

PEMGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN SCRABBLE HURUF UNTUK PEMBELAJARAN KOSAKATA ANAK KELOMPOK B

Thiflah Nilam Alfaini^{1*}, Kholifah²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas PGRI Ronggolawe

*Email: ilalatiflah2000@gmail.com

ABSTRAK

Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran terutama pada anak usia dini. Media pembelajaran juga dapat mempengaruhi minat belajar anak. Perkembangan bahasa merupakan aspek perkembangan yang sangat penting untuk di ajarkan kepada anak sejak usia dini untuk melakukan komunikasi kedepannya. Dari observasi yang saya lakukan di Tk 'Aisyiyah 33 Wedung saya menemukan permasalahan berupa peserta didik masih kesulitan dalam membedakan huruf, yang menyebabkan pencapaian perkembangan bahasa belum tercapai. Penggunaan media yang hanya Lembar Kerja Anak (LKA) dan kartu huruf juga mempengaruhi minat belajar anak, dimana anak sudah merasa tidak nyaman dan jenuh dengan media yang di gunakan oleh guru. Oleh sebab itu diperlukan pengembangan media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar anak terutama dalam pengembangan bahasa khususnya kosakata. Dari permasalahan tersebut peneliti mencoba mengembangkannya dengan media permainan scrabble huruf yang di kembangkan dari media scrabble sendiri pada umumnya. Media permainan scrabble huruf diyakini dapat menjadi media alternatif dalam pembelajaran kosakata pada anak kelompok B di TK 'Aisyiyah 33 Wedung. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian *Research and Development (R&D)*, dengan prosedur pengembangan. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui validitas desain dan pengembangan media scrabble huruf untuk pembelajaran kosakata anak kelompok B Tk 'Aisyiyah 33 Wedung. Hasil validasi ahli media rata-rata presentase yaitu 92,5% dan penilaian ahli materi rata-rata presentase yaitu 90%. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu permainan media scrabble huruf layak digunakan sebagai media pembelajaran kosakata bagi anak kelompok B TK 'Aisyiyah 33 Wedung.

Kata Kunci: media scrabble huruf; perkembangan bahasa kosakata

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah sosok individu yang pada prosesnya mengalami suatu perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Pada masa ini anak usia dini juga sering disebut masa golden age (usia emas), karena perkembangannya mengalami peningkatan yang signifikan. Perkembangan yang dialami oleh anak perlu adanya stimulus yang diberikan oleh orang yang ada disekitarnya. Ada banyak cara yang dapat dilakukan untuk mengembangkan setiap aspek perkembangan anak yaitu melalui pendidikan anak usia dini, baik melalui keluarga maupun lembaga pendidikan. 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. [1]

Black et al., [2] berpendapat bahwa pendidikan anak usia dini bertujuan untuk membentuk pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal sehingga memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan lebih lanjut. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada pasal 1 ayat 14 ditegaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang diberikan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan selanjutnya. Dilihat dari pengertian diatas menunjukkan bahwa pendidikan anak usia dini memegang peran yang sangat penting dalam menentukan perkembangan anak selanjutnya. Hal ini dikarenakan pendidikan anak usia dini merupakan pondasi dasar bagi kepribadian anak.

Bermain sambil belajar pada anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan yang ada dalam diri anak. Hal ini sesuai dengan pendapat Catron yang mengungkapkan bahwa melalui bermain, dapat mengembangkan aspek perkembangan anak diantaranya emosi, sosial, bahasa, kognitif, serta motorik. Pada proses pengembangan, setiap aspek perkembangan perlu adanya stimulus yang diberikan disertai dengan kegiatan bermain yang disesuaikan dengan tema pembelajaran.[2]

Menurut Vygotsky bahasa merupakan alat untuk mengekspresikan ide dan bertanya, dan bahasa juga menghasilkan konsep dan kategori-kategori untuk berpikir. Kemampuan berbahasa di sebut juga sebagai kemampuan linguistik.[3]

Salah satu kemampuan perkembangan anak yang harus di perhatikan yaitu dari segi perkembangan bahasa. Perkembangan bahasa anak mulai berkembang ketika berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Menurut Suhartono 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.[4]

Dalam pengembangan bahasa anak usia dini perlu adanya suatu media pembelajaran yang dapat di terapkan dalam pengembangan bahasa. Media pembelajaran yang di gunakan di PAUD biasanya berupa media cetak (majalah, buku cerita), alat permainan edukatif (APE), audio visual, poster dan papan flanel. Namun, pada kenyataannya penerapan media dalam pembelajaran kurang di terapkan oleh pendidik dalam mengembangkan aspek perkembangan anak.[4]

Serta melauai bahasa dapat memahami komunikasi perasaan dan pikiran, jadi dengan bahasa seseorang dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain baik itu secara lisan maupun tulisan[5]

Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membuat daya ingat peserta didik meningkat karena media dapat membuat peserta

didik lebih perhatian dan lebih termotivasi terhadap materi yang diajarkan [6].

Oleh karena itu, perlu di lakukan pembelajaran melalui kegiatan bermain dan permainan yang lebih bervariasi yaitu menggunakan media yang memiliki karakteristik sederhana, menarik, murah, aman mudah dalam menyimpan serta membawanya, semua dituntut lebih kreatif menyediakan media yang sesuai dengan kebutuhan anak. Media tersebut termasuk alat bantu visual pendidikan yang memberikan pengalaman langsung kepada anak, tujuannya agar peserta didik lebih mudah memahami pembelajaran khususnya pembelajaran kosakata. Ada banyak jenis permainan yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak, salah satunya yaitu permainan scrabble.[6]

Menurut Zaman & Hermawan [7], media merupakan saluran komunikasi. Media berasal dari kata latin medium yang secara harfiah berarti perantara, yakni perantara sumber pesan dengan penerima pesan.

Menurut Daryanto [8] penggunaan media dalam pembelajaran dapat menunjang pencapaian tujuan pembelajaran.

Menurut Tarigan [9] ada dua cara anak memahami kosakata yaitu melalui (1) mendengar kata-kata dari orang tua, anak yang lebih tua, teman sepermainan, televisi, radio, pusat perbelanjaan dan tempat umum lainnya yang pernah dikunjungi oleh anak, (2) mengalaminya sendiri dengan cara mengatakannya, memakannya, meminumnya, merabanya serta mencium benda yang ada di sekitarnya untuk mengetahui jenis benda.

Penguasaan kosakata dapat mempengaruhi kemampuan individu dalam keterampilan berbahasanya seperti, menyimak, mendengar, membaca serta menulis. Kosakata dari suatu bahasa itu selalu mengalami perubahan dan berkembang karena kehidupan yang semakin kompleks. Oleh karena itu, pentingnya pembelajaran kosakata sejak dini yang diajarkan secara teratur dan terarah agar kemampuan tersebut dimiliki oleh setiap anak dalam menjalani setiap kehidupannya. Meningkatkan penguasaan kosakata anak, dapat dilakukan melalui stimulus yang diberikan dengan kegiatan bermain sambil belajar [10].

Menurut KBBI menyatakan bahwa kosakata adalah sekumpulan perbendaharaan kata yang dapat dikuasai oleh seseorang untuk membentuk sebuah kalimat. Penguasaan

kosakata dapat mempengaruhi kemampuan individu dalam keterampilan berbahasanya seperti, menyimak, mendengar, membaca serta menulis. Kosakata dari suatu bahasa itu selalu mengalami perubahan dan berkembang karena kehidupan yang semakin kompleks. [11]

Meningkatkan penguasaan kosakata anak, dapat dilakukan melalui stimulus yang diberikan dengan kegiatan bermain sambil belajar. Kegiatan bermain sambil belajar, merupakan suatu hal yang diutamakan dalam proses pembelajaran anak usia dini. Hal ini sesuai dengan pendapat ahli yang mengungkapkan berbagai pendapat tentang kegiatan bermain sambil belajar. Abdurahman [12], mengungkapkan keberhasilan proses pengoptimalan seluruh aspek perkembangan yang ada pada anak dipengaruhi banyak faktor.

Menurut pratt [13] Scrabble adalah permainan yang dapat di mainkan oleh dua, tiga, atau empat peserta dalam waktu tertentu atau bergantian. Permainan ini merupakan permainan menyusun kata di atas papan berkotak-kotak berjumlah 15 kolom dan 18 baris menggunakan kepingan huruf untuk kata, baik secara mendatar maupun menurun, layaknya bermain teka-teki silang.

Media scrabble huruf merupakan media yang di kembangkan dari permainan scrabble, yang membedakannya adalah cara dalam permainan scrabble huruf ini berbeda dengan permainan scrabble pada umumnya. Penggunaan permainan scrabble huruf ini dapat dijadikan alternatif untuk mengajarkan pengenalan kata pada anak sesuai dengan kebutuhan anak dan di sesuaikan dengan usia anak, karena bagi anak usia dini belajar lebih menyenangkan dengan bermain. [13]

Penelitian terdahulu tentang permainan scrabble pernah di lakukan oleh Penelitian Puranik dan Christopher (2011) tentang "From Scribbles to Scrabble: Preschool Children's Developing Knowledge of Written Language". Penelitian ini menunjukkan bahwa membaca permulaan dan menulis harus memiliki kemampuan penguasaan kosakata.

Dalam penelitian pengembangan ini permainan scrabble huruf dapat di jadikan sebagai media pembelajaran kosakata bagi anak kelompok B.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggris Research and Development (R&D) yaitu metode penelitian yang di gunakan untuk menghasilkan suatu produk, dan menguji keefektifannya [14].

Menurut Borg and Gall [15] mengemukakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan proses atau metode yang di gunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Jadi penelitian dan pengembangan bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk.

Penelitian pengembangan ini menggunakan Langkah-langkah penelitian pengembangan yang memiliki 10 langkah dari Sugiyono akan tetapi, dalam penelitian ini hanya menggunakan 6 langkah penelitian pengembangan diantaranya : potensi dan masalah, pengumpulan data informasi, desain produk, validasi desain media dan materi, revisi desain, pembuatan produk.

Instrumen pengumpulan data yang dibutuhkan dalam penelitian pengembangan ini berupa media permainan scrabble huruf, observasi, dokumentasi, dan angket validasi. Teknik analisis data yang di gunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif. Menghitung data intervalnya dapat dianalisis dengan menghitung presentase rata-rata jawaban dari responden dengan rumus berikut :

$$P = \frac{f}{n} \times 100 \quad (1)$$

Keterangan

P : Angka presentase

F : Skor yang diperoleh

N : Skor Maksimal

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini di uraikan berdasarkan langkah-langkah penelitian pengembangan dari Sugiyono dengan mengadaptasi 6 langkah penelitian pengembangan di antaranya :

1. Potensi dan masalah

Penelitian dapat berjalan dari adanya potensi dan masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang bila di dayagunakan akan memiliki nilai tambah. Masalah adalah penyimpangan antara yang di harapkan dengan yang terjadi. Namun demikian

masalah juga dapat dijadikan potensi apabila kita dapat mendayagunakannya.

Masalah yang saya temui yaitu Peserta didik masih kesulitan dalam membedakan huruf, yang menyebabkan pencapaian perkembangan bahasa belum tercapai. Penggunaan media yang hanya Lembar Kerja Anak (LKA) dan kartu huruf juga mempengaruhi minat belajar anak, dimana anak sudah merasa tidak nyaman dan jenuh dengan media yang di gunakan oleh guru.

Dari potensi dan masalah yang di temukan, maka peneliti mencoba untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa media permainan scrabble huruf.

2. Pengumpulan data informasi
 pengumpulan data diperoleh dari metode observasi dan wawancara dengan mendatangi langsung di TK 'Aisyiyah 33 wedung.
3. Desain produk
 Desain produk di rancang sedemikian menarik dan praktis sehingga dapat menarik minat belajar pesertadidik dan memudahkan guru pada saat membawanya.
4. Validasi desain media dan materi
 - a. Hasil validasi ahli media

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator Penilaian	Skala Penilaian				
		1 (TV)	2 (KV)	3 (CV)	4 (V)	5 (SV)
1	Kesesuaian warna baground		√			
2	Keawetan bahan media permainan					√
3	Kemenarikan tampilan media permainan				√	
4	Petunjuk penggunaan media jelas					√
5	Kejelasan gambar dan huruf				√	
6	Gambar dapat membantu anak					√

	memahami materi	
7	Kepraktisan media	√
8	Media relevan dengan materi yang dipelajari oleh anak	√

Sumber : Data validasi

Hasil penilaian ahli media memiliki rata-rata berikut ini :

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

$$= \frac{37}{40} \times 100$$

$$= 92,5\%$$

- b. Hasil validasi ahli materi

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator Penilaian	Skala Penilaian				
		1 (TV)	2 (KV)	3 (CV)	4 (V)	5 (SV)
1	Kesesuaian KI dan KD				√	
2	Kesesuaian judul dengan media					√
3	Kejelasan isi materi					√
4	Kesesuaian materi dengan tingkat pencapaian perkembangan anak				√	
5	Penyajian materi menarik minat belajar anak					√
6	Kejelasan petunjuk penggunaan					√
7	Media mudah digunakan				√	
8	Gambar dan ukuran huruf jelas				√	

Sumber : Data validasi

Hasil penilaian hasil materi memiliki rata-rata berikut ini :

$$P = \frac{f}{n} \times 100 \\ = \frac{36}{40} \times 100 \\ = 90\%$$

5. Revisi desain



Gambar 1. Sebelum revisi



Gambar 2. Sesudah revisi

6. Pembuatan produk

Produk pembuatan media ini di buat dari papan kayu dan di desain dengan gambar-gambar yang menarik dengan menggunakan cat warna-warni.

Keterkaitan antara penelitian yang telah dilakukan dan beberapa pendapat di atas membuktikan bahwa permainan scrabble layak dan efektif digunakan sebagai permainan yang menarik untuk pembelajaran kosakata anak kelompok B.

KESIMPULAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media permainan scrabble huruf yang di modifikasi dari permainan scrabble pada umumnya. Hasil validasi ahli media di peroleh nilai rata-rata 92,5% dan ahli materi diperoleh nilai rata-rata 90%

Berdasarkan uraian hasil penelitian dan pengembangan diatas menunjukkan bahwa media permainan scrabble huruf layak dan efektif untuk digunakan sebagai pembelajaran kosakata pada anak kelompok B.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kustiawan, U. (2016). *Pengembangan media pembelajaran anak usia dini*
- [2] Sofyan, H. (2015). Perkembangan anak usia dini dan cara praktis peningkatannya
- [3] Jannah, Si. N. (2019). PENGARUH MEDIA KERETA HURUF TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI ANAK KELOMPOK B PAUD BABUSSALAM PANDEAN DURENAN TRENGGALEK. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951-952
- [4] Suhartono. (2005:14) dalam Yuvitasari,I. (2015). Peningkatan Kemampuan Mengenal Kata Melalui Metode Permainan Ular Tangga Kata Pada Anak Kelompok A TK Sinar Melati I Sariharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta. *Pendidikan Guru Paud S-1*
- [5] Indrawati, S. (2018). *PENGEMBANGAN KEMAMPUAN KEAKSARAAN MELALUI MEDIA TEKA-TEKI BERGAMBAR PADA ANAK KELOMPOK A DI TK ISLAM ASSALAM DESA TLOGO KECAMAB AN TUNTANG KABUPATEN SEMARANG TAHUN PELAJARAN 2017 / 2018 SKRIPSI Diajukan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.)*.
- [6] Lestari, D. I. (2020). Keefektifan Pembelajaran Keaksaraan Awal Menggunakan Media Buku Anak berbasis Augmented Reality (AR) di TK Islam Terpadu Bina Amal 2 Semarang. *Skripsi Universitas Negeri Semarang*.
- [7] Zaman, B. & Hermawan, H. (2016). media dan sumber belajar paud. Universitas terbuka.
- [8] Philia, prawastiningtyas devita. (2015). Pengembangan Media Apron Hitung Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Pkk Kertini Padokan Kidul Tirtonirmolo Kasihan Bantul. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 2(4), 1689-1699.
- [9] Tarigan, Henry. 2015. *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa.
- [10] Muspawi, M., Suryani, I., & Rahayu, A. Y. (2020). Penerapan Permainan Scrabble Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Anak. *Jurnal Sains Humaniora*, 4 (1), 1-9.

- [11] Alawiyah,dkk. 2018. Pengaruh metode bercerita dongeng sikecil terhadap penguasaan kosakata pada anak kelompok B di Ra Az-zahro Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak Tahun 2018/2019. Jurnal penelitian dan bidang pendidikan anak usia dini.<http://dx.doi.org/10.26877/paudia.v7i2.3265>.
- [12] Rahayu, A. Y. (2020). *MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI PERMAINAN SCRABBLE DI TK DHARMA WANITA MENDALO DARAT. Skripsi Universitas Jambi.*
- [13]<https://ejournal.unesa.ac.id/index.pengembangan-permainan-scrabble-modifikasi>. Pdf
- [14] Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D). ALFABETA CV