



PENGARUH PENGGUNAAN PERMAINAN *SCRABBLE* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK USIA DINI

Indriana Ruslan¹, Nur Alim Amri²

Universitas Muhammadiyah Makassar^{1,2}

²Email: nuralim.amri17@gmail.com

²Orcid Id. <https://orcid.org/0000-0002-6658-8922>

Article received : 2021-10-25

Review process : 2021-11-09

Article published : 2021-12-27

Abstract

The problem in this research is how to use scrabble game in improving early childhood reading ability in group B of TK Nurul Taqwa Gowa. This study aims to determine the description of the early reading ability of children before and after the application of scrabble games and to determine the effect of scrabble games in improving early childhood reading abilities. Type of research is an experimental study with pre-experimental designs using the one group pretest-posttest design consisting of pretest, treatment, and posttest. Subjects were 15 children in group B1. The results showed that the average score in the pretest was 8.93 and at the posttest the average value was 19. Then it was also supported by the results of calculations using the wilcoxon signed rank test. In the SPSS program, the Asymp sig (2-tailed) value was obtained. of 0.001 here the probability is below 0.05 or $p < 0.05$, which means that H_0 is rejected. So, it can be concluded that there is an effect of using scrabble game in improving reading ability.

Keywords: Game, Scrabble, Reading

Abstrak

Masalah pada penelitian ini adalah bagaimana penggunaan permainan scrabble dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini kelompok B TK Nurul Taqwa Kabupaten Gowa dengan tujuan penelitian ini untuk mengetahui gambaran kemampuan membaca permulaan anak kelompok B TK Nurul Taqwa sebelum dan sesudah penerapan permainan scrabble dan untuk mengetahui pengaruh permainan scrabble dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen metode pre-eksperimental designs yang menggunakan desain One Group Pretest-posttest yang terdiri dari Pretest, treatment dan posttest. Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B1 yang berjumlah 15 anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pada Pretest diperoleh skor 8,93 dan pada saat posttest nilai rata-rata diperoleh 19. Kemudian didukung pula dengan hasil perhitungan dengan menggunakan Wilcoxon Signed Rank Test Pada program SPSS diperoleh nilai Asymp sig (2-tailed) sebesar 0,001 disini didapat probabilitas dibawah 0,05 atau $p < 0,05$ yang berarti H_0 di tolak. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan permainan scrabble dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini kelompok B TK Nurul Taqwa Kabupaten Gowa.

Kata Kunci: Permainan, Scrabbel, Membaca



Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini memiliki peran penting untuk membentuk anak yang berkualitas, anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan lebih lanjut yaitu pendidikan dasar dan kehidupan dimasa yang akan datang. Perkembangan anak berlangsung secara berkesinambungan.

Permendikbud No. 137 tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini terdapat 6 lingkup perkembangan yaitu perkembangan nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni. Salah satu aspek yang harus dikembangkan di PAUD yaitu perkembangan bahasa. Perkembangan bahasa merupakan salah satu perkembangan yang perlu diperhatikan dimana untuk meningkatkan kemampuan bahasa tersebut dapat dilakukan melalui permainan, karena bermain merupakan salah satu karakteristik pembelajaran di PAUD.

Iswanti (2012:12) yang berjudul upaya meningkatkan kemampuan membaca kata anak usia dini melalui permainan *Scrabble*. Berdasarkan penelitian McLaughlin dan Genesee bahwa anak-anak lebih cepat memperoleh bahasa tanpa banyak kesukaran dibandingkan dengan orang dewasa. Membaca permulaan sangat mempengaruhi keterampilan membaca seseorang, terutama anak usia dini yang pada usia ini anak belum banyak membaca. Sangat penting bagi anak untuk mempelajari dan memahami bacaan, karena keterampilan membaca anak akan meningkat bila kuantitas serta kualitas membacanya meningkat. Upaya membacanya anak menjadi tugas orang tua dan guru agar membantu memfasilitasi dengan baik. Melalui pengembangan bahasa, anak dapat belajar dan membentuknya menjadi kalimat yang mudah dipahami oleh orang lain” Permainan kata dan huruf dapat memberikan suatu situasi belajar yang santai dan menyenangkan. Anak dengan aktif dilibatkan dan dituntut untuk memberikan tanggapan dan keputusan. Dalam memainkan suatu permainan anak dapat melihat sejumlah kata berkali-kali, namun tidak dengan cara yang membosankan. Guru perlu banyak memberikan semangat dan hindari kesan bahwa anak melakukan kegagalan. Jika permainan sukar dilakukan oleh anak, maka guru perlu membantu agar anak merasa senang dan berhasil dalam belajar. Salah satu kegiatan permainan yang dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan membaca permulaan yaitu permainan *scrabble*.

Permainan ini memberikan manfaat yang besar bagi anak-anak dalam meningkatkan kemampuan membaca dan berfikir kreatif. *Scrabble* adalah Menurut Selchow and Righter,1986 (Tati Iswanti, 2013) yang berjudul Upaya meningkatkan kemampuan membaca kata anak usia dini melalui permainan *Scrabble* mengemukakan bahwa “permainan papan klasik, yang menyenangkan dan sebagai alat pendidikan”. *Scrabble* merupakan games atau permainan menyusun kata yang dapat dimainkan oleh 2 atau 4 orang dalam setiap kelompoknya. *Scrabble* berupa kepingan huruf paling banyak 7 buah kepingan huruf yang tersedia dan berusaha untuk menyusun huruf-huruf tersebut menjadi kata-kata secara mendatar ataupun menurun seperti mengisi teka teki silang. Permainan *scrabble* telah mencapai tingkat yang sangat besar popularitas diseluruh dunia sebagai alat yang belajar yang luar biasa untuk meningkatkan kemampuan membaca”. Masalah pada penelitian ini kemampuan membaca permulaan anak usia dini menunjukkan kemampuannya belum sesuai harapan. Maka dari itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran kemampuan membaca permulaan anak kelompok B TK Nurul



Taqwa sebelum dan sesudah penerapan permainan *scrabble* dan untuk mengetahui pengaruh permainan *scrabble* dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak.

Metode

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif eksperimen. Jenis penelitian yang digunakan adalah *quasi experimental design*. Desain eksperimen yang digunakan adalah *nonequivalent control group design*. Variable dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis penelitian yaitu variabel bebas dan variabel terikat. *Solution focused brief counseling* sebagai variabel bebas atau yang memberi pengaruh (*independent variable*) dan *compulsive internet use* sebagai variabel terikat atau yang dipengaruhi (*dependent variable*). Adapun definisi operasional variabel sebagai berikut:

1. *Solution focused brief counseling* merupakan konseling singkat berfokus solusi yang didasarkan pada asumsi bahwa konseli itu sehat dan kompeten serta memiliki kemampuan untuk membangun solusi yang dapat meningkatkan hidupnya dan mengkonstruksi solusi-solusi dalam mengendalikan dan mengatur dorongan-dorongan untuk mengakses aplikasi internet yang beresiko mengganggu efektivitas kehidupan siswa.
2. *Compulsive internet use* merupakan keadaan atau kondisi ketidakmampuan individu mengendalikan diri dalam mengakses internet untuk aktifitas online tertentu yang dipersepsi dapat menemukan kesenangan dan kenyamanan yang ditandai dengan kecenderungan menarik diri serta lebih menyenangi mengakses internet daripada berinteraksi dengan kehidupan sosial di dunia nyata, ketidakmampuan mengendalikan dan membatasi waktu dalam mengakses internet, penggunaan internet menjadi aktivitas yang paling penting dalam kehidupan individu, mengalami konflik yang diakibatkan penggunaan internet yang tidak terkendali, internet digunakan untuk mengatasi perasaan-perasaan negatif atau perasaan yang tidak menyenangkan, dan menyembunyikan perilaku mengakses internet dari orang disekitar.

Populasi dalam penelitian ini adalah 48 siswa Kelas X SMA Negeri 3 Pangkep yang teridentifikasi memiliki *compulsive internet use* dan sampel penelitian sebanyak 20 orang terdiri dari 10 sampel kelompok eksperimen dan 10 sampel kelompok kontrol. Adapun teknik pengambilan sampel dilakukan secara *proportionate Random Sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan observasi. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif dan inferensial

Hasil dan Pembahasan

Pada hasil penelitian berdasarkan observasi setelah pemberian perlakuan, kemampuan membaca permulaan anak menunjukkan hasil yang baik. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan jumlah persentase yang terjadi pada kategori mulai berkembang, berkembang sesuai harapan, dan berkembang sangat baik. Adanya perbedaan kemampuan membaca permulaan anak sebelum dan sesudah perlakuan dengan menggunakan permainan *scrabble* menunjukkan bahwa adanya pengaruh nyata peningkatan kemampuan membaca permulaan anak dilihat dari rata-rata dihasil *pretest* terdapat 8,93 dan rata-rata hasil *posttest* terdapat 19.

Dengan uji *Wilcoxon* diperoleh nilai *significancy* 0,001 ($p < 0,05$), dengan demikian disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan permainan *scrabble* terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini kelompok B.



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.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan rumusan masalah dapat disimpulkan pada hasil penelitian berdasarkan observasi setelah pemberian perlakuan, kemampuan membaca permulaan anak menunjukkan hasil yang baik. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan jumlah persentase yang terjadi pada kategori mulai berkembang, berkembang sesuai harapan, dan berkembang sangat baik. Dengan uji *Wilcoxon* diperoleh nilai significancy 0,001 ($p < 0,05$), dengan demikian disimpulkan ada pengaruh penggunaan permainan *scrabble* terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini kelompok B TK Nurul Taqwa.



Daftar Rujukan

- Andriani, Durri, dkk. 2018. *Metode Penelitian*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Aulina, Nisak, Choirun. 2012. *Pengaruh Permainan Dan Penguasaan Kosakata terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Dahlan, Sopiudin. 2010. *Statistik untuk Kedokteran dan Kesehatan*. Jakarta: Epidemiologi Indonesia.
- Desiana. 2014. *Pengembangan Scrabble Hanacaraka sebagai Media Pembelajaran Aksara Jawa untuk Siswa Kelas VI di Sd Negeri Keputran A Yogyakarta*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Dhieni, Nurbiana, dkk. 2017. *Metode Pengembangan Bahasa*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Mubasyirah. 2017. *Pengaruh Penggunaan Media Permainan Scrabble Terhadap Keterampilan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas X SMA TUGU IBU, Depok, Jawa Barat*. (961-5060-1-PB.pdf dikutip pada tanggal 17 Februari 2020).
- Musodah, Ari. 2014. *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Kartu Kata Bergambar pada Anak Kelompok B2 RA Ma'arif Nu Karang Tengah Kertanegara Purbalingga*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mutiah Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Fadlillah M. 2018. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada media Group.
- Fauziddin, Muhammad. 2014. *Pembelajaran Paud Bermain cerita dan menyanyi secara Islami*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Iswanti, Tati. 2013. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Kata Anak Usia Dini Melalui Permainan Scrabble*. Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia Bandung (https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://repository.upi.edu/5539/1/S_PAUD_0803188_Chapter1.pdf&ved=2ahUKEwjV7tSevb_rAhVCdCsKHfO3C8MQFjACegQIAhAB&usq=AOvVaw219BfDTPrDj2uII0erFulx dikutip pada tanggal 17 Februari 2020).
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 137 Tahun 2014. *Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. 2014. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Saadah, Hidayah. 2013. *Pengaruh Pemaian Scrabble terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Disleksia*. Jurnal Fakultas Psikologi. (online) Vol 1 No 1 (<https://scholar.google.co.id/diakses> pada tanggal 7 Februari 2020)
- Santoso, Soegeng. 2008. *Dasar-dasar Pendidikan TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sari, Dadan. dkk. 2020. *Efektivitas Permainan Scrabble Ball Terhadap Pengenalan Huruf Anak Di Paud Maghfirah Padang*. Journal of Family, Adult, and Early Childhood Education. Volume 2 Nomor 1 (<http://ejournal.aksararentakasiar.com/index.php/jface/article/download/91/54> diakses pada tanggal 18 Agustus 2020).
- Sudaryono. 2018. *Metodologi Penelitian*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Suryana Dadan. 2018. *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: Prenada Media Group
- Susanto Ahmad. 2011. *Perkembangan anak usia dini pengantar dalam berbagai aspeknya*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Ulfah Maulidya, Suyadi. 2015. *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wiyani Ardy Novan. 2016. *Konsep Dasar PAUD*. Yogyakarta: Gava Media.