

**PENGARUH PENGGUNAAN PERMAINAN SCRABBLE
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA
ANAK USIA DINI 5-6 TAHUN**

Indriana Ruslan , Syamsuardi , Muhammad Akil Musi, Herlina, Suardi
^{1,2,3,4,5}PAUD , Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar
Alamat e-mail : Indrianaruslan06@gmail.com, ardi_pgpaud@unm.ac.id ,
akilmusi@gmail.com, Herlina@unm.ac.id, suardi@unm.ac.id

ABSTRACT

This research This research aims to 1) Understand the description of the reading ability of children aged 5-6 years 2) Determine the application of the Scrabble game to the development of reading abilities aged 5-6 years 3) Determine the influence of the game Scrabble on the development of the reading ability of children aged 5-6 years. Research using Quasy Experimental Design. The data collection techniques used in this research are observation, tests and documentation. The subjects in this study were 10 people in the control class and 10 people in the experimental class. Research results show that there is a significant influence in providing Scrabble games on improving the reading ability of children aged 5-6 years. With results showing that the value obtained from book reading activities for the control class was Asymp 0.102. Meanwhile, the results of calculating Scrabble game activities for the experimental class obtained an Asymp Sig (2-tailed) value of 0.0005<0.05

Keywords: *Scrabble Game, Reading Ability*

ABSTRAK

Penelitian Penelitian ini bertujuan untuk 1) Mengetahui gambaran kemampuan membaca anak Usia 5-6 Tahun 2) Mengetahui penerapan permainan *scrabble* terhadap perkembangan kemampuan membaca Usia 5-6 Tahun 3) Mengetahui pengaruh permainan *scrabble* terhadap perkembangan kemampuan membaca Anak Usia 5-6 Tahun penelitian menggunakan *Quasy Experimental Desaign*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, tes, dan dokumentasi. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 10 orang kelas kontrol 10orang kelas eksperimen. Hasil Penelitian Menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam pemberian permainan *scrabble* terhadap peningkatan kemampuan membaca anak usia 5-6 Tahun. Dengan hasil yang menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh dari kegiatan membaca buku untuk kelas kontrol sebesar Asymp 0,102. Adapun hasil perhitungan kegiatan permainan *Scrabble* untuk kelas eksperimen memperoleh nilai Asymp Sig (2-tailed) 0,0005<0,05

Kata Kunci : Permainan Scrabble, Kemampuan Membaca

A. 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.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini (2009: 3-11), disebutkan bahwa salah satu standar PAUD yang tertuang dalam tingkat pencapaian perkembangan, yang berisi kaidah pertumbuhan dan 2 perkembangan anak usia dini sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Perkembangan anak yang dicapai merupakan integrasi aspek pemahaman yaitu nilai-nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, serta sosial-emosional.

Slamet Suyanto (2005a: 55), mengungkapkan bahwa anak usia 5-6 tahun berada pada tahap praoperasional. Pada tahap ini anak mulai menunjukkan proses berfikir yang jelas, anak mulai mengenali

beberapa simbol dan tanda, termasuk bahasa dan gambar.

Kemampuan membaca menurut Uyun (2018) mengemukakan bahwa masih banyak anak yang kemampuan membacanya rendah karena kegiatan pembelajaran yang kurang menarik serta kurang merangsang anak untuk terlibat aktif dan penggunaan metode pembelajaran yang kurang bermakna.

Berdasarkan permasalahan diatas perlu adanya perbaikan dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak, maka solusi yang tepat untuk membangun pengetahuan anak dalam membaca permulaan maka membutuhkan media pembelajaran atau permainan yang dapat menstimulasi kemampuan membaca permulaan anak.

Maka dari itu peneliti termotivasi melakukan penelitian tentang judul "Pengaruh Penggunaan Permainan Scrabble Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Usia 5-6 Tahun

B. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh

atau dampak dari suatu perlakuan tertentu terhadap perubahan suatu kondisi atau keadaan tertentu (Masyud,2016).

2. Waktu dan tempat penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Nurul Taqwa. Penelitian Ini dilakukan pada anak usia 5-6 Tahun berlangsung pada tahun ajaran 2023-2024 semester genap.

3. Populasi dan Sampel

a. Populai

Populasi dalam penelitian ini adalah anak kelompok B yang berada di TK Nurul Taqwa yang berjumlah 20 anak .

b. Sampel

Adapun sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 10 Anak kelompok B1 Dan 10 Anak Kelompok B2 di TK Nurul Taqwa. Dalam penentuan sampel penelitian menggunakan metode Random sampling, yaitu penentuan sampel dengan cara melakukan undian terhadap populasi (Idrus,2009).

4. Prosedur Penelitian

Prosedur dalam menyelesaikan penelitian ini sebagai berikut :

- a. Perencanaan
- b. Pemberian *Pretest*
- c. Pemberian Perlakuan

d. Pemberi Perlakuan *Pretest*

e. Analisis Data

f. Analisis Hasil

5. Teknik Pengumpulan Data

Pada Teknik pengumpulan data penelitian ini sebagai berikut :

- a. Observasi
- b. Dokumentasi

6. Teknik Analisis Data

Teknik Analisis Data Sebagai berikut :

1. Teknik Analisis Statistik Deskriptif
2. Teknik Analisis Non Parametrik

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

a. Gambaran Pelaksanaan permainan scrabble pada anak usia 5 -6 tahun di TK Nurul Taqwa

Kegiatan yang dilaksanakan pada hari senin 5 Februari 2024 Merupakan kegiatan untuk mengidentifikasi dan menganalisis kegiatan yang dilakukan. Pada tahap perencanaan dilakukan koordinasi dengan sekolah terutama pihak guru yang akan melaksanakan proses pembelajaran dan kepala sekolah sebagai unsur pimpinan disekolah.

Kemudian dilakukan perencanaan kegiatan untuk mengembangkan kemampuan

kreatifitas anak dengan permainan Scrabble di kelompok B TK Nurul Taqwa yang dibuat dalam bentuk RPPH kegiatan sebelum pelaksanaan sebagai berikut:

1. Melakukan koordinasi dengan guru kelompok B sebagai kolaborator peneliti.
2. Menyusun RPPH sesuai dengan Tema yang digunakan oleh kelompok B TK Nurul Taqwa
3. Mempersiapkan kelengkapan untuk pelaksanaan kegiatan permainan Scrabble
4. Mempersiapkan lembar observasi untuk melihat peningkatan kemampuan kreativitas anak
5. Mempersiapkan alat untuk mendokumentasi kegiatan yang akan berlangsung seperti kamera.

Tabel 4.1
Hasil Pretest TK Nurul Taqwa Kelas Kontrol

No	Indikator	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	Menyebutkan simbol huruf <i>vocal</i>	BB	11	55%
		MB	9	45%
		BSH	0	0%
		BSB	0	0%
2	Menyebutkan simbol huruf Konsonan	BB	9	45%
		MB	11	55%
		BSH	0	0%
		BSB	0	0%
3	Menunjukkan simbol huruf <i>vocal</i>	BB	8	40%
		MB	12	60%
		BSH	0	0%
		BSB	0	0%
4	Menunjukkan huruf konsonan	BB	11	55%
		MB	9	45%
		BSH	0	0%
		BSB	0	0%
5	Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki awalan bunyi yang sama	BB	9	45%
		MB	11	55%
		BSH	0	0%
		BSB	0	0%
6	Membaca kata dalam permainan <i>Scrabble</i>	BB	8	40%
		MB	12	60%
		BSH	0	0%
		BSB	0	0%

Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian di Kelompok B TK Nurul Taqwa

Dari data tersebut kita dapat lihat bahwa pada saat pertemuan pertama yaitu melakukan pretest di TK Nurul Taqwa pada indikator menyebutkan huruf *vocal* kita dapat lihat bahwa ada 11 anak yang Belum Berkembang dengan persentase 55% dan 9 Anak yang sudah Mulai Berkembang dengan persentase 45% terdapat 0 berkembang sesuai harapan dengan persentase 0% dan terdapat 0 pada berkembang sangat baik dengan persentase 0%, pada Indikator Menyebutkan huruf konsonan terdapat ada 9 anak yang belum berkembang dengan persentase 45% dan 11 yang sudah mulai berkembang dengan persentase 55% terdapat 0 anak dengan kategori berkembang sesuai harapan dengan persentasi 0% dan kategori berkembang sangat baik terdapat 0 dengan persentase 0%,

pada indikator Menunjukkan simbol huruf vocal terdapat 8 anak yang belum berkembang dengan persentase 40% dan sudah ada 12 anak yang mulai berkembang dengan persentase 60% dengan kategori berkembang sesuai harapan terdapat 0 dengan persentase 0% dan berkembang sangat baik terdapat 0 dengan persentase 0% pada indikator selanjutnya yaitu menunjukkan symbol huruf konsonan terdapat 11 anak yang belum berkembang dengan persentase 55% sedangkan mulai berkembang sudah ada 9 anak dengan persentase 45% kategori berkembang sesuai harapan terdapat 0 dengan persentase 0% dan berkembang sangat baik juga terdapat 0 dengan persentase 0%, pada indikator menyebutkan kelompok gambar yang memiliki awalan bunyi yang sama terdapat 9 yang belum berkembang dengan persentase 45% dan sudah ada 11 yang mulai berkembang dengan persentase 55% indikator berkembang sesuai harapan terdapat 0 dengan persentase 0% dan indikator berkembang sangat baik terdapat 0 dengan persentase 0% dan pada indikator keenam yaitu membaca kata pada permainan Scrabble terdapat ada 8 anak yang belum berkembang dengan indikator

40% dan 12 anak yang mulai berkembang dengan persentase 60% dan indikator berkembang sesuai harapan terdapat 0 dengan persentase 0% dan berkembang sangat baik 0 dengan persentase 0%.

Tabel 4.2
Hasil uji analisis deskriptif sebelum diberikan perlakuan

	<i>N</i>	<i>Range</i>	<i>Min</i>	<i>Max</i>	<i>Mean Std</i>	<i>Deviation</i>	<i>Variance</i>
<i>Sample Experiment</i>	30	3.00	3.00	6.00	4.4000	1.09904	1.208

Berdasarkan hasil perhitungan analisis statistik deskriptif tersebut nampak bahwa dari 20 data sampel sebelum diberikan perlakuan menunjukkan nilai minimum 3, maximum 6, rata-rata sebesar 4,4 adapun standar deviasi 1.09904 dan variansi sebesar 1.208.

3. Gambaran kemampuan membaca anak setelah diberi perlakuan kegiatan permainan Scrabble

a) Analisis statistik deskriptif

Data yang diperoleh dari penelitian ini merupakan hasil nilai anak yang diperoleh dari hasil memainkan permainan Scrabble setelah dilakukan tersebut. Data pretest dilakukan mengetahui kemampuan awal yang terjadi subjek penelitian. Sedangkan, pemberian posttests dilakukan untuk mengetahui kemampuan akhir dan sebagai acuan apakah kegiatan permainan Scrabble memberikan pengaruh kemampuan membaca anak di TK Nurul Taqwa.

4. Gambaran Kemampuan Membaca anak setelah diberikan permainan scrabble

Tabel 4.3
 Hasil Posttest kelompok kontrol

No	Indikator	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	Menyebutkan simbol huruf <i>vocal</i>	BB	6	60%
		MB	4	40%
		BSh	0	0%
		BSB	0	0%
2	Menyebutkan simbol huruf Konsonan	BB	3	30%
		MB	7	70%
		BSh	0	0%
		BSB	0	0%
3	Menunjukkan simbol huruf <i>vocal</i>	BB	5	50%
		MB	5	50%
		BSh	0	0%
		BSB	0	0%
4	Menunjukkan huruf konsonan	BB	6	60%
		MB	4	40%
		BSh	0	0%
		BSB	0	0%
5	Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki awalan bunyi yang sama	BB	3	30%
		MB	7	70%
		BSh	0	0%
		BSB	0	0%
6	Membaca kata dalam permainan <i>Scrabble</i>	BB	5	50%
		MB	5	50%
		BSh	0	0%
		BSB	0	0%

Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian di Kelompok B TK Nurul Taqwa

Pada hasil posttest di TK Nurul Taqwapada indikator menyebutkan huruf *vocal* kita dapat lihat bahwa ada 6 anak yang belum berkembang dengan persentase 6% ada 2 anak yang Mulai Berkembang dengan persentase 40% dan 0 Anak yang sudah Berkembang sesuai harapan dengan persentase 0% dan 0 anak yang sudah dapat berkembang sangat baik dengan persentase 0% , pada Indikator Menyebutkan huruf konsonan terdapat 3 anak yang belum berkembang dengan persentase 30% dan ada 7 anak yang mulai berkembang dengan persentase 70% dan 0 yang sudah berkembang sesuai harapan dengan persentase 0% dan terdapat 0 anak yang berkembang sangat baik dengan persentase 0%, pada indikator Menunjukkan simbol huruf *vocal* terdapat 5 anak yang

belum berkembang dengan persentase 50% dan 5 anak yang mulai berkembang dengan persentase 50% dan sudah ada 0 anak yang berkembang sesuai harapan dengan persentase 0% dan ada 0 anak yang sudah berkembang sangat baik dengan persentase 0% pada indikator selanjutnya yaitu menunjukkan simbol huruf konsonan terdapat 6 anak yang belum berkembang dengan persentase 60% dan 4 anak yang mulai berkembang dengan persentase 40% dan 0 anak yang berkembang sesuai harapan dengan persentase 0% sedangkan berkembang sangat baik sudah ada 0 anak dengan persentase 0%, pada indikator menyebutkan kelompok gambar yang memiliki awalan bunyi yang sama terdapat 3 anak dengan kategori belum berkembang dengan persentase 30% dan 7 anak kategori mulai berkebang dengan persentase 70% dan 0 yang berkembang sesuai harapan dengan persentase 0% dan sudah ada 0 yang berkembang sangat baik dengan persentase 0% dan pada indikator keenam yaitu membaca kata pada permainan *Scrabble* terdapat 5 dengan kategori belum berkembang presentase 50% dan mulai berkembang terdapat 5 dengan persentase 50% dan 0 anak yang

berkembang sesuai harapan dengan persentase 0% dan 4 anak yang berkembang sangat baik dengan persentase 0%.

5. Gambaran Kemampuan Membaca anak usia 5-6 Tahun setelah diberikan permainan scrabble

Tabel 4.5
 Hasil Posttest TK Nurul Taqwa

No	Indikator	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Menyebutkan simbol huruf vocal	BB	0	0%
		MB	2	20%
		BSH	8	80%
		BSE	0	0%
2	Menyebutkan simbol huruf Konsonan	BB	0	0%
		MB	0	0%
		BSH	8	80%
		BSE	2	20%
3	Menunjukkan simbol huruf vocal	BB	0	0%
		MB	0	0%
		BSH	9	90%
		BSE	1	10%
4	Menunjukkan huruf konsonan	BB	0	0%
		MB	0	0%
		BSH	7	70%
		BSE	3	30%
5	Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki awalan bunyi yang sama	BB	0	0%
		MB	0	0%
		BSH	7	70%
		BSE	3	30%
6	Membaca kata dalam permainan Scrabble	BB	0	0%
		MB	0	0%
		BSH	8	80%
		BSE	2	20%

Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian di Kelompok B TK Nurul Taqwa

Pada hasil posttest di TK Nurul Taqwa pada indikator menyebutkan huruf vocal kita dapat lihat bahwa ada 0 anak yang belum berkembang dengan persentase 0% ada 2 anak yang Mulai Berkembang dengan persentase 20% dan 6 Anak yang sudah Berkembang sesuai harapan dengan persentase 60% dan 2 anak yang sudah dapat berkembang sangat baik dengan persentase 20%, pada Indikator Menyebutkan huruf konsonan terdapat 0 anak yang belum berkembang dengan persentase 0% dan ada 1 anak yang mulai berkembang dengan persentase 10% dan 8 yang sudah berkembang sesuai harapan dengan persentase 80% dan

terdapat 1 anak yang berkembang sangat baik dengan persentase 10%, pada indikator Menunjukkan simbol huruf vocal terdapat 0 anak yang belum berkembang dengan persentase 0% dan 1 anak yang mulai berkembang dengan persentase 10% dan sudah ada 5 anak yang berkembang sesuai harapan dengan persentase 50% dan ada 4 anak yang sudah berkembang sangat baik dengan persentase 40% pada indikator selanjutnya yaitu menunjukkan symbol huruf konsonan terdapat 0 anak yang belum berkembang dengan persentase 0% dan 0 anak yang mulai berkembang dengan persentase 0% dan 7 anak yang berkembang sesuai harapan dengan persentase 70% sedangkan berkembang sangat baik sudah ada 3 anak dengan persentase 30%, pada indikator menyebutkan kelompok gambar yang memiliki awalan bunyi yang sama terdapat 0 anak dengan kategori belum berkembang dengan persentase 0% dan 0 anak kategori mulai berkebang dengan persentase 0% dan 4 yang berkembang sesuai harapan dengan persentase 40% dan sudah ada 6 yang berkembang sangat baik dengan persentase 60% dan pada indikator keenam yaitu membaca kata pada permainan

Scrabble terdapat 0 dengan kategori belum berkembang presentase 0% dan mulai berkembang terdapat 0 dengan persentase 0% dan 6 anak yang berkembang sesuai harapan dengan persentase 60% dan 4 anak yang berkembang sangat baik dengan persentase 40%.

Tabel 4.6
 Hasil uji analisis deskriptif setelah diberikan perlakuan

Descriptive Statistics							
	N	Range	Min	Max	Mean Std.	Deviation	Variance
Kelas Eksperimen	10	5.00	16.00	21.00	19.6000	1.42984	2.044

Berdasarkan hasil perhitungan analisis statistik deskriptif tersebut nampak bahwa 10 data variabel kelompok eksperimen sesudah diberikan perlakuan menunjukkan nilai minimum 16 maksimum 21 dengan rata-rata sebesar 19.6000 adapun standar deviasi sebesar 1.42984 dan variansi sebesar 2.044

Tabel 4.7
 Hasil Uji Analisis Deskriptif Sesudah diberikan Perlakuan

Descriptive Statistics							
	N	Range	Min	Max	Mean Std.	Deviation	Variance
Kelas Eksperimen	10	2.00	10.00	12.00	10.9000	0.87560	0.767
Valid N (listwise)	10						

Berdasarkan hasil perhitungan analisis statistik deskriptif tersebut nampak bahwa dari 10 data variabel kelompok eksperimen sesudah diberikan perlakuan menunjukkan nilai minimum 10, nilai maximum 12, rata-ratanya sebesar 10.9000 adapun 4.6 standar deviasi sebesar 0.87560 dan variansi sebesar 0.767.

6. Pengaruh Kegiatan Permainan Scrabble dalam meningkatkan kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun

Tabel 4.8
 Wilcoxon Hasil Uji Wilcoxon Kelompok Kontrol pada kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun

	posttest – pretest
Z	-1.633 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	.102
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on negative ranks.	

Sumber: output SPSS 26

Berdasarkan tabel tersebut hasil uji Wilcoxon kemampuan membaca anak untuk kelompok kontrol terlihat bahwa Z hitung sebesar -1,633 dan nilai sig sebesar 0,102. Hal ini menunjukkan nilai sig. $0,102 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan kemampuan membaca anak kelompok kontrol sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan.

Tabel 4.9
 Hasil Uji Wilcoxon Kemampuan Membaca Pada Kelompok Eksperimen

	posttest – pretest
Z	-2.840 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	.005
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on negative ranks.	

Sumber: output SPSS 26

Adapun nilai Asymp Sig (2-tailed) yang diperoleh $0,005 < 0,05$ maka H0 ditolak dan H1 diterima artinya ada pengaruh kegiatan Scrabble terhadap peningkatan kemampuan membaca anak. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan membaca anak kelompok eksperimen sebelum dan setelah diberikan perlakuan.

B. Pembahasan

1. Gambaran kemampuan membaca permulaan sebelum penggunaan permainan Scrabble pada anak usia 5-6 Tahun

Hasil penelitian berdasarkan observasi yang dilakukan sebelumnya bahwa subjek yang digunakan ditaman kanak-kanak sebelum anak menerima perlakuan kategori kemampuan membaca permulaan anak belum berkembang dan mulai berkembang. Hal tersebut disebabkan karena belum adanya perlakuan ataupun treatment yang diberikan untuk melatih perkembangan kemampuan membaca anak, anak belum mampu menyebutkan huruf vocal apalagi untuk menunjukkan huruf dikarenakan beberapa anak masih kebingungan dan pada saat anak diminta untuk menyebutkan dan menunjukkan yang mana huruf konsonan masih banyak anak yang masih terdiam karena belum mengetahui yang dimaksud huruf konsonan. Dan pada saat anak diminta untuk menyebutkan kelompok gambar yang memiliki awalan bunyi yang sama anak masih kesulitan dalam menyebutkan kelompok gambar dengan awalan bunyi yang sama karena anak belum paham mengenai kelompok yang memiliki awalan bunyi yang sama.

Selain itu Nurbiana, dkk (2008) mengungkapkan bahwa membaca permulaan adalah membaca yang diajarkan secara terpadu, yang menitik beratkan pada pengenalan huruf dan kata, menghubungkannya dengan bunyi. Dengan melakukan perlakuan atau treatment kemampuan membaca permulaan anak dapat meningkat karena anak-anak belajar dalam pengenalan huruf konsonan dan vocal, pengenalan dalam membaca kata serta menghubungkan dengan bunyi pada saat permainan berlangsung.

2. Kegiatan penggunaan permainan Scrabble pada anak usia 5-6 Tahun

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.

Pada saat peneliti melakukan kegiatan menstimulasi pengenalan huruf menggunakan permainan Scrabble, anak terlihat sangat antusias dan tertarik untuk berpartisipasi dalam melakukan aktivitas permainannya menyusun huruf tersebut. Walaupun anak kurang teratur dalam permainan karena anak berebutan huruf pada saat permainan berlangsung, kadang ada anak yang merebut kepingan huruf padahal sudah ada ditangan temannya mereka sangat bersemangat dalam permainan scrabble tersebut karena merupakan permainan baru yang mereka jumpai. Dengan permainan Scrabble anak-anak lebih efektif belajar mengenal huruf serta mendapatkan hal dan pengalaman baru.

3. Gambaran kemampuan membaca setelah kegiatan permainan Scrabble sesudah perlakuan terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 Tahun

Hal ini dapat terjadi karena diberikannya suatu perlakuan permainan Scrabble yang mana permainan Scrabble itu sendiri ialah suatu permainan menyusun huruf, permainan tersebut menjadi suatu permainan yang baru bagi anak,

sehingga melalui permainan Scrabble dapat membuat anak tertarik untuk ikut berpartisipasi aktif dalam melakukan kegiatan belajar yang sedang terjadi. Sebagaimana yang dijelaskan menurut Wilhelm Choirun Nisak Aulina (2012) "permainan Scrabble merupakan permainan membaca yang menggunakan metode fonik yang merupakan salah satu metode membaca permulaan yang dimulai dengan ejaan dari struktur terkecil yaitu huruf, suku kata, kata dan kalimat. Metode fonik dapat mempermudah mengenalkan huruf-huruf kepada anak dari huruf yang mudah sampai yang sulit, dari vocal hingga konsonan.

Dalam penelitian yang dilakukan permainan Scrabble dapat meningkatkan beberapa aspek perkembangan anak diantaranya: Perkembangan kognitif yang dimana anak meningkatkan kemampuan mengingatnya dalam mengenal huruf serta mencocokkan huruf yang sesuai dengan nama pada gambar yang tersedia dalam permainan Scrabble, perkembangan motorik dimana dalam permainan peserta didik mampu mengkoordinasikan anggota tubuh seperti tangan sehingga mereka lebih terampil dalam menjalankan membaca dan kasar, perkembangan

Sosial Emosional dalam permainan dilakukan peserta didik mampu bekerja sama dengan temannya dalam mengisi huruf menjadi kata, perkembangan nilai agama dan moral dimana anak dibiasakan membaca basmalah sebelum melakukan permainan Scrabble dan mengucapkan hamdalah ketika setelah selesai permainan scrabble, perkembangan bahasa dimana dalam permainan Scrabble anak dapat mengenal huruf serta membaca kata yang ada dalam permainan.

4. Pengaruh kegiatan permainan Scrabble terhadap kemampuan membaca anak usia dini 5-6 Tahun

Dengan uji Wilcoxon bahwa ada pengaruh penggunaan permainan Scrabble terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini kelompok B TK Nurul Taqwa

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.

DAFTAR PUSTAKA

Aulina, Nisak, Choirun. 2012. *Pengaruh Permainan Dan Penguasaan Kosa Kata 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

- .2014.*Pembelajaran Paud Bermain cerita dan menyanyi secara Islami*.Bandung:PT Remaja Rosdakarya Offset
- 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 Magfirah Padang*. Journal of Family, Adult, and Early Childhood Education. Volume 2 Nomor 1(<http://ejournal.aksararentakasia.com/index.php/jface/article/download/91/54> diakses pada tanggal 18 Agustus 2020
- Sudaryono.2018.*Metodologi Penelitian*.Depok:PT RajaGrafindo Persada
- Suryana Dadan.2018.*Pendidikan anak usia dini stimulasi dan aspek perkembangan anak*.Jakarta:Prenadamedia Group
- Susanto Ahmad.20011.*Perkembangan anak usia dini pengantar dalam berbagai aspeknya*. Jakarta:Prenadamedia Group
- Ulfah Maulidya, Suyadi.2015.*Konsep Dasar Paud*. Bandung:PT Remaja Rosdakarya
- Wiyani Ardy Novan.2016.*Konsep Dasar Paud*.Yogyakarta:Gava Media
- Hajerah, H., & Syamsuardi, S. (2019, December). Pengaruh Penggunaan Media Pop Up Book Terhadap Kemampuan Membaca Anak di TK Insan Cita Kec. Masamba Kab. Luwu Utara. In Seminar Nasional LP2M UNM.