

MEDIA PERMAINAN SCARBBLE GUNA MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA

M.Makhrus Ali¹, Meiga Rizki Novianti², Firatih Wulandari³

¹ STAI Ibnu Rusyd Kotabumi lampung, Indonesia

² Institut Ahmad Dahlan Probolinggo, Indonesia

³ Institut Ahmad Dahlan Probolinggo, Indonesia

Email: muhammadali2518@gmail.com, meiganovianti@gmail.com

E-Issn: 3063-8313

Received: Agustus 2024

Received: Agustus 2024

Received: Agustus 2024

Abstract:

Based on the results of initial observations, classroom action research is needed which aims to improve children's vocabulary mastery through Scrabble games. The game of Scrabble is played with predetermined rules that have been modified to suit the theme. Students' vocabulary before the action was very minimal and did not develop well. Cycle I still shows a low percentage, students have a little difficulty in playing and developing understanding. It was proven that the percentage of success only reached 29%, while the percentage of failure was 71%. After taking action in cycle II, it began to show that several students were actively speaking Indonesian, this was because there were several students who already used Indonesian as their daily language. We can see that the presentation achieved 64% success. After taking action in cycle 3 using supporting media to support success, the percentage increased as expected, in cycle I 29%, cycle II 64%, cycle 3 reached 86%.

Keywords: Vocabulary mastery, Scrabble

Abstrak:

Berdasarkan hasil observasi awal, diperlukan adanya penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata anak melalui permainan *scrabble*. Permainan *scrabble* dimainkan dengan aturan yang telah ditetapkan dan telah dimodifikasi sesuai dengan tema. Kosakata siswa sebelum adanya tindakan sangat minim dan tidak berkembang dengan baik. Siklus I masih menunjukkan presentase rendah, siswa sedikit kesulitan dalam bermain dan menyusun kosakata. Terbukti presentase berhasil hanya mencapai 29% sedangkan presentase belum berhasil sebesar 71%. Setelah dilakukan tindakan pada siklus II mulai menunjukkan beberapa siswa aktif berbahasa indonesia, hal ini karena ada beberapa siswa yang sudah menggunakan bahasa indonesia sebagai bahasa sehari-hari. Hal ini dapat kita lihat presentase berhasil mencapai 64%. Setelah dilakukan tindakan pada siklus 3 dengan menggunakan media pendukung sebagai penunjang keberhasilan sehingga menghasilkan presentase yang meningkat sesuai harapan, pada siklus I 29%, siklus II 64%, siklus 3 mencapai 86%.

Kata kunci: Penguasaan kosa kata, Scrabble

PENDAHULUAN

Manusia dibekali dengan akal dan pikiran yang dapat digunakan untuk berkarya. Tidak hanya dalam bertindak namun juga berbahasa. Bahasa merupakan alat berkomunikasi yang mengandung muatan pesan (Mu'thia & Widiyanto, 2017). Bahasa yang dapat dipakai untuk berkomunikasi tidak hanya bahasa Daerah saja, namun juga bahasa Indonesia sebagai bahasa Nasional.



Di dalam sejarahnya, bahasa Indonesia mengalami perkembangan yang sangat menarik, tadinya bahasa Indonesia adalah bahasa Melayu yang memiliki kesamaan dengan rumpun dari negara Malaysia. Bahasa ini telah menjadi bahasa lebih dari 200 juta rakyat di nusantara Indonesia. Sebagian besar di antaranya juga telah menjadikan bahasa Indonesia sebagai bahasa lokal (etnis) yang kecil (Tri, 2018).

Pelajaran bahasa Indonesia merupakan bidang studi pendidikan umum dalam kurikulum madrasah ibtidaiyah dan sekolah dasar. Sebagaimana dirumuskan oleh Kementrian Agama, bahwa bahasa Indonesia mempunyai fungsi sebagai sarana pembinaan kesatuan dan persatuan bangsa, sarana peningkatan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka pelestarian dan pengembangan budaya serta peningkatan pengetahuan untuk meraih dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni (Khanif, 2013).

Sekolah dasar yang merupakan bagian dari sistem pendidikan nasional mempunyai peranan yang sangat funda-mental dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (Puput et al., 2015). Dalam pendidikan formal, belajar menunjukkan adanya perubahan yang sifatnya positif, sehingga pada tahap akhir akan didapat keterampilan, kecakapan, dan pengetahuan baru. Hasil dari belajar tersebut tercermin dalam kesuksesan belajarnya. Untuk meraih kesuksesan belajar yang memuaskan, dibutuhkan proses pembelajaran.

Pembelajaran di sekolah mengacu pada Kurikulum yang telah ditetapkan pemerintah dimana tertuang dalam silabus pendidikan pada setiap jenjang pendidikan (Astuti, Muhammad, Wiyanti, Rodhi, & Sari, 2019).

Kemampuan untuk meningkatkan daya ingat anak perlu diasah, sehingga otak dapat mempengaruhi hasil akhir yang dicapai (Mu'thia & Widiyanto, 2017). Cara untuk meningkatkan kualitas kecerdasan dan pikiran dari seseorang dalah dengan mengasah otak. Biasanya seusia anak-anak ini perlu sekali untuk mengasah otak karena masa ini anak-anak sedang tumbuh berkembang. Pada usia tersebut sangat mudah sekali untuk diasah otaknya, oleh karena itu hendaknya disuguhi dengan media-media yang dapat

membantu dalam meningkatkan kemampuan berbahasa Indonesia. Salah satu media untuk mengasah otak adalah penggunaan media permainan Scrabble.

Scrabble merupakan sebuah media yang berbentuk permainan dengan fungsi untuk mengasah otak atau menstimulasi perkembangan otak (Widiyanto, 2017). Scrabble ini juga merupakan permainan berbentuk papan dan cara bermainnya dengan menyusun kata yang memiliki makna (Mu'thia & Widiyanto, 2017). Dengan permainan yang mengasah otak ini maka secara tidak sengaja peserta didik akan meningkatkan penguasaan kosakata yang kemudian dapat digunakan dalam merangkai kalimat bahkan paragraf melalui kegiatan menulis dalam bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Penguasaan kosakata merupakan hal yang sangat penting dalam mencapai penguasaan bahasa, semakin banyak kosakata yang dimiliki seseorang maka semakin banyak pula ide dan gagasan yang dikuasai seseorang (Yuanita, 2018).

Keterampilan berbahasa Indonesia yang terdiri dari membaca, menulis, mendengarkan dan berbicara (Istiqoh, 2020). Agar menguasai keempat aspek tersebut, diperlukan penguasaan kosakata yang lebih banyak sehingga dapat dengan mudah belajar bahasa Indonesia baik secara tulis maupun lisan. Belajar kosakata dengan cara intensitas tinggi sangat berguna bagi peserta didik, oleh karena itu perlu ditangani secara eksplisit.

Semakin banyak kosakata yang dimiliki seseorang, maka semakin mudah seseorang tersebut berkomunikasi dengan orang lain. Hal ini menggambarkan bahwa kosakata penting dalam kehidupan sehari-hari (Astuti et al., 2019).

Permainan scrabble ada kaitannya dengan silang datar, yaitu dalam hal mengisi kotak-kotak dengan huruf sehingga membentuk sebuah kata. Tujuan permainan ini ialah untuk membina penguasaan kosa kata, melatih ejaan, dan melatih penguasaan struktur morfologis (Farlina, 2019).

Rumusan masalah yang akan diteliti adalah Bagaimana penerepan permainan scrabble untuk meningkatkan kosakata bahasa Indonesia di MI

Muhammadiyah I Sumberbulu Tegalsiwalan Probolinggo?. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menginterpretasikan penerepan permainan scrabble untuk meningkatkan kosakata bahasa Indonesia di MI Muhammadiyah I Sumberbulu Tegalsiwalan Probolinggo.

KAJIAN TEORI

Permainan scrabble ada kaitannya dengan silang datar, yaitu dalam hal mengisi kotak-kotak dengan huruf sehingga membentuk sebuah kata. Tujuan permainan ini ialah untuk membina penguasaan kosa kata, melatih ejaan, dan melatih penguasaan struktur morfologis (Farlina, 2019).

Scrabble adalah permainan papan klasik yang bertujuan untuk menyusun kata yang dapat dimainkan 2 atau lebih anak setiap kelompoknya (Indriana Ruslan, 2021). 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 (Suriyawati; & Dr. Rachma, Hasibuan, 2015).

Bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam pembangunan bangsa Indonesia seutuhnya. Oleh sebab itu, perlu adanya peningkatan yang signifikan agar bangsa Indonesia mengalami perubahan dalam segi kecintaannya dalam mempelajari bahasa dan sastra Indonesia. Demikian juga halnya dengan bahasa dan sastra Indonesia sebagai pengembangan penalaran, karena pembelajaran bahasa Indonesia selain untuk meningkatkan keterampilan berbahasa, juga untuk meningkatkan kemampuan berpikir, bernalar, dan kemampuan memperluas wawasan (Tri, 2018)

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.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia terhadap peserta didik kelas III di MI Muhammadiyah Sumberbulu Tegalsiwalan Probolinggo. PTK adalah bagaimana guru dapat mengorganisasi kondisi praktek pembelajaran dan belajar dari pengalamannya sendiri, dapat mencobakan gagasan perbaikan dalam praktek pembelajaran mereka, dan melihat pengaruh nyata dari upaya itu (Wiraatmaja, 2006).

Kehadiran peneliti di lokasi target penelitian menjadi hal yang wajib. Hal itu dikarenakan peneliti dapat ikut berperan serta dalam aktivitas objek penelitian yang ingin diteliti (Moleong, 2014). Peran serta peneliti juga dapat membantu peneliti menjalin hubungan kerjasama yang baik dengan subjek penelitian.

Objek dan Subjek Penelitian

Obyek penelitian adalah MI Muhammadiyah I Sumberbulu Tegalsiwalan Probolinggo. Pemilihan tempat ini berdasarkan minimnya pemahaman siswa dan penguasaan kosakata bahasa Indonesia yang baik dan benar. Hal itu dikarenakan lingkungan yang masih kental dengan bahasa daerah yakni bahasa madura.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di MI Muhammadiyah I Sumberbulu Tegalsiwalan Probolinggo. Jumlah subjek penelitian 14 siswa yang terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas kolaboratif, yaitu peneliti bekerjasama dengan guru kelas dalam melaksanakan penelitian.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan instrumen berupa lembar observasi aktivitas guru dan siswa, pedoman wawancara, tes. Analisis data dalam penelitian ini berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Analisis data kualitatif meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2012). Validitas penelitian ini menggunakan triangulasi teknik pengumpulan data dan sumber data. Triangulasi teknik pengumpulan data ini dilakukan dengan teknik tes, teknik wawancara, dan observasi. Sedangkan triangulasi sumber data dengan melibatkan guru kelas III, siswa kelas III, peneliti, dan observer.

Indikator kinerja penelitian dalam penelitian ini yaitu mencapai $\geq 85\%$ pada langkah-langkah penggunaan metode penerapan media permainan *scrabble* guna meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia. KKM yang ditentukan dalam penelitian ini adalah 75.

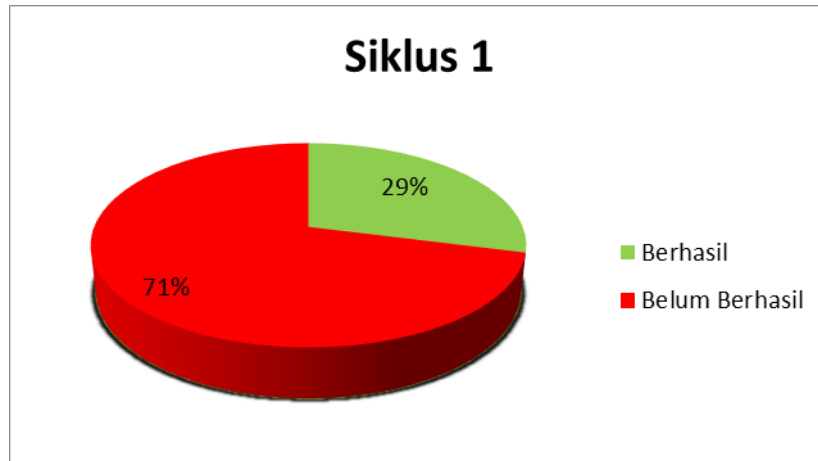
Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Prosedur penelitian tindakan kelas dalam penelitian ini yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi (Arikunto, 2014). Pada perencanaan penggunaan metode penerapan media permainan *scrabble* guna meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia, peneliti menyusun RPP dan perangkatnya, melakukan koordinasi dengan guru kelas dan menghubungi observer yang akan bertugas.

Pada pelaksanaan guru melaksanakan pembelajaran sesuai perencanaan yang telah dibuat. Pada pengamatan, observer mengamati langkah-langkah penggunaan metode penerapan media permainan *scrabble* guna meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia, terhadap guru dan siswa. Pada tahap refleksi dilakukan oleh peneliti, guru kelas, dan observer untuk mendiskusikan kendala yang dihadapi selama pelaksanaan dan mencari solusi agar kendala tersebut dapat diatasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus 1

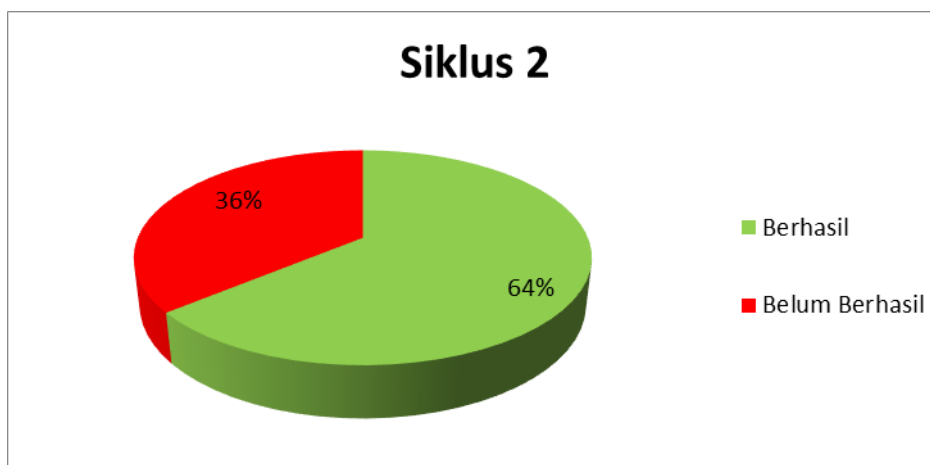
Pelaksanaan penelitian tindakan kelas terdiri atas empat kali pertemuan, yang mana pertemuan pertama adalah pengenalan permainan Scrabble, mulai dari tata cara permainan hingga peraturan permainan



Gambar 1. Hasil PTK Siklus 1

Hasil PTK pada siklus I belum maksimal dengan 29% berhasil dan 71% belum berhasil, hal ini tidak sesuai dengan kriteria ketuntasan. Oleh karena itu, penulis dan guru secara bersama-sama merencanakan kegiatan pada siklus ke 2.

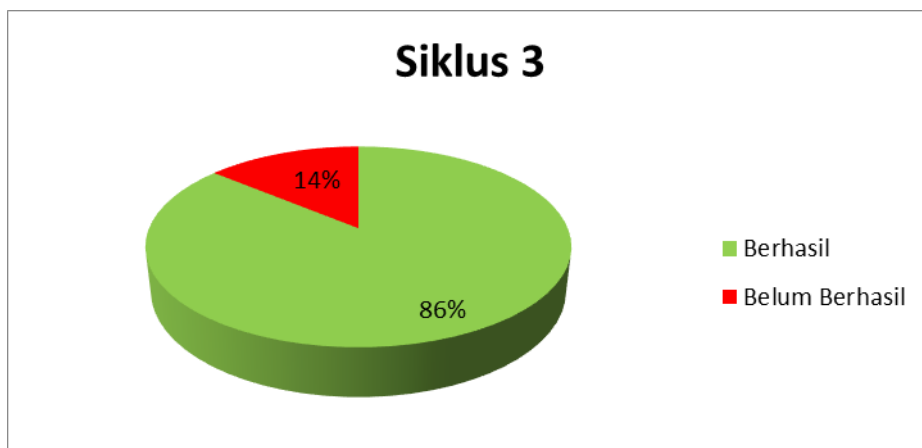
Siklus 2



Gambar 2. Hasil PTK Siklus 2

Berdasarkan grafik perbandingan tersebut, dapat dipahami bahwa penelitian pada siklus I dan siklus II tentang penguasaan kosakata Bahasa Indonesia di MI Muhammadiyah Sumberbulu Tegalsiwalan Probolinggo mencapai 64% telah berhasil dan berkembang sangat baik. Hal ini dapat kita lihat pada siklus II terdapat peningkatan sebesar 35%. Namun hal ini belum mencapai kriteria ketuntasan, oleh karena itu akan dilakukan penelitian selanjutnya pada siklus III.

Siklus 3



Gambar 3. Hasil PTK Siklus 3

Penelitian tindakan kelas pada siswa kelas 3 MI Muhammadiyah Sumberbulu Tegalsiwalan Probolinggo telah mencapai kriteria ketuntasan pada Siklus III penguasaan kosakata Bahasa Indonesia berkembang dengan sangat baik dengan kategori berhasil sesuai dengan kategori yang telah ditentukan. Hal ini terlihat presentasi siklus 64% menjadi 86% sesuai dengan kriteria ketuntasan. Setelah hasil siklus III sesuai dengan kriteria ketuntasan, maka penelitian dihentikan.

Hasil penelitian yang telah dilakukan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa melalui permainan scrabble dapat dikatakan

berhasil dilihat dari penilaian yang telah dilakukan sesuai indikator yang harus dicapai pada penguasaan kosakata bahasa Indonesia pada siswa kelas III. Selain itu anak terlihat mengalami perubahan secara bertahap dari hasil presentase yang didapatkan dari masing-masing pertemuan pada setiap siklus.

Selain itu, penguasaan kosakata yang mampu dipahami oleh siswa yaitu berupa kata benda, kata kerja, kata sifat, serta beberapa kelas kata bahasa indonesia. Hal ini sesuai dengan penelitian Markus, Kusmiyati, dan Sucipto (2017), bahwa siswa sudah menguasai hampir semua kelas kata bahasa Indonesia. Mulai dari kata nomina, verba adjektiva, adverbialia, pronomina, numeralia, preposisi, konjungsi, sampai dengan interjeksi.

Permainan scrabble ini banyak memberi manfaat kepada siswa, selain meningkatnya penguasaan kosakata dan kemampuan berbahasa indonesia dengan baik, ada juga kemampuan menulis yang bisa dicapai pada permainan Scrabble.

Dituturkan oleh Ibu Holipa, S.Pd selaku wali kelas 3 menyatakan bahwa “Permainan scrabble ini sangat menarik bagi siswa, awalnya mereka memang sangat susah untuk bermain, karena pada dasarnya kosakata bahasa indonesia sangat kurang sekali hal ini terjadi karena bahasa ibu siswa-siswi disini ialah bahasa daerah, yakni bahasa madura. Sehingga sering kali anak-anak itu berbicara menggunakan bahasa indonesia namun diselip-selipkan bahasa madura, kadangkala bahasa madura yang dibahasa indonesiakan menjadi aneh. Jadi permainan ini sangat bermanfaat sekali, dan melihat anak-anak mulai paham antara bahasa yang baku dan tidak baku.”

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata siswa kelas III MI Muhammadiyah Sumberbulu Tegalsiwalan Probolinggo dapat ditingkatkan melalui permainan scrabble. Tindakan yang digunakan sesuai pembelajaran. Permainan dimodifikasi sesuai

dengan tema pembelajaran anak yang menarik dan bervariasi di setiap pertemuan. Selain itu, pada siklus III ditambahkan penggunaan media pendukung yaitu iringan musik sesuai dengan kata pada scrabble serta kami sediakan reward. Siswa terlihat semakin senang dan bersemangat dalam bermain sehingga berebutan saat menyusun.

Melalui pengamatan penguasaan kosakata bahasa Indonesia pada siswa kelas 3 MI Muhammadiyah Sumberbulu Tegalsiwalan Probolinggo dari hasil pratindakan dapat diperoleh hasil penelitian yang dilakukan sebelum dan sesudah adanya tindakan siklus 1, 2, dan 3 sebagai berikut :

Sebelum adanya tindakan yang diberikan penguasaan kosakata pada siswa masih belum berkembang sesuai harapan.

Siklus I masih menunjukkan presentase rendah, siswa sedikit kesulitan dalam bermain dan menyusun kosakata. Terbukti presentase berhasil hanya mencapai 29% sedangkan presentase belum berhasil sebesar 71%.

Setelah dilakukan tindakan pada siklus II mulai menunjukkan beberapa siswa aktif berbahasa Indonesia, hal ini karena ada beberapa siswa yang sudah menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa sehari-hari. Hal ini dapat kita lihat presentase berhasil mencapai 64% dan tidak berhasil 36%, namun masih belum mencapai kriteria tuntas dan perlu penelitian lebih lanjut.

Setelah dilakukan tindakan pada siklus 3 dengan menggunakan media pendukung yaitu iringan musik serta terdapat reward sebagai penunjang keberhasilan sehingga menghasilkan presentase yang meningkat sesuai harapan, pada siklus I 29%, siklus II 64%, siklus 3 mencapai 86%. Dari hasil tersebut menunjukkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas III MI Muhammadiyah Sumberbulu Tegalsiwalan melalui permainan scrabble mengalami peningkatan yang signifikan melebihi batas ketuntasan yang telah ditentukan yaitu 80% dengan hasil yang didapatkan 86%.

DAFTAR PUSTAKA

Astuti, D. S., Muhammad, I. R. P., Wiyanti, S., Rodhi, & Sari, D. S. (2019).

Pembelajaran kosakata Bahasa Inggris melalui permainan Scrabble.

- GERVASI: *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 180–189.
- Farlina, H. (2019). Alat Permainan Edukatif Scrabble Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok B. *Jurnal Golden Age*, 3(01), 17–29.
- Indriana Ruslan, N. A. A. (2021). PENGARUH PENGGUNAAN PERMAINAN SCRABBLE DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK USIA DINI. *Panrita*, 02(01), 23–27.
- Istiqoh, N. (2020). PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS PANTUN DENGAN MODEL THINK PAIR SHARE DI KELAS VII-A MTs PESANTREN PEMBANGUNAN MAJENANG KABUPATEN CILACAP TAHUN PEMBELAJARAN 2018/2019. *Diksatrasia*, 4(1), 22–29.
- Khanif, M. (2013). Hubungan Kecerdasan Emosional dan Motivasi dengan Tingkat Prestasi Belajar Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) Jejeran Bantul pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *M U A D D I B*, 03(01), 36–62.
- Mu'thia, M., & Widiyanto, S. (2017). Pengaruh penggunaan media permainan Scrabble terhadap Keterampilan menulis teks prosedur siswa kelas X SMA Tugu Ibu, Depok, Jawa Barat. *DEIKSIS*, 09(03), 323–335.
- Puput, L., Tri, S. S., & Warsiti. (2015). *Penggunaan metode mendongeng dengan media Scrabble dalam peningkatan keterampilan menulis siswa kelas I SD Negeri 2 Kalirejo Tahun Ajaran 2014/2015*. 1–6.
- Suriyawati, & Dr. Rachma, Hasibuan, M. K. (2015). *Pengembangan Permainan Scabble Modifikasi untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kata pada Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kank-kanak*. 1–6.
- Tri, I. K. (2018). Peranan Bahasa Indonesia dalam Era Globalisasi. *NIZHAMIYAH*, VIII(2), 68–77.
- Widiyanto, S. (2017). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN SCRABBLE TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS TEKS PROSEDUR. *Deiksis*, 09(03), 323–335.
- Yuanita, E. (2018). Pengaruh Media Scrabble terhadap penguasaan kosakata

Bahasa Inggris pada Siswa Sekolah Dasar. *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, 7(4), 356-364.