

Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Permainan Scrabble di Tk 'Aisyiyah Pituruh Kecamatan Pituruh Kabupaten Purworejo

Izzati Cahya Imani¹, Khusnul Laely², Reza Edwin S³

^{1,2,3} Department of Teacher and Education Science, Universitas Muhammadiyah Magelang, Indonesia

 kenzie.shqza@gmail.com

Abstract

This study aims to improve early reading skills through the Scrabble game in 'Aisyiyah Pituruh Kindergarten, Pituruh District, Purworejo Regency. This research is a classroom action research. The subjects in this study were students from 'Aisyiyah Pituruh Kindergarten, Pituruh District, Purworejo Regency in the 2022/2023 academic year, totaling 14 children consisting of 7 boys and 7 girls. The technique of collecting data is through observation and structured interviews by the classroom teacher. The instruments used are observation sheets and interview sheets. Data analysis techniques are descriptive qualitative and quantitative. Classroom Action Research uses Kurt Lewin's model which consists of four stages. The first is the stages of planning, implementing, observing, and reflecting. The implementation of class action consists of two cycles, namely cycle I and cycle II each with four meetings with additional movable alphabet media in cycle II. This indicator of success is achieved when the child's ability in early reading increases and obtains an average percentage of 75%. The results of this study indicate that Scrabble media can improve early reading skills in 'Aisyiyah Pituruh Kindergarten, Pituruh District, Purworejo Regency. This is evidenced by the learning activities in the classroom in the first cycle of children having an average percentage of 58%. After the second cycle of action, the average percentage of children's reading ability became 82%. The implementation of learning to recognize letters and words with the addition of Scrabble media in it makes children more attractive and interested in participating in the game so that by itself the child's early reading ability increases well.

Keywords: *Beginning reading skills, Scrabble, 5-6 years old*

Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Permainan Scrabble Di Tk 'Aisyiyah Pituruh Kecamatan Pituruh Kabupaten Purworejo

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui permainan Scrabble di TK 'Aisyiyah Pituruh Kecamatan Pituruh Kabupaten Purworejo. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah anak didik dari TK 'Aisyiyah Pituruh Kecamatan Pituruh Kabupaten Purworejo pada tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 14 anak yang terdiri dari laki-laki 7 anak dan perempuan 7 anak. Teknik pengumpulan data melalui observasi dan wawancara terstruktur oleh guru kelas. Instrument yang digunakan adalah lembar observasi dan lembar wawancara. Teknik analisis data adalah deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Penelitian Tindakan Kelas menggunakan model Kurt Lewin yang terdiri dari empat tahapan. Yang pertama adalah tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pelaksanaan tindakan kelas terdiri dari dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II masing-masing empat kali pertemuan dengan tambahan media movable alphabet pada

siklus II. Indikator keberhasilan ini tercapai bila kemampuan anak dalam membaca permulaan meningkat dan memperoleh rata-rata persentase yaitu $\geq 75\%$. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media Scrabble dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan di TK 'Aisyiyah Pituruh Kecamatan Pituruh Kabupaten Purworejo. Hal ini dibuktikan dari kegiatan pembelajaran di kelas pada siklus I anak memiliki rata-rata persentase sebesar 58%. Setelah dilakukan tindakan siklus II rata-rata persentase kemampuan membaca anak menjadi 82%. Pelaksanaan pembelajaran mengenal huruf dan kata dengan ditambahkan media Scrabble didalamnya membuat anak lebih atraktif dan tertarik untuk mengikuti permainan tersebut sehingga dengan sendirinya kemampuan membaca permulaan anak meningkat dengan baik.

Kata kunci: kemampuan membaca permulaan, Scrabble, usia 5-6 tahun

1. Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini atau biasa disebut PAUD adalah suatu lembaga yang diselenggarakan sebagai kegiatan pembinaan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan yang mendorong pertumbuhan dan perkembangan fisik dan intelektual anak dalam pendidikan mereka. Selain itu, terdapat prinsip-prinsip penting dalam proses belajar anak usia dini, yaitu, (a) belajar sambil bermain; anak-anak di bawah usia 6 tahun diharapkan mengalami banyak waktu bermain. Dukungan yang tepat terkait dengan bermain dapat memberi anak-anak pembelajaran yang bermanfaat. (b) fokus pada perkembangan anak; semua aspek perkembangan dapat dikembangkan sesuai dengan usia anak melalui pembelajaran di kelas. (c) menargetkan kebutuhan anak; memberikan stimulasi yang baik sesuai dengan kebutuhan anak. (d) berpusat pada anak; semua berpusat pada karakteristik, minat, potensi, tingkat perkembangan, dan kebutuhan anak, pendidik dapat menciptakan suasana yang baik dalam menumbuhkan semangat belajar, motivasi, minat, kreativitas, inisiatif, inspirasi, inovasi, dan kemandirian. (e) pembelajaran aktif; menciptakan suasana yang mendukung anak untuk aktif mencari, menemukan, memutuskan, mengungkapkan pendapat, bertindak, dan mengalami sendiri pengalaman yang dimilikinya. (f) diarahkan pada pengembangan nilai-nilai karakter; nilai karakter positif seorang anak terbentuk dengan rangsangan pendidikan yang tepat. Pengembangan nilai-nilai karakter dibentuk oleh pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan pengetahuan dan keterampilan, serta melalui kebiasaan dan keteladanan. (g) diarahkan pada pengembangan kecakapan hidup; untuk mengembangkan kemandirian mereka, mereka diberikan dorongan yang ditujukan untuk ini. Pengembangan kecakapan hidup terjadi secara terpadu, baik melalui pembelajaran untuk mengembangkan kompetensi pengetahuan dan keterampilan. (h) didukung oleh lingkungan yang mendukung; lingkungan belajar dapat dirancang seoptimal mungkin agar anak tetap tertarik, merasa aman dan nyaman. Ruang dapat dirancang sehingga memungkinkan anak berinteraksi dengan pendidik, orang tua, dan anak-anak lainnya. (i) berorientasi pada pembelajaran demokratis; Pembelajaran demokratis diperlukan untuk menumbuhkan sikap saling menghormati antara anak dengan pendidik dan dengan anak lainnya. Penggunaan media pembelajaran, sumber belajar, dan narasumber di lingkungan PAUD dimaksudkan agar pembelajaran lebih kontekstual dan bermakna. Narasumber yang dimaksud di sini adalah orang-orang dengan profesi tertentu yang terlibat tergantung pada pekerjaannya, misalnya petani, dokter, guru, dll [1].

PAUD merupakan salah satu upaya pengembangan sumber daya manusia yang sangat penting dan mendasar. Masa kanak-kanak ini merupakan masa keemasan, tetapi

juga merupakan masa yang sangat kritis dalam tahapan perkembangan manusia. Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pendekatan pembinaan bagi anak sejak lahir sampai usia 6 tahun, dengan pemberian stimulus pendidikan untuk mendukung perkembangan, baik pertumbuhan fisik maupun intelektual, sehingga anak memiliki kesiapan lebih lanjut [2].

Masa usia dini (0-6 tahun) merupakan masa yang sensitif. Ini adalah masa ketika fungsi fisik dan psikologis matang dan siap untuk merespons rangsangan lingkungan. Pengembangan keterampilan fisik, kognitif, verbal, sosial, emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral, dan nilai-nilai agama adalah fondasi pertama saat ini. Anak usia dini merupakan masa yang sensitif dalam kehidupan seorang anak karena masa ini merupakan masa emas, merupakan masa yang sangat penting bagi perkembangan dan pertumbuhan anak selanjutnya. Oleh karena itu, optimalisasi seluruh aspek tumbuh kembang anak dan pemberian stimulasi pendidikan, bimbingan dan pengasuhan yang tepat akan berdampak positif bagi anak.

Menurut [3], tahap perkembangan bahasa manusia yang paling efektif adalah pada usia awal, saat otak manusia berkembang. Setiap anak belajar berinteraksi dengan bahasa yang efektif dan mudah. Oleh karena itu, untuk dapat berbicara dengan baik di masa depan perlu diperkenalkan bahasa yang tepat sejak usia dini. Perkembangan bahasa anak merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh setiap anak dan dibagi menjadi beberapa tahap sesuai dengan usia dan karakteristik perkembangannya.

Menurut [4], bahasa merupakan struktur kata, sistem bunyi, kata, dan bentuk yang digunakan orang untuk berkomunikasi. Keterampilan berbahasa anak yang dikembangkan menurut kurikulum PAUD 2013, meliputi: 1) memahami bahasa reseptif yaitu menyimak, mendengar, dan membaca; 2) mengenal keterampilan literasi dini melalui bermain; termasuk memahami bahasa nonverbal (menulis) dan mengungkapkannya secara verbal (lisan/berbicara). Untuk itu diperlukan aktivisme dan media yang dapat mendukung kebutuhan tersebut. Namun, meskipun pembelajaran perlu dimulai, dunia anak tidak dapat dipisahkan dari dunia bermain dan imajinasi, sehingga kegiatan dan media yang dibuat harus berhubungan dengan objek yang berhubungan dengan dunia anak.

Masa ini merupakan landasan penting bagi perkembangan anak pada generasi berikutnya. Salah satu keterampilan yang dapat distimulasi pada usia ini adalah membaca. Anak-anak harus diajari membaca sejak dini. Usia 2 hingga 6 tahun dianggap tepat karena ini adalah waktu yang sensitif untuk belajar membaca. Membaca adalah suatu proses yang dilakukan oleh pembaca untuk memperoleh pesan dari penulis baik melalui kata-kata atau bahasa tulis [5].

Membaca adalah kegiatan terpadu yang melibatkan beberapa kegiatan seperti mengenal huruf dan kata-kata, menghubungkannya dengan bunyi dan makna, lalu menarik kesimpulan sehingga diperoleh makna yang terkandung di dalamnya. Di sisi lain, menurut [6] literasi anak masih dalam tahap membaca permulaan dan menulis. Pada tahap permulaan ini, anak membutuhkan stimulasi dalam berbagai situasi untuk meningkatkan hal yang berhubungan dengan huruf alfabet, pengetahuan tentang vokal dan konsonan, berbagai gambar menarik agar anak mengenali simbol, dll.

Permendikbud 137 Tahun 2014 tentang kriteria PAUD di bidang literasi, memperkenalkan membaca sebagai salah satu tingkat prestasi perkembangan bahasa pada anak usia 5-6 tahun. (1) menyebutkan symbol huruf yang pernah didengar (2) Mengenali bunyi awal dari nama-nama benda di sekitarnya. (3) Sebutkan kelompok

gambar dengan bunyi/huruf pertama yang sama. (4) Memahami hubungan antara bunyi huruf dan bentuk. (5) Membaca nama sendiri; (6) Menuliskan nama sendiri; dan (7) Memahami arti kata dalam cerita.

Kemampuan membaca anak menambah berbagai pengetahuan dan wawasan, sehingga memudahkan anak untuk belajar. Oleh karena itu, keterampilan membaca dapat diperoleh sesuai dengan tahap perkembangannya setelah memasuki taman kanak-kanak. Pembelajaran yang menyenangkan dan atraktif dapat digunakan dalam memperkenalkan huruf pada anak. Anak-anak diharapkan memperoleh banyak ide dasar dari pengetahuan yang mereka peroleh melalui bermain.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di TK Aisyiyah Pituruh, perkembangan bahasa anak dalam hal keterampilan mendengarkan dan berbicara sudah berkembang. Hal ini terbukti dalam belajar, anak memiliki keinginan untuk mengungkapkan apa yang diketahuinya. Namun, peneliti menemukan beberapa masalah lain terkait perkembangan bahasa anak, yaitu kemampuan membaca permulaan. Dapat dikatakan bahwa kemampuan membaca permulaan anak didik di TK Aisyiyah Pituruh belum sepenuhnya dikuasai oleh anak-anak. Saat pembelajaran literasi berlangsung, ada anak yang kesulitan mengenali, mengingat dan mengulang simbol huruf yang diajarkan oleh guru. Padahal keterampilan berbahasa dalam hal pemahaman membaca merupakan hal mendasar bagi perkembangan komunikasi anak. Beberapa anak yang sudah mengenal simbol huruf terkadang mereka belum mampu merangkai huruf tersebut menjadi sebuah kata.

Berdasarkan uraian diatas, maka perumusan masalah pada penelitian ini adalah: "Bagaimanakah Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Permainan Scrabble Di TK 'Aisyiyah Pituruh Kecamatan Pituruh Kabupaten Purworejo?" Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah: Untuk mengetahui Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Permainan Scrabble Di TK 'Aisyiyah Pituruh Kecamatan Pituruh Kabupaten Purworejo.

2. Literatur Review

2.1 Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Usia Dini

2.1.1 Pengertian Membaca Permulaan Pada Anak Usia Dini

Perkembangan bahasa sangat penting bagi dunia pendidikan anak sehingga dapat secara optimal mengembangkan perkembangan bahasa yang diperkenalkan ke dunia pendidikan khususnya di taman kanak-kanak. Perkembangan bahasa selalu memasukkan empat unsur ke dalam satu kegiatan. Empat unsur tersebut adalah menyimak, berbicara, membaca, dan menulis [7].

Berdasarkan teori yang telah dikemukakan, pemahaman membaca permulaan adalah membaca yang diajarkan untuk anak usia dini ketika mereka memasuki sekolah dasar, yaitu mengenal bunyi huruf dan pengucapannya, dan menafsirkan kata-kata. Membaca juga merupakan kegiatan yang mencakup dimensi kebahasaan dan melatih kosakata yang ada pada anak. Kata-kata yang diberikan masih cukup mendasar dan sering merujuk pada aktivitas atau objek yang sering ditemui. Jadi membaca permulaan adalah cara yang baik untuk mulai belajar di prasekolah.

2.1.2 Tahapan Membaca Permulaan Pada Anak Usia Dini

Memurut [8] menyatakan bahwa ada tiga tahapan dalam proses membaca. Kesiapan anak untuk memulai pembelajaran formal tergantung pada kesadaran fonemik anak. Hal ini terlihat dari tahapan prabaca. Anak dinyatakan siap membaca (biasanya pada anak usia dini, saat memasuki sekolah dasar) kemudian melalui tahap pertama proses membaca.

- a) Tahap pertama adalah tingkat logografis, di mana anak-anak TK atau kelas satu menebak kata berdasarkan huruf atau kelompok kecil huruf. Pemahaman membaca permulaan pada tahap logografis umumnya tidak fonologis.
- b) Tahap kedua adalah tahap abjad. Pada tingkat ini, pembaca awal belajar bagaimana mengeja suara yang mereka baca menurut abjad dan mendapatkan lebih banyak pengetahuan tentang bagaimana kata-kata dipecah menjadi fonem.
- c) Tahap ketiga dilewati jika anak sudah mahir dalam proses decoding. Tahap ini biasanya terjadi ketika seorang anak berada di kelas hingga akhir kelas 3 dan 4 sekolah dasar. Anak pada tahap ini mampu menyelesaikan kata beraturan dan tidak beraturan berdasarkan konteks.

Dari uraian ahli di atas penulis menyimpulkan bahwa tahap membaca permulaan adalah tahap membaca pertama sebelum kelancaran membaca, dimulai dengan anak yang menyenangi buku dan mengenal kegiatan membaca, dan anak membaca gambar, mengenal huruf sehingga mereka dapat membaca dengan lancar.

2.1.3 Metode Membaca Permulaan.

Metode mengajar anak dalam membaca secara umum, yaitu:

- a) Metode Membaca Dasar

Cara ini biasanya disertai dengan rangkaian buku yang diurutkan dari yang paling mudah sampai yang paling sulit sesuai dengan kemampuan dan tingkat kelas anak. Metode membaca dasar umumnya menggunakan pendekatan eklektik yang menggabungkan teknik yang berbeda untuk mengajar anak-anak membaca, kosa kata, pengenalan kata, pemahaman, dan kenikmatan membaca.
- b) Hukum Fonetik.

Dalam metode fonik pertama, anak-anak diminta untuk mengenali bunyi huruf dengan mendengarkannya dan menyusunnya menjadi suku kata dan kata. Suara huruf diperkenalkan dengan mengasosiasikannya dengan kata benda. Misalnya, huruf 'm' dikaitkan dengan gambar 'mata'.
- c) Metode Linguistik.

Metode linguistik adalah proses membentuk naskah menjadi bunyi-bunyi yang sesuai. Anak-anak diberikan bentuk kata konsonan dan vokal seperti "makan" dan "pintu". Kemudian mencoba membuat kalimat dari kata-kata tersebut.
- d) Metode SAS (Struktural Analitik Sintetis).

Metode ini menggabungkan metode fonetik dan linguistik. Perbedaannya adalah bahwa dalam metode linguistik kalimat dipecah menjadi kata-kata, sedangkan di SAS mereka adalah kalimat pendek yang lengkap. Metode ini mengasumsikan bahwa anak mengamati sesuatu dari keseluruhan ke bagian-bagian.

e) Prosedur abjad.

Metode ini menggunakan dua langkah. Yaitu, perkenalkan anak-anak pada berbagai huruf alfabet dan kumpulkan huruf-huruf itu menjadi suku kata, kata, dan kalimat.

f) Metode Pengalaman Bahasa.

Metode ini diintegrasikan ke dalam perkembangan mendengar, berbicara dan menulis anak. Bahan bacaan yang digunakan berdasarkan pengalaman anak.

2.1.4 Indikator Membaca Permulaan Pada Anak Usia Dini

Berdasarkan indikator yang telah dipaparkan di atas, maka indikator yang digunakan dalam penelitian ini adalah indikator pada Permendikbud 146 tahun 2014, yaitu:

- a) Anak mampu menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal.
- b) Anak mampu mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya.
- c) Anak mampu menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama.
- d) Anak mampu memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf.
- e) Anak mampu membaca nama sendiri.
- f) Anak mampu menuliskan nama sendiri.

2.2 Permainan *Scrabble*

2.2.1 Pengertian Permainan *Scrabble*

Scrabble merupakan media untuk mengembangkan kemampuan berbahasa. Sebuah permainan *Scrabble* dimainkan oleh 2, 3 atau 4 peserta dalam jumlah waktu tertentu. Game ini menggunakan total 100 ubin huruf untuk menyusun kata pada papan catur dengan total 15 baris dan 15 kolom. Kemudian gunakan potongan-potongan huruf untuk membentuk kata-kata baik secara horizontal maupun ke bawah, seperti mengerjakan teka-teki silang. Berdasarkan hal tersebut, game *Scrabble* dapat digolongkan sebagai game edukasi. Selain itu, permainan huruf *Scrabble* dikatakan dapat membantu anak mengenal huruf dan menyusun kata [9].

Scrabble adalah kegiatan yang melibatkan pengenalan kata. *Scrabble* sebagai permainan yang menyediakan aktivitas mental yang meningkatkan kinerja kognitif. Waite juga menjelaskan bahwa *Scrabble* merupakan media yang dapat memperluas kosakata dan memperkuat kemampuan bahasa yang ada [10].

The *Scrabble* Game adalah permainan mencocokkan kata bertema yang dimainkan oleh kelompok di papan kotak. Pemain mencoba menyusun kata-kata secara berdampingan atau terbawah seperti teka-teki silang. Guru kemudian mengevaluasi pekerjaan siswa dan mendukung siswa dengan menjelaskan kata-kata yang tidak dipahami siswa [11].

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, permainan *Scrabble* adalah permainan pelatihan aktivitas mental di mana kata-kata diletakkan di papan catur yang terdiri dari 100 karakter dalam 15 kolom dan 15 baris. Permainan ini dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. *Scrabble* juga merupakan media yang dapat memperkaya kosakata dan memperkuat kemampuan bahasa anak yang sudah ada.

2.2.2 Cara Membuat Permainan *Scrabble* untuk Anak Usia Dini

Permainan *Scrabble* merupakan permainan papan dan huruf yang meningkatkan pemahaman membaca anak usia 5-6 tahun. Permainan menyusun kata ini seperti teka-teki silang. Kombinasikan *game* ini dengan mengacak kata untuk memudahkan anak menyusun huruf secara acak menjadi sebuah kata yang bermakna.

Permainan *Scrabble* ini dapat digunakan oleh anak usia 5-6 tahun jika memenuhi syarat sebagai berikut:

- a) Bersifat Edukatif
 1. Karakter yang digunakan adalah huruf kecil.
 2. Karakter yang digunakan dicetak bukan latin.
- b) Teknik disesuaikan dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun
 1. Huruf dan bahan papan yang digunakan tidak beracun dan tidak berbahaya
 2. Permainan anak usia dini diharapkan menggunakan bahan yang kuat, awet dan tidak mudah sobek atau rusak
 3. Permainan ini mudah dimainkan bahkan oleh anak-anak.
 4. Aturan mainnya mudah dipahami anak-anak.
 5. Bermain dengan anak meningkatkan kesenangan eksperimen dan eksplorasi
 6. Permainan dapat dimainkan secara berkelompok atau individu.
- c) Menggunakan bahan ramah anak
 1. Diharapkan bahan yang digunakan adalah bahan yang elastis atau tidak tajam
 2. Bahan tersebut terbuat dari bahan yang ringan.
 3. Warnanya dibuat serasi dan semenarik mungkin.

Scrabble yang digunakan oleh peneliti disini menggunakan papan *Scrabble* yang dimodifikasi sendiri oleh peneliti. Display dari papan tersebut dibuat menjadi sederhana tanpa petunjuk yang sulit seperti pada papan *Scrabble* original pada umumnya. Display tersebut dicetak pada kain banner berukuran 100x100cm kemudian ditempel pada selembur impraboard yang membuat papan tersebut tidak gampang rusak. Peneliti memodifikasi permainan ini dengan menambahkan movable alphabet untuk dijadikan acuan anak dalam menyusun kata pada papan *Scrabble* tersebut. Hal ini dilakukan untuk menambah motivasi anak menyusun kata yang diberikan.

2.2.3 Kelebihan dan Kekurangan Permainan *Scrabble*

Menurut [9] mengemukakan beberapa keunggulan *Scrabble* sebagai salah satu jenis board game edukasi ini adalah mendorong siswa untuk memperoleh kosakata dan berlatih ejaan dan akuisisi morfologi. Pembelajaran kosakata melalui permainan diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berbahasa siswa. Keterampilan menyimak dan berbicara merupakan keterampilan lisan, sedangkan keterampilan membaca dan menulis merupakan keterampilan tertulis [11]

Menurut [10] kekurangan dari game *Scrabble* ini adalah: a) Mungkin sulit untuk diterapkan karena membutuhkan waktu dalam praktik dan sulit bagi guru untuk berkoordinasi. (b) Saat bermain *Scrabble*, biasanya suara anak saat bermain begitu antusias. Ini jelas mengganggu kelas lain yang berdekatan.

Pilihan *Scrabble* dalam hal ini didasarkan pada keunggulan permainan itu sendiri. Dengan kata lain, permainan dapat digunakan untuk tujuan pendidikan yang berbeda dengan memodifikasi alat dan masalah kecil. Selain itu, *Scrabble* adalah permainan kata yang terdiri dari huruf-huruf alfabet acak, tetapi mudah dipahami anak-anak saat mereka mempelajari simbol-simbolnya. Anak tidak hanya dapat mengenal huruf demi huruf, tetapi juga membentuk dan menggabungkan kata dari huruf yang ada. Anak-anak dapat belajar bagaimana menyusun huruf menjadi kata-kata dan membacanya.

2.3 Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan dengan Permainan *Scrabble* Anak Usia Dini

Sebagaimana telah dijelaskan di atas, tujuan yang dicapai dengan permainan *Scrabble* adalah untuk meningkatkan keterampilan membaca anak usia dini. *Scrabble* sangat cocok untuk tujuan ini. Karena *Scrabble* adalah permainan kata yang membantu anak-anak mempelajari simbol huruf, mereka dapat berlatih menyusun kata dan membacanya. *Scrabble* yang digunakan dalam pembelajaran TK Aisyiyah Pituruh dibuat dengan proses yang sederhana sesuai dengan karakteristik anak. *Scrabble* yang cocok untuk anak usia 5-6 tahun adalah *Scrabble* yang menggunakan ragam kata bahasa Indonesia sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Permainan yang bertujuan untuk mengenalkan huruf dan kata utuh serta dilakukan dengan benar ini dapat dinikmati oleh sebagian besar anak selama permainan tersebut dapat digunakan sebagai dasar pembelajaran membaca dan menulis. Ketika guru menampilkan atau menulis kata dan huruf pada papan tulis dan buku anak diharapkan anak memperhatikan saat kegiatan berlangsung [12].

Keaktifan anak diperlukan dalam pembelajaran saat menggunakan suatu permainan sehingga diharapkan dalam proses belajar, anak mampu memecahkan masalah dan menerapkan apa yang telah dipelajarinya. Anak mempunyai rasa ingin tahu dan ingin mencoba dalam suatu permainan. Sedangkan untuk menambah pengalaman belajar, Kosakata adalah aset utama dalam kegiatan yang menyajikan tujuan khusus untuk belajar [10].

Dengan demikian permainan *Scrabble* yang sudah dimodifikasi mengikuti karakteristik anak usia dini dan penggunaannya menggunakan kata-kata sederhana dalam Bahasa Indonesia, maka penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan terhadap pembelajaran yang akhirnya dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak didik TK 'Aisyiyah Pituruh Kecamatan Pituruh Kabupaten Purworejo.

3. Metode

Peneliti menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas adalah kegiatan yang dilakukan guru dan peneliti untuk meningkatkan pembelajaran baik teori maupun praktik. Penelitian tindakan kelas disebut juga action research yang dilakukan di kelas sebagai upaya memperbaiki kualitas praktek pembelajaran [13]. Penelitian tindakan ini sebagai "systematic inquiry" untuk mengumpulkan informasi dan berbagai hal tentang bermacam-macam praktek kerja yang dilakukan oleh guru [14]. Penelitian Tindakan Kelas menggunakan model Kurt Lewin yang terdiri dari empat tahapan. Yang pertama adalah tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Teknik pengumpulan data melalui observasi dan wawancara terstruktur oleh guru kelas. Instrument yang digunakan adalah lembar observasi dan lembar wawancara. Teknik analisis data adalah deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa TK 'Aisyiyah Pituruh kelompok B1 yang berjumlah 14 siswa, terdiri dari 7 anak laki dan 7 anak perempuan. Berdasarkan hasil observasi awal diketahui bahwa ada 7 anak didik yang belum menguasai kemampuan membaca permulaan dengan baik. Tujuh anak tersebut mengalami kesulitan dalam hal merangkai huruf menjadi sebuah kata.

Variabel dalam Penelitian Tindakan Kelas meliputi variabel input, variabel proses, dan variabel output. Variabel input dalam penelitian ini adalah kemampuan membaca permulaan anak yang masih lemah. Anak-anak mengalami kesulitan mengenali vokal dan konsonan serta merangkainya menjadi sebuah kata. Variabel proses adalah proses selama pembelajaran yang melibatkan segala aktivitas dengan media Scrabble dalam pembelajaran di kelas yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak. Variabel output penelitian ini adalah hasil tindakan yang dilakukan setelah observasi berupa pengembangan kemampuan membaca permulaan anak usia dini.

Pelaksanaan tindakan kelas terdiri dari dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II masing-masing empat kali pertemuan dengan tambahan media movable alphabet pada siklus II. Indikator keberhasilan ini tercapai bila kemampuan anak dalam membaca permulaan meningkat dan memperoleh rata-rata persentase yaitu $\geq 75\%$.

4. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian yang diperoleh oleh peneliti didapat setelah melakukan beberapa tahapan melalui dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Hasil penelitian ini berupa hasil penilaian terhadap evaluasi yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian yang berjudul "Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Permainan *Scrabble* di TK 'Aisyiyah Pituruh Kecamatan Pituruh Kabupaten Purworejo". Dalam pelaksanaannya di kelas tersebut mempunyai siswa sebanyak 14 anak, 7 anak laki-laki dan 7 perempuan. Setelah mengadakan pra siklus di kelas maka dapat dilihat bahwa 50% anak memiliki kemampuan membaca permulaan yang rendah. Berdasarkan kondisi awal tersebut, maka perlu diadakan suatu tindakan yang dapat meningkatkan secara signifikan kemampuan permulaan membaca pada anak didik kelompok B1.

Penelitian diawali dengan wawancara terhadap guru kelompok B1 Tk 'Aisyiyah Pituruh Kecamatan Pituruh Kabupaten Purworejo dan observasi terhadap anak didik kelompok tersebut. Waktu pelaksanaan wawancara dan observasi adalah sebelum siklus I dimulai. Wawancara dan observasi tersebut didasari oleh instrumen wawancara yang sudah disusun oleh penulis sebelumnya.

Kemampuan permulaan membaca anak yang masih rendah ini terlihat saat anak belum mampu menyebutkan, menunjuk dan memahami huruf vokal dan konsonan. Anakpun masih kesulitan dalam menyebutkan, menyusun dan memahami suara huruf awal dari nama benda seperti ba-ju, ba-tu; ma-ta, ma-du; ko-lam, ko-lak. Anak masih memerlukan waktu banyak saat diminta menyebutkan, menyusun dan memahami kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama, seperti, sapi-sate, tikus-tikar, sabun-sayur. Dalam hal bunyi dan bentuk huruf yang sama seperti b dan d pun masih banyak anak yang mengalami kesulitan saat membedakannya. Selain itu anak belum mampu menyusun, membaca dan menuliskan nama sendiri dengan benar dan lancar.

Pelaksanaan pra penelitian ini dilakukan pada tanggal 22 Juli 2022 dengan hasil observasi sebagai berikut:

Tabel 1. Persentase Kemampuan Membaca Permulaan Anak Pra Siklus

NO.	NAMA	SKOR	PERSENTASE (%)
1.	ALME	17	60
2.	ALN	7	25
3.	ARN	9	32
4.	ARJ	16	57
5.	ARSY	21	75
6.	BACH	7	25
7.	FIK	16	57
8.	GIB	7	25
9.	MAH	19	67
10.	MUN	7	25
11.	RAFA	17	61
12.	RAFI	10	35
13.	SHAF	7	25
14.	QIA	8	28.5
∑ rata-rata		12	42.67

Hasil dari wawancara tersebut menunjukkan bahwa anak didik kelompok B1 mempunyai tingkat kemampuan permulaan membaca yang masih rendah. Diperoleh data tertinggi dengan skor 21 dan data terendah dengan skor 7 sedangkan target dari penelitian ini dengan skor 28. Sedangkan rata-rata persentase kelas berjumlah 42.67%.

Selain melakukan observasi peneliti juga melakukan wawancara terhadap guru kelas. Wawancara tersebut memperoleh hasil sebanding dengan observasi pra siklus bahwa sebagian besar anak mempunyai kemampuan permulaan membaca yang rendah. Anak masih kesulitan menunjukkan sebagian huruf dan juga membedakan bentuk huruf yang hampir sama. Beberapa anak tidak bisa menulis namanya sendiri, sedangkan yang lain tidak bisa membaca kembali namanya sendiri. Setelah melalui observasi dan wawancara pada pra siklus ini, maka perlu adanya perbaikan pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan kemampuan permulaan membaca pada anak yang kemudian akan peneliti adakan pembelajaran Siklus I.

Pelaksanaan siklus I yang dilaksanakan pada tanggal 25 Juli 2022 - 28 Juli 2022 mendapatkan hasil observasi sebagai berikut:

Tabel 2. Persentase Kemampuan Membaca Permulaan Anak Siklus I

NO.	NAMA	SKOR	PERSENTASE (%)
1.	ALME	24	85
2.	ALN	14	50
3.	ARN	16	57
4.	ARJ	19	68
5.	ARSY	23	82
6.	BACH	14	50
7.	FIK	19	68
8.	GIB	14	50
9.	MAH	21	75
10.	MUN	9	32
11.	RAFA	19	68

NO.	NAMA	SKOR	PERSENTASE (%)
12.	RAFI	12	42
13.	SHAF	9	32
14.	QIA	14	50
Σ rata-rata		16	58

Dari hasil data siklus I diatas diketahui bahwa kemampuan permulaan membaca anak kelompok B1 memperoleh persentase rata-rata 58%. Anak yang kemampuannya mencapai $\geq 75\%$ sebanyak 3 anak sedangkan yang lain masih mengalami kesulitan dalam permulaan membaca. Observasi lebih lanjut, untuk kemampuan anak mengenal huruf konsonan dan mengelompokkan gambar yang memiliki awalan yang sama terbilang masih sulit dilakukan terlihat dari hasil observasi kelas yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Rekapitulasi Kemampuan Membaca Permulaan Anak Siklus I

Aspek yang dinilai	Skor	ALME	ALN	ARN	ARJ	ARSY	BACH	FIK	GIB	MAH	MUN	RAFA	RAFI	SHAF	QIA	JML
Mampu menyebutkan, menunjuk dan memahami huruf vokal	4	√				√										2
	3			√	√			√		√		√				5
	2		√				√		√			√	√	√	√	6
	1										√					1
Mampu menyebutkan, menunjuk dan memahami huruf konsonan	4	√														1
	3					√				√						2
	2		√	√	√		√	√	√			√	√		√	9
	1										√			√		2
Mampu menyebutkan, menunjuk dan memahami suara huruf awal dari nama benda	4															0
	3	√				√				√						3
	2		√	√	√		√	√	√			√			√	8
	1										√		√	√		3
Mampu menyebutkan, menunjuk dan memahami kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama	4					√										1
	3	√			√			√		√		√				5
	2		√	√			√		√		√		√	√	√	8
	1															0
Mampu menyebutkan, menunjuk dan memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf seperti	4															0
	3	√			√	√		√		√		√				6
	2		√	√			√		√			√		√	√	6
	1										√			√		2
Mampu membaca nama sendiri dengan benar dan lancar	4															0
	3	√			√	√		√		√		√				6
	2		√	√			√		√					√	√	5
	1										√		√	√		3
Mampu menuliskan nama sendiri dengan benar	4	√														1
	3			√	√	√		√		√		√				6
	2		√				√		√			√		√	√	5
	1										√			√		2

Dalam tabel terlihat bahwa subjek ALME, ARSY dan MAH sudah terlihat cukup menguasai huruf vokal dan konsonan serta membedakan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama dengan baik dan mendapatkan skor Berkembang Sangat Baik, sedangkan RAFA, FIK dan ARJ Berkembang Sesuai Harapan. Subjek ALN, ARN, MUN, SHAF, GIB, BACH, RAFI dan QIA belum terlihat menguasai huruf vokal, konsonan, memahami huruf awal dari nama benda, mereka pun Belum Berkembang kemampuan untuk menulis dan membaca nama sendiri.

Berdasarkan hasil observasi, peneliti menyimpulkan bahwa hasil dari siklus I belum begitu memuaskan, terlihat dari persentase anak yang mencapai $>50\%$ hanya 3 anak. Kemampuan yang dicapainya hanya sampai pada kategori Mulai Berkembang. Sedangkan indikator keberhasilan yang terdapat dalam penelitian ini adalah 75%, dengan demikian siklus I belum memenuhi syarat tercapainya keberhasilan anak dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak. Selain itu dalam melakukan permainan menyusun kata yang menggunakan media *Scrabble* pun anak belum dapat mengoptimalkan manfaat sesungguhnya dari permainan tersebut. Anak masih kesulitan dalam menyusun kata di atas papan *Scrabble*. Hal ini dikarenakan kemampuan mengenal huruf anak yang masih minim membuat anak kesulitan mencari huruf pada *scrabble*. Saat

permainan berlangsungpun tidak semua anak ikut berpartisipasi, mereka asyik bermain sendiri. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti mengadakan pembelajaran berikutnya yaitu Siklus II. Siklus II dilaksanakan dengan menambahkan media *movable alphabet* yang diharapkan akan menambah ketertarikan anak dalam bermain menyusun kata dan atau mengenal huruf yang diaplikasikan pada papan dan huruf *Scrabble*. Anak akan bermain kata dengan *scrabble* dan juga *movable alphabet*.

Pelaksanaan siklus II yang dilaksanakan pada tanggal 1 Agustus 2022 – 4 Agustus 2022 mendapatkan hasil observasi sebagai berikut:

Tabel 4. Persentase Kemampuan Membaca Permulaan Anak Siklus II

NO.	NAMA	SKOR	PERSENTASE (%)
1.	ALME	28	100
2.	ALN	21	75
3.	ARN	20	71
4.	ARJ	28	100
5.	ARSY	28	100
6.	BACH	18	64
7.	FIK	28	100
8.	GIB	19	68
9.	MAH	28	100
10.	MUN	21	75
11.	RAFA	28	100
12.	RAFI	19	68
13.	SHAF	12	43
14.	QIA	23	82
∑ rata-rata		23	82

Dari hasil data siklus II diatas diketahui bahwa kemampuan permulaan membaca anak kelompok B1 memperoleh peningkatan signifikan yaitu berupa kenaikan persentase rata-rata menjadi 82%. Anak dengan kemampuan mencapai $\geq 50\%$ telah meningkat sebanyak 13 anak.

Subjek ALME, ARSY, ARJ, FIK dan MAH tampak lebih menguasai lagi kemampuannya dalam huruf vokal dan konsonan, memahami suara huruf awal yang sama serta menyebutkan, menunjuk dan memahami kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal. Keempat anak tersebut sudah lancar dalam membaca dan menulis nama sendiri, sehingga dalam siklus II ini mereka mendapatkan skor 4 yaitu Berkembang Sangat Baik. Sedangkan untuk ALN, QIA, MUN dan GIB mengalami perkembangan yang pesat dengan kemampuan rata-rata mereka berkembang menjadi Berkembang Sesuai Harapan. Untuk subjek ARN dan SHAF perkembangannya sudah cukup baik hanya saja dalam hal membaca nama sendiri ARN masih terlihat bingung, sedangkan SHAF dan BACH belum bisa menguasai dengan baik huruf vokal. Dalam hal memahami suara huruf awal dari nama benda, dan membaca nama sendiri, RAFI masih terlihat belum menguasai, namun kemampuan yang lain sudah terbilang berkembang dengan baik. Untuk GIB, sudah terlihat banyak kemajuan, hanya saja dalam hal memahami bentuk bunyi huruf yang sama dan menulis nama sendiri belum begitu dikuasainya.

Peningkatan kemampuan dari setiap anak dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Rekapitulasi kemampuan permulaan membaca anak Siklus II

Aspek yang dinilai	Skor	ALME	ALN	ARN	ARJ	ARSY	BACH	FIK	GIB	MAH	MUN	RAFA	RAFI	SHAF	QIA	JML
Mampu menyebutkan, menunjuk dan memahami huruf vokal	4	√			√	√		√		√		√				6
	3		√	√			√		√		√		√		√	7
	2													√		1
	1															0
Mampu menyebutkan, menunjuk dan memahami huruf konsonan	4	√			√	√		√		√		√				6
	3		√	√					√		√		√		√	6
	2						√							√		2
	1															0
Mampu menyebutkan, menunjuk dan memahami suara huruf awal dari nama benda	4	√			√	√		√		√		√				6
	3		√	√					√		√				√	5
	2						√						√	√		3
	1															0
Mampu menyebutkan, menunjuk dan memahami kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama	4	√			√	√		√		√		√				6
	3		√	√			√		√		√		√		√	7
	2													√		1
	1															0
Mampu menyebutkan, menunjuk dan memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf	4	√			√	√		√		√		√			√	7
	3		√	√							√		√			4
	2						√		√							2
	1													√		1
Mampu membaca nama sendiri dengan benar dan lancar	4	√			√	√		√		√		√			√	7
	3		√				√		√		√					4
	2			√									√			2
	1													√		1
Mampu menuliskan nama sendiri dengan benar	4	√			√	√		√		√		√			√	7
	3		√	√			√			√		√				5
	2								√					√		2
	1															0

Siklus II yang telah dilaksanakan oleh peneliti mengalami peningkatan sebanyak 82%. Observasi lebih lanjut, untuk kemampuan anak menyebutkan, menunjuk dan memahami huruf vocal, dan huruf konsonan, kemampuan menunjuk dan memahami suara huruf awal dari nama benda, kemampuan menyebutkan, menunjuk dan memahami kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama, kemampuan menyebutkan, menunjuk dan memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, kemampuan membaca nama sendiri dengan benar dan lancar, serta kemampuan menuliskan nama sendiri dengan benar sudah banyak peningkatan dilihat dari meningkatnya jumlah anak yang memperoleh kategori Berkembang Sangat Baik yaitu sejumlah 7 anak dan Berkembang Sesuai Harapan yaitu sejumlah 6 anak.

Berdasarkan hasil siklus II dapat peneliti bandingkan hasilnya dengan siklus I, yaitu sebagai berikut:

Tabel 6. Persentase Perubahan Kemampuan Permulaan Membaca Anak

NO.	NAMA	PRA SIKLUS (%)	SIKLUS I (%)	SIKLUS II (%)
1.	ALME	60	85	100
2.	ALN	25	50	75
3.	ARN	32	57	71
4.	ARJ	57	68	100
5.	ARSY	75	82	100
6.	BACH	25	50	64
7.	FIK	57	68	100
8.	GIB	25	50	68
9.	MAH	67	75	100
10.	MUN	25	32	75
11.	RAFA	61	68	100
12.	RAFI	35	42	68
13.	SHAF	25	32	43
14.	QIA	28.5	50	82
Σ rata-rata		42.67	58	82

Setelah melihat perbandingan persentase dari pra siklus, siklus I dan siklus II maka dapat dilihat bahwa tingkat kemampuan anak dalam mengenal huruf dan kata mendapatkan hasil yang sangat memuaskan. Untuk mengetahui rata-rata kemampuan anak saat siklus II berlangsung. Maka disusun data sebagai berikut:

Setelah selesainya Siklus II, maka peneliti melakukan wawancara kembali dengan guru kelas untuk melihat apakah hasil dari penelitian tindakan kelas ini telah berhasil juga dalam pelaksanaannya dalam pembelajaran di kelas yang sesungguhnya. Hasil yang didapat dari wawancara tersebut selaras dengan hasil dari penelitian tindakan kelas ini. Anak sudah percaya diri dan menunjukkan dan memahami huruf vocal, dan huruf konsonan, juga dalam hal memahami suara huruf awal dari nama benda dari kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama. Sedangkan kemampuan membedakan antara bunyi dan bentuk huruf yang sama serta membaca dan menuliskan nama sendiri sudah dapat dilakukan dengan benar dan lancar.

4.1 Pembahasan

Selama kegiatan bersama peneliti dari pra siklus, siklus I sampai dengan Siklus II, anak didik kelompok B1 merasa antusias dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung selama 8 hari tersebut. Mereka belum pernah melihat dan belum pernah mempunyai pengalaman bermain *Scrabble*, ditambah lagi papan *Scrabble* yang sudah dimodifikasi menjadi papan yang berukuran 70 cm x 70 cm ini menambah ketertarikan mereka. Mereka senang mencoba menyusun dan membuat kata dari huruf *Scrabble* ataupun dengan media bantu lainnya yaitu *movable alphabet* yang digunakan saat Siklus II berlangsung.

Pada siklus I hari pertama, anak baru diperkenalkan bagian-bagian dari *Scrabble*. hal ini membuat konsentrasi anak masih terpaku pada alat nya, bukan pada kegiatan membaca permulaan yang tengah dipelajari. Namun untuk pertemuan-pertemuan berikutnya, mereka sudah terbiasa dengan permainan tersebut sehingga dapat kembali focus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran ini yang pada dasarnya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan permulaan membaca pada mereka.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dari Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II maka peningkatan kemampuan permulaan membaca pada anak melalui permainan *Scrabble* telah berhasil sesuai dengan harapan. Dengan perolehan persentase pada pra siklus hanya 42.67%, setelah dilaksanakan tindakan kelas pada siklus I, kemampuan anak pun meningkat 15.33%. Kemudian diadakan kembali siklus II dengan hasil persentase 82%, persentase rata-rata pun naik 24%. Dengan demikian perubahan persentase dari pra siklus sampai Siklus II adalah 39.33. Dapat disimpulkan bahwa mempelajari huruf dan kata dengan permainan *Scrabble* meningkatkan kemampuan permulaan membaca pada anak usia 5-6 tahun.

Hal ini terkait dengan teori yang dinyatakan [9] bahwa Pemilihan *Scrabble* dalam hal ini berlandaskan pada manfaat permainan itu sendiri yakni permainan dapat dipakai untuk berbagai tujuan pendidikan dengan mengubah sedikit alat ataupun persoalannya, misal mempraktikkan keterampilan membaca. Selain itu, *Scrabble* merupakan permainan kata yang terdiri dari huruf-huruf alfabet yang acak tetapi dengan mudah dipahami anak dalam mempelajari simbol. Anak tidak hanya mengenal huruf per huruf, akan tetapi mereka dapat membuat atau menyusun sebuah kata dari huruf-huruf yang ada. Anak akan mempelajari bagaimana menyusun huruf yang dapat disusun menjadi sebuah kata yang kemudian dapat dibaca.

5. Kesimpulan

Permainan *Scrabble* yang unik dan juga penambahan media bantu *movable alphabet* yang menarik membuat anak tidak merasa tertekan saat diminta menunjuk dan menyusun huruf menjadi sebuah kata. Anak tidak menyadari bahwa permainan yang tengah dilakukan secara tidak langsung dapat meningkatkan kemampuan permulaan membaca pada mereka.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas, maka peneliti menyimpulkan bahwa peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui permainan *Scrabble* Di TK 'Aisyiyah Pituruh Kecamatan Pituruh Kabupaten Purworejo berlangsung sesuai harapan peneliti dan bermanfaat bagi anak didik kelompok B1 serta guru kelas yang mengampunya. Hal tersebut terlihat dari indikator yang dijadikan acuan dalam melihat perkembangan kemampuan membaca permulaan pada anak mengalami peningkatan terus menerus dari pra siklus, siklus I dan siklus II

Referensi

- [1] Kemendikbud No.137. 2014. Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Depdiknas.
- [2] Lasaiba, Djamila. 2016. Pola Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini Di Lingkar Kampus Iain Ambon. Jurnal Fikratuna. Volume 8 Nomor 2, 2016. diakses dari <https://core.ac.uk/download/pdf/229361556.pdf> pada tanggal 25 Februari 2022.
- [3] 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.
- [4] Kemendikbud. 2020. Bermain Bahasa Di Rumah Dalam Melaksanakan Belajar Dari Rumah. Jakarta: Direktorat PAUD Kemdikbud.
- [5] Wulansi, Mega. 2016. Pengaruh Media Gambar Menggunakan Movable Alphabet Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Kelompok A Di Tk It Izzudin Palembang.
- [6] Suyanto Slamet. 2005. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Depdiknas.
- [7] Nurafifah, Ayu. 2019. Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Kartu Huruf Pada Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Raudlatul Athfal Muslimat Al-Mansur Pertapan Maduretno Taman Sidoarjo diakses dari http://digilib.uinsby.ac.id/33437/3/Ayu%20Nurafifah%20_D78214015.pdf pada tanggal 24 Februari 2022.
- [8] Grainger, J. 2003. Problem Perilaku, Perhatian, dan Membaca pada Anak: Strategi Intervensi Berbasis Sekolah (Alih Bahasa: EnnyIrawati). Jakarta: Grasindo.
- [9] Saadah, Varia Nihayatus. 2013. Pengaruh Permainan *Scrabble* Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Disleksia. Diakses dari <https://media.neliti.com/media/publications/241886-pengaruh-permainan-Scrabble-terhadap-pen-7aa54ca2.pdf> pada tanggal 1 Maret 2022.
- [10] Aisyah, Fitriana Nur. 2017. Pengaruh Penggunaan Media *Scrabble* Terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris. Diakses dari http://eprintslib.ummg.ac.id/474/1/12.0305.0129%20_%20BAB%20I%20_%20BAB%20II%20_%20BAB%20III%20_%20BAB%20V%20_%20DAFTAR%20PUSTAKA.pdf pada tanggal 5 Maret 2022

- [11] Ristanto, Dian dkk. 2012. Peningkatan Perbendaharaan Kosakata Bahasa Jawa Melalui Media Permainan *Scrabble*. Diakses dari <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jlj/article/view/2145> pada tanggal 5 Maret 2022.
- [12] Ariyati, Tatik. 2013. Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui
- [13] Igak dan kuswaya. 2014. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Universitas Terbuka.
- [14] Arikunto, Suharsimi. 2010. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.