

**MENGENAL *VOCABULLARY* MELALUI PERMAINAN *SCRABBLE* DI
TK SIWI KENCANA KOTA LANGSA**

SKRIPSI

Diajukan Oleh :

JUMARNI HIDAYATUL AJRA

NIM : 1062017009

PROGRAM STUDI

PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)

LANGSA

2021 M / 1443 H

SKRIPSI

MENGENAL *VOCABULARY* MELALUI PERMAINAN *SCRABBLE* DI TK

SIWI KENCANA KOTA LANGSA

Diajukan Kepada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa
Untuk Melengkapi Tugas Dan Memenuhi Sebagian
Syarat-Syarat Guna Mencapai Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

Diajukan Oleh :

JUMARNI HIDAYATUL AJRA

NIM : 1062017009

**Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa
Program Srata Satu (S-1)
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

Disetujui Oleh

Pembimbing Pertama



Rita Mahriza, MS

NIP. 19840117 201101 2 008

Pembimbing Kedua



Syarfina, M. Pd

NIP. 19900612 201903 2 008

**MENGENAL VOCABULARY MELALUI PERMAINAN SCRABBLE DI TK
SIWI KENCANA KOTA LANGSA**

SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Panitia Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Sarjana (S-1) dalam Pendidikan
dan Keguruan

Pada Hari/Tanggal
Langsa, 22 November 2021

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua



Rita Mahriza, MS

NIP. 19840117 201101 2 008

Sekretaris



Syarfina, M. Pd

NIP. 19900612 201903 2 008

Anggota



Khairul Amri, M. Pd

NIDN. 2018088402

Anggota



Ade Tursina, M. Pd

NIP. 19911102 201903 2 020

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Langsa



Dr. Zainal Abidin, MA

NIP. 19750603 200801 1 009

SURAT PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Jumarni Hidayatul Ajra
Tempat/Tanggal Lahir : Lawe Loning, 09 Maret 2000
NIM : 1062017009
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Alamat : Lawe Loning Aman, Kec. Lawe Sigala-
Gala, Kab. Aceh Tenggara, Aceh.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “**Mengenal Vocabulary Melalui Permainan Scrabble di TK Siwi Kencana Kota Langsa**” adalah benar hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari ternyata terbukti hasil plagiasi karya orang lain atau dibuat orang lain, maka akan dibatalkan dan saya siap menerima sanksi akademis sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Langsa ,November 2021

Yang Membuat Pernyataan



Jumarni Hidayatul Ajra

NIM : 1062017009

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah Swt yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul **Mengenal Vocabulary Melalui Permainan Scrabble Di TK Siwi Kencana Kota Langsa**. Skripsi ini sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis lewat doa dan dukungan semangat sehingga skripsi dapat diselesaikan dengan baik. Secara khusus, ungkapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa, Bapak Dr. H. Basri Ibrahim, MA yang telah memberikan kesempatan untuk menuntut ilmu.
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK), Bapak Dr. Zainal Abidin, MA, beserta jajarannya yang telah membekali penulis dengan ilmu-ilmu yang bermanfaat.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Ibu Rita Mahriza, MS, sebagai pembimbing I dan juga Ibu Syarfina M. Pd, selaku pembimbing II yang telah membimbing penulis dari semester awal sampai semester akhir perkuliahan serta membimbing penulis dalam penyusunan skripsi ini. Serta seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Institut Agama Islam Negeri Langsa yang telah memberikan ilmu pengetahuan, wawasan, dan bimbingan.

4. Pembimbing Akademik Bapak Dr. Mohd Nasir, MA yang bersedia membantu penulis dalam penyusunan proposal.
5. Kepala Sekolah TK Siwi Kencana Kota Langsa Ibu Nurmala S. Pd, yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
6. Kedua orang tua tercinta dan tersayang, Bapak Mawardi, Ibu Jumidah, Nenek (Nurjanah), Abang (Rizki Kurniadi) dan Istri, Kakak (Kiki Rizki Muthia, S. Pd) dan suami , Adik-adik tersayang (Ikhwanul Fajri dan Faidzin Alqadri) yang tidak lelahnya dalam mendoakan serta selalu mengingatkan untuk mengerjakan skripsi dan memberikan dukungan semangat serta materi.
7. Kepada teman seperjuangku dalam skripsian Siti Mawan, Hesti Ramadhani, Dwi Ranti, Safia Sa'adilla, Revi Selvia, Asmaul Husna, selalu direpotkan dalam penelitian dan selalu membantu hingga akhir dalam penyusunan skripsi, serta teman-teman angkatan 2017 khususnya unit 1.

Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, semua ini karena keterbatasan penulis. Semoga Skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi penulis sendiri dan para pembaca nantinya. *Aamiin Ya Rabbal Alamiin*

Langsa, Oktober 2021
Penulis

Jumarni hidayatul ajra
NIM : 1062017009

ABSTRAK

MENGENAL *VOCABULARY* MELALUI PERMAINAN *SCRABBLE* DI TK SIWI KENCANA KOTA LANGSA

Jumarni Hidayatul Ajra
1062017009

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses mengenal *vocabulary* melalui permainan *scrabble* pada siswa TK umur 5-6 tahun. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deksriptif. Subjek dalam penelitian adalah anak usia 5–6 tahun yang berjumlah 14 anak, terdiri dari 4 anak laki-laki dan 10 anak perempuan dari kelas B3 TK Siwi Kencana Kota langsa. Alat dan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah berupa observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan terhadap pengenalan *vocabulary* melalui permainan *scrabble* pada kelas B3 TK Siwi Kencana Kota Langsa, dimana pada tahap I anak dikelas B3 belum mengenal *vocabulary* melalui *scrabble* dapat dilihat anak yang berkembang sesuai harapan hanya 1 anak, mulai berkembang 10 anak dan belum berkembang 3 anak. Kemudian tahap II terdapat peningkatan dimana tidak ditemukan lagi anak dengan penilaian belum berkembang. Peningkatan tidak ada anak yang belum berkembang , 5 anak berkembang sesuai harapan dan 9 anak mulai berkembang. Pada tahap III, 11 anak berkembang sesuai harapan dan 3 anak mulai berkembang. Hasil penelitian ini sudah memenuhi indikator pencapaian 80% dari jumlah anak yang memperoleh nilai BSH (berkembang Sesuai Harapan). Berdasarkan data hasil penelitian kualitatif deskriptif maka dapat disimpulkan bahwa melalui permainan *scrabble* dapat mengenalkan *vocabulary* di TK Siwi Kencana Kota Langsa.

Kata Kunci : Kosakata, *vocabulary*, *scrabble*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Defenisi Operasional.....	6
F. Manfaat Penelitian	7
G. Penelitian Relevan	8
BAB II KAJIAN TEORI	11
A. Kemampuan Bahasa AUD.....	11
1. Pengertian Bahasa	11
2. Kemampuan Bahasa AUD	12
B. Kemampuan Mangenal Kosakata	14
1. Pengertian Kosakata (<i>vocabulary</i>)	14
2. Peranan Kosakata	15
3. Jenis-Jenis Kosakata	16
C. Permainan <i>Scrabble</i> Pada AUD.....	18
1. Pengertian Permainan.....	18
2. Pengertian <i>Scrabble</i>	20
3. Cara Bermain Permainan <i>Scrabble</i>	23
4. Fungsi Dan Kegunaan	24
BAB III METODE PENELITIAN	26
A. Jenis Penelitian.....	26

B. Lokasi dan Waktu Penelitian	26
C. Subjek Penelitian	26
D. Teknik Pengumpulan Data.....	27
E. Instrumen Penelitian	27
F. Teknik dan Analisis Data.....	29
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	31
A. Hasil Penelitian	31
1. Mempersiapkan Media Pembelajaran yang akan di Jelaskan	33
2. Menjelaskan kegiatan yang akan di kerjakan.....	33
B. Pembahasan	40
1. Tahap I.....	40
2. Tahap II	44
3. Tahap I	46
BAB V KESIMPULAN.....	65
A. Kesimpulan	65
B. Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN.....	70

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Indikator Bahasa	13
Tabel 3. 1 Lembar Observasi.....	27
Tabel 4. 1 Indikator pengukuran kemampuan	35
Tabel 4. 2 Hasil Pengamatan Kegiatan Tahap I.....	36
Tabel 4. 3 Hasil Pengamatan Kegiatan Tahap II.....	37
Tabel 4. 4 Hasil Pengamatan Kegiatan Tahap III	38
Tabel 4. 5 Hasil pengenalan <i>vocabulary</i> tiap anak	40

DAFTAR LAMPIRAN

RPPH.....	70
Lampiran Dokumentasi Penelitian.....	81

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada anak usia dini segala aspek pertumbuhan dan perkembangan sangat penting karena menentukan dalam aspek selanjutnya. Perkembangan diartikan sebagai perubahan yang berkelanjutan dan sistematis dalam diri seseorang bahkan dari seseorang itu lahir sampai meninggal dunia.¹ Perkembangan berkaitan dengan kematangan yang ditimbulkan dalam diri seseorang dari proses belajar, dapat juga disebutkan bahwa perkembangan adalah bertambahnya kemampuan dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks sebagai hasil dari proses pematangan.

Demikian juga dalam perkembangan anak usia dini, secara biologis anak akan bertindak sesuai umurnya. Ada pola kesamaan antara perkembangan dalam diri anak tersebut dengan anak lainnya pada tahap tertentu. Perkembangan anak usia dini ada 6 aspek yang harus pendidik ketahui, yaitu: Nilai Agama dan Moral, Kognitif, Fisik Motorik, Sosial Emosional, Bahasa, dan juga Seni. Salah satu perkembangan untuk anak usia dini adalah bahasa.

Salah satu aspek penting perkembangan anak adalah bahasa. Anak dapat berinteraksi dengan lingkungannya secara efektif dengan menguasai bahasa. Bahasa adalah suatu bentuk komunikasi lisan, tulisan, atau gerak tubuh yang didasarkan pada suatu sistem lambang dan terdiri dari kata-kata yang digunakan

¹ Dadan Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*, (Kencana: Jakarta, 2016), hlm. 36.

oleh masyarakat beserta kaidah-kaidahnya untuk menyusun berbagai variasi untuk dapat digabungkan sehingga menghasilkan sebuah kalimat.²

Perkembangan bahasa menurut Mackey, ada beberapa tahapan yaitu: Pada usia 3 bulan, anak mulai mengenal suara, memperlihatkan senyuman dan mulai membuat suara-suara yang belum teratur. Usia 6 bulan, anak sudah mulai bisa membedakan antara nada yang “halus” dan nada yang “kasar”. Usia 9 bulan, anak sudah dapat mengucapkan macam-macam suara dan tidak jarang kita bisa mendengarkan kombinasi suara-suara yang dihasilkan anak. Usia 12 bulan, anak sudah bisa bereaksi terhadap perintah yang diberikan, anak sangat senang menggunakan suara-suara yang biasa anak amati. Usia 18 bulan, anak akan mulai mengikuti petunjuk, kosakata ada sudah mencapai sekitar dua puluhan, komunikasi yang dihasilkan anak sudah mulai nampak dan kata yang digunakan sudah diganti menjadi kalimat. Usia 2 – 3 tahun, anak memahami pertanyaan dan perintah sederhana, kosakata anak (baik yang pasif maupun yang aktif) sudah beberapa ratus kata. Usia 4 – 5 tahun, pemahaman anak sudah meningkat pesat, meskipun ada beberapa hal yang masih anak bingung seperti menyangkut waktu (konsep waktu belum bisa dipahaminya dengan jelas), dan kosakata anak pada usia ini sudah mencapai ribuan. Anak mulai belajar berhitung dan kalimat-kalimat yang agak rumit mulai digunakan. Usia 5-7 tahun anak pada masa praoperasional, belajar melalui pengalaman konkret dan dengan orientasi dan tujuan sesaat, anak suka menyebutkan nama-nama benda yang ada disekitarnya dan mendefinisikan

² Eka Amalia, *Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Dengan Metode Bercerita*, (Institut Pesantren KH. Abdul Chalim (IKHAC), Mojokerto 2019).

kata, anak belajar melalui bahasa lisan dan pada masa ini berkembang pesat, 4) anak memerlukan struktur kegiatan yang lebih jelas dan spesifik.³

Tidak hanya perkembangan Bahasa Indonesia saja, bahasa asing juga dapat digunakan untuk anak usia dini salah satunya Bahasa Inggris. Bahasa Inggris sebagai bahasa asing lebih tepat untuk diperkenalkan sedini mungkin karena usia dini merupakan masa sensitif untuk pembelajaran bahasa dan fleksibel otak anak masih sangat baik. Keterampilan berbahasa harus diperkenalkan sejak dini karena fungsi bahasa berperan dalam membantu individu mengungkapkan perasaan dan pikirannya dalam kehidupan sehari-hari. Anak yang fasih dalam dua bahasa akan menunjukkan kinerja pengendalian perhatian, pembentukan konsep, berpikir analitis, fleksibilitas kognitif, dan kompleksitas kognitif yang lebih baik. Belajar bahasa asing sejak dini merangsang kemampuan anak untuk menggunakan bahasa ibunya dengan lebih baik.⁴

Pendidikan anak usia dini mengembangkan kompetensi dasar yang dicapai melalui pengalaman belajar yang luas. Luasnya anak untuk mengembangkan kemampuan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang tercermin dalam kebiasaan berpikir dan bertindak. Hal ini menjadi pedoman bagi pendidik untuk mengembangkan kemampuan, keterampilan dan pengetahuan anak seluas-luasnya dalam belajar dan mengenal Bahasa Inggris sejak usia dini.

³ Suryani, *Pengembangan Kemampuan Keaksaraan Melalui Teka-Teki Bergambar Pada Anak Kelompok A Dtk Islam Assalam Desa Tlogo Kecamatan Tuntang Kabupaten Semarang*, (IAIN Salatiga, FTIK: 2018), hlm. 34.

⁴ Dadan Suryana dan Fitriana Sari Khairma, *Implementation of TPR (Total Physical Response) Method in Learning English in Barunawati Kindergarten*, Padang International Conference on Educational Management and Administration (PICEMA 2018), vol. 337.

Seorang anak yang lahir di era globalisasi ini dihadapkan pada kondisi yang mana anak didik dituntut dapat belajar dan memahami Bahasa Inggris. Melihat perkembangan dunia saat ini seperti dalam hal pendidikan dan teknologi yang semakin canggih menuntut anak-anak untuk mengenal dan belajar Bahasa Inggris. Pada puncak tema pembelajaran sekolah, anak-anak TK sering dibawa ke tempat-tempat resmi seperti rumah sakit, hotel, bandara, pelabuhan, bank, pusat perbelanjaan dan kantor resmi lainnya, di mana tulisan atau informasi dapat ditemukan dalam Bahasa Inggris. Tidak menutup kemungkinan rasa ingin tahu anak ketika mendengar dan melihat tulisan atau gambar yang mengandung Bahasa Inggris.

Berdasarkan hasil pre-observasi di TK Siwi Kencana Langsa, ditemukan kondisi yang mana kurangnya media khusus untuk pengenalan *vocabulary* anak, sehingga pembelajaran belum terlaksana secara maksimal. Pembelajaran dalam mengenal *vocabulary* anak masih mengikuti cara yang kurang efektif. Di kelas anak dikenalkan kosakata Bahasa Inggris dengan metode tanya jawab dan tanpa menggunakan alat peraga maupun media, alat bantu yang digunakan guru untuk memudahkan dalam mengenalkan kosakata Bahasa Inggris menggunakan majalah lembar kerja anak. Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dengan metode yang sederhana seperti hanya menyebutkan kata dan menuliskan kata tersebut dipapan tulis dan anak mengikuti arahan guru. Pembelajaran Bahasa Inggris sebagai salah satu program yang menunjang kualitas pendidikan sekolah yang merupakan pembelajaran tambahan bagi anak-anak dalam mengenalkan Bahasa Inggris sejak dini. Untuk mengenalkan dan memudahkan anak dalam

pengenalan kosakata berbahasa Inggris (*vocabulary*) peneliti menggunakan permainan *Scrabble* di TK Siwi Kencana Kota Langsa.

Penelitian tentang pengenalan kosakata juga pernah dilakukan oleh beberapa peneliti seperti Khosim dan Rahimmatussalisa, Hasilnya menunjukkan bahwa media permainan ular tangga efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal kosakata Bahasa Inggris pada anak usia dini.⁵ Begitu pula yang dilakukan oleh Rahmawati, menggunakan Media *Pop-Up Book* untuk dapat merangsang imajinasi anak serta menambah pengetahuan dalam bentuk suatu benda. Hasil dari penelitiannya, ada pengaruh penggunaan media pop-up book terhadap penguasaan kosakata anak usia 5-6 tahun di TK Putera Harapan Surabaya.⁶ Selain itu, yang dilakukan oleh Hijriah dan kawan-kawan, penggunaan *alfabet method* mampu meningkatkan kemampuan pengenalan kosakata Bahasa Inggris anak usia 4-5 tahun TK Town For Kids Pontianak.⁷ Sedangkan, pada penelitian ini bertujuan untuk mengenalkan kosakata Bahasa Inggris (*vocabulary*) kepada anak usia dini dengan menggunakan permainan *Scrabble*.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Menenal *Vocabulary* Melalui Permainan *Scrabble* Di TK Siwi Kencana Kota Langsa”**

⁵ Khosin, Rahimmatussalisa, *Efektivitas Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini*, Jurnal Pendidikan Anak, Vol. 10, No. 1, 2021.

⁶ Nila Rahmawati, *Pengaruh Media Pop-up Book Terhadap Penguasaan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun di TK Putera Harapan Surabaya*, Prodi PG-PAUD (Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya), Vol. 3, No. 1. 2014.

⁷ Ari Hijriah, dkk. *Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini Dengan Alphabet Method Di Tk*, Prodi Pendidikan Guru Anak Usia Dini (FKIP Untan Pontianak), Vol. 2, No. 6, 2013.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah yang diajukan oleh peneliti adalah; “Bagaimana proses mengenal *vocabulary* melalui permainan *scrabble* di TK Siwi Kencana?”

C. Batasan Masalah

Berdasarkan masalah maka peneliti membatasi permasalahan penelitian, yaitu:

1. Pengenalan *vocabulary* yang diteliti dalam penelitian ini adalah berkaitan dengan pengenalan kosa kata, pengucapan/ mengucapkan kata secara baik dan benar
2. Penelitian ini dilakukan dilokasi TK Siwi Kencana Langsa, hanya pada anak kelompok B di kelas B3.
3. Pengenalan *vocabulary* dilakukan 3-6 kosakata.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana proses mengenal *vocabulary* melalui permainan *scrabble* di TK Siwi Kencana.

E. Defenisi Operasional

- a. *Vocabulary* (Kosakata)

Vocabulary (Kosakata) adalah kumpulan kata yang dimiliki oleh seseorang yang membantu dalam belajar bahasa sebagai bentuk alat komunikasi. Kosakata juga memiliki fungsi untuk membentuk sebuah

kalimat, sehingga dapat mengeluarkan gagasan, ataupun ide secara lisan maupun tertulis.

b. Permainan *Scrabble*

Permainan *Scrabble* merupakan permainan menyusun kepingan huruf-huruf alfabet menjadi sebuah kata di atas sebuah papan berbentuk persegi yang dapat disusun secara mendatar atau menurun seperti teka-teki silang dan dapat dimainkan oleh 2 atau 4 orang anak. Permainan ini bertujuan membina penguasaan kosakata, melatih ejaan, dan melatih penguasaan kosakata pada anak. Permainan *scrabble* beragam jenisnya dan pada umumnya digunakan untuk anak sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas. Namun belakangan ini permainan *scrabble* sudah mulai bisa digunakan untuk anak usia dini. Akan tetapi *scrabble* yang digunakan bentuknya akan berbeda dengan *scrabble* untuk anak-anak usia sekolah menengah

F. Manfaat Penelitian

Dari penelitian tersebut maka penulis berharap dapat memberikan manfaat:

a. Bagi Peneliti

Adanya penelitian ini dapat menambah pengetahuan penulis tentang karya ilmiah khususnya penelitian kualitatif dan juga menambah pengalaman peneliti untuk mengajar di lembaga pendidikan anak usia dini.

b. Anak

Penelitian dengan pengenalan *vocabulary* melalui permainan *scrabble* ini dapat memberikan pengalaman belajar dan dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa inggris anak.

c. Guru

Menambah masukan tentang cara belajar yang menarik untuk anak dengan permainan *scrabble* untuk mengembangkan kualitas pembelajaran. Banyak cara pembelajaran yang menyenangkan untuk anak. Adanya penelitian ini diharapkan dapat menambah variasi metode mengajar dalam meningkatkan penguasaan kosakata khususnya bahasa asing.

d. Sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan cara belajar yang menarik untuk pembelajaran pada waktu yang akan datang.

G. Penelitian Relevan

Dalam penelitian ini penulis mengacu pada penelitian yang dilakukan oleh:

1. Khomsin dan Rahimmatussalisa, “Efektivitas Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan ular tangga efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal kosakata Bahasa Inggris pada anak usia dini. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya perbedaan yang sangat signifikan ($p\text{-value} = 0,000 < 0,05$) dalam kemampuan mengenal kosakata Bahasa Inggris pada subjek antara sebelum dengan setelah diberi perlakuan melalui permainan ular tangga.
2. Nila Rahmawati, “Pengaruh Media Pop-Up Book Terhadap Penguasaan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Putera Harapan

Surabaya”. Ada pengaruh penggunaan media pop-up book terhadap penguasaan kosakata anak usia 5-6 tahun di TK Putera Harapan Surabaya, skor rata-rata penguasaan kosakata di TK Putera Harapan Surabaya pada kelompok eksperimen meningkat 10,4 poin, sedangkan skor rata-rata penguasaan kosakata pada kelompok kontrol meningkat 6,1 poin. Berdasarkan hasil perhitungan Uji t, diperoleh nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ atau $4,854 \geq 2,750$.

3. Ari Hijriyah, Muhamad Ali, dan Busri Endang, “Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini Dengan Alphabet Method Di TK”. Penggunaan alphabet method mampu meningkatkan kemampuan pengenalan kosakata Bahasa Inggris anak usia 4-5 tahun TK Town For Kids Pontianak, tahap langkah-langkah pembelajaran siklus 1 diperoleh 66% dan siklus 2 diperoleh 77% sama dengan hasil pada peningkatan IPKG namun peningkatan semakin tinggi menjadi 11%.
4. Ghazi Dzikri Robbani, “Game Edukasi Pengenalan Kosa Kata Bahasa Inggris Dengan Audio-Visual Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android”. Hasil uji coba terbatas pada anak memperoleh persentase sebesar 78,12% dan dikategorikan sangat layak diterapkan pada anak. Penguasaan kosa kata bahasa Inggris pada anak saat proses pembelajaran menggunakan media berbeda sebesar 43,68% lebih tinggi dibandingkan dengan yang tidak menggunakan media game edukasi. Game Edukasi Pengenalan Kosa Kata Bahasa Inggris layak

dan efektif dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran bagi anak usia dini dalam meningkatkan kemampuan berbahasa.

5. Risa Mufliharsi, “Pemanfaatan Busy Book Pada Kosakata Anak Usia Dini Di Paud Swadaya Pkk”, Pemanfaatan dari busy book dapat meningkatkan kosakata anak usia dini melalui kreativitas para guru di PAUD RW 10. Penggunaan Busy book yang tepat dapat memaksimalkan dan meningkatkan peran para guru PAUD dalam memberikan pembelajaran kosakata pada anak.

Persamaan penelitian ini dengan kelima penelitian sebelumnya adalah sama-sama untuk mengenalkan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia dini. Namun perbedaan antara kelima penelitian tersebut terletak pada metode dan media penelitian yang digunakan. Pada penelitian pertama yang dilakukan Khosim dan Rahimmatussalisa menggunakan media permainan ular tangga. Penelitian kedua, Nila menggunakan media Pop-Up Book dengan memakai perhitungan Uji T. Penelitian ketiga, Ari dkk media yang digunakan adalah Alphabet Method. Berbeda dengan penelitian Gozi dengan media Game Edukasi Audio Visual Berbasis Android. Serta penelitian kelima, yang dilakukan Risa adalah menggunakan media pemanfaatan media Busy Book. Hal ini berbeda dengan penelitian ini karena pada penelitian ini menggunakan permainan *scrabble* dalam mengenalkan kosakata Bahasa Inggris (*vocabulary*).

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kemampuan Bahasa AUD

1. Pengertian Bahasa

Bahasa merupakan alat utama dalam berkomunikasi antar sesama individu dalam kehidupan sehari-hari untuk memperoleh informasi dan mencapai tujuan yang diinginkan. Bahasa memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa terdiri dari simbol-simbol visual maupun verbal. Simbol visual tersebut dapat dilihat, ditulis, dan dibaca. Sedangkan untuk simbol verbal adalah dengan diucap dan didengar.⁸

Bahasa yang didapatkan anak pertama kali anak dengarkan adalah langsung dari bapak ibu sewaktu anak tersebut dilahirkan ke dunia ini. Seiring berjalannya waktu pertumbuhan dan perkembangan anak mulai mendapatkan bahasa selain bahasa yang diajarkan bapak ibunya, baik itu bahasa kedua, ketiga atau bahasa asing dan seterusnya.

Bahasa yang digunakan anak usia dini menurut Kurniah dalam Lensiana, yaitu untuk menyampaikan keinginan, pikiran, harapan, permintaan, untuk dirinya sendiri. Perkembangan bahasa anak usia dini meliputi tingkat:

- a. Membabel atau menggagah (0-1 tahun), yang pada saat ini anak mengarah pada pada pengucapan pola kosa kata konsonan dan vokal, yang bunyi-bunyian “aaa”, “taa”, “mmm” yang sebagai bentuk membabel pada anak usia ini.

⁸ Farid Helmi Setyawan, *Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Model Pembelajaran Audio Visual Berbasis Android*, Jurnal PG- PAUD Trunojoyo, Vol. 3, No. 2, 2016.

- b. Masa Holofrase (1-2 tahun), anak sudah dapat mengucapkan beberapa kata dengan maksud yang sebenarnya dalam sebuah kalimat. Meskipun pada holofrase ini anak mengucapkan beberapa kata, namun bukan berarti bahasa yang diucapkan sudah lengkap. Bahasa yang digunakan anak pada usia ini tidak seperti bahasa yang digunakan orang dewasa.
- c. Masa Ucapan Dua Kata (2 - 2,5 tahun)
- d. Masa Permulaan Tata Bahasa (2,5-3 tahun), anak mulai menggunakan bentuk bahasa yang lebih rumit. Kalimat yang digunakan pada umumnya inti saja dan tidak terdapat kata tugas.
- e. Masa Menjelang Tata Bahasa Dewasa (3-4 tahun),
- f. Masa Kecakapan Penuh (4-6 tahun).⁹

Bahasa anak akan muncul dan berkembang melalui berbagai situasi interaksi sosial dengan orang dewasa. Perkembangan bahasa pada anak usia dini merupakan salah satu faktor yang memengaruhi perkembangan kognitif anak. Semakin anak tumbuh dan berkembang serta mulai mampu memahami lingkungan maka perkembangan bahasa pun semakin berkembang dari tingkat yang sederhana menuju tingkat yang paling kompleks.

2. Kemampuan Bahasa AUD

Kemampuan bahasa yang dimiliki setiap individu meliputi, kesanggupan, kecakapan, kekayaan ucapan pikiran dan perasaan manusia

⁹ Lensiana, *Implementasi Pelatihan Strategi Pembelajaran Kolaboratif Untuk Meningkatkan Kemampuan Guru Dalam Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini*, Manajer Pendidikan, Vol. 11, No. 2, 2017.

melalui bunyi yang dihasilkan dari individu lainnya. Hal ini digunakan untuk bekerjasama dan dapat berinteraksi dengan individu lainnya.¹⁰

Kemampuan bahasa pada anak usia dini diperoleh secara alamiah untuk beradaptasi dan sebagai alat bersosialisasi untuk dapat merespon orang lain pada lingkungan sekitar. Kemampuan berbahasa ini juga memiliki kaitan erat dengan kemampuan yang lain, seperti kemampuan menyimak dan dipadukan dengan kemampuan berbicara.

Permasalahan kemampuan bahasa pada anak dapat ditangani sejak dini dengan berbagai cara, yaitu: mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana secara tepat, melakukan komunikasi secara efektif; dan membangkitkan minat anak, sehingga bahasa Indonesia akan memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial dan emosional anak dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari seluruh aspek pembelajaran.

Anak akan mampu berbahasa dengan baik apabila kosakata yang dimilikinya banyak. Kualitas keterampilan berbahasa seseorang tergantung pada kosakata yang dimilikinya.

Tabel 2.1
Indikator Bahasa
berdasarkan Permendikbud 137 tahun 2014:¹¹

Indikator	Sub Indikator
Bahasa I. Memahami Bahasa	a. Mengerti beberapa perintah secara bersamaan
II. Mengungkapkan Bahasa	a. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks b. Berkomunikasi secara lisan, memiliki

¹⁰ Dinar Nur Inten, *Meningkatkan Penguasaan Kosakata Anak Usia Dini melalui Puisi Lagu Anak*, Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 2, No. 2, 2018.

¹¹ Permendikbud nomor 136 tahun 2014.

	perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung c.menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap
--	---

Perkembangan bahasa menurut Lovit dan Sofyan dalam Rahayu, dibagi dalam tiga bentuk perkembangan yaitu: perkembangan kosakata, Semantik dan sintaktik, perkembangan variasi dan kompleksitas berbahasa. Dari ketiga perkembangan tersebut salah satunya adalah penguasaan kosakata bagi anak sebagai persiapan untuk menghadapi jenjang pendidikan yang lebih tinggi lagi.¹²

B. Kemampuan Mengenal Kosakata

1. Pengertian Kosakata (*vocabulary*)

Kosakata atau yang disebut *Vocabulary*, istilah kosakata dalam Bahasa Indonesia adalah perbendaharaan kata. Menurut Nurfadillah dan Nurhastuti, pengertian kosakata secara lebih luas adalah kumpulan kata yang dimiliki oleh seseorang yang membantu dalam belajar bahasa sebagai bentuk alat komunikasi. Kosakata juga memiliki fungsi untuk membentuk sebuah kalimat, sehingga dapat mengeluarkan gagasan, ataupun ide secara lisan maupun tertulis.¹³

Sedangkan menurut Sri Dewi, kosakata seseorang didefinisikan sebagai himpunan kata-kata yang dimengerti oleh orang tersebut atau juga kata-kata yang nantinya akan digunakan untuk menyusun menjadi kalimat

¹² Arni Yolanda Rahayu, dkk, *Penerapan Permainan Scrabble Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Anak*, Jurnal Sains Sosio Huaniora, Vol. 4, No. 1, 2020.

¹³ Nurfadillah dan Nurhastuti, *Media Pembelajaran Video Komunikasi Total Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Anak Tunarungu*, Jurnal Penelitian Pendidikan Kebutuhan Khusus, Vol. 6, No. 1, 2018.

baru.¹⁴ Penambahan kosakata (*vocabulary*) secara umum dianggap bagian penting, baik dalam proses pembelajaran di dalam bahasa ataupun untuk perkembangan kemampuan seseorang dalam suatu bahasa yang sudah dikuasai. Anak disekolah sering diajarkan tentang kata-kata yang baru dan memberikan pemahaman tentang kata-kata itu sebagai bagian dari tema yang diajarkan disekolah.

Dari dua pendapat tersebut tentang kosakata bisa penulis ambil kesimpulan bahwa kosakata itu sendiri wajib di miliki oleh seseorang yang akan belajar bahasa sebagai alat berkomunikasi. Pengenalan kosakata (*vocabulary*) pada anak agar maksud dan tujuan pembelajaran dapat menjangkau anak-anak dapat mereka terapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Pengenalan kosakata sangat mempengaruhi setiap kemampuan individu dan keterampilan dalam berbahasa antara lain yaitu, mendengar, membaca, menyimak dan juga menulis. Kosakata dari suatu bahasa selalu mengalami yang namanya perubahan dan juga perkembangan. Oleh sebab itu, pengenalan kosakata sangat penting diberikan sejak dini dan dikenalkan kepada anak secara teratur dan terarah. Meningkatkan penguasaan kosakata anak, dapat dilakukan melalui stimulus yang diberikan dengan kegiatan bermain sambil belajar.

2. Peranan Kosakata

Kosakata merupakan salah satu hal yang penting dalam bahasa, bayangkan jika manusia tidak memiliki kosakata yang cukup, akan sangat sulit berkomunikasi dengan orang lain atau bahkan mereka akan salah paham

¹⁴ Sri Devi, *1 Jam Menguasai Vocabulary Bahasa Inggris Secara Otodidak*, Lembar Langit Indonesia, 2015, hlm. 9.

dengan maksud yang dikatakan orang lain ataupun yang tulis. Misalkan, anak belajar Bahasa Inggris yang dimana termasuk bahasa asing, akan sulit bagi mereka untuk memahami pesan ataupun makna ketika anak membaca jika mereka tidak menguasai kosakata. Hal ini akan sangat sulit bagi anak untuk mengekspresikan ide mereka dalam menangkap perkataan orang lain. Disini anak perlu memahami arti dari setiap kosakata dan mengingat kosakata itu sendiri.

Pengusaan dan keterampilan Bahasa Inggris dengan cara yang baik, pendidik juga harus dapat menguasai cara yang tepat dalam mengajarkan Bahasa Inggris untuk peserta didiknya. Anak akan sering merasa jenuh ketika belajar Bahasa Inggris dikarenakan peserta didik belum mengenal kosa kata (*vocabulary*) yang ada. *Vocabulary* menjadi faktor penting dalam belajar Bahasa Inggris.

3. Jenis-Jenis Kosakata

Berdasarkan perkembangan, menurut Indihadi ddk dalam Suci, kosakata dibagi menjadi tiga, yaitu :

Basic vocabulary (Kosakata Dasar), pada kosakata dasar ini kata-kata yang tidak mudah berubah. Sudah termasuk nama bagian tubuh, kata kerja, kata ganti dan sangat sedikit sekali kemungkinannya diambil dari bahasa lain.

Produktif (Kosakata Aktif), yang sering digunakan dalam berbicara dan menulis. Kosakata aktif dapat dilakukan dengan melihat persamaan-

persamaan dan perbedaan-perbedaan yang belum pernah dilihat sebelumnya. Contohnya, matahari, bunga, jiwa, angin, makan, duduk, dll.

Reseptif (Kosakata Pasif), kosakata ini jarang digunakan dan hanya dipakai pada saat menyimak dan membaca. Artinya kata-kata yang ditemui pada saat menyimak ataupun membaca dapat dipahami, sedangkan pada saat berbicara ataupun menulis kata-kata tersebut seolah hilang. Contohnya, bersemayam, bertitah, bak, laksana, dll.¹⁵

Dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis kosakata memiliki peranannya masing-masing. Penelitian ini menggunakan *Basic Vocabulary*, karena mempelajari kosakata dasar yang memudahkan anak untuk memahami sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

Tujuan pengenalan kosa kata Bahasa Inggris meliputi :

- a. Memberikan kemampuan pengenalan kosa kata Bahasa Inggris pada anak usia dini melalui permainan *scrabble*.
- b. Pengembangan kemampuan keterampilan berpikir luas dengan tampilan gambar yang berisikan kosakata Bahasa Inggris.
- c. Memberikan rasa ingin tahu anak didik dengan permainan *scrabble* dengan topik pembelajaran didalam pengenalan kosa kata Bahasa Inggris.

¹⁵ Suci C.N. Abdullah, *Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Untuk Murid Pendidikan Anak Usia Dini Melalui Buku Cerita Bergambar Pada Kelompok B Di Tk Suci Castella*, (Manado: Universitas Sam Ratulangi, 2020).

C. Permainan *Scrabble* Pada AUD

1. Pengertian Permainan

Menurut Oblinger dalam Yusep Mulyana dan Anggi Setia, permainan adalah kegiatan yang dilakukan untuk menghibur hati baik dengan menggunakan media ataupun tidak menggunakan.¹⁶

Menurut Freeman dan Munandar dalam Samsiah, permainan adalah suatu kegiatan yang membantu anak dalam mencapai perkembangan yang utuh, baik itu dari segi fisik anak, sosial, moral, intelektual dan juga emosional anak. Ada 4 jenis permainan yang dibagi berdasarkan tahap-tahap perkembangan Kognitif.¹⁷ *Pertama*, permainan fungsional permainan ini terjadi selama periode sensorimotorik. Bentuk permainan ini adalah adanya gerakan yang diulang-ulang, seperti gerakan kaki dan tangan bayi. Bagi anak Prasekolah bentuk permainan fungsional yang umumnya mereka lakukan adalah berlari-lari di lapangan atau tempat bermain tanpa ada alasan yang jelas, kecuali hanya untuk kesenangan semua.

Kedua, Permainan konstruktif. Permainan ini adalah bentuk permainan yang menggunakan bentuk-bentuk fisik untuk membangun atau membuat sesuatu. Bentuk permainan ini adalah permainan yang paling umum dilakukan oleh anak prasekolah atau anak sekolah dasar. *Ketiga*, Permainan dramatik adalah suatu bentuk permainan yang dilakukan secara berpura-pura, yang dimulai ketika anak sudah dapat menyimbolisasikan atau membayangkan objek memiliki peran tertentu. Contohnya adalah seorang anak membayangkan

¹⁶ Yusep Mulyana dan Anggi Setia, *Permainan Tradisional*, (Saham Insan Mulya, Bandung: 2019), hlm. 10.

¹⁷ Samsiah, *Permainan "Catch Me" Menstimulasi Perkembangan Anak*, APGPAUD Indonesia, IJECES, Vol. 1, No. 2, 2018.

sebuah batu sebagai mobil dan tanah sebagai jalan raya. *Keempat*, Permainan dengan aturan adalah suatu bentuk permainan yang dilakukan oleh anak dengan memiliki aturan-aturan tertentu yang harus dipatuhi oleh anak yang memainkannya.

Dari pendapat diatas, menjelaskan bahwa permainan adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan cara bermain demi mencapai kesenangan yang ada pada diri anak, bermain bukan saja memudahkan anak-anak untuk beradaptasi pada lingkungan sosial dan fisik, tetapi juga memfasilitasi komunikasi anak-anak dengan yang lainnya mengenai pemikiran dan perasaan mereka yang berhubungan dengan pemahaman mereka mengenai dunia karena bermain sering disebutkan dimasyarakat sebagai dunia bagi anak.

Bermain bagi anak itu penting, karena bermain juga bagian sangat penting dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Melalui kegiatan bermain, anak akan belajar tentang lingkungan yang ada disekitar anak tersebut dan juga meningkatkan kemampuan berbahasa anak, berpikir, bersikap, berkarya dan lainnya. Dalam melakukan permainan anak akan mencurahkan perhatiannya, pikirannya pada saat proses bermain dengan alat permainan.

Alat permainan adalah media pelengkap yang digunakan anak saat proses bermain. Alat permainan memiliki cara yang dapat digunakan, seperti dapat dibongkar pasang, dirakit, dibentuk, dikelompokkan dan sebagainya. Menurut semiawan dalam Ardini, alat permainan adalah media bagi anak untuk menjelajahi dunia dari yang tidak diketahui sampai anak mengetahui dan dari

yang tidak bisa dibuat oleh anak hingga menjadi dipahami.¹⁸ Dengan demikian alat permainan membantu anak dalam memenuhi naluri bermain sehingga memperoleh pengalaman dan pengetahuan.

Alat permainan Edukatif menurut Karim dan Wifroh adalah alat permainan yang dapat membantu mengoptimalkan aspek perkembangan anak, sesuai dengan tingkat usia anak dan berguna untuk: (a) Pengembangan fisik, yaitu kegiatan-kegiatan yang dapat merangsang pertumbuhan fisik anak. (b) Pengembangan bahasa, dapat melatih berbicara, menggunakan kalimat yang benar. (c) Pengembangan aspek kognitif, dengan pengenalan suara, ukuran, bentuk, warna dan lainnya. (d) Pengembangan aspek sosial terkhusus dalam hubungan interaksi dengan orang tua dan anak, keluarga dan masyarakat.¹⁹ Perkembangan bahasa adalah sebuah hal yang sangat penting dalam perkembangan anak usia dini. Hal ini dikarenakan bahasa ialah alat yang dimanfaatkan guna berkomunikasi dikehidupannya sehari-hari.

2. Pengertian *Scrabble*

Permainan *scrabble* merupakan permainan menyusun kepingan huruf-huruf alfabet menjadi sebuah kata di atas sebuah papan berbentuk persegi yang dapat disusun secara mendatar atau menurun seperti teka-teki silang dan dapat dimainkan oleh 2 atau 4 orang anak. Permainan ini bertujuan membina penguasaan kosakata, melatih ejaan, dan melatih penguasaan kosakata pada anak. Permainan *scrabble* beragam jenisnya dan pada umumnya digunakan

¹⁸ Pupung Puspa Ardini, Ardini Lestarinigrum, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini (Sebuah Kajian Teori Dan Praktik)*, Adjie Media Nusantara, 2018, hlm. 37.

¹⁹ Muhammad Busyro Karim dan Siti Herlinah Wifroh, *Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif*, PG-PAUD Trunojoyo, Vol. 1, No. 2, 2014.

untuk anak sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas. Namun belakangan ini permainan *scrabble* sudah mulai bisa digunakan untuk anak usia dini. Akan tetapi *scrabble* yang digunakan bentuknya akan berbeda dengan *scrabble* untuk anak-anak usia sekolah menengah.²⁰

Ada beberapa pendapat pada penelitian yang terdahulu tentang permainan *Scrabble*:

Suriawati menjelaskan bahwa permainan *Scrabble* adalah permainan yang menyusun kepingan huruf yang minimal huruf tersebut 7 keping pada setiap baris kolom yang ada dipapan dan menjadi sebuah kata yang sesuai dengan kata yang terbentuk baik secara mendatar maupun secara menurun seperti teka-teki, Suriawati juga menyebutkan bahwa jenis permainan ini sudah mencapai tingkat dan populer di seluruh dunia permainan ini digunakan untuk alat belajar dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahkan kemampuan membaca pada anak.²¹

Menurut Novika, *Scrabble* adalah permainan papan dan permainan menyusun kata yang dimainkan 2 atau 4 orang yang mengumpulkan poin berdasarkan nilai perkata yang disusun di atas papan permainan berkotak-kotak dan biasanya 15 kolom dan 15 baris.²²

Permainan *scrabble* menurut Hardianti ada kaitannya dengan silang datar, yaitu dalam hal mengisi kotak-kotak dengan huruf sehingga membentuk

²⁰ Mohamad Muspawi, Irma Suryani, Arni Yolanda Rahayu, *Penerapan Permainan Scrabble Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Anak*, Jurnal Sains Sosio Huaniora, Vol. 4, No.1, 2020.

²¹ Suriawati, *Pengembangan Permainan Scrabble Modifikasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kata Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak*, Pg-Paud, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Vol. 8, No. 1. 2019.

²² Purwati Novika, *Meningkatkan Kemampuan Membaca Kalimat Sederhana Dengan Menggunakan Media "Scrabble Letter" Pada Anak Didik Kelompok B1, Tk. Dharma wanita Moyoketen Kec. Boyolangu, Kab. Tulungagung, Tahun Pelajaran 2014/2015*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.

sebuah kata. Tujuan permainan ini ialah untuk membina penguasaan kosa kata, melatih ejaan, dan melatih penguasaan struktur morfologis.²³

Dari ketiga pendapat diatas menjelaskan bahwa *Scrabble* merupakan permainan yang dilakukan secara kelompok dengan menggunakan beberapa kata yang dimuat di dalam papan permainan. Menurut Hinebaugh dalam Saada dan Nurul, mengemukakan bahwa *scrabble* adalah media yang dapat mengembang *Lenguage Skill* (kemampuan bahasa) dan permainan *scrabble* menurut Hinebaugh juga memiliki beberapa manfaat, yaitu: (1) Meningkatkan kemampuan membaca, (2) Mengembangkan perbendaharaan kosakata, (3) Mengembangkan kemampuan tata bahasa, dan (4) Melatih kemampuan mengeja.²⁴ Jadi permainan *scrabble* dapat membantu dalam mengenal kosakata (*vocabulary*) pada anak usia dini.

Pada penelitian ini permainan *scrabble* digunakan sebagai pembelajaran untuk mengenalkan *vocabulary* pada anak TK Siwi Kencana, yang mana bentuk permainan ini dibuat semenarik mungkin agar minat anak dalam mengikuti jenis permainan ini tidak bosan dan dapat menambahkan beberapa kata pada kosakata yang anak miliki.

Scrabble untuk anak usia dini dapat dibuat sendiri oleh pendidik dan disesuaikan dengan tema pembelajaran yang ada di TK. Menurut Rolina dalam Rahayu, pembuatan permainan harus memenuhi syarat yaitu berupa: (a)

²³ Farlina Hardianti, *Alat Permainan Edukatif Scrabble Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok B*. Jurnal Golden Age, Vol. 3 No. 01, 2019.

²⁴ Varia Nihayatus Saadah, Nurul Hidayah, *Pengaruh Permainan Scrabble Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Disleksia*, Empathy Jurnal Fakultas Psikologi Vol. 1, No 1, 2013.

Memiliki nilai edukatif, (b) Teknis permainan dan, (c) Estetika permainan.²⁵

Alat permainan adalah alat yang digunakan saat proses bermain berlangsung dan untuk memenuhi naluri, menambah serta pengetahuan bermain anak. Penggunaan alat permainan akan mampu mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak. Kegiatan bermain sambil belajar, merupakan suatu hal yang diutamakan dalam proses pembelajaran anak usia dini.

3. Cara Bermain Permainan *Scrabble*

Langkah-langkah permainan *Scrabble*

- a. Mempersiapkan media sebagai variasi seperti *flashcard*, menempel huruf pada gambar, leptom dan lainnya.
- b. Aturan permainan dibuat oleh pendidik
- c. Mengkondisikan anak sebelum proses pembelajaran dimulai
- d. Guru memberikan penjelasan tentang pembelajaran
- e. Anak dibagi dalam beberapa kelompok, pada setiap ronde permainan berisi 2 anak. Anak secara bergantian mencocokkan gambar dan huruf yang ada papan scrabble.
- f. Guru mengambil dan mengenalkan gambar yang berbahasa Inggris beserta artinya pada anak.
- g. Anak diajak mengulangi ucapan dari guru. Misalnya guru menunjukkan gambar kucing guru mengucap “*cat*” dan anak menirukan.
- h. Guru menjelaskan cara bermain *scrabble*

²⁵ Arni Yolanda Rahayu, dkk, *Penerapan Permainan Scrabble Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Anak*, Jurnal Sains Sosio Huaniora, Vol. 4, No. 1, 2020.

- i. Setelah mengenalkan gambar, guru mengajak anak bermain dengan papan *scrabble* dengan contoh-contoh gambar yang sudah dikenalkan.
- j. Guru membagikan huruf-huruf kepada anak, masing-masing anak mendapat satu *vocabulary* dengan jumlah huruf yang dilebihkan dan anak secara bergantian mencocokkan huruf pada gambar.
- k. Anak menyusun huruf yang ada papan *scrabble*.
- l. Bagi anak yang mampu menyusun *vocabulary* dengan benar, akan diberi poin dan memberi komentar “*good*”, bagi anak yang salah diberi komentar “*try again*” kemudian ganti dengan kata yang lain, begitu selanjutnya.
- m. Guru selalu mendampingi dan memotivasi anak
- n. Penutupan yang dilakukan oleh guru adalah dengan bertanya kepada anak tentang kegiatan yang telah dilakukan, membenarkan susunan huruf jika ada kesalahan supaya anak tidak keliru dalam melihatnya dan pemberian *reward* diakhir kegiatan pembelajaran jika setiap pertanyaan di jawab dengan benar oleh peserta didik.

Variasi media dengan adanya *Flashcard*, menempel huruf pada gambar, leptom, *reward* dapat menimbulkan semangat anak dalam bermain agar tujuan yang ingin dicapai sesuai dengan harapan.

4. Fungsi Dan Kegunaan

- 1) Mengenal Kosakata Bahasa Inggris
- 2) Mengenal nama- nama binatang/hewan, buah-buahan dan juga warna dalam Bahasa Inggris
- 3) Mengenal pengucapan kosakata Bahasa Inggris

- 4) Memperkenalkan cara menghafal kosakata Bahasa Inggris
- 5) Mempraktekkan cara pengucapannya

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif deskriptif, pendekatan kualitatif deskriptif yaitu pendekatan penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, mendefinisikan situasi dalam konsep tertentu. Penelitian kualitatif lebih mementingkan proses dari pada hasil akhir dan tahapan-tahapan yang dilakukan bisa berubah sesuai dengan kondisi dan gejala yang didapatkan. Penelitian kualitatif secara umum dapat digunakan untuk penelitian tentang kehidupan masyarakat, sejarah, tingkah laku, fungsionalisasi organisasi, aktivitas sosial, dan lain-lain.²⁶

B. Lokasi Dan Waktu Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan penelitian di TK Siwi Kencana Langsa. Penelitian ini berlangsung selama kurang lebih 2 minggu, yang akan berlangsung pada bulan agustus 2021.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah pihak yang berperan memberikan informasi atau pihak yang di manfaatkan sebagai sumber informasi yang diperlukan dalam penelitian. Penelitian ini dilakukan di kelompok B TK Siwi Kencana Langsa, di kelas B3. Dengan jumlah siswa 14 anak, terdiri dari 4 laki-laki dan 10 perempuan.

²⁶ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan RnD*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 2.

D. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah Observasi. Observasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung dan mencatat hal-hal yang akan diamati atau diteliti. Pada penelitian ini peneliti juga berperan serta berpartisipasi dan ikut melaksanakan proses belajar mengajar untuk menilai apakah anak-anak tersebut dapat mengenal kosakata atau *vocabulary* melalui permainan *scrabble*.

E. Instrumen Penelitian

Berikut adalah lembar observasi dalam penelitian ini, yaitu menggunakan daftar ceklis yang berisikan nama anak serta indikator yang dirancang berdasarkan Permendikbud 137 tahun 2014

Tabel 3.1
Lembar Observasi

Indikator	Sub Indikator	Dekripsi	Skala Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
Bahasa I. Memahami Bahasa	a. Mengerti beberapa perintah secara bersamaan	a. Anak mampu menirukan kembali beberapa <i>vocabulary</i>				
II. Menggunakan Bahasa	a. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks b. Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung	a. Anak mampu menjawab pertanyaan tentang <i>vocabulary</i> b. Anak dapat menyusun huruf di papan <i>scrabble</i> c. Anak dapat mengingat/menghafal <i>vocabulary</i> beserta artinya				

	c.menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap					
--	--	--	--	--	--	--

Tahap pencapaian keberhasilan pengenalan *Vocabulary* pada anak:

- BB : Belum Berkembang
 MB : Mulai Berkembang
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan
 BSB : Berkembang Sangat Baik

Penelitian perkembangan yang digunakan dalam lembar observasi sesuai dengan pedoman penilaian hasil pembelajaran :

- a. BB (Belum Berkembang) : bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru.
- b. MB (Mulai Berkembang) : bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru.
- c. BSH (Berkembang Sesuai Harapan) : bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru..
- d. BSB (berkembang sangat baik) : bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat mambantu temannya yang belum mencapai kemampuan indikator yang diharapkan.

Pengenalan *vocabulary* melalui permainan *scrabble* pada anak kelas B3 TK Siwi Kencana akan dianggap berhasil jika mencapai keberhasilan yaitu 80% dari jumlah anak yang mampu peroleh skor 4 atau nilai BSH (Berkembang Sesuai Harapan).

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Teknik analisis data yang digunakan adalah metode deskriptif, yaitu mendeskripsikan data yang telah dikumpulkan berupa data yang berasal dari observasi yang dilakukan. Sehingga dapat memberikan kejelasan terhadap kenyataan atau realitas.

Berikut adalah penjelasan 3 langkah dalam analisis data setelah tahap pengumpulan data penelitian :²⁷

1. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Reduksi data adalah merangkum hal-hal pokok yang memfokuskan pada hal-hal yang penting, tujuannya memberikan gambaran yang lebih jelas dan memudahkan peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya.

2. *Data Display* (Penyajian Data)

Penyajian data pada penelitian kualitatif biasanya dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori dan sejenisnya. Biasanya data yang disajikan dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif.

3. *Conclusion Drawing/ Verification* (Penarikan Kesimpulan)

Kesimpulan awal yang dikemukakan biasanya masih bersifat sementara dan akan berubah jika ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif dapat menjawab segala rumusan masalah yang telah rumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak, karena masalah dan rumusan masalah dalam

²⁷ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 439-446.

penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian dilapangan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan sebuah permainan *scrabble* dalam mengenalkan *vocabulary* pada anak usia dini di TK Siwi Kencana, pada permainan ini memperoleh hasil yang cukup baik. Untuk lebih jelasnya peneliti ingin memaparkan pembahasan dan analisis data sebagai langkah selanjutnya dalam penarikan kesimpulan sebagai berikut:

Pengolahan analisis data yang di peroleh melalui penelitian yang di lakukan di mana data tersebut penulis dapatkan dari hasil observasi sebagai cara atau metode pokok dalam pengumpulan data, untuk mengambil suatu keputusan yang objektif dan dapat berfungsi sebagai fakta.

Penelitian ini berawal dari observasi yang peneliti lakukan di TK Siwi Kencana Kota Langsa mengamati bagaimana cara guru dalam kegiatan proses belajar mengajar dalam mengenalkan kosakata dasar pada peserta didiknya di kelas B3 TK Siwi Kencana Kota Langsa. Dalam menganalisis data penulis menggunakan metode deskriptif yang berarti metode ini mengambil kesimpulan hasil observasi kegiatan belajar mengajar di TK Siwi Kencana Kota Langsa. Setelah data terkumpul, maka akan dilanjutkan dengan menganalisis data dan kemudian disimpulkan secara umum.

Melalui permainan *scrabble* ini mampu mengenalkan *vocabulary* di TK Siwi Kencana dengan menggunakan beberapa media yang dapat merujuk pada permainan *scrabble*. Pengenalan *vocabulary* dapat melatih anak dalam

pengucapan kosakata dalam Bahasa Inggris dan menyusun huruf-huruf pada papan *scrabble*. Melalui penggunaan permainan *scrabble* pada anak dapat menambah metode baru bagi guru dan sekolah untuk proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan aspek perkembangan yang dinilai oleh guru di mana proses belajar mengajar itu terjadi selama murid menjalani pengalaman edukasi untuk mencapai suatu tujuan pada pola perubahan dan pengetahuan selama kegiatan ini berlangsung.

Dalam kegiatan ini, peneliti memfasilitasi dan merangsang, mengkoordinasikan, mengamati, dan mengevaluasi kinerja anak dalam pengembangan kegiatan belajar, dan anak secara aktif mengembangkan kegiatan belajar dalam proses pembelajaran di kelas. Sebelum anak melakukan kegiatan belajar, peneliti akan memperkenalkan dan menampilkan media serta permainan yang akan digunakan.

Untuk penentuan keberhasilan penelitian ini maka peneliti merujuk kepada indikator yang telah ditentukan guna menjadi acuan keberhasilan. Keberhasilan kegiatan pada penelitian ini akan dapat dilihat dengan adanya perkembangan yang signifikan terhadap kemampuan anak. Sebelum mengenalkan *vocabulary* menggunakan permainan *scrabble* pada anak usia dini di TK Siwi Kencana, peneliti melakukan pembelajaran pada minggu pertama untuk mengenal apakah anak memahami tentang kosakata dalam Bahasa Inggris. Dalam pengenalan *vocabulary* pada penelitian ini peneliti menggunakan *basic vocabulary* pada anak usia dini, agar pembelajaran kosakata dasar mudah dipahami sesuai tingkat perkembangan anak.

Adapun hal yang peneliti analisis adalah pengenalan *vocabulary* melalui permainan *scrabble*. Berdasarkan hasil penelitian di TK Siwi Kencana Kota Langsa dapat diuraikan, sebagai berikut:

1. Mempersiapkan Media Pembelajaran yang akan di Jelaskan

Sumber belajar merupakan suatu yang harus ada dalam setiap pembelajaran. Oleh karena itu, sebelum pelaksanaan kegiatan, sumber belajar yang di butuhkan harus di persiapkan terlebih dahulu.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di lapangan, pada ketiga tahapan yang dilakukan peneliti adalah mempersiapkan media pembelajaran atau bahan ajar yang akan di sampaikan pada peserta didik. Seperti kartu gambar hewan (*flashcard*), menempel huruf pada gambar buah, kertas origami, huruf-huruf, papan *scrabble*. Peneliti memberikan contoh cara bermain *scrabble*, tujuannya agar anak tertarik untuk melakukan kegiatan pembelajaran.

2. Menjelaskan Kegiatan yang akan di Kerjakan

Sebelum anak masuk pada tahap permainan *scrabble*, peneliti harus menjelaskan secara rinci rencana kegiatan yang akan dipakai. Karena hal ini penting dilakukan agar saat anak melakukan permainan *scrabble*, anak akan paham dan mengerti dengan langkah yang harus dilakukan.

Ada beberapa langkah yang peneliti direncanakan agar proses pengenalan *vocabulary* melalui permainan *scrabble* terarah yaitu:

- a. Peneliti memilih tema, subtema yang akan dibahas
- b. Peneliti menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan sebelum melakukan permainan *scrabble*, karena media pembelajaran menunjang keberhasilan dalam pengenalan *vocabulary*
- c. Selanjutnya, kegiatan pembuka pembelajaran dengan salam, menanyakan kabar anak-anak, doa dan bernyanyi
- d. kemudian memberikan informasi bagaimana aturan dalam kegiatan pembelajaran dan memberi contoh bermain *scrabble*. Peneliti berusaha membuat suasana kelas menjadi menarik, senang dengan prinsip bermain sambil belajar
- e. Peneliti akan melakukan evaluasi dengan bertanya kepada anak didik sebelum dan sesudah bermain *scrabble*
- f. Kegiatan akhir atau penutup, peneliti melakukan tanya jawab kembali terhadap pembelajaran yang telah berlangsung, tujuannya untuk mengetahui apakah anak-anak menyimak dengan baik, memahami isi pembelajaran dan permainan dan dapat menceritakan kembali.

Penelitian ini berlangsung selama 2 minggu, dan subjek yang digunakan berjumlah 14 anak (4 anak laki-laki dan 10 anak perempuan). terdapat beberapa indikator dalam mengenalkan *vocabulary* pada penelitian ini.

Tabel 4.1
Indikator pengukuran kemampuan
mengenai *vocabulary* anak

Indikator	Sub Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
Bahasa I. Memahami Bahasa	a. Mengerti beberapa perintah secara bersamaan	a. Anak mampu menirukan kembali beberapa <i>vocabulary</i>				
II. Menggunakan Bahasa	a. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks b. Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung c. menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap	a. Anak mampu menjawab pertanyaan tentang <i>vocabulary</i> b. Anak dapat menyusun huruf di papan <i>scrabble</i> c. Anak dapat mengingat/menghafal <i>vocabulary</i> beserta artinya				

Berdasarkan analisis data observasi menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan untuk kemampuan mengenai *vocabulary* antara tahap I, tahap II, dan tahap III. Anak-anak mengalami peningkatan pada saat tahap kedua dan tahap ketiga, dengan kata lain, permainan *scrabble* dapat meningkatkan kemampuan mengenai *vocabulary* hal ini serupa dengan pendapat Hinebaugh dalam Saada dan Nurul, bahwa permainan *Scrabble* dapat mengembangkan perbendaharaan kosakata.

a. Tahap I

Tabel 4.2
Hasil Pengamatan Kegiatan Tahap I Pengenalan *Vocabulary* Melalui Permainan *Scrabble* Di Tk Siwi Kencana Kota Langsa

No	Nama anak didik	Aspek yang diamati				Ket
		a	b	c	D	
1	AH	BSH	MB	MB	MB	MB
2	ZK	BSH	MB	MB	MB	MB
3	HK	BSH	MB	MB	MB	MB
4	AK	MB	MB	MB	MB	MB
5	UY	MB	BB	BB	BB	BB
6	SC	MB	MB	MB	MB	MB
7	DE	MB	BB	BB	BB	BB
8	AF	MB	BB	BB	BB	BB
9	KL	BSH	MB	MB	MB	MB
10	NL	BSH	MB	MB	MB	MB
11	FD	MB	MB	MB	MB	MB
12	AY	MB	MB	MB	MB	MB
13	SF	BSH	MB	MB	MB	MB
14	ZF	BSH	BSH	BSH	MB	BSH

Sumber : Hasil Observasi Penelitian TK Siwi Kencana Kota Langsa

Keterangan skor:

- 1 = BB (Belum Berkembang)
- 2 = MB (Mulai Berkembang)
- 3 = BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
- 4 = BSB (Berkembang Sangat Baik)

Keterangan indikator pencapaian dalam aspek yang diamati pada proses pengenalan *vocabulary* melalui permainan *scrabble* pada anak yaitu:

- a = Anak mampu menirukan kembali beberapa *vocabulary*
- b = Anak dapat mengingat/menghafal *vocabulary* beserta artinya
- c = Anak mampu menjawab pertanyaan tentang *vocabulary*

d = Anak dapat menyusun huruf di papan *scrabble*

Tabel diatas menunjukkan hasil dari test yang telah peneliti lakukan pada saat pengenalan *vocabulary* melalui permainan *scrabble* tahap I. Berdasarkan hasil yang didapat, terlihat hanya 1 anak yang memenuhi kriteria indikator yaitu Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Tetapi ada beberapa anak Mulai Berkembang (MB) pada tahap proses pengenalan *vocabulary*, dan ada 3 anak yang Belum Berkembang (BB) pada tahap I.

b. Tahap II

Setelah mengenalkan *vocabulry* permainan *scrabble* pada tahap I, peneliti kembali melakukan pembelajaran pengenalan *vocabulary* melalui permainan *scrabble* untuk melihat perkembangan pada anak-anak. Berikut hasil dari tahap kedua :

Tabel 4.3
Hasil Pengamatan Kegiatan Tahap II Pengenalan Vocabulary Melalui Permainan Scrabble Di Tk Siwi Kencana Kota Langsa

No	Nama anak didik	Aspek yang diamati				Ket
		a	b	c	d	
1	AH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
2	ZK	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
3	HK	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
4	AK	BSH	MB	MB	MB	MB
5	UY	MB	MB	MB	MB	MB
6	SC	MB	MB	MB	BSH	MB
7	DE	MB	MB	MB	MB	MB
8	AF	MB	MB	MB	MB	MB
9	KL	BSH	MB	MB	BSH	MB
10	NL	BSH	MB	MB	MB	MB
11	FD	MB	MB	MB	BSH	MB
12	AY	MB	MB	MB	BSH	MB
13	SF	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
14	ZF	BSH	BSH	BSH	MB	BSH

Sumber : Hasil Observasi Penelitian TK Siwi Kencana Kota Langsa

Keterangan skor :

- 1 = BB (Belum Berkembang)
- 2 = MB (Mulai Berkembang)
- 3 = BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
- 4 = BSB (Berkembang Sangat Baik)

Keterangan indikator pencapaian dalam aspek yang diamati pada proses pengenalan *vocabulary* melalui permainan *scrabble* pada anak yaitu:

- a = Anak mampu menirukan kembali beberapa *vocabulary*
- b = Anak dapat mengingat/menghafal *vocabulary* beserta artinya
- c = Anak mampu menjawab pertanyaan tentang *vocabulary*
- d = Anak dapat menyusun huruf di papan *scrabble*

Tabel diatas menunjukkan bahwa anak sudah mulai meningkat dengan baik, tidak ada anak yang mendapat penilaian BB (Belum Berkembang), dan ada 5 anak yang mendapat penilaian BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan 9 anak yang dapat MB (Mulai Berkembang).

c. Tahap III

Tabel 4.4

Hasil Pengamatan Kegiatan Tahap III Pengenalan *Vocabulary* Melalui Permainan *Scrabble* Di Tk Siwi Kencana Kota Langsa

No	Nama anak didik	Aspek yang diamati				Ket
		a	b	c	d	
1	AH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
2	ZK	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
3	HK	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
4	AK	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH

5	UY	BSH	MB	MB	MB	MB
6	SC	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
7	DE	MB	MB	MB	BSH	MB
8	AF	MB	MB	MB	BSH	MB
9	KL	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
10	NL	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
11	FD	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
12	AY	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
13	SF	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
14	ZF	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH

Sumber : Hasil Observasi Penelitian TK Siwi Kencana Kota Langsa

Keterangan

1 = BB (Belum Berkembang)

2 = MB (Mulai Berkembang)

3 = BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

4 = BSB (Berkembang Sangat Baik)

Keterangan indikator pencapaian dalam aspek yang diamati pada proses pengenalan *vocabulary* melalui permainan *scrabble* pada anak yaitu:

a = Anak mampu menirukan kembali beberapa *vocabulary*

b = Anak dapat mengingat/menghafal *vocabulary* beserta artinya

c = Anak mampu menjawab pertanyaan tentang *vocabulary*

d = Anak dapat menyusun huruf di papan *scrabble*

Pada tahap III peneliti melihat pengenalan *vocabulary* melalui permainan *scrabble* sudah memenuhi persyaratan yang ada, dari 14 anak hanya 3 anak yang Mulai Berkembang (MB) dan 11 anak Berkembangan Sesuai Harapan (BSH).

Hasil dari keseluruhan pengenalan *vocabulary* melalui permainan *scrabble* di TK Siwi Kencana Kota Langsa dari tahap I, tahap II dan tahap III selama 2 minggu dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5
Hasil pengenalan *vocabulary* tiap anak

No	Nama peserta	Tahap I	Tahap II	Tahap III
1	AH	MB	BSH	BSH
2	ZK	MB	BSH	BSH
3	HK	MB	BSH	BSH
4	AK	MB	MB	BSH
5	UY	BB	MB	MB
6	SC	MB	MB	BSH
7	DE	BB	MB	MB
8	AF	BB	MB	MB
9	KL	MB	MB	BSH
10	NL	MB	MB	BSH
11	FD	MB	MB	BSH
12	AY	MB	MB	BSH
13	SF	MB	BSH	BSH
14	ZF	BSH	BSH	BSH

Sumber : Hasil Observasi Penelitian TK Siwi Kencana Kota Langsa

Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti untuk mengenal *vocabulary* melalui permainan *scrabble* dapat dikatakan berhasil dilihat dari tabel yang telah dilakukan sesuai dengan indikator pencapaian jumlah keberhasilan yaitu 80% dari jumlah anak yang mampu peroleh BSH (Berkembang Sesuai Harapan).

B. Pembahasan

1. Tahap I

Pada tahap I peneliti menggunakan tema Binatang dengan subtema Binatang Darat menggunakan media berupa kartu gambar (*flashcard*)

yang berisikan binatang-binatang darat. *Flashcard* merupakan kartu permainan yang dilakukan dengan cara menunjukkan gambar kepada anak satu per satu.²⁸ Media pembelajaran adalah bagian yang tak terpisahkan dalam proses pembelajaran.²⁹ Ada 7 gambar yang dikenalkan pada anak yaitu: kucing (*cat*), bebek (*duck*), anjing (*dog*), sapi (*cow*), kambing (*goat*), panda (*panda*), dan singa (*lion*). Peneliti menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan dan menunjukkan gambar dengan tulisan Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris. Hal ini bertujuan untuk memudahkan anak dalam mengenal huruf serta menyusun huruf pada papan *scrabble*.

Setelah menunjukkan gambar binatang yang ada di *flashcard* peneliti menyebutkan nama-nama yang terdapat pada *flashcard* menggunakan bahasa Inggris dan juga bahasa Indonesia, kemudian anak mengikuti kata sesuai dengan yang diucapkan peneliti. Kosakata tersebut diucapkan secara berulang, ini bertujuan agar anak dapat mengingat kosakata dengan tepat.

Setelah mengucapkan secara berulang, peneliti mulai menanyakan secara bergantian kepada masing-masing anak arti dari salah satu nama-nama binatang yang telah dikenalkan, baik itu arti Bahasa Indonesianya ataupun Bahasa Inggrisnya, agar terdapat interaksi peneliti dan juga peserta didik. Pola interaksi belajar yang baik pada peserta didik

²⁸ Niswatin Nurul Hidayati, *Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini dengan Kartu Bergambar*, Al Hikmah: Indonesian Journal Of Early Childhood Islamic Education, Vol. 1, No.1, 2017.

²⁹ Niswatin Nurul Hidayati, *Meningkatkan Kosakata Bahasa.....*

dimaksudkan untuk lebih mengoptimalkan usia anak dan memupuk kepercayaan diri anak.³⁰

Pada tahap I anak masih sulit dalam mengucapkan *vocabulary*. Dalam mengajar Bahasa Inggris pada anak usia dini perlu melakukan pendekatan pengajaran yang komunikatif dengan cara membiasakan atau mengulang penyampaian kosakata Bahasa Inggris pada setiap kesempatan. Namun setelah diulang-ulang, tidak sulit bagi anak untuk menyesuaikan diri dengan baik.³¹ Setelah pengenalan *vocabulary* dengan media *flashcard* telah selesai, selanjutnya peneliti mengenalkan permainan *scrabble*, dan membagi anak-anak pada setiap ronde berjumlah 2 anak, permainan dilakukan secara bergantian.

Sebelum anak menyusun huruf pada papan, peneliti memberi contoh cara bermain dengan contoh salah satu kosakata (panda) yang ada di *flashcard*. Panda berisikan lima huruf yaitu P-A-N-D-A, huruf awal disusun pada kolom bintang yang terdapat pada papan *scrabble*, huruf kedua disusun secara mendatar atau juga bisa disusun secara menurun. Jika uruf kedua disusun secara mendatar huruf ketiga dan seterusnya disusun secara mendatar pula, begitu juga sebaliknya jika huruf kedua disusun secara menurun maka huruf keiga dan huruf selanjutnya disusun secara menurun.

Setelah menjelaskan dan memberi contoh cara bermain *scrabble* anak-anak diberi kesempatan secara bergantian mengambil salah satu

³⁰ Dwi Nugrohoningsih, dkk. *Pola Komunikasi Guru dalam Pembelajaran Pada Anak Usia 5-6 Taun di Taman Kanak-Kanak Ananda Pontianak Barat*, Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa, vol. 4, no. 11, 2009.

³¹ Anita Runtuwene, dkk, *Pelatihan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini Di Kelurahan Karombasan Selatan*, Acta Diunar Komunikasi, Vol. 3, No. 4, 2021.

vocabulary yang telah diletakkan beberapa huruf kedalam kantong kecil, dan anak diajak untuk menyusun huruf-huruf tersebut pada papan *scrabble*. Peneliti tidak serta merta melepaskan anak-anak dalam melakukan permainan. Komunikasi kepada anak secara efektif sangat penting demi mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran.³² Jika ada hal-hal yang kurang dipahami akan dijelaskan dan diberikan arahan kembali pada anak sehingga anak dapat mengerjakan dengan benar.

Pada permainan *scrabble* ini memiliki poin (*score*) disetiap huruf-huruf di papan *scrabble*. Pada akhir permainan akan dijumlahkan poin yang didapat anak, dan peneliti memberikan *reward* sebagai penghargaan kepada anak yang bisa menjawab pertanyaan dan kepada anak yang mendapat poin tinggi berupa stiker bintang. Pemberian *reward* ini bertujuan untuk menanamkan pemahaman kepada anak agar termotivas dalam belajar dan lebih percaya diri.³³

Berdasarkan tabel data kegiatan hasil observasi penelitian tahap I di atas menunjukkan bahwa anak-anak di kelas B3, peneliti menemukan ada kendala dalam mengenalkan *vocabulary* pada saat pembelajaran berlangsung, beberapa anak tidak mau mengucapkan *vocabulary* dikarena belum terbiasa dengan cara belajar yang diajarkan peneliti dan juga anak masih bingung dalam menyusun huruf pada papan *scrabble* dan peneliti menjelaskan pembelajaran secara cepat. Sehingga berdasarkan hasil dari kegiatan tahap awal ini, bisa memberikan motivasi agar di tahap kedua penganalan *vocabulary* peneliti menjelaskan metode

³² Dwi Nugrohoningsih, dkk. *Pola Komunikasi Guru dalam Pembelajaran.....*

³³ Umri Mufidah, *Efektivitas Pemberian Reward Melalui Metode Token Ekonomi Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Anak Usia Dini*, Early Childhood Education Papers , vol. 1, no. 1, 2012.

bermain *scrabble* secara perlahan-lahan dan juga merangsang anak agar lebih aktif dalam permainan *scrabble* yang di bimbing oleh peneliti.

Pada tabel ditahap I pengenalan *vocabulary* dapat dilihat dari 14 anak, hanya 1 anak yang berkembang sesuai harapan, 10 anak mulai berkembang dan 3 belum berkembang.

2. Tahap II

Pada tahap II Peneliti mengamati kemampuan anak dalam mengenal *vocabulary* ada peningkatan serta banyak berkembang sesuai harapan. Berdasarkan penelitian pada tahap II diminggu pertama kegiatan pengenalan *vocabulary* melalui permainan *scrabble* di TK Siwi Kencana Kota Langsa maka dipaparkan sebagai berikut:

Pada kegiatan tahap II peneliti menjelaskan tentang tema Diriku subtema Kesukaanku (Warna Kesukaan) yang akan diajarkan kepada anak, peneliti mempersiapkan alat dan media pembelajaran, peneliti mengkondisikan anak agar siap untuk belajar, membuka pembelajaran dengan salam dan doa, tanya jawab antara peserta didik dan peneliti tentang *vocabulary* yang sudah diajarkan pada pertemuan yang lalu dan juga menanyakan tentang nama-nama warna yang anak ketahui. Anak-anak menjawab dengan antusias.

Kemudian peneliti mengajak anak-anak menonton dan mendengar video animasi tentang warna, video animasi menggunakan laptop tentang warna, pada video tersebut terdapat beberapa warna yaitu: warna merah (*red*), biru (*blue*), kuning (*yellow*), hijau (*green*), merah muda (*pink*),

ungu (*purple*). Anak diajak untuk memperhatikan video animasi tersebut, sembari menonton video animasi peneliti juga membimbing dan mengajak anak menyebut nama-nama warna dengan bernyanyi pengenalan warna dalam Bahasa Inggris.

Sebagian besar anak sudah menunjukkan antusiasme terhadap kegiatan yang dilakukan, anak-anak merasa senang dengan kegiatan bernyanyi menggunakan bahasa Inggris yang jarang dilakukan sebelumnya. Ketika anak melakukan pembelajaran dengan bernyanyi maka anak akan lebih mudah dalam mengikuti setiap tahapan pembelajaran, hal ini membantu anak dalam mengingat dan menguasai kosakata Bahasa Inggris.³⁴ Setelah menonton video animasi dan juga bernyanyi tentang warna tersebut peneliti menanyakan kembali pada peserta didik warna apa saja yang ada dalam video tersebut dan menyebutkan Bahasa Inggrisnya juga.

Peneliti menunjukan kertas origami sebagai contoh yang nyata dari warna, anak diminta menyebutkan *vocabulary* dan juga arti dari warna tersebut. Pengucapan serta pelafalan kosakata merupakan salah satu aspek penting yang harus dikuasai untuk mencegah terjadinya kesalahan dalam pengucapan *vocabulary*.³⁵

Anak ditanya tentang warna apa saja yang ada disekitarnya, misal warna kursi yang di duduki anak, warna meja, dll. Selanjutnya anak-anak akan diarah kepermainan *scrabble*, cara yang digunakan pada permainan

³⁴ Andini Dwi Arumsari, dkk, *Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini Di Kec Sukolilo Surabaya*, PG-PAUD Trunojoyo, Vol. 4, No. 2, 2017.

³⁵ Ayu Bella Pertiwi, dkk, *Metode Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini*, Kumara Cendekia, Vol. 9, No. 2, 2021.

scrabble sama seperti pada kegiatan pertama yaitu mengambil huruf-huruf pada kantong *scrabble*, anak menyusun huruf-huruf yang berisikan tentang *vocabulary* warna pada permainan papan *scrabble*. Permainan merupakan cara yang menyenangkan untuk mengajarkan kosakata Bahasa Inggris, anak akan terlihat lebih cepat dan mudah dalam mengikuti pembelajaran.³⁶

Pada saat kegiatan pengenalan *vocabulary* tentang warna berlangsung, peneliti melihat siapa saja yang memperhatikan dan mampu menjawab pertanyaan, memberi dorongan serta motivasi agar peserta didik mau mengikuti proses kegiatan yang sedang berlangsung. Cara seperti ini merupakan strategi guru dalam mengimplementasikan pengajaran Bahasa Inggris terhadap pengenalan *vocabulary* pada anak usia dini.³⁷ Hasil yang di tunjukkan pada kegiatan kedua ini menunjukkan bahwa kemampuan per anak mulai meningkat. Pada tabel sudah terlihat peningkatan pada anak dalam pengenalan *vocabulary* dari 14 anak, 5 anak sudah berkembang sesuai harapan dan 9 anak mulai berkembang.

3. Tahap III

Tahap terakhir yaitu tahap III, peneliti menggunakan media menempel huruf pada gambar, pada tahap ini menggunakan tema Tanaman subtema Tanaman Buah, yaitu dengan 6 buah (melon (*melon*),

³⁶ Ayu Bella Pertiwi, dkk, *Metode Pembelajaran...*

³⁷ S Syarfina, *Imlementing English Curriculum To The 1st Grade Of Primary School Student Foreign Principal And Teacher's Strategies*, Internasional Journal Of Management And Applied Science (IJMAS), Vol. 3, No. 12, 2018.

jambu (*guava*), apel (*apple*), jeruk (*orange*), pisang (*banana*), ceri (*cherry*). Peneliti membuka pembelajaran dengan salam dan menyakan kabar anak-anak tentang hari ini, berdoa sebelum belajar dan juga bernyanyi untuk membangun semangat anak dipagi hari, kemudian peneliti menjelaskan kegiatan pembelajaran.

Sebelum anak melakukan kegiatan, terlebih dahulu peneliti menerangkan dan memperkenalkan gambar buah yang sudah disiapkan oleh peneliti. Peneliti menyebutkan nama-nama buah kedalam bahasa Indonesia dan juga bahasa Inggris dan juga menunjukkan huruf-huruf yang terdapat pada gambar. Selanjutnya anak menyebutkan kembali gambar buah yang ada dan mengucapkan *vocabulary* serta arti dari gambar buah tersebut. Pada kegiatan ini anak akan menempelkan huruf sesuai dengan huruf yang ada dibawah gambar tersebut menggunakan Bahasa Inggris.

Kegiatan ini dilakukan secara bergantian pada masing-masing anak, sembari menempel huruf pada media peneliti bertanya buah apa yang disusun oleh anak. Setelah anak mengerti cara menyusun huruf, anak akan diajak menyusun huruf pada papan *scrabble*, cara ini sama seperti tahap I dan tahap II.

Berdasarkan hasil dan pembahasan diatas, dapat dilihat bahwa pengenalan *vocabulary* pada anak-anak telah menunjukkan peningkatan dari 14 anak, 11 anak berkembang sesuai harapan dan 3 anak mulai berkembang. Dari 3 tahapan kegiatan yang dilakukan peneliti selama 2

minggu menunjukkan peningkatan yang maksimal. Sehingga pengenalan *vocabulary* melalui permainan *scrabble* yang didapatkan adalah berhasil.

Dari ketiga tahapan dapat dilihat pembahasan secara individual sebagai berikut:

a. AH

Pada tahap I, pada indikator (a) menirukan kembali beberapa *vocabulary* AH berkembang sesuai harapan. AH mampu meniru kosakata yang diberikan oleh peneliti yaitu pada kosakata *goat, panda, lion, cat duck, dog*. Pada penyebutan kosakata tersebut AH berkembang ssesuai harapan dan mampu menirukan kembali ketika peneliti perintahkan.

Pada indikator (b dan c) mengingat/menghafal *vocabulary* beserta artinya dan menjawab pertanyaan tentang *vocabulary* dalam kondisi mulai berkembang, ketika peneliti menyebut kosakata nama binatang bahasa Inggris AH sudah mampu menyebutkan sesuai dengan tulisan yang ada di *flashcard* tetapi secara pengucapan bahasa Inggris seperti dalam menyebutkan “*goat*” AH belum tepat dia menyeutkan “*gat*” dan masih dibimbing oleh peneliti dan membenarkan penyebutan yaitu “*got*” . Pada indikator (d) menyusun huruf di papan *scrabble* dalam kondisi mulai berkembang, AH menyusun kosakata dipapan *scrabble* sudah dapat menyusun namun penyusunan hurufnya masih belum tersusun dengan rapi.

Pada tahap II dan tahap III pada saat mengenalkan warna dan nama buah terdapat peningkatan pada indikator (a, b, c dan d) AH berkembang sesuai harapan. Jadi pada kegiatan tersebut AH mampu melakukan kegiatan sesuai dengan keinginan peneliti, mulai dari meniru kosakata, mengingat kosakata

warna dan buah AH sudah bisa mengingat dan juga menjawab *vocabulary* warna hijau AH sudah mampu menyebut “*green*” beserta artinya, dan juga mampu menyebutkan *vocabulary* buah melon. Dan juga AH sudah bisa menyusun huruf –huruf yang ada di *vocabulary* pada papan *scrabble* tanpa dibantu oleh peneliti.

b. ZK

Pada tahap I, pada indikator (a) menirukan kembali beberapa *vocabulary* ZK berkembang sesuai harapan, ZK mampu meniru kosakata yang diberikan oleh peneliti yaitu pada kosakata *lion, cat, dog, duck, panda, goat*. Pada penyebutan kosakata tersebut ZK sudah berkembang sesuai harapan yang diinginkan peneliti dan mampu meniru ketika peneliti memerintah kembali.

Indikator (b) mengingat/menghafal *vocabulary* beserta artinya dalam kondisi mulai berkembang, ZK mampu mengingat *lion, cat, dog, duck, panda, goat*. Namun pada kegiatan ini ZK masih perlu bantuan dari peneliti misalnya pada kosakata *cat* seharusnya pada bahasa Inggris menjadi (ket) namun ZK masih butuh bantuan peneliti untuk mengingat kosakata tersebut. Pada indikator (c) menjawab pertanyaan tentang *vocabulary* mulai berkembang ZK mampu menjawab pertanyaan peneliti namun dibantu peneliti, pada kegiatan ini peneliti bertanya tentang bahasa Inggris kucing ZK mampu menjawab *cat* namun jawabannya butuh waktu tidak langsung menjawab dengan cepat dan dalam mengucapkan masih belum sesuai.

Pada indikator (d) menyusun huruf di papan *scrabble* dalam kondisi mulai berkembang, ZK bisa menyusun huruf di papan *scrabble* namun masih dibantu peneliti, pada kegiatan ini peneliti memberikan penugasan menyusun

kosakata pada papan *scrabble* misalnya, *panda* ZK mampu menyusun namun terkendala ketika mencari huruf.

Pada tahap II dan III kondisi ZK sama seperti AH yaitu, Pada tahap II terdapat peningkatan pada indikator (a, b, c dan d), AH berkembang sesuai harapan. Pada tahap II dan tahap III ZK tidak lagi dibimbing oleh peneliti dalam menyebut *vocabulary* dikarenakan Zk sudah mampu menyebutkan dan mampu menjawab pertanyaan dari peneliti dan juga ZK mampu menyusun huruf di papan *scrabble*.

c. HK

Pada tahap I indikator (a) menirukan kembali beberapa *vocabulary* berkembang sesuai harapan, HK pada penyebutan nama-nama binatang menggunakan kosakata bahasa Inggris HK mampu menirukan sesuai dengan yang diperintahkan oleh peneliti kepada HK, pada saat peneliti menyebutkan *vocabulary* “goat” HK mampu menirukan sesuai dengan yang diucapkan oleh peneliti. Indikator (b) mengingat/menghafal *vocabulary* beserta artinya dan juga indikator (c) menjawab pertanyaan tentang *vocabulary* mulai berkembang, pada indikator (b dan c) peneliti bertanya kepada HK *vocabulary* “duck” HK menjawab “dog” penyebutan kosakata bebek dan anjing dalam bahasa Inggris bunyinya sama hanya saja pada pengucapannya huruf vocalnya yang berbeda jika pada penyebutan *duck* dibaca “dʌk”, sedangkan *dog* dibaca “dɔ:g”. HK mampu menyutkan tetapi penyebutannya kurang tepat sehingga dibantu oleh peneliti.

Pada indikator (d) menyusun huruf di papan *scrabble* dalam kondisi mulai berkembang. Dikarenakan masih tahap awal dalam pengenalan

permainan *scrabble* HK hanya memperhatikan apa yaang peneliti contohkan, HK sudah dapat menyusun huruf pertama *vacabularry* pada kolom bintang sedangkan pada kolom untuk huruf selanjutnya HK masih bingung. Pada tahap II dan III dengan keempat indikator HK sudah berkembang sesuai harapan.

d. AK

Pada tahap I, pada indikator (a) menirukan kembali beberapa *vocabulary* AK mulai berkembang, pada tahap ini AK mampu meniru kosakata dengan benar pada pengucapan ketika diulang lagi oleh peneliti seperti pengucapan kosakata “*goat*” peneliti membantu mengulang kata dengan penyebutan yang benar. Pada penyebutan kosakata tersebut. Indikator (b) mengingat/menghafal *vocabulary* beserta artinya dalam kondisi mulai berkembang dan indikator (c) menjawab pertanyaan tentang *vocabulary* mulai berkembang, indikator (b dan c) ini saling terhubung dikarena peneliti bertanya kepada peserta didik dan juga kepada AK untuk mengetahui apakah anak-anak mampu mengingat dan juga bisa menjawab tentang *vocabulary* yang ditanyakan oleh peneliti, pada indikator (a dan b) ini AK masih tahap mulai berkembang ketika peneliti menyebutkan “*cow*” artinya sapi tetapi AK menyebutkan “*kow*” sedangkan dalam penyebutan yang benar adalah “*kaŭ*”. Pada indikator (d) menyusun huruf di papan *scrabble* dalam kondisi mulai berkembang AK dapat menyusun huruf pertama *vacabulary* pada kolom bintang sedangkan pada kolom untuk huruf selanjutnya AK masih bingung.

Pada tahap II di indikator (a) AK sudah berkembang sesuai harapan, pada tahap kedua AK sudah mampu meniru tanpa harus diperbaiki oleh peneliti

seperti menyebutkan *vocabulary* warna merah AK dapat menirukan dengan menyebutkan “*red*” dengan benar. Sedangkan untuk indikator (b,c dan d) AK masih dibantu oleh peneliti seperti dalam mengingat warna “*purple*” AK menyebut “*papel*” peneliti membantu anak dalam menyebutkan kosakata yang benar yaitu “*p3:rpl*”. Untuk menyusun huruf dipapan *scrabble* AK dapat menyusun huruf sesuai dengan kolom tetapi huruf yang disusun masih terbalik tidak mengikuti huruf sebelumnya. Pada tahap III keempat indikator AK sudah berkembang sesuai harapan, ketika peneliti memberikan pertanyaan AK mampu menjawab dengan benar seperti pada penyebutan buah “*guava*” tanpa dibantu oleh peneliti. Pada saat menyusun *scrabble* AK mampu menyusun dengan benar dan menyesuaikan huruf dengan huruf yang sebelumnya.

e. UY

Pada tahap I, pada indikator (a) UY dapat menirukan kosakata pada saat peneliti mengucapkan pada pengucapan yang ke 3 kali, UY mengeluarkan suaranya untuk meniru kosakata. Pada indikator (a) ini UY mulai berkembang. Pada indikator (b, c dan d) UY belum berkembang, ketika ditanya UY tidak mau mengeluarkan suaranya dan hanya menatap kebawah, dan juga ketika menyusun huruf pada papan *scrabble* UY tidak mau menggerakkan tangannya untuk menyusun huruf dan peneliti membantu UY mengarahkan huruf pada papan *scrabble*. Pada tahap II di indikator (a, b, c dan d) UY mulai berkembang sudah ada peningkatan pada indikator ini UY sudah mampu menyebutkan kosakata pada tahap II UY dibantu oleh peneliti seperti menirukan *vocabulary* “*blue*” peneliti mengulang-ulang agar UY menirukan dengan benar, lalu pada saat peneliti menunjuk salah satu warna yang ada di

origami UY mampu menyebut warna kuning tetapi untuk *vocabulary* UY masih bingung sehingga peneliti membantu menyebutkan “*yellow*” dan UY mengulang kembali apa yang telah disebutkan peneliti, sedangkan untuk menyusun huruf pada *scrabble* peneliti membantu UY menunjukkan kolom untuk menyusun huruf. Dan tahap III pada indikator (a) UY berkembang sesuai harapan, UY sudah dapat menirukan kosakata yang disebutkan oleh peneliti. Pada indikator (b, c dan d) mulai berkembang, ketika peneliti menunjukkan gambar buah yaitu gambar jeruk UY mampu menjawab “*orange*” dan menyebutkan “oren” dan peneliti membantu menyebutkan pada kosakata yang benar yaitu “oreindj”. Kemudian pada saat menyusun huruf-huruf dipapan *scrabble* UY dapat menyusun huruf tetapi sedikit bingung sehingga UY meminta peneliti untuk membantu dalam menyusun huruf.

f. SC

Tahap I indikator (a, b, c dan d) SC mulai berkembang. Pada saat peneliti menyebutkan kosakata kepada SC, SC tampak malu ketika mau menyebutkan kosakata hanya melihat teman yang lain tanpa mengucapkan kosakata, ketika peneliti memanggil nama SC dan meminta untuk mengulang kembali apa yang disebut oleh peneliti, SC mampu meniru tetapi suara yang dikeluarkan sedikit kurang jelas sehingga peneliti mengulang kembali menyebutkan kosakata. Pada indikator (b dan c) SC masih perlu bantuan peneliti seperti menyebutkan kata “*lion*” seharusnya pada penyebutan bahasa Inggrisnya SC menyebut “*laiən*” tetapi yang disebutkan oleh SC adalah “*lion*”, dikarenakan penyebutannya masih kurang tepat SC masih butuh bantuan peneliti untuk mengingat dan menjawab kosakata tersebut. Indikator (d) menyusun kosakata

dipapan *scrabble* sudah dapat menyusun namun penyusunan hurufnya masih belum tersusun dengan rapi, sehingga peneliti membantu dalam merapikan huruf tersebut dengan benar.

Tahap II indikator (a, b dan c) pada kondisi mulai berkembang, seperti pada tahap I SC ketika menirukan *vocabulary* masih malu dan juga masih melihat teman-teman yang lain tanpa mengucapkan kosakata, tetapi pada saat kosakata diulang kedua kali SC mampu mengikuti dan meniru kembali kosakata. Pada tahap II ini pengenalan *vocabulary* tentang warna SC masih dibimbing oleh peneliti dalam mengingat warna “*purple*”. Sedangkan pada indikator (d) SC sudah berkembang sesuai harapan, SC dapat menyusun *vocabulary* tanpa bantuan dari peneliti. Tahap III pada indikator (a, b, c dan d) SC berkembang sesuai harapan. SC mau meniru *vocabulary* tanpa melihat teman-temannya dalam menyebutkan *vocabulary*. Pada saat ditanya tentang buah apa yang diingat SC dan juga arti dalam bahasa Inggris SC menyebut buah “*banana*” yaitu pisang. Begitu pula dalam menyusun huruf SC sudah mampu menyusun dengan benar.

g. DE

Tahap I pada indikator (a) DE mampu menirukan kosakata yang peneliti ucapkan peneliti “*duck*”. Pada percobaan pertama DE hanya diam begitu juga pada percobaan kedua untuk menirukan ucapan peneliti DE juga diam, kemudian peneliti mengatakan “ayo DE pasti bisa menirukan kosakata” selanjutnya ketika peneliti mengucapkan kembali *vocabulary* tersebut DE mau menirukan kosakata. Pada indikator (b, c, dan d) DE pada kondisi belum berkembang, DE tidak mau menyusun huruf pada papan *scrabble* ketika

peneliti mengajak bermain bersama peneliti DE tidak mau melakukan kegiatan. Begitu juga pada Indikator dalam mengingat dan menjawab ketika ditanya tentang kosakata beserta arti bahasa Inggris pada saat ditanya oleh peneliti DE diam tidak mau menjawab dan juga ketika peneliti membantu dalam menjawab DE tidak mau mengeluarkan suara dikarenakan tahap I adalah pertemuan pertama peneliti dengan peserta didik.

Tahap II pada indikator (a, b,c dan d) sudah mulai berkembang. DE masih dibantu oleh peneliti seperti dalam mengingat warna “*green*” DE menyebut “*gin*” peneliti membantu anak dalam menyebutkan kosakata yang benar yaitu “*gri:n*”. Untuk menyusun huruf dipapan *scrabble* DE dapat menyusun huruf sesuai dengan kolom tetapi huruf yang disusun masih terbalik tidak mengikuti huruf sebelumnya Tahap III DE pada indikator (a, b dan c) mulai berkembang, DE masih dibantu peneliti dalam menyebutkan *vocabulary* “*apple*”. Pada indikator (d) sudah berkembang sesuai harapan dan dapat menyusun huruf dengan benar.

h. AF

Pada tahap I, indikator (a) mulai berkembang, pada saat AF menirukan kosakata “*Lion*” dia mengatakan “*lion*” peneliti membantu dalam pengucapan yang benar yaitu “*laiən*”. Indikator (b, c, dan d) AF pada kondisi belum berkembang, pada ketiga indikator ini AF sama sekali tidak tahu arti nama dari salah satu binatang yang disebutkan oleh peneliti AF hanya menggeleng kepala yang menandakan dia tidak tahu jawaban dari pertanyaan yang diajukan peneliti. Dalam menyusun huruf di papan *scrabble* AF memberi dan menyuruh peneliti menyusun huruf tersebut.

Tahap II pada indikator (a, b, c dan d) sudah mulai berkembang. AF mampu meniru apa yang diucapkan peneliti sama seperti pada tahap pertama dia dibantu oleh peneliti menyebutkan nama warna “*pink* , *blue* dan *purple*”. Tahap III AF pada indikator (a, b dan c) mulai berkembang, AF masih kebingungan dalam mengartikan buah jambu. Pada tahap III AF mampu menyusun huruf pada papan *scrabble* dengan baik.

i. KL

Pada tahap I, indikator (a) KL mampu menirukan *vocabulary* yang diucapkan peneliti yaitu kosakata *panda, lion, cat, duck, goat, dog*. dan pada kosakata tersebut KL berkembang sesuai harapan dan mampu meniru ketika peneliti memerintahkan kembali. Indikator (b, c, dan d) pada kondisi mulai berkembang dalam mengingat dan menjawab pertanyaan yang peneliti berikan masih tahap mulai berkembang ketika peneliti menyebutkan “*panda*” artinya panda tetapi KL menyebutkan “panda” sedangkan dalam penyebutan yang benar adalah “*pændə*”. Pada indikator (d) menyusun huruf di papan *scrabble* dalam kondisi mulai berkembang KL dapat menyusun huruf pertama *vocabulary* pada kolom bintang sedangkan pada kolom untuk huruf selanjutnya KL masih bingung peneliti membantu membenarkan yang kurang tepat cara menyusun *scrabble* .

Tahap II indikator (b dan c) mulai berkembang, KL masih dibantu oleh peneliti seperti dalam mengingat warna “*green*” KL menyebut “*gren*” peneliti membantu anak dalam menyebutkan kosakata yang benar yaitu “*gri:n*” dan pada indikator (a dan d) KL berkembang sesuai harapan KL sudah dapat menirukan *vocabulary* dan menyusun huruf pada papan *scrabble*

dengan benar seperti menyusun kosakata pertama yaitu “*green*” sudah disusun oleh teman yang lain, sedangkan KL menyusun kosakata “*red*” KL mampu menyesuaikan dengan benar. Dan pada tahap III, pada indikator (a, b, c dan d) KL sudah berkembang sesuai harapan. KL mampu meniru *vocabulary* “*guava*” dengan benar. Pada saat ditanya tentang buah apa yang diingat KL dan juga arti dalam bahasa Inggris KL menyebut buah “*banana, guava, melon*” yaitu pisang, jambu dan juga melon. Begitu pula dalam menyusun huruf KL sudah mampu menyusun karena pada tahap II sudah tahu cara menyusun dengan benar .

j. NL

Pada tahap I dan tahap II, indikator (a) NL berkembang sesuai harapan mampu menirukan *vocabulary* dengan benar sesuai dengan yang diucapkan peneliti tanpa harus mengulang-ulang *vocabulary*. ketika peneliti menyebutkan “*cow*” artinya sapi tetapi NL menyebutkan “*kou*” sedangkan dalam penyebutan yang benar adalah “*kaŭ*”. Sedangkan pada tahap II indikator (a) penyebutan *green* NL masih kurang tepat yaitu “*giin*”.

Pada indikator (b, c dan d) pada kondisi mulai berkembang. NL mampu mengingat *lion, cat, dag, duck, panda, goat* namun pada kegiatan ini NL masih perlu bantuan dari peneliti misalnya pada kosakata “*lion*” seharusnya pada bahasa Inggris menjadi (*laiən*) namun NL masih butuh bantuan peneliti untuk mengingat kosakata tersebut. Pada indikator (c) menjawab pertanyaan tentang *vocabulary* mulai berkembang NL mampu menjawab pertanyaan peneliti namun dibantu peneliti, pada kegiatan ini peneliti bertanya tentang bahasa Inggris singa NL mampu menjawab “*lion*” namun jawabannya butuh waktu

tidak langsung menjawab dengan cepat dan dalam mengucapkan masih belum sesuai. Begitu pula pada tahap II ini pengenalan *vocabulary* tentang warna NL masih dibimbing oleh peneliti dalam mengingat warna “*pink*”.

Pada indikator (d) menyusun huruf di papan *scrabble* dalam kondisi mulai berkembang NL dapat menyusun huruf pertama *vacabulary* pada kolom bintang sedangkan pada kolom untuk huruf selanjutnya NL masih bingung. Pada tahap III indikator (a, b, c dan d) NL sudah berkembang sesuai harapan NL mampu menjawab nama buah kedalam bahasa Indonesia, ketika peneliti bertanya tentang nama buah apa saja yang diingat oleh NL selama proses pembelajaran yang telah dilaksanakan, NL menjawab gambar yang terdapat gambar buah SF mampu menjawab dengan benar seperti pada penyebutan buah “*melon*” dan menyebutkan artinya tanpa dibantu oleh peneliti. Pada saat menyusun *scrabble* mampu menyusun dengan benar dan menyesuaikan huruf dengan huruf yang sebelumnya.

k. FD

Tahap I, pada indikaor (a, b, c dan d) FD mulai berkembang ketika peneliti menyebut *vocabulary* binatang dalam bahasa Indonesia FD sudah dapat menirukan apa yang peneliti ucapkan seperti penyebutan “*panda*” hanya kurang jelas dalam pengucapannya. Pada saat diulang-ulang kembali *vocabulary* tentang binatang tersebut penelitti bertanya kepada FD “binatang apa ya yang FD ingat waktu kita mengulang-ulang kosakata tadi?”, FD menjawab “*panda bu*”, kemudian FD menyebutkan kosakata panda tersebut, dan pengucapan kurang tepat sehingga peneliti membantu memperbaiki pengucapan tersebut. Kemudian pada saat menyusun huruf pada papn *scrabble*

FD sudah bisa meletakkan huruf pertama *vocabulary* tetapi huruf kedua tersusun dengan huruf yang terbalik begitu juga huruf ketiga, sehingga peneliti memperbaiki dalam menyusun huruf pada papan tersebut dan memberitahu cara yang benar dalam menyusun huruf pada papan *scrabble*.

Pada tahap II di indikator (a, b dan c) masih pada kondisi mulai berkembang, pada tahap kedua pada saat pengenalan warna FD masih dibantu oleh peneliti dalam menyebut warna “*blue, red, pink, purple, yellow, green*” dan juga FD belum tahu “*yellow*” itu warna kuning jadi peneliti memberitahu. Pada indikator (d) FD berkembang sesuai harapan FD sudah mampu menyusun dengan benar huruf-huruf dari *vocabulary* tentang warna di papan *scrabble*. Tahap III indikator (a, b, c, dan d) FD berkembang sesuai harapan. Pada tahap ini FD sudah menunjukkan kemajuan dalam mengingat nama-nama buah dalam bahasa Inggris seperti contohnya buah “*apple, guava* dan juga *cherry*” FD mampu menjawab dengan benar cara pengucapan nama buah tersebut serta artinya, begitu pula pada saat menyusun huruf pada papan *scrabble* FD sudah mampu huruf pertama disusun pada kolom bintang dan seterusnya tidak lagi menyusun huruf secara terbalik lagi.

1. AY

Tahap I, pada indikator (a, b, c dan d) mulai berkembang. Sebelum peneliti menyuruh anak-anak untuk meniru *vocabulary* peneliti menyebutkan *vocabulary* tersebut secara berulang-ulang dan meminta anak mengikuti apa yang peneliti ucapkan, kemudian peneliti menyuruh anak satu persatu untuk menirukan kosakata yang diucapkan peneliti. Namun ketika giliran AY dia tidak memperhatikan guru dikarenakan dia diganggu oleh temannya sehingga

AY kurang memahami dan peneliti mengulang kosakata “*goat*”. Pada saat ditanya tentang bahasa Indonesianya “*cat*” AY mampu menjawab “kucing” kemudian ketika ditanya basa Inggrisnya “kambing” AY mengatakan dia tidak tahu bahasa Inggrisnya peneliti memberitahu bahwa “kambing bahasa Inggrisnya *goat*”. pada saat menyusun huruf di papan scrabble AY meminta bantuan kepada peneliti dikarenakan AY tidak tahu cara menyusun huruf dengan kosakata “*duck*” huruf pertama dia bingung menempatkannya dimana, tetapi huruf ketiga AY mampu melanjutkannya.

Tahap II indikator (a, b, c) pada penyebutan warna AY membutuhkan bantuan dari peneliti seperti menanyakan bahasa Inggrisnya “hijau” yaitu “*green*” contohnya lagi bahasa Inggris “merah” peneliti memberi jawaban “*red*”. Indikator (d) berkembang sesuai harapan AY sudah mampu menyusun kosakata “*yellow*” secara menurun. Penyusun huruf pada permainan *scrabble* bisa secara menurun maupun mendatar. Tahap III indikator (a, b, c dan d) AY mengalami peningkatan, AY sudah dapat menyebutkan “*banana*” adalah pisang, “*cherry*” adalah ceri dan juga “*melon*” dan juga “guava” adalah jambu. Pada tahap III ini di semua indikator AY berkembang sesuai harapan

m. SF

Pada tahap I, pada indikator (a) menirukan kembali beberapa *vocabulary* SF berkembang sesuai harapan, SF mampu menirukan *vocabulary* dengan benar sesuai dengan yang diucapkan peneliti tanpa harus mengulang-ulang *vocabulary*. (b) mengingat/menghafal *vocabulary* beserta artinya dan indikator (c) menjawab pertanyaan tentang *vocabulary* dalam kondisi mulai berkembang ketika peneliti bertanya kepada SF tentang nama hewan SF

mampu menjawab kedalam bahasa Indonesia ketika ditanya kembali kedalam kosakata bahasa Inggris SF belum mampu menyebutkan *vocabulary* seperti dalam menyebutkan “*goat*” SF menyebutkan “*gad*” seharusnya pengucapannya adalah “*got*”. Dan pada indikator (d) menyusun huruf di papan *scrabble* SF dapat menyusun huruf namun masih dibantu oleh peneliti pada kegiatan ini peneliti memberikan penugasan menyusun *vocabulary* pada papan *scrabble*, misalnya SF menyusun kosakata kedua yaitu “*cat*” masih bingung dimana melatakan huruf *c* peneliti membantu menunjukkan letak huruf *c* dicamping huruf *a* yang ada di salah satu kosakata pertama yaitu *panda*. Pada indikator (d) SF mulai berkembang.

Tahap II terdapat peningkatan pada indikator (a), (b), (c), dan (d) SF berkembang sesuai harapan. SF mampu menirukan dengan baik dan juga dapat mengingat kosakata tentang warna ketika di tanya tentang warna kuning SF menjawab “*yellow*” bahkan Sf menyanyikan lagu tentang warna beserta bahasa Inggris. Pada tahap III keempat indikator SF berkembang sesuai harapan, ketika peneliti memberikan gambar yang terdapat gambar buah SF mampu menjawab dengan benar seperti pada penyebutan buah “*melon*” dan menyebutkan artinya tanpa dibantu oleh peneliti. Pada saat menyusun *scrabble* mampu menyusun dengan benar dan menyesuaikan huruf dengan huruf yang sebelumnya.

n. ZF

Pada tahap I, pada indikator (a) menirukan kembali beberapa *vocabulary* ZF mampu menirukan *vocabulary* yang disebutkan oleh peneliti yaitu *lion*, *duck*, *goat*, *dog*, *cow*, *panda*. Pada penyebutan *vocabulary* tersebut ZF sudah

berkembangan sesuai harapan. (b) mengingat/menghafal *vocabulary* beserta artinya dan indikator (c) menjawab pertanyaan tentang *vocabulary* berkembang sesuai harapan, ZF merupakan anak yang dapat mengingat semua kosakata yang diberikan peneliti sehingga itu memudahkan ZF dalam menjawab dan juga mengingat *vocabulary*, dan pada indikator (d) menyusun huruf di papan *scrabble* dalam kondisi mulai berkembang, ZF masih dibimbing oleh peneliti dikarenakan pada tahap I ini permainan *scrabble* masih baru bagi peserta didik disekolah tersebut.

Pada tahap II kondisi ZF mampu menirukan peneliti dengan benar dan ketika peneliti bertanya tentang *vocabulary* warna biru ZF mampu menjawab “*blue*” dengan benar. Sedangkan pada indikator (d) ZF masih dibantu oleh peneliti dalam menyusun huruf-huruf pada papan *scrabble*. Pada tahap III untuk kesemua indikator (a, b, c dan d) ZF sudah berkembang sesuai harapan, ZF sudah mampu menyusun huruf pada papan *scrabble* dengan benar.

Pada tahap pengenalan *vocabulary* dengan keempat indikator yang ingin dicapai, di tahap I beberapa anak ada yang belum berkembang, mulai berkembang dan juga berkembang sesuai harapan. Pada tahap II sudah terdapat peningkatan dapat dilihat pada Indikator (d) anak-anak berkembang sesuai harapan pada saat menyusun huruf-huruf pada papan *scrabble*. Pada tahap III anak-anak sudah dapat mengingat dan menjawab pertanyaan ketika peneliti bertanya dengan baik dan juga mampu menyusun huruf.

Berdasarkan latar belakang masalah yang terdapat pada bab 1, setelah melakukan penelitian, dapat dikatakan bahwa salah satu tujuan mengadakan

penelitian adalah untuk proses pengenalan *vocabulary* melalui permainan *scrabble*. Hasil penelitian yang dilakukan pengenalan *vocabulary* melalui permainan *scrabble* mengalami peningkatan yang signifikan terhadap anak yaitu dalam menirukan kembali *vocabulary*, mengingat *vocabulary* dan artinya, dan dapat menyusun huruf-huruf pada papan *scrabble*, khususnya kelas B3 TK Siwi Kencana Kota Langsa. Peneliti telah berusaha semaksimal mungkin dalam memberikan pembelajaran, dan berperan aktif pada setiap proses pengenalan *vocabulary*, selain dari pada itu peneliti juga melihat adanya semangat dan antusias anak-anak setiap kali pembelajaran tentang *vocabulary* akan mulai berlangsung, 11 dari 14 anak Berkembang Sesuai Harapan, anak-anak mau mengikuti arahan yang diberikan peneliti dan merespon dengan baik.

Kemampuan dalam mengenalkan kosa kata bahasa Inggris anak usia dini berbeda tujuan dengan pembelajaran bahasa Inggris kepada orang dewasa, hal ini dikarenakan anak usia dini memang tidak dituntut untuk berkomunikasi secara utuh dalam bahasa Inggris sebab mereka masih pada tahap pengenalan kosa kata.³⁸ Perlu diingat bahwa pembelajaran *vocabulary* pada anak usia dini hanya bertujuan sebagai pengenalan dan sebagai modal pengetahuan awal anak untuk pembelajaran di jenjang berikutnya.³⁹ Dalam tahap pengenalan dalam ruang lingkup yang sederhana, anak usia dini diharapkan mampu menguasai dengan tepat sehingga tidak membebani anak pada saat proses pembelajaran.

³⁸ Pransiska, R. *Pemanfaatan IT Sebagai Media Dalam Mengenalkan Bahasa Inggris Pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, vol. XIII, no. 2. 2013.

³⁹ Wili Astuti, Ummu Habibah, *Peningkatan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Anak Melalui Metode Pembelajaran Interaktif Di Kelompok A Tk Pertiwi I Jirapan 2014/2015*, PG PAUD FKIP niversitas Muhammadiyah Surakarta, ISBN: 978-602-70471-1-2, 2015.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas B3 pada TK Siwi Kencana dimana para peserta didik mengalami peningkatan dalam pengenalan *vocabulary*. Hal tersebut sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Hunebaugh yang mengatakan bahwa permainan *scrabble* dapat (1) Meningkatkan kemampuan membaca, (2) Mengembangkan perbendaharaan kosakata, (3) Mengembangkan kemampuan tata bahasa, dan (4) Melatih kemampuan mengeja.⁴⁰

⁴⁰ Varia Nihayatus Saadah, Nurul Hidayah, *Pengaruh Permainan Scrabble Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Disleksia*, *Empathy Jurnal Fakultas Psikologi* Vol. 1, No 1, 2013.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa proses mengenal *vocabulary* melalui permainan *scrabble* di TK Siwi Kencana dapat meningkatkan kemampuan mengenal *vocabulary* pada anak. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan kemampuan permainan *scrabble* pada setiap tahap. Penelitian ini terdiri dari tiga tahap, dimana tahap I menggunakan media *flashcard*, tahap II menggunakan video animasi dan tahap III menggunakan media menempel huruf dimana kesemua tahap tersebut menggunakan *scrabble* sebagai media permainan.

Setelah ketiga tahap dilakukan terlihat, pada tahap I terlihat hanya 1 anak yang mencapai nilai BSH (Berkembang Sesuai Harapan), 10 anak MB (Mulai Berkembang), dan 3 anak BB (Belum Berkembang). Tahap II jumlah anak anak yang BSH (Berkembang Sesuai Harapan) sebanyak 5 anak, dan MB (Mulai Berkembang) ada 9 anak. Sedangkan pada tahap III dari 14 anak hanya 3 anak yang MB (Mulai Berkembang) dan 11 anak BSH (Berkembang Sesuai Harapan).

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya, adapun saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi guru sebaiknya lebih kreatif dan inovatif dalam memilih media pembelajaran dan mendesain kegiatan pembelajaran, yang menarik

sehingga anak termotivasi dan proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

2. bagi sekolah agar dapat mendukung penyelenggaraan pembelajaran terutama memperbanyak sarana dan prasarana media pembelajaran untuk meningkatkan pengenalan kosakata Bahasa Inggris pada anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, Eka. 2019. *Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Dengan Metode Bercerita*. Mojokerto: Institut Pesantren KH. Abdul Chalim (IKHAC)
- Ardini, Pupung Puspa dan Lestarinigrum, Ardini. 2018. *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini (Sebuah Kajian Teori Dan Praktik)*. Adjie Media Nusantara.
- Arumsari, Andini Dwi, dkk. 2017. *Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini Di Kec Sukolilo Surabaya*. PG-PAUD Trunojoyo. Vol. 4. No. 2.
- Astuti, Wili & Ummu, Habibah. 2015. *Peningkatan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Anak Melalui Metode Pembelajaran Interaktif Di Kelompok A Tk Pertiwi I Jirapan 2014/2015*. PG PAUD FKIP niversitas Muhammadiyah Surakarta. ISBN: 978-602-70471-1-2.
- Devi, Sri. 2015. *1 jam menguasai vocabulary bahasa inggris secara otodidak*. Lembar Langit Indonesia.
- Hardianti, Farlina. 2019. *Alat Permainan Edukatif Scrabble Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok B*. Jurnal Golden Age. Vol. 3. No. 01.
- Hidayati, Niswatin Nurul. 2017. *Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini dengan Kartu Bergambar*. Al Hikmah: Indonesian Journal Of Early Childhood Islamic Education. Vol. 1. No.1.
- Hijriah, Ari, dkk. 2013. *Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini Dengan Alphabet Method Di Tk*. Prodi Pendidikan Guru Anak Usia Dini (FKIP Untan Pontianak), Vol. 2. No. 6.
- Inten, Dinar Nur. 2018. *Meningkatkan Penguasaan Kosakata Anak Usia Dini melalui Puisi Lagu Anak*. Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Vol. 2. No. 2.
- Karim, Muhammad Busyro dan Wifroh, Siti Herlinah. 2014. *Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif*. PG-PAUD Trunojoyo. Vol. 1. No. 2.
- Khomsin. Dan Rahimmatussalisa. 2021. *Efektivitas Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak. Vol. 10. No. 1.
- Lensiana. 2017. *Implementasi Pelatihan Strategi Pembelajaran Kolaboratif Untuk Meningkatkan Kemampuan Guru Dalam Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini*. Manajer Pendidikan. Vol. 11. No. 2.

- Mufidah Umri. 2012. *Efektivitas Pemberian Reward Melalui Metode Token Ekonomi Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Anak Usia Dini*. Early Childhood Education Papers. Vol. 1. No. 1.
- Mulyana, Yusep dan Setia, Anggi. 2019. *Permainan Tradisional*. Bandung: Saham Insan Mulya.
- Muspawi, Mohamad, dkk. 2020. *Penerapan Permainan Scrabble Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Anak*. Jurnal Sains Sosio Huaniora. Vol. 4. No.1.
- N, Suci C. 2020. *Abdullah, Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Untuk Murid Pendidikan Anak Usia Dini Melalui Buku Cerita Bergambar Pada Kelompok B Di Tk Suci Castella*. Manado: Universitas Sam Ratulangi.
- Novika, Purwati. *Meningkatkan Kemampuan Membaca Kalimat Sederhana Dengan Menggunakan Media "Scrabble Letter" Pada Anak Didik Kelompok B1, Tk. Dharma wanita Moyoketen Kec. Boyolangu, Kab. Tulungagung, Tahun Pelajaran 2014/2015*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Nugrohoningsih Dwi, dkk. 2009. *Pola Komunikasi Guru dalam Pembelajaran Pada Anak Usia 5-6 Taun di Taman Kanak-Kanak Ananda Pontianak Barat*. Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa. vol. 4. no. 11.
- Nurfadillah dan Nurhastuti. 2018. *Media Pembelajaran Video Komunikasi Total Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Anak Tunarungu*. Jurnal Penelitian Pendidikan Kebutuhan Khusus. Vol. 6. No. 1.
- Pransiska, R. 2013. *Pemanfaatan IT Sebagai Media Dalam Mengenalkan Bahasa Inggris Pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan. vol. XIII. no. 2.
- Permendikbud nomor 136 tahun 2014.
- Pertiwi, Ayu Bella, dkk. 2021. *Metode Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini*. Kumara Cendekia. Vol. 9. No. 2.
- Rahmawati, Nila. 2014. *Pengaruh Media Pop-up Book Terhadap Penguasaan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun di TK Putera Harapan Surabaya*. Prodi PG-PAUD (Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya). Vol. 3, No. 1.
- Runtuwene, Anita, dkk. 2021. *Pelatihan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini Di Kelurahan Karombasan Selatan*. Acta Diunar Komunikasi. Vol. 3. No. 4.

- Saadah, Varia Nihayatus dan Hidayah, Nurul. 2013. *Pengaruh Permainan Scrabble Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Disleksia*. Empathy Jurnal Fakultas Psikologi. Vol. 1. No 1.
- Samsiah. 2018. *Permainan "Catch Me" Menstimulasi Perkembangan Anak*. APGPAUD Indonesia. IJECES. Vol. 1. No. 2.
- Setyawan, Farid Helmi. 2016. *Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Model Pembelajaran Audio Visual Berbasis Android*. Jurnal PG-PAUD Trunojoyo, Vol. 3. No. 2.
- Sugiono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan RnD*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Suriawati. 2019. *Pengembangan Permainan Scrabble Modifikasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kata Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak, Pg-Paud, Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Surabaya*. Vol. 8. No. 1.
- Suryana, Dadan. 2016. *Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*. Kencana: Jakarta.
- Suryana, Dadan dan Khairma, Fitriana Sari. 2018. *Implementation of TPR (Total Physical Response) Method in Learning English in Barunawati Kindergarten*. Padang International Conference on Educational Management and Administration (PICEMA). Vol. 337.
- Suryani. 2018. *Pengembangan Kemampuan Keaksaran Melalui Teka-Teki Bergambar Pada Anak Kelompok A Dik Islam Assalam Desa Tlogo Kecamatan Tuntang Kabupaten Semarang*. IAIN Salatiga.
- Syarfina, S. 2018. *Implementing English Curriculum To The 1st Grade Of Primary School Student Foreign Principal And Teacher's Strategies*. Internasional Journal Of Management And Applied Science (IJMAS). Vol. 3. No. 12.

LAMPIRAN

A. RPPH

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TK .SIWI KENCANA

SEMESTER/MINGGU : I / I
KELOMPOK/USIA : B/ 5-6 Tahun
HARI/TANGGAL : Rabu/ 18 Agustus 2021
TEMA/SUBTEMA/SUB-SUB TEMA : Binatang/ Binatang Darat
KEGIATAN MAIN : Sentra Persiapan

Kompetensi Inti : KI-1, KI-2, KI-3, KI-4

Tujuan/KD : Anak mampu menyebutkan makhluk hidup ciptaan Allah
(1.1NAM)

Anak mampu menyanyikan lagu dengan sikap yang benar
(3.15,4.15 SENI)

Anak mampu mengangkat satu kaki (3.3,4.3FM)

Anak berani bertanya secara sederhana (3.10-4.10 BHS)

Anak mau bermain dengan teman (2.5 Sosem)

Anak mampu menggunakan benda atau bahan ajar (3.5-4.5

KOG)

PPK : Religius,Kemandirian

IPK
<ul style="list-style-type: none"> • 1.1 Makhluk hidup ciptaan Allah • 3.15,4.15 Menyanyikan lagu “pak tani punya kandang” • 3.3,4.3 Mengangkat satu kaki • 3.11-4.11 Bertanya secara sederhana tentang <i>Vocabulary</i> • 2.5 Bermain dengan teman • 3,6-4.6 Menggunakan benda dan bahan ajar
MATERI PEMBELAJARAN

<ul style="list-style-type: none"> • Makhluk hidup ciptaan Allah • Menyanyikan lagu “Pak Tani Punya Kandang” • Mengangkat satu kaki • Bertanya secara sederhana tentang <i>Vocabulary</i> • bermain dengan teman • Menggunakan benda dan bahan ajar (<i>Scrabble</i>)
ALAT dan BAHAN
<ul style="list-style-type: none"> • Anak, Flashcard, huruf-huruf, <i>scrabble</i>
METODE
<ul style="list-style-type: none"> • Bercakap-cakap • Demontrasi • Pemberian Tugas

a) KEGIATAN PEMBELAJARAN

I. Pembukaan ± 30 menit (08.00 s/d 08.30)

- Salam,bernyanyi,berdoa pembuka acara ,SOP
- Makhluk hidup ciptaan Allah
- Menyanyikan lagu “Pak Tani Punya Kandang”
- bermain dengan teman

II. Kegiatan Inti ± 90 Menit (08.30 s/d 10.00)

- Mengamati
 - Alat dan bahan ajar yang disediakan guru *Scrabble, Flashcard, huruf-huruf*
- Menanya
 - Diskusi tentang nama-nama binatang
- Mengumpulkan Informasi
 - Memberi dukungan dengan melihat gambar yang ada di *flashcard*
- Mengkomunikasikan
 - Anak menyebutkan nama permainan *Scrabble*

III. Istiharat dan Makan ± 30 Menit (10.00 s/d 10.30)

- Cuci Tangan
- Berdoa sebelum dan sesudah makan (Penerapan SOP)

- Bermain diluar kelas(penerapan SOP)

IV. Penutup ± 30 Menit (10.30 s/d11.00)

- Diskusi tentang kegiatan satu hari
- Menanyakan perasaan anak selama main
- Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari
- Kegiatan penenang
- Bernyanyi,berdoa penutup acara,selawat,pulang

b) PENILAIAN

Lingkup Perkembangan	KD	Indikator	Teknik Penilaian	Capaian Perkembangan			
				BB	MB	BSH	BSB
NAM	1.1	Makhluk hidup ciptaan Allah	Penugasan		Uy, De, Af	Ah, Zk, Hk, Ay, Ak, Sc, Kl, Nl, Fd	Sf, Zf
Sosem	2.5	Bermain dengan teman	Observasi			Semua anak	
Fisik Motorik	3.3, 3.4	Mengangkat satu kaki	Penugasan			Semua anak	
Kognitif	3.5, 4.5	Menggunakan benda dan bahan ajar (<i>Scrabble</i>)	Penugasan	Uy, De, Af	Ah, Zk, Hk, Ay, Ak, Sc, Kl, Nl, Fd, Sf, Zf		
Bahasa	3.10, 4.10	Bertanya secara sederhana tentang <i>Vocabulary</i>	Percakapan	Uy, De, Af	Ah, Zk, Hk, Ay, Ak, Sc, Kl, Nl, Fd, Sf,	Zf	
Seni	3.15, 4.15	Menyanyikan lagu "Pak Tani Punya Kandang"	Penugasan	Uy, De, Af, Ak, Fd, Ay	Ah, Zk, Hk, Sc, Kl, Nl, Sf, Zf		

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK .SIWI KENCANA**

SEMESTER/MINGGU : I / I
KELOMPOK/USIA : B/5-6 Tahun
HARI/TANGGAL : Kamis/ 19 Agustus 2021
TEMA/SUBTEMA/SUB-SUB TEMA : Diriku/ Kesukaaan (warna)
KEGIATAN MAIN : Sentra Persiapan

Kompetensi Inti : KI-1, KI-2, KI-3, KI-4

Tujuan/KD : Anak mampu menyebut Allah Maha Kuasa (1.1NAM)
 Anak mampu membuat bentuk dengan plastisin (3.15,4.15 SENI)
 Anak mampu membukukkan badan kedepan, kebelakang, kekiri dan kekanan (3.3,4.3FM)
 Anak mampu menjawab pertanyaan yang lebih kompleks (3.11-4.11 BHS)
 Anak senang mendapat sesuatu (2.7 Sosem)
 Anak mampu mengklasifikasi benda berdasarkan warna (3.6-4.6 KOG)

PPK : Religius,Kemandirian

IPK
<ul style="list-style-type: none"> • 1.1 Allah Maha Kuasa • 3.15,4.15 membentuk dengan plastisin • 3.3,4.3 membukukkan badan kedepan, kebelakang, kekiri dan kekanan • 3.11-411 menjawab pertanyaan yang lebih kompleks • 2.7 senang mendapat sesuatu • 3,6-4.6 mengklasifikasi benda berdasarkan warna
MATERI PEMBELAJARAN
<ul style="list-style-type: none"> • Allah Maha Kuasa • membentuk dengan plastisin • membukukkan badan kedepan, kebelakang, kekiri dan kekanan

<ul style="list-style-type: none"> • menjawab pertanyaan yang lebih kompleks tentang <i>Vocabulary</i> dan <i>Scrabble</i> • senang mendapat sesuatu (stiker) • mengklasifikasi benda berdasarkan warna origami dan sarana yang ada di dalam kelas (seperti, Meja, kursi, buku-buku)
ALAT dan BAHAN
<ul style="list-style-type: none"> • Anak, Origami, Leptop, Video Animasi, sarana yang ada di kelas, huruf-huruf, <i>scrabble</i>
METODE
<ul style="list-style-type: none"> • Bercakap-cakap • Demontrasi • Pemberian Tugas

a) EGIATAN PEMBELAJARAN

I. Pembukaan ± 30 menit (08.00 s/d 08.30)

- Salam,bernyanyi,berdoa pembuka acara ,SOP
- Allah Maha Kuasa
- Membungkukkan badan kedepan, kebelakang, kekiri dan kekanan
- Senang mendapat sesuatu (stiker)

II. Kegiatan Inti ± 90 Menit (08.30 s/d 10.00)

- Mengamati
 - Alat dan bahan ajar yang disediakan guru, *Scrabble*, Leptop (video animasi), origami
- Menanya
 - Diskusi tentang warna- warna (merah (*red*), biru (*blue*), kuning (*yellow*), hijau (*green*), merah muda (*pink*), ungu (*purple*)
- Mengumpulkan Informasi
 - Memberi dukungan dengan melihat warna di video animasi yang ada di leptop
 - Warna-warna yang ada di origami dan yang ada di sekitaran kelas
- Mengkomunikasikan
 - Anak menyebutkan warna daam bahasa *Inggris*

III. Istiharat dan Makan ± 30 Menit (10.00 s/d 10.30)

- Cuci Tangan
- Berdoa sebelum dan sesudah makan (Penerapan SOP)
- Bermain diluar kelas(penerapan SOP)

IV. Penutup ± 30 Menit (10.30 s/d11.00)

- Diskusi tentang kegiatan satu hari
- Menanyakan perasaan anak selama main
- Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari
- Kegiatan penenang
- Bernyanyi,berdoa penutup acara,selawat,pulang

b) PENILAIAN

Lingkup Perkembangan	KD	Indikator	Tehnik Penilaian	Capaian Perkembangan			
				BB	MB	BSH	BSB
NAM	1.1	Allah Maha Kuasa	Penugasan			Semua Anak	
Sosem	2.5	senang mendapat sesuatu	Observasi			Semua Anak	
Fisik Motorik	3.3, 3.4	membukukkan badan kedepan, kebelakang, kekiri dan kekanan	Penugasan			Semua anak	
Kognitif	3.5, 4.5	mengklasifikas i benda berdasarkan warna origami dan sarana yang ada di dalam kelas	Penugasan			Semua anak	

		(seperti, Meja, kursi, buku-buku)					
Bahasa	3.10, 4.10	menjawab pertanyaan yang lebih kompleks tentang <i>Vocabulary</i> dan <i>Scrabble</i>	Percakapan	De, Af	Ak, Uy, Sc, Kl, Nl, Fd, Ay	Ah, Zk, Hk, Sf, Zf	
Seni	3.15, 4. 15	membentuk dengan plastisin	Penugasan		De	Semua anak	

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK .SIWI KENCANA

SEMESTER/MINGGU : I / II
KELOMPOK/USIA : B/ 5-6 Tahun
HARI/TANGGAL : Rabu/ 25 Agustus 2021
TEMA/SUBTEMA/SUB-SUB TEMA : Tanaman/ Tanaman Buah
(Macam-macam Buah)
KEGIATAN MAIN : Sentra Persiapan

Kompetensi Inti : KI-1, KI-2, KI-3, KI-4

Tujuan/KD : Anak mampu mengucapkan Alhamdulillah (1.1NAM)
Anak mampu melakukan kegiatan bersenandung
(3.15,4.15 SENI)
Anak mampu melakukan gerakan senam (3.3,4.3FM)
Anak dapat menjawab dengan tepat ketika ditanya (3.10-
4.10 BHS)
Anak mau bekerja dengan teman (2.5 Sosem)
Anak mampu menggunakan benda atau bahan ajar (3.5-4.5
KOG)

PPK : Religius,Kemandirian

IPK
<ul style="list-style-type: none"> • 1.1 Alhamdulillah • 3.15,4.15 kegiatan bersenandung • 3.3,4.3 gerakan senam • 3.10-4.10 menjawab dengan tepat ketika ditanya • 2.5 Bekerja dengan teman • 3,6-4.6 Menggunakan benda dan bahan ajar
MATERI PEMBELAJARAN
<ul style="list-style-type: none"> • Alhamdulillah • kegiatan bersenandung • gerakan senam • menjawab dengan tepat ketika ditanya tentang <i>Vocabulary</i> • berkerja dengan teman • Menggunakan benda dan bahan ajar (<i>Scrabble</i>)

ALAT dan BAHAN
<ul style="list-style-type: none"> • Anak, Media menempel gambar Buah, huruf-huruf, <i>scrabble</i>
METODE
<ul style="list-style-type: none"> • Bercakap-cakap • Demonstrasi • Pemberian Tugas

a) KEGIATAN PEMBELAJARAN

I. Pembukaan ± 30 menit (08.00 s/d 08.30)

- Salam,bernyanyi,berdoa pembuka acara ,SOP
- Alhamdulillah
- Kegiatan bersenandung
- bekerja dengan teman

II. Kegiatan Inti ± 90 Menit (08.30 s/d 10.00)

- Mengamati
 - Alat dan bahan ajar yang disediakan guru
- Menanya
 - Diskusi tentang nama-nama buah-buahan
- Mengumpulkan Informasi
 - Memberi dukungan dengan melihat gambar yang ada di media gambar buah
- Mengkomunikasikan
 - Anak menyebutkan nama permainan *Scrabble*

III. Istiharat dan Makan ± 30 Menit (10.00 s/d 10.30)

- Cuci Tangan
- Berdoa sebelum dan sesudah makan (Penerapan SOP)
- Bermain diluar kelas(penerapan SOP)

IV. Penutup ± 30 Menit (10.30 s/d11.00)

- Diskusi tentang kegiatan satu hari
- Menanyakan perasaan anak selama main
- Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari
- Kegiatan penenang
- Bernyanyi,berdoa penutup acara,selawat,pulang

b) PENILAIAN

Lingkup Perkembangan	KD	Indikator	Teknik Penilaian	Capaian Perkembangan			
				BB	MB	BSH	BSB
NAM	1.1	Alhamdulillah	Penugasan			Semua anak	
Sosem	2.5	Bekerja dengan teman	Observasi			Semua anak	
Fisik Motorik	3.3, 3.4	Gerakan senam	Penugasan			Semua anak	
Kognitif	3.5, 4.5	Menggunakan benda dan bahan ajar (<i>Scrabble</i>)	Penugasan		Uy	Semua anak	
Bahasa	3.10, 4.10	Menjawab dengan tepat ketika tentang <i>Vocabulary</i>	Percakapan		Uy, De, Af	Semua anak	
Seni	3.15, 4.15	Kegiatan bersenandung	Penugasan			Semua anak	

B. Lampiran Dokumentasi Penelitian

1. Tahap Awal











2. Tahap Kedua





3. Tahap Ketiga







Permainan Scrabble







KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) LANGSA
Nomor 252 Tahun 2021

T E N T A N G

PENUNJUKAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) LANGSA

DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) LANGSA

- imbang : a. Bahwa untuk kelancaran penyusunan skripsi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa, maka dipandang perlu menunjuk Pembimbing Skripsi;
- ingat : b. Bahwa yang namanya tercantum dalam Keputusan ini dipandang mampu dan cakap serta memenuhi syarat untuk ditunjuk dalam tugas tersebut;
- perhatikan : 1. Undang-Undang Nomor : 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Peraturan Pemerintah Nomor : 60 Tahun 1999, tentang Pendidikan Tinggi;
3. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor : 146 Tahun 2014 Tentang perubahan Sekolah Tinggi Agama Islam menjadi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa;
4. Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor : 10 Tahun 2015 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa;
5. Surat Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor : B.II/3/17201, tanggal 24 April 2019 Tentang Pengangkatan Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa yang definitif;
6. DIPA Nomor : 025.04.2.888040/2021, tanggal 23 November 2020;
7. SK Rektor IAIN Langsa No. 27 Tahun 2021 tanggal 21 Januari 2021, tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa
- at : Hasil Seminar Proposal Mahasiswa Tanggal 22 Januari 2021

M E M U T U S K A N :

Menunjuk Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa:

1. **Rita Mahriza, M.S.**
(Membimbing Isi)
2. **Syarfina, M.Pd.**
(Membimbing Metodologi)

Untuk Membimbing Skripsi :

N a m a : **Jumarni Hidayatul Ajra**
Tempat / Tgl.Lahir : **Lawe Lcning, 9 Maret 2000**
NIM : **1062017009**
Jurusan / Program Studi : **Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)**
Judul Skripsi : **Mengenal Vocabulary melalui permainan Scrabble di TK Siwi Kencana Kota Langsa**

u a : Bimbingan harus diselesaikan selambat-lambatnya selama 1 (satu) tahun terhitung sejak tanggal ditetapkan.

g a : Kepada Pembimbing tersebut di atas, diberi honorarium sesuai dengan ketentuan yang berlaku pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa.

m p a t : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dan apabila terdapat kekeliruan dalam penetapan ini akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Kutipan Keputusan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : **Langsa**
Pada Tanggal : **26 Maret 2021**

Dekan,



Dr. Zainal Abidin, MA

usan Yti.

Dekan FTIK IAIN Langsa

asubbag Akademik Kemahasiswaan dan Alumni

etua Prodi PIAUD FTIK IAIN Langsa

KARTU KEGIATAN BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) LANGSA

: Jumarni Hidayatul Aza
 : 1062017009
 : PIAUD
 : 2020 / 2021
 : S-YarFina, M.Pd
 : Lawe Loning Aman, kec. Lawe Sigala - gale, Kab. Aceh Tenggara
 : Mengenal Vocabulary melalui Permainan Scrabble di Tk Sini Kecamatan
 Kota Langsa

AN/PRODI
 N AKADEMIK
 PEMBIMBING II
 AT MAHASISWA
 SKRIPSI

HARI/TANGGAL	KEGIATAN BIMBINGAN	CATATAN KOREKSI PEMBIMBING	PARAF
12 / 06 - 2021	Bab 1	Perbaiki P. relevan / Latar belakang, Outline bab 2, Deskripsi Permainan diperjelas, Pelajari R. Masalah	
8 / 07 - 2021	Bab 2 & 3	Penambah penelitian relevan cara bermain ^{Scrabble} Scrabble, Teori tentang vocabulary untuk anak	
5 / 08 2021	Bab . 3	Indikator dan kisi instrument.	
12 / 08 - 2021	BAB 1 - 3	Acc penelitian.	
14 / 10 - 2021	BAB 4 - 5	Perbaiki pembahasan min 5 referensi	
25 / 10 - 2021	.	Acc & day.	







05 November 2021
 Langsa,.....
 Pembimbing II

 Nip. 199006122019032008

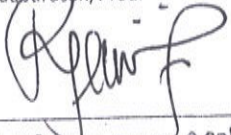
**KARTU KEGIATAN BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) LANGSA**

W/PRODI
AKADEMIK
PEMBIMBING I
MAHASISWA
SKRIPSI

: Jumarni Hidayatul Aifa
: 1062017009
: Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
: 2020 / 2021
: Rita Mahroza, MS
: Lawe Loring Aman, Keu-Lawe Sigala-gala, Kab. Aceh Tenggara
: Mengenal Vocabulary melalui permainan Scrabble di tk Siwi Kencana kota Langsa

HARI/TANGGAL	KEGIATAN BIMBINGAN	CATATAN KOREKSI PEMBIMBING	PARAF
13/9 2021	Bab I, II, III, IV	Perbaiki	
24/9 2021	Bab I, II, III, IV	Perbaiki	
04/10 2021	Bab I, II, III, IV Abstrak	Perbaiki	
26/10 2021	Bab I, II, III, IV, V, abstrak	Perbaiki	
29/10 2021	Bab V	Perbaiki	
4/11 2021	Acc.		

Kartu ini dibawa setiap bimbingan untuk diisi oleh Dosen Pembimbing.
Kartu ini hanya berlaku untuk mahasiswa yang tersebut diatas.
Kartu ini berfungsi untuk mencatat setiap proses bimbingan dan berfungsi lembar sebagai kontrol bagi dosen pembimbing, mahasiswa ybs dan fakultas.
Asli Kartu ini dikembalikan kepada Jurusan/Prodi setelah proses bimbingan selesai.

Mengetahui
Ketua Jurusan/Prodi

Nip. 19840117 201101 2 008

Langsa, 04 November 2021
Pembimbing

Rita Mahroza
Nip. 19840117 201101 2 008



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI LANGSA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Kampus Zawiyah Cot Kala, Jln. Meurandeh Kota Langsa – Kota Langsa – Aceh Telp. 0641-22619/23129
Fax. 0641 – 425139 E-mail : info@stainlangsa.ac.id

Nomor : 1149/In.24/FTIK/TL.00/08/2021
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Perihal : Mohon Izin Untuk Penelitian

Langsa, 16 Agustus 2021

Kepada Yth,

Kepala TK Siwi Kencana Kota Langsa
di –
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat,

Dengan ini kami beritahukan kepada Bapak/Ibu bahwa mahasiswa kami yang tersebut di bawah ini :

N a m a : **JUMARNI HIDAYATUL AJRA**
N I M : 1062017009
Semester / Unit : VIII (Delapan) / 1 (Satu)
Fakultas / Prodi : FTIK / Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
A l a m a t : Desa Lawe Loning Aman Kec. Lawe Sigala - gala
Kab. Aceh Tenggara

Bermaksud mengadakan penelitian di Sekolah yang Bapak/Ibu pimpin, sehubungan dengan penyusunan Skripsi yang berjudul :

MENGENAL VOCABULARY MELALUI PERMAINAN SCRABBLE DI TK SIWI KENCANA KOTA LANGSA

Untuk kelancaran penelitian dimaksud kami mengharapkan Kepada Bapak/Ibu berkenan memberikan bantuan sepenuhnya sesuai dengan ketentuan yang berlaku, segala biaya penelitian dimaksud ditanggung yang bersangkutan.

Demikian harapan kami atas bantuan serta perhatian Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.



Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik

Zulfitri



TAMAN KANAK-KANAK SIWI KENCANA KOTA LANGSA

Jln. Pang Latief Paya Bujok Tunong Langsa Baro

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor : 07/TK.SW/X/2021

Perihal : Balasan Permohonan Izin Penelitian Ilmiah

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nurmala, S.Pd
NIP : 19690101 199103 2 003
Pangkat / Golongan : Pembina TK.I (IV/B)
Jabatan : Kepala Sekolah TK Siwi Kencana

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Jumarni Hidayatul Ajra
NIM : 1062017009
Semester : IX (Sembilan)
Fakultas/Jurusan : FTIK / Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Perguruan Tinggi : IAIN Langsa
Alamat : Desa Lawe Loning Aman Kec: Lawe Sigala-gala
Kab : Aceh Tenggara

Telah melaksanakan penelitian skripsi pada 18 Agustus 2021 – 29 Agustus 2021 di TK Siwi Kencana Langsa. Dengan Judul “Mengenal Vocabullary Melalui Permainan Scrabble di TK Siwi Kencana Kota Langsa”

Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan surat dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Langsa, sesuai nomor: 1149/In.24/FTIK/TL.00/08/2021 pada tanggal 16 Agustus 2021.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan semestinya.

Langsa, 11 Oktober 2021
Kepala Sekolah TK Siwi Kencana



Nurmala, S.Pd
NIP. 19690101 199103 2 003

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Nama Lengkap : Jumarni Hidayatul Ajra
2. Tempat/ Tanggal Lahir : Lawe Loning, 09 Maret 2000
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Agama : Islam
5. Kebangsaan : Indonesia
6. Nomor Induk Mahasiswa : 1062017009
7. Status Perkawinan : Belum Kawin
8. Pekerjaan : Mahasiswa
9. Alamat : Desa Lawe Loning Aman, Kecamatan Lawe Sigala-Gala, Kabupaten Aceh Tenggara, Aceh

10. Nama Orang Tua
 - a. Ayah : Mawardi
 - b. Ibu : Jumidah
 - c. Alamat : Desa Lawe Loning Aman, Kecamatan Lawe Sigala-Gala, Kabupaten Aceh Tenggara, Aceh

11. Riwayat pendidikan
 - a. SD : MIN Lawe Sigala-Gala
 - b. SMP : MTSN Lawe Sigala-Gala
 - c. SMA : SMA N 1 Lawe Sigala-Gala
 - d. S-1 : IAIN LANGSA

Demikian daftar riwayat hidup ini saya buat dengan sebenarnya agar dapat kiranya dipergunakan seperlunya.

Langsa, November 2021
Penulis

Jumarni Hidayatul Ajra