

Upaya Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Indonesia Anak Usia 4-5 Tahun Melalui *Box Papan Scrabble*

✉ ¹ Afif Fakhri Hilal MT, ²Masganti Sit

^{1,2} Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia

✉afif0308201019@uinsu.ac.id, ²masganti@uinsu.ac.id

Article submitted: 4 Desember 2025

Review process: 5 Desember 2025

Article accepted: 23 Desember 2025

Article published: 29 Desember 2025

Abstrak

Penguasaan kosakata merupakan elemen fundamental dalam kemampuan berbahasa anak pada usia dini, yang mencerminkan anak dapat mengerti dan mampu menggunakan berbagai kata dalam interaksi komunikasi sehari-hari. Namun, fakta menunjukkan bahwa sejumlah pendidik dan lembaga pendidikan anak usia dini masih belum maksimal dalam menerapkan strategi pembelajaran yang sesuai. Kajian difokuskan untuk mengembangkan kemampuan bahasa Indonesia pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Al-Habib dengan media *box papan scrabble*. Metode yang diterapkan dalam kajian adalah penelitian tindakan kelas dengan partisipan penelitian berjumlah 14 anak yang terdiri atas 10 anak perempuan dan 4 anak laki-laki. Pengumpul data meliputi lembar pengamatan dan dokumentasi perkembangan penguasaan kosakata peserta didik. Pelaksanaan penelitian dibagi menjadi 2 siklus dengan tahapan yang dimulai dari pemberian dalam bentuk aktivitas rutin di tiap siklusnya. Temuan penelitian membuktikan bahwa penggunaan media *box papan scrabble* efektif meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia anak, sehingga peneliti menyarankan pendidik agar menerapkan media ini dalam pembelajaran dikelas.

Kata kunci: anak usia 4-5 tahun, bahasa Indonesia, kosa kata, media *box papan scrabble*, peningkatan

Abstract

Vocabulary mastery is a fundamental element in children's language ability at an early age, which reflects that children can understand and are able to use various words in daily communication interactions. However, evidence shows that a number of educators and early childhood education institutions are still not optimal in implementing appropriate learning strategies. This study focuses on developing Indonesian language skills in children aged 4-5 years at PAUD Al-Habib using scrabble box board media. The method applied in this study is classroom action research with research participants totaling 14 children consisting of 10 girls and 4 boys. Data collection includes observation sheets and documentation of students' vocabulary mastery development. The research implementation is divided into 2 cycles with stages starting from provision in the form of routine activities in each cycle. The research findings prove that the use of scrabble box board media effectively improves children's Indonesian vocabulary mastery, thus the researchers recommend that educators implement this media in classroom learning

Keywords: children aged 4-5 years, Indonesian language, vocabulary, scrabble box board media, improvement.

A. PENDAHULUAN

Kosakata merupakan unsur penting dalam kemampuan berbahasa seseorang. Tanpa penguasaan kosakata yang memadai, individu tidak dapat menggunakan bahasa dengan baik, baik secara lisan maupun tulisan(Lisa, Mustika, and Lathifah 2020). Bahasa lisan diwujudkan melalui percakapan atau interaksi yang menghasilkan bunyi bermakna dari mulut dan dapat dipahami oleh pendengar, seperti dalam komunikasi langsung, melalui telepon, dalam pementasan drama, atau film. Sementara itu, bahasa tulis terwujud dalam bentuk tulisan seperti surat, faksimile, surel, memo, brosur, koran, majalah, dan berbagai media tertulis lainnya (Azizah 2023).

Semakin luas perbendaharaan kata yang dimiliki seseorang, semakin lancar pula ia dalam berinteraksi dan menyampaikan gagasan kepada orang lain. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penguasaan kosakata memiliki peran penting dalam aktivitas komunikasi sehari-hari (Astuti et al., 2019). Permainan *Scrabble* merupakan media pembelajaran berbentuk papan klasik yang digunakan untuk menyusun kata, dan dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih dalam setiap kelompok (Indriana Ruslan, 2021). Permainan *Scrabble* menggunakan sejumlah kepingan huruf, minimal tujuh huruf, yang disusun oleh pemain menjadi kata-kata. Susunan kata tersebut dapat dibentuk secara mendatar maupun menurun, menyerupai pola dalam permainan teka-teki silang. Media pembelajaran *box* papan *scrabble* merupakan sebuah sarana pembelajaran yang memadukan unsur huruf dan permainan menyusun kata (Febriani and Latif 2024).

Media *Scrabble* berfokus pada kemampuan siswa dalam mengingat dan memperkaya jumlah kosakata yang dimilikinya. Kelebihan dari media ini adalah dapat membantu peserta didik dalam mempertahankan dan mengaitkan informasi yang telah diperoleh (Khadijah, Arlina, and Rahmadani 2021). Penggunaan media *Scrabble* mampu meningkatkan kemampuan bersosialisasi antar siswa, karena dalam permainan ini setiap anggota kelompok dituntut untuk bekerja sama dan berinteraksi secara aktif.(Amalia et al. 2023). Melalui aktivitas menyusun huruf menjadi kata dan memaknai kata tersebut dalam konteks permainan, anak diperkirakan lebih termotivasi untuk mengenal kosakata baru dan memakai setiap kata itu dalam percakapan sehari-hari (Marzuki, Asti, and Lismayani 2024).

Berdasarkan hasil yang dilakukan oleh peneliti, di TK Al-Habib desa Silo Bonto keterbatasan tersebut cenderung menghambat guru dalam melakukan proses pengajaran yang cuma dijalankan dalam searah memberikan kesan kurang baik dan monoton. Sejalan dengan hal tersebut, (Asyrif & Ridwan, 2023) juga mengungkapkan bahwa dalam sebuah kegiatan pembelajaran, media pembelajaran berupa permainan merupakan salah satu kegiatan yang menarik bagi para siswa, sehingga siswa tidak mudah bosan ketika dalam proses pembelajaran berlangsung (Hasan, Adhimah, and Rido'i 2024)

Hasil observasi menunjukkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia di TK Al-Habib desa Silo Bonto masih kurang, dan masih belum menciptakan pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menantang, menyenangkan, dan cocok pada karakteristik serta perkembangan kosakata peserta didik. Hal itu yang menyebabkan perkembangan kosakata bahasa Indonesia tergolong rendah (Elyasari, Buchori, and Sulianto 2023).

Berdasarkan pada fakta yang terjadi, perlunya ditingkatkan metode belajar yang inovatif, inspiratif, perubahan, menyenangkan, dan disesuaikan pada karakteristik dan kemampuan kosakata peserta didik (Fitri, Kusumawardani R, and Hayani RA 2023). Jalan yang sesuai untuk memperbaiki pembelajaran kosakata bahasa Indonesia di TK Al-Habib desa Silo Bonto adalah dengan menerapkan suatu media yang tepat untuk memberikan peningkatan kemampuan mendalamai kosa kata bahasa Indonesia. Salah satunya dalam menerapkan media *scrabble* (Syahdia and Khadijah 2025).

Tujuan dari penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh peggunaan media *scrabble* terhadap peningkatan kemampuan penguasaan kosakata peserta didik pada usia 4-5 tahun. Penelitian ini juga dapat menyumbangkan ide kepada guru untuk menggunakan media permainan *scrabble* dalam proses pembelajaran dan juga pihak sekolah dapat meningkatkan mutu pendidikan dalam proses pembelajaran (Hayatinnufus 2023)

Sebagai bentuk inovasi yang diterapkan peneliti dalam mengoptimalkan penggunaan kosakata bahasa Indonesia, peneliti terinspirasi memberikan media pembelajaran yang asyik dan menarik (Rika Andritani 2018). Media pembelajaran yang akan diberikan peneliti adalah media *scrabble* di mana TK tersebut belum pernah sebelumnya menggunakan dan membuat media *scrabble* kedalam pembelajaran kosakata yang mana media tersebut dirancang khusus untuk membantu penguasaan kosakata bahasa Indonesia pada siswa (Hasan, Adhimah, and Rido'i 2024).

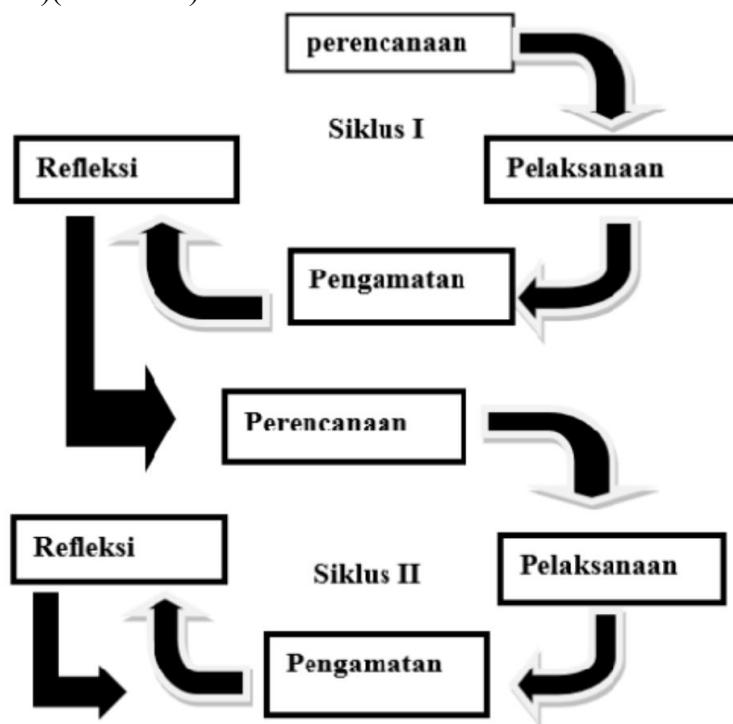
Pada penelitian yang pernah dilaksanakan sebelumnya yang relevan pada penelitian ini yaitu penelitian yang dilaksanakan (Nailufar, dkk., 2024) dalam jurnal yang berjudul “Penggunaan Permainan *Scrabble* Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas VII MTSN”. Adapun hasil penelitian memperlihatkan bahwa ada adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah dilakukannya perlakuan menerapkan media *scrabble* yang mana setelah dilakukan melalui II siklus presentasi nilai pada siswa terus mengalami kenaikan yang signifikan (Hayatinnufus 2023). Penelitian yang dilakukan oleh Batubara (Batubara, Agussamand, & Surbakti, 2022) menunjukkan bahwa permainan dengan media *Scrabble* mampu membantu anak dalam mengingat kosakata. Melalui permainan ini, anak lebih cepat mengenali huruf sehingga mudah mengaplikasikannya dalam kegiatan pembelajaran. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa kosakata merupakan sistem simbol, kumpulan pengetahuan, dan unsur bahasa yang memiliki makna serta fungsi ekspresif sebagai satuan terkecil dalam struktur bahasa (Yuliana and dkk 2013).

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dalam konteks Internasional dikenal sebagai Classroom Action Research (CAR). Kegiatan penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2025 di PAUD Al-Habib Desa Silo Bonto Kecamatan Silau Laut Kabupaten Asahan. Pendekatan ini dipilih karena bersifat adaptif dan juga felksibel, sehingga cocok dengan menelaah cara belajar anak usia dini yang berkembang dan kontekstual.

Materi yang akan menjadi fokus pada penelitian ini merupakan peningkatan kemampuan kosakata bahasa Indonesia anak usia 4 hingga 5 tahun melalui media *box papan scrabble*. Media ini digunakan sebagai sarana bermain edukatif yang membantu anak mengenal huruf, menyusun kata, dan memperkaya pertambahannya kosakata secara menyenangkan dan interaktif.

Adapun subjek pada penelitian ini berjumlah 14 anak, terdiri dari 10 perempuan dan 4 laki-laki. Proses penelitian dilakukan melalui dua siklus, dimana setiap siklus meliputi empat tahap utama yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Neneng Eliana 2020)(Gambar 1).



Gambar 1. Alur Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian ini menerapkan teknik pengumpulan data melalui kegiatan observasi dan dokumentasi yang didukung oleh narasi berdasarkan indikator yang telah disusun sebagai cara untuk memperoleh informasi yang relevan dengan proses pembelajaran. berpedoman pada lembar observasi untuk menilai kemampuan kosa kata bahasa Indonesia serta

aktivitas pengimplementasian media bos *box* papan *scrabble* untuk anak usia 4-5 tahun. Data yang di dapatkan peneliti kemudian akan dianalisis dengan menggunakan aplikasi excel guna menghitung nilai serta persentase pencapaian perkembangan kosakata bahasa Indonesia anak usia 4-5 tahun.

Dalam mengukur proses ataupun tingkat keberhasilan dari tindakan pada pengimplementasian peneliti pada saat meningkatkan kemampuan kosa kata anak, pada saat dilakukan analisis dengan melakukan perhitungan persentase dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Presentase indikator kemampuan kosakata
- F = Skor yang diperoleh
- N = Skor maksimal

Adapun lembar observasi yang digunakan pada penelitian ini dapat diperhatikan pada tabel 1 yang menyajikan indikator serta instrumen penelitian berdasarkan aspek kemampuan kosakata bahasa Indonesia anak yang menjadi fokus dalam kajian.(Atria Apriani and Mujiburrahman 2022).

Tabel 1. Lembar Observasi Kemampuan Kosakata Bahasa Indonesia Anak

Variabel	Aspek yang Diamati	Indikator
Kemampuan Kosakata Anak	Memahami kosakata dasar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mampu menyebutkan nama huruf yang terdapat pada kepingan <i>scrabble</i>. 2. Anak memahami makna kata sederhana yang terbentuk dari huruf pada <i>box scrabble</i>.
	Penggunaan kosakata dalam konteks	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mampu menyusun huruf menjadi kata yang sesuai dengan tema pembelajaran. 2. Anak dapat mengucapkan kata hasil susunan <i>scrabble</i> dengan lafal yang tepat.
	Penambahan kosakata baru	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mampu mengenal dan menyebutkan kata baru yang muncul saat bermain <i>scrabble</i>. 2. Anak mampu mencoba menggunakan kata baru tersebut dalam kalimat sederhana.
	Menggunakan kosakata untuk berinteraksi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak menggunakan kosakata hasil permainan <i>scrabble</i> saat berbicara. 2. Anak dapat bekerja sama dalam kelompok untuk menyusun kata dan menyebutkannya bersama.

C. HASIL TEMUAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Temuan

Peneliti melaksanakan penelitian pada salah satu lembaga Pendidikan Anak Usia Dini yang berlokasi di Desa Silo Bonto Kecamatan Silau Laut Kabupaten Asahan. Lembaga tersebut memiliki dua lembaga belajar, yaitu kelas A dan kelas B. Dalam penelitian ini, peneliti memilih kelas A yang berjumlah 12 anak-anak sebagai subjek penelitian dengan satu orang guru sebagai narasumber terkait dengan kemampuan kosakata bahasa Indonesia anak.

Langkah awal yang dilakukan peneliti yaitu dimulai dengan observasi pendahuluan untuk memperoleh gambaran awal kemampuan kosakata anak. Sebelum itu peneliti melakukan pertemuan awal dengan guru kelas untuk menyampaikan maksud dan tujuan peneliti serta para peserta didik untuk melihat perkembangan kemampuan kosakata bahasa Indonesia mereka dan meningkatkan kemampuan bahasa Indonesia mereka melalui media *box papan scrabble*. Tahap awal penelitian dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran guna mengetahui kondisi awal kemampuan kosakata bahasa Indonesia anak. Observasi ini dilaksanakan menggunakan lembar observasi yang telah disusun sebelumnya pada (Tabel 1). Peneliti juga melakukan observasi pada guru guna melihat aktivitas guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil pengamatan awal, diketahui bahwa kemampuan kosakata bahasa Indonesia anak masih rendah, ditandai dengan kurangnya kemampuan anak dalam mengucapkan kosakata yang kurang tepat pada saat berinteraksi.

Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan bahwa kemampuan bahasa Indonesia anak masih tergolong rendah. Anak-anak tampak kesulitan dalam mengenal dan menggunakan kata dengan tepat dalam kegiatan pembelajaran. Mereka juga cenderung pasif saat diminta menyebutkan atau menyusun kata sederhana, sehingga perbendaharaan kosakata yang dimiliki belum berkembang optimal. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa anak membutuhkan kegiatan belajar yang menarik dan bermakna agar lebih termotivasi dalam mengenal serta menggunakan kosakata baru.



Gambar 2. Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Media Box Papan scrabble

Melihat permasalahan tersebut, peneliti berinisiatif merancang media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan yaitu media *box* papan *scrabble*. Media ini diharapkan dapat membantu anak belajar kosakata bahasa Indonesia melalui kegiatan menyusun huruf menjadi kata, mengenal bentuk huruf, serta menggunakan kata yang telah dibentuk dalam konteks percakapan. Dengan demikian, anak tidak hanya menambah perbendaharaan kata, tetapi juga terlatih dalam memahami dan menggunakan kosakata secara aktif dalam komunikasi sehari-hari. Penelitian dilaksanakan sesuai dengan jadwal yang telah direncanakan yaitu dalam dua siklus. Setiap siklus berlangsung selama 3 hari dalam satu minggu. Dalam pelaksanaan tindakan, peneliti berperan sebagai kolaborator yang membantu guru, sementara guru tetap menjadi pelaksana utama kegiatan pembelajaran. Rincian kegiatan pada setiap siklus akan dijabarkan pada bagian berikutnya.

Pelaksanaan kegiatan prasiklus dimulai dengan peneliti membawa media pembelajaran berupa *box* papan *scrabble* agar anak dapat menunjukkan kemampuan kosakata nya ketika peneliti menerapkan media *box* papan *scrabble* dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan 8 indikator yang akan menjadi tolak ukur dalam melihat perkembangan terkait kemampuan kosakata bahasa Indonesia anak di PAUD Al-Habib Desa Silo Bonto.

Tabel 2. Jumlah Anak Pada Pra Siklus

Kriteria	Jumlah Anak
Belum Berkembang	11
Mulai Berkembang	3
Berkembang Sesuai Harapan	0
Berkembang Sangat Baik	0

Berdasarkan tabel 2 pada tahap prasiklus sebanyak 11 anak berada pada kriteria BB (Belum Berkembang) selanjutnya, terdapat 3 anak dalam kriteria MB (Mulai Berkembang). Berdasarkan hasil pra siklus tersebut menunjukkan bahwa mereka memerlukan stimulasi berupa dorongan guna meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Indonesianya sehingga dilanjutkannya penelitian ke siklus I.

Tabel 3. Jumlah Anak Pada Siklus I

Kriteria	Jumlah Anak
Belum Berkembang	0
Mulai Berkembang	10
Berkembang Sesuai Harapan	4
Berkembang Sangat Baik	0

Selanjutnya, pada tabel 3 menunjukkan bahwa pelaksanaan siklus I terdapat 10 orang anak termasuk dalam kategori MB (Mulai Berkembang) hal ini menunjukkan terdapat peningkatan yang signifikan. Kemudian terdapat 4 orang anak termasuk pada kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan). Hal ini tentunya menunjukkan bahwa kemampuan kosakata bahasa Indonesia anak mengalami perubahan dalam peningkatan yang cukup baik.

Tabel 4. Jumlah Anak Pada Siklus II

Kriteria	Jumlah Anak
Belum Berkembang	0
Mulai Berkembang	0
Berkembang Sesuai Harapan	2
Berkembang Sangat Baik	12

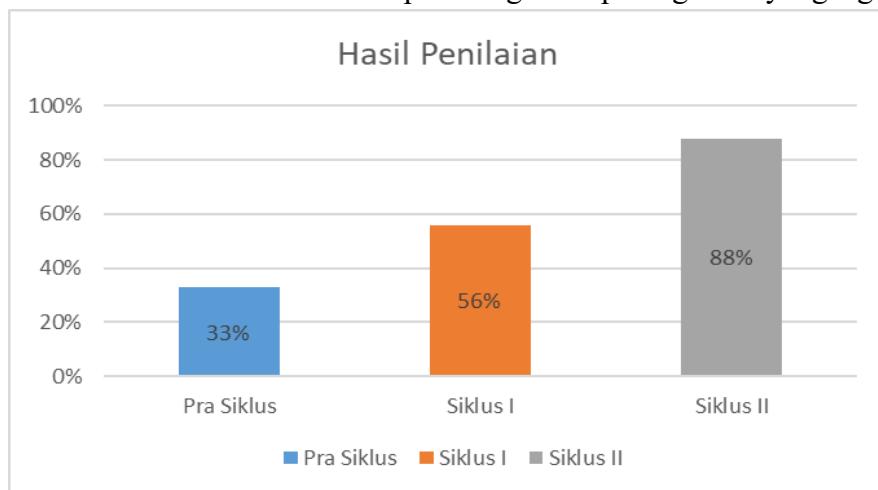
Selanjutnya, pada tabel 4 menunjukkan bahwa siklus II memperlihatkan bahwa terdapat 2 orang anak termasuk pada kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan), dan terdapat 12 orang anak termasuk pada kategori BSB (Berkembang Sangat Baik). Tentunya peningkatan ini terjadi karena tepatnya metode pembelajaran yang diberikan kepada anak sehingga dapat menstimulasi kemampuan kosakata bahasa Indonesia anak di PAUD Al-Habib Desa Silo Bonto.

Tabel 5. Hasil Pada Penilaian Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Siklus	Skor/Nilai	Persentase	Keterangan
Pra Siklus	147	33%	BB
Siklus I	249	56%	MB
Siklus II	394	88%	BSB

Berdasarkan tabel 5 dapat dilihat dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan media *box papan scrabble* tentunya memberikan perubahan pada kemampuan kosakata bahasa Indonesia anak usia dini 4 hingga 5 tahun yang dilakukan selama 2 siklus. Pada tahap pra siklus peneliti memperoleh nilai berjumlah 147 dengan persentase yang mencapai 33% termasuk dalam kategori BB (Belum Berkembang) hasil persentase tersebut membuktikan bahwa kemampuan kosakata bahasa Indonesia anak perlu di stimulasi agar mengalami peningkatan sehingga penelitian dilanjutkan ke siklus II. Berdasarkan hasil pada siklus II memperoleh terdapatnya peningkatan nilai sebesar 249 dengan persentase mencapai 56% termasuk dalam kategori MB (Mulai Berkembang) hal ini terjadi karena adanya pembiasaan yang dilakukan dengan menstimulasi kemampuan kosakata bahasa Indonesia anak melalui media *box papan scrabble*. Selanjutnya pada siklus II peningkatan dengan nilai 394 dengan persentase mencapai 88%. Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa media *box papan scrabble* terbukti mampu untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Indonesia anak usia 4-5 tahun di Paud Al-Habib Desa Silo Bonto. Tentunya

kenaikan pada nilai tersebut terjadi karena adanya pembiasaan dan penguatan yang peneliti berikan pada saat pembelajaran menggunakan media *box papan scrabble* sehingga pada kemampuan kosakata bahasa Indonesia dapat mengalami peningkatan yang signifikan.



Gambar 2. Grafik Hasil Penilaian Pra Siklus , Siklus I, dan Siklus II

Berdasarkan data yang tersaji pada Gambar 2, dapat diidentifikasi adanya progresivitas peningkatan kompetensi penguasaan kosakata bahasa Indonesia pada anak usia dini melalui tiga fase implementasi penelitian tindakan kelas, meliputi tahap prasiklus, siklus I, dan siklus II. Hasil evaluasi pada tahap prasiklus menunjukkan perolehan persentase sebesar 33%, yang mengimplikasikan bahwa mayoritas subjek penelitian belum mencapai tingkat penguasaan yang memadai dalam mengaplikasikan kosakata bahasa Indonesia secara optimal dalam aktivitas pembelajaran. Temuan ini mengindikasikan bahwa kapasitas anak dalam memahami semantik leksikal serta mengimplementasikan kosakata dalam konteks linguistik yang sesuai masih berada pada kategori rendah.

Pasca implementasi intervensi pembelajaran pada siklus I, terjadi peningkatan capaian menjadi 56%. Peningkatan ini mencerminkan adanya transformasi positif terhadap kapabilitas anak dalam proses rekognisi, retensi, serta aplikasi kosakata dasar melalui aktivitas pembelajaran yang didesain secara atraktif dan interaktif. Meskipun peningkatan tersebut belum memenuhi target capaian yang ditetapkan, hasil pada siklus I mengindikasikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran *box papan scrabble* memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan partisipasi aktif dan motivasi intrinsik anak dalam mengikuti proses pembelajaran.

Selanjutnya, pada siklus II kemampuan kosakata anak mengalami peningkatan yang lebih signifikan dengan persentase mencapai 88%. Pencapaian ini menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan pada siklus II berjalan lebih efektif karena anak sudah terbiasa dengan kegiatan pembelajaran yang menuntut mereka untuk aktif. Dengan demikian, peningkatan dari pra siklus hingga siklus II menunjukkan bahwa penerapan media

pembelajaran yang tepat dapat memberikan dampak positif terhadap perkembangan kemampuan kosakata bahasa Indonesia anak usia dini serta berkelanjutan dan signifikan.

Hasil peningkatan yang ditunjukkan pada grafik diatas sejalan dengan temuan beberapa penelitian terdahulu yang menegaskan bahwa penggunaan media *box papan scrabble* dapat memberikan peningkatan terhadap kemampuan kosakata bahasa Indonesia anak. Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Nailufar, dkk, 2024), menunjukkan bahwa penerapan media *box papan scrabble* dalam kegiatan pembelajaran guna menstimulasi kemampuan kosakata bahasa Indonesia mengalami adanya peningkatan yang dimulai dengan aktivitas menyusun huruf menjadi kata, anak terdorong untuk berpikir. Selain itu pada penelitian (Batubara, Agussamand, & Surbakti, 2022) juga menemukan bahwa media *box papan scrabble* dapat meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Indonesia anak untuk lebih aktif dalam berkomunikasi (Reiska Primanisa and Rocmah 2024). Permainan ini dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak. Demikian, media *box papan scrabble* merupakan salah satu pendekatan yang efektif untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Indonesia anak usia 4-5 tahun di PAUD Al-Habib Desa Silo Bonto melalui media pembelajaran yang kreatif, menyenangkan, dan bermakna bagi anak.

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil pada penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan diperoleh temuan bahwa penerapan media *box papan scrabble* berkontribusi nyata dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Indonesia anak usia 4-5 tahun di PAUD Al-Habib Desa Silo Bonto. Peningkatan tersebut terlihat dari perubahan signifikan yang terjadi pada setiap tahapan penelitian, mulai dari pra siklus, siklus I, siklus II. Pada tahap awal (Pra siklus), sebagian besar anak masih menunjukkan keterbatasan dalam mengenal huruf (Rika Andritani 2018). Setelah dilakukannya tindakan pembelajaran menggunakan media *box papan scrabble* pada siklus I, kemampuan anak mulai mengalami perkembangan, terlihat dari meningkatnya kemampuan anak dalam menyusun huruf menjadi kata, mengenali arti kata, serta berani mengucapkannya (Serani, Linawati, and Heni 2020). Perkembangan ini semakin optimal pada siklus II, dimana anak menunjukkan kemampuan yang terlebih baik dalam kosakata bahasa Indonesia secara tepat dalam aktivitas belajar dikelas.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa *box papan scrabble* merupakan suatu media yang efektif karena mampu menggabungkan unsur bermain dan belajar secara harmonis para usia 4-5 tahun, anak berada pada masa keemasan perkembangan bahasa, dimana pembelajaran yang bersifat konkret, interaktif, dan menyenangkan lebih mudah diterima dibandingkan metode konvensional yang hanya menekankan hafalan (Paud, Pendidikan, and Surabaya 2003). Melalui kegiatan bermain *scrabble*, anak berkesempatan untuk mengenal huruf secara visual, menyusun kata melalui aktivitas motorik halus, serta

memahami makna melalui konteks permainan (Mahfudza and Sitorus 2025). Proses ini membantu anak belajar tanpa merasa terbebani, karena kegiatan dilakukan dalam suasana yang santai dan menggembirakan (Neneng Eliana 2020).

Temuan penelitian ini tentunya menguatkan teori Vygotsky tentang pentingnya interaksi dan penggunaan alat bantu dalam pembelajaran bahasa anak (Fauziah Nasution et al. 2023). Dalam permainan *scrabble* anak-anak berinteraksi secara aktif dengan guru maupun teman sebaya untuk menemukan susunan huruf yang benar sehingga proses pembelajaran bahasa terjadi secara alami (Fatmawati, Zahraa, and Ahmad 2019). Aktivitas dalam pembelajaran menggunakan media *box* papan *scrabble* ini memberikan kesempatan bagi anak untuk bereksperimen menemukan kata baru, dan memahami konsep bahasa secara kontekstual (Sahda Estinengtyas and Fakhruddin Fakhruddin 2024).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan *box* papan *scrabble* tidak hanya berfungsi sebagai alat permainan, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran interaktif yang mampu menstimulasi kemampuan kosakata bahasa Indonesia anak usia 4-5 tahun melalui pengalaman belajar yang bermakna, tetapi juga belajar berkomunikasi bekerja sama(Asmarita, Oktariana, and Fitriani 2023). Secara keseluruhan pembelajaran berbasis media *box* papan *scrabble* terbukti efektif dalam mengembangkan kemampuan kosakata bahasa Indonesia anak usia 4-5 tahun di PAUD Al-Habib Desa Silo Bonto karena mampu menghadirkan proses belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan dari temuan penelitian yakni: (1) kondisi awal yang ditemukan kemampuan bahasa Indonesia anak di PAUD Al-Habib Desa Silo Bonto masih tergolong rendah. Anak-anak kesulitan mengenal dan menggunakan kata dengan tepat, cenderung pasif saat menyebutkan atau menyusun kata sederhana sehingga pertumbuhan kosakata yang dimiliki belum berkembang optimal. Kondisi ini menunjukkan bahwa anak membutuhkan kegiatan belajar yang menarik dan bermakna; (2) kemampuan kosakata bahasa Indonesia anak mengalami peningkatan yang signifikan dari setiap siklus. Kegiatan pada setiap siklus dirancang dengan baik melalui pembiasaan dan penguatan pada pra siklus, siklus I, dan siklus II; dan (3) penerapan media *box* papan *scrabble* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan kosa kata bahasa Indonesia. Pada tahap pra siklus diperoleh nilai 33%, pada siklus I mengalami peningkatan menjadi 56%, dan pada siklus II memperoleh nilai 88%.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah didapatkan, maka diberikannya beberapa saran: (1) Untuk guru dan pendidik PAUD, diharapkan agar dapat menciptakan lingkungan belajar yang inovatif dan menyenangkan bagi anak, guna menstimulasi kemampuan kosakata bahasa Indonesia anak usia 4-5 tahun; (2) untuk sekolah perlu diingat sangat penting dalam memberikan sarana dan prasarana untuk dapat mendorong pembelajaran dan

mampu menciptakan lingkungan belajar yang nyaman bagi anak; dan (3) untuk orang tua disarankan dapat mendorong serta mendukung perkembangan anak dengan terlibat dalam proses pembelajaran dirumah dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan bagi anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, Kartika Tri, Ramita Ramita, Shofiyatul Af-idah, and Nurlaili Nurlaili. 2023. “Keterbatasan Berbicara Anak Usia Dini (3-4 Tahun).” *Jurnal Raudhah* 11(2): 154. doi:10.30829/raudhah.v11i2.2227.
- Asmarita, Teti, Riza Oktariana, and Dan Fitriani. 2023. 4 Jurnal Ilmiah Mahasiswa *Efektivitas Permainan Scrabble Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Kelas B Di Paud Cinta Ananda*.
- Atria Apriani, and Mujiburrahman. 2022. “Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Melalui Metode Scramble Pada Siswa Kelas Iv Sdn 1 Jeringo Tahun Ajaran 2021/2022.” *Journal of Mandalika Literature* 3(1): 116–24. doi:10.36312/jml.v3i1.1005.
- Azizah, Syifa. 2023. “Pengaruh Penggunaan Media Scrabble Terhadap.” https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/76045/1/1119083000020_Syifa_Azizah_Watermark.pdf.
- Elyasari, Siti, Achmad Buchori, and Joko Sulianto. 2023. “Keefektifan Metode Modelling Simbolik Berbantu Media Wayang Kartun Profesi Terhadap Kemampuan Berbahasa Dan Keterampilan Bercerita.” *Jurnal Raudhah* 11(2): 132. doi:10.30829/raudhah.v11i2.2087.
- Fatmawati, Nyani, Safra Apriani Zahraa, and Abdul Malik Ahmad. 2019. “Designing Alvo Game for Elementary School Students.” *Inovish Journal* 4(2): 81. doi:10.35314/inovish.v4i2.1119.
- Fauziah Nasution, Klara Putri Ningsih, Tania May Sabrina Nasution, and Desy Kartika Dewi. 2023. 2 Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. doi:10.55606/jubpi.v2i1.2490.
- Febriani, Falencya, and Latif. 2024. “Pengaruh Permainan Scrabble Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosa Kata Bahasa Indonesia.” *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13(4): 4337–46. <https://jurnaldidaktika.org>.
- Fitri, AS, Kusumawardani R, and Hayani RA. 2023. “Pengaruh Penggunaan Aplikasi YouTube Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun 1 Anni Saumi Fitri Ratu Amalia Hayani.” *Jurnal Raudhah* 11(2): 106–15. <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/raudhah>.
- Hasan, Laili Mas Ulliyah, Syifaul Adhimah, and Muhammad Rido'i. 2024. “Stimulasi Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Bahasa Arab.” *Aphorisme: Journal of Arabic Language, Literature, and Education* 5(1): 127–42.

doi:10.37680/aphorisme.v5i1.5401.

Hayatinnufus, Diva. 2023. "Peran Guru Dalam Pembelajaran Project Based Learning Pada Profil Pelajar Pancasila Di Tk Islam Al-Amanah, Jakarta Utara." *Jurnal Raudhah* 11(2): 144. doi:10.30829/raudhah.v11i2.2157.

Khadijah, Khadijah, Arlina Arlina, and Rizka Amalia Rahmadani. 2021. "Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini Di RA Amanah Amaliyah." *Jurnal Raudhah* 9(1): 1–16. doi:10.30829/raudhah.v9i1.939.

Lisa, Mirna, Ani Mustika, and Neneng Siti Lathifah. 2020. "Alat Permainan Edukasi (APE) Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Usia 4-6 Tahun." *Jurnal Kesehatan* 11(1): 125–32. doi:10.26630/jk.v11i1.1584.

Mahfudza, Amalia, and Ahmad Syukri Sitorus. 2025. "Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Buku Cerita Bergambar." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 9(5): 1433–45. doi:10.31004/obsesi.v9i5.7066.

Marzuki, St. Lutfiah, A Sri Wahyuni Asti, and Angri Lismayani. 2024. "Pengaruh Permainan Media Scrabble Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Manggarupi." 8: 25213–20.

Neneng Eliana. 2020. "Analisis Kemampuan Menulis Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar* 11(1): 45–55. doi:10.21009/jpd.v11i1.15295.

Paud, P G, Fakultas Ilmu Pendidikan, and Universitas Negeri Surabaya. 2003. "PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF JUMOFAN (JUMANJI MODIFIKASI FANTASI) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KEAKSARAAN AWAL ANAK USIA 4-5 TAHUN Rizka Aisyah."

Reiska Primanisa, and Luluk Iffatur Rocmah. 2024. "Pop Up Bilangan Kreatifitas Belajar Untuk Anak TK." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1(4): 18. doi:10.47134/paud.v1i4.705.

Rika Andritani, Masrul, Moh Fauziddin. 2018. "Pengaruh_Metode_Becerita_terhadap_Kemampuan_Kosaka-1." 1(1): 18–28.

Sahda Estinengtyas, and Fakhruddin Fakhruddin. 2024. "Pengenalan Kosakata Melalui Media Pembelajaran Wordwall Dengan Game Scrabble Words Pada Anak Usia Dini Di KB Tunas Bangsa Winong Patihan Sidoharjo." *Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora* 3(2): 111–28. doi:10.30640/dewantara.v3i2.2569.

Serani, Gabriel, Linawati Linawati, and Lidia Heni. 2020. "Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Menggunakan Media Gambar Pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 43 Tapang Aceh Tahun Ajaran 2019/2020." *Jurnal KANSASI (Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia)* 5(1): 71–80. doi:10.31932/jpbs.v5i1.741.

Syahdia, Halimatu, and Khadijah Khadijah. 2025. "Pengaruh Lingkungan Belajar Anak Usia 5-6 Tahun Terhadap Perkembangan Bahasa Di RA Al-Hanif." *Jurnal Raudhah* 13(1): 98. doi:10.30829/raudhah.v13i1.4637.

Yuliana, and dkk. 2013. "Peningkatan Pengenalan Bentuk Geometri Melalui Metode Demonstrasi Pada Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa* 2: 5.

Zahiroh Nailufar & Mahliatussikah Hanik. (2024). Penggunaan permainan *Scrabble* untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas VII MTSN. *Journal of Language, Literature, and Arts*, 4(6), 574.