

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN SCRABBLE SEBAGAI ALAT UKUR KETERAMPILAN
KOSAKATA BAHASA INDONESIA
SISWA KELAS 1 SDN 10 ULU MAHUAM**

Oleh: Sutan Mara Doli Siregar 1¹⁾ Elly Prihasti 2²⁾ Mara Untung Ritonga 3³⁾
SDN 10 Ulu Mahuam 1¹⁾
sutanmaradolisiregarspd@gmail.com 1

Abstrak

Permainan merupakan hal yang disukai siswa sekolah dasar. Upaya guru melihat sejauhmana penguasaan kosakata dalam bahasa Indonesia diperlukan sebuah media. Permainan scabble digunakan sebagai alat ukur terhadap kemampuan siswa kelas 1 umur 6 hingga 7 tahun. Maka perlu sebuah penelitian untuk melihat efektivitas permainan *scabble* untuk melihat kemampuan anak dalam kosakata. Dalam penelitian ini mengadopsi metode kualitatif untuk mendeskripsikan kemampuan anak dalam menguasai ragam bahasa Indonesia pada ragam kosakata. Hasil penelitian kemampuan yang ditunjukkan anak yakni berada pada kata bersifat konkret seperti kata benda, keadaan sekitar, aktifitas yang dijumpai dan hal-hal yang mereka lihat.

Kata kunci: Keterampilan kosakata, Bahasa Indonesia. Kelas 1, Scrabble.

Abstract

Games are things that elementary school students like. The teacher's efforts to see how far the mastery of vocabulary in Indonesian requires a media. The scabble game is used as a measuring tool for the ability of grade 1 students aged 6 to 7 years. So we need a study to see the effectiveness of the scabble game to see the children's ability in vocabulary. In this study, the qualitative method was adopted to describe the ability of children to master the variety of Indonesian in a variety of vocabularies. The results of the research showed that the children's abilities were in concrete words such as nouns, surrounding conditions, activities they encountered and things they saw.

Keyword: Vocabulary skills, Indonesian. Class I. Scrabble.

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang wajib di sekolah dasar. Salah satu materi mata pelajaran sekolah dasar yakni kosakata. Kosakata sebagai salah satu materi pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Kosakata menempati posisi penting pada mata pelajaran bahasa. Tidak itu saja dengan penguasaan bahasa Indonesia utamanya dalam keterampilan kosakata akan berpengaruh dengan mata pelajaran yang lainnya. (Ramadhani & Pasaribu, 2021). Senada dengan itu Sari (2021) mengungkapkan bahwa tingkatan kemampuan siswa diukur sejauhmana pembendaharaan kosakatanya. Semakin kompleks kosakata pada siswa maka kemampuan berbahasanya akan semakin baik.

Urgensi kosakata dalam bahasa Indonesia perlu perhatian utama guru. Sebab di

kelas masih ditemui siswa sulit dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia. Utamanya pada kemampuan berbahasa pada membaca, menulis, berbicara dan menyimak yang masih cukup rendah (Hardian, 2016). Selain keempat keterampilan tersebut harapan kedepan anak didik mampu memahami bahasa dengan baik (Danuri, 2018). Kemampuan siswa yang rendah dibarengi dengan kurangnya sarana dan prasarana yang belum tersedia. Salah satu pendukung yang digunakan yakni bahan ajar dan media masih minim hanya pada buku ajar siswa dan buku pegangan guru. Sehingga minat siswa dalam mata belajar bahasa Indonesia rendah dan kemampuan literasi siswa juga rendah (Ramadhani & Pasaribu, 2021). Dengan berbagai upaya dapat meningkatkan keterampilan anak didik dalam berbahasa salah satunya berbicara yang di

awali dengan memperbanyak kosakata bahasa (Rosa & Nartani, 2020).

Selain sarana dan prasarana yang masih kurang. Guru yang tidak kreatif dan inovatif menambah permasalahan. Guru hanya menggunakan cara mengajar konvensional yakni dengan metode ceramah. Hal tersebut membuat siswa menjadi jenuh, bosan bahkan kebingungan dalam belajar. Hubungan antara guru, siswa dan materi pembelajaran saling berkaitan (Praheto & Sayekti, 2021). Keberhasilan siswa dalam belajar terletak pada upaya guru (Dwi Rezeki *et al.*, 2021). Guru yang mengajar dengan cara konvensional terpaku pada buku ajar. Seluruh informasi hanya terpaku pada satu bahan ajar (Nurjannah, 2019).

Maka pada penelitian yang akan dilakukan bertujuan untuk melihat efektifitas pengukuran kemampuan anak usia 6-7 tahun dengan penggunaan *scrabble*.

KAJIAN PUSTAKA

Kosakata

Dalam Kamus Bahasa Indonesia *online* (2022) kosakata artinya kumpulan kata. Kata merupakan suatu penyusun utama pada bahasa untuk disampaikan dalam lisan maupun tulisan hasil dari ungkapan perasaan serta pikiran (Silfana, 2018). Kosakata merupakan sarana yang digunakan orang untuk menyampaikan informasi atau berkomunikasi dengan lawan bicara (Sari, 2021). Kosakata adalah serangkaian kata yang diingat seseorang yang akan mendapatkan tanggapan jika dibaca atau di dengarnya. (Sitepu, 2016). Maka kosakata merupakan sebuah ingatan seseorang terhadap kumpulan kata yang digunakan dalam interaksi sosial sehingga dapat berkomunikasi lisan maupun tulisan dengan orang lain.

Scrabble

Scrabble adalah sebuah sarana yang digunakan sebagai media untuk memberikan motivasi atau ketertarikan siswa dalam belajar sehingga siswa aktif, belajar lebih efektif, dan efisien (Lukitaningtyas *et al.*, 2019). *Scrabble* merupakan permainan 2-4 orang untuk menyusun kepingan huruf untuk dirangkai menjadi sebuah kata pada sebuah kertas datar/papan secara vertikal dan horizontal (Muspawi *et al.*, 2020).

Scrabble pada awalnya hanya sebuah sarana sebagai penguasaan bahasa asing utamanya bahasa Inggris. Permainan tersebut tentu pada siswa sekolah menengah pertama dan sekolah menengah sebagai mata pelajaran wajib yang harus dikuasai. Namun seiring inovasi sebagai rumpun ilmu bahasa tentu *scrabble dipandang* bisa menjadi alternatif media ajar pada bahasa Indonesia. Selain itu dengan pembelajaran yang dikemas dalam suatu game sangat digemari siswa utamanya siswa kelas 1 sekolah dasar yang masih pada tahapan belajar dan bermain. Hal tersebut lebih efektif karena sesuai dengan karakteristik siswa kelas 1 yang berumur 6-7 tahun (Lukitaningtyas *et al.*, 2019).

Dalam permainan *scrabble* terdapat skor pada papan susun. Sehingga dalam permainan menuntut siswa untuk menyusun kata dengan nilai tertinggi. Permainan dinyatakan selesai ketika tidak terdapat kata yang bisa disusun dan pengumpul skor tertinggi sebagai pemenang dalam permainan tersebut.

Beberapa uji empiris menunjukkan efektifitas belajar menggunakan *scrabble*. Penelitian oleh Lukitaningtyas *et al* (2019) bahwa *scrabble* terbukti meningkatkan keterampilan kosakata bahasa Inggris. Penelitian serupa oleh Mubasyira & Widiyanto (2017) menunjukkan bahwa *scrabble* memberikan pengaruh meningkatkan keterampilan menulis pada siswa. Hal serupa dilakukan oleh Hardiyanti (2019) bahwa dengan bermain *scrabble* dalam belajar dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa. Dari bukti empiris yang dilakukan oleh beberapa peneliti menunjukkan bahwa dengan permainan *scrabble* efektif meningkatkan kemampuan bahasa siswa.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan kualitatif deskriptif. Dimana untuk mengetahui efektifitas penggunaan *scrabble* dalam mengetahui kemampuan kosakata bahasa Indonesia anak 6-7 tahun sekolah dasar (Andriani *et al.*, 2019). Data yang dikumpulkan untuk mendeskripsikan hasil penggunaan *scrabble* untuk mengukur kemampuan kosakata siswa 6-7 tahun dalam bentuk permainan. Hal ini karena data yang

dikumpulkan. Metode kualitatif digunakan untuk melihat kontak sosial siswa dalam permainan *scrabble* untuk memperoleh data asli. Data utama diperoleh dari siswa laki-laki dan perempuan usia 6-7 di SDN 10 Ulu mahum kecamatan Silangkitang atau siswa pada kelas 1. Setiap grup yang bermain perwakilan 5 siswa dan 5 siswi sehingga total subjek 10 orang siswa kelas 1.

Data utama yakni pengukuran kosakata bahasa Indonesia pada siswa kelas 1 sekolah dasar usia 6-7 tahun. Dengan mendeskripsikan kemampuan menyusun kata pada permainan menggunakan *scrabble* yang dihitung dalam waktu tertentu. Metode deskripsi dipandang akurat, berurutan, serta dapat teruji tingkat kebenarannya tentunya dalam mengukur kemampuan bahasa siswa dalam menyusun kata (Napitu & Nasriah, 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Permainan *scrabble* di sekolah dasar merupakan hal baru meskipun sudah dilakukan oleh beberapa guru sekolah dasar. *Scrabble* pada awalnya hanya digunakan di sekolah menengah sebagai sarana bermain untuk melatih kemampuan bahasa Inggris. Guru sekolah dasar mencoba berinovasi dengan *scrabble* dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Pada siswa kelas 1 SD bermain merupakan hal yang sangat mereka gemari. Jika belajar disajikan dalam pembelajaran tentunya akan efektif.

Pada awal penggunaan *scrabble* siswa kebingungan karena mereka tidak mengetahui kegunaan masing-masing atribut *scrabble* tersebut. Guru menunjukkan cara bermain dengan membagi kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 2 hingga 4 orang siswa secara acak dengan jenis kelamin yang acak pula. Permainan semakin seru ketika beberapa siswa memperoleh skor tinggi. Agar permainan ini dapat mengukur kemampuan kosakata bahasa Indonesia. Maka guru memberikan waktu 25 menit dan melakukan penghitungan.

Setiap kelompok yang bermain mencoba berpikir bagaimana memperoleh skor tinggi dari 7 huruf yang mereka miliki. Berbagai upaya dan strategi permainan mereka dalam memperoleh skor maksimal. **Dilihat dari hasil** pengumpulan skor permainan terlihat pengumpulan kata tiap siswa semakin bertambah dan beragam. Hal itu membuktikan

bahwa permainan memotivasi siswa dalam mengumpulkan kosakata. Sehingga mereka terampil dalam merangkai kata-kata. Terlihat bahwa pembelajaran bahasa Indonesia menjadi aktif, efektif dan efisien dalam pencapaian tujuan pembelajaran bahasa Indonesia.

Hasil skor permainan dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Pemerolehan Skor.

Nama	Jumlah Kata Tersusun	Perolehan Skor
Aam	12 kata	80
Asela	5 kata	65
Cinta	7 kata	54
Evant	17 kata	128
Gilang	9 kata	90
Husna	10 kata	102
Khaira	11 kata	88
Yohan	12 kata	105
Zamil	8 kata	76
Zulfa	8 kata	68

Berdasarkan hasil perhitungan pemerolehan skor pada permainan *scrabble* terlihat pada tabel 1 di atas. Pada tabel terlihat bahwa siswa kelas 1 dengan usia 6-7 tahun mampu menyusun kata dan menunjukkan pengumpulan kata dalam batas waktu 25 menit dengan baik. Keragaman kata yang disusun dalam permainan berhubungan dengan hal konkret. Susunan kata berkaitan dengan keseharian siswa di rumah, di sekolah maupun dilingkungan. Kata yang muncul dari benda-benda sekitar, aktifitas atau kebiasaan siswa, dan yang memiliki hubungan dengan keluarga. Dalam cakupan benda yang disebutkan seperti yang mereka pakai (pakaian, tas, sepatu dan seterusnya), kebiasaan atau kesukaan (makanan, minuman, hobi dan seterusnya), dan keluarga (Bapak, Ibu, Kakak, Abang, Adik, Kakek, Nenek dan seterusnya). Sebagaimana tahapan pemahaman pembelajaran mereka masih operasional konkret. Maka siswa kelas 1 belum mengenal ide atau gagasan yang bersifat abstrak. Kata abstrak seperti tangguh, gigih, sayang, senang, dan seterusnya belum mereka

pahami meskipun mereka sudah pernah mendengarnya.

Gagasan abstrak pada belum diketahui siswa. Hal itu terlihat pada siswa ketika guru bertanya pada kata berkaitan dengan gagasan kata sopan santun, permohonan, tentang ibadah dan tanggung jawab. Hal tersebut dapat diperoleh kesimpulan bahwa kata yang dikuasai dan dimiliki siswa kelas I bersifat konkret. Penguasaan pada kata yang mereka lihat, mereka dengar, dan mereka lakukan dalam kegiatan sehari-hari. Bersifat kebendaan, kesukaan atau kebiasaan dan apa yang dilakukan oleh siswa tersebut. Sehingga jika dalam permainan *scrabble* ditingkatkan pada konseptual yang lebih luas. Tentu akan memperoleh kemampuan mengumpulkan kata bahasa Indonesia lebih banyak lagi. Namun dilihat dari sisi lainnya. Siswa masih menggunakan bahasa daerah atau bahasa utama yang ketika digunakan dalam konsep bahasa tidak dapat digunakan.

KESIMPULAN

Scrabble merupakan suatu sarana permainan, berbentuk susunan huruf, yang dapat disusun pada sebuah lembaran/papan secara vertikal maupun horizontal dengan nilai tertentu. Siswa sekolah dasar yang berumur 6 hingga 7 tahun memiliki karakteristik siswa belajar dan bermain. Pembendaharaan atau pengumpulan kata siswa kelas 1 masih bersifat konkret terkait kepada semua hal yang mereka temukan disekitar dalam keseharian mereka. Hasil penelitian membuktikan bahwa dengan penggunaan *scrabble* dalam pembelajaran bahasa Indonesia menunjukkan efektifitas yakni meningkatkan kemampuan kosakata siswa dilihat bagaimana proses mereka menyusun huruf menjadi kata dalam meraih skor tertinggi. Selain itu dilihat dari aktifitas dan motivasi belajar siswa terlihat belajar menjadi aktif, menyenangkan dan memotivasi siswa untuk mencoba dan berpikir dalam menentukan kata sehingga mereka mampu menemukan dan mengumpulkan kata dengan baik.

penelitian tindak lanjut disarankan bahwa dengan strategi belajar menggunakan permainan, salah satunya *scrabble* cocok digunakan pada anak usia sekolah dasar khususnya kelas bawah dan diuji cobakan pada

materi lain dan lebih melihat akurasi waktu pelaksanaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, J., Setiawan, D., & Husein, R. (2019). Analisis Kesiapan Guru Kelas Dalam Implementasi Penilaian Otentik Pada Kompetensi Ranah Sikap Di Sd Negeri Kecamatan Tebing Tinggi Kota. *Jurnal Tematik*, 8(2), 172–182. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/tematik/article/view/12566/10782>
- Danuri. (2018). Efektifitas Strategi Cloze Story Mapping Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Siswa Kelas V di SD 2 Padepokan Kasih Bantul. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 5(1), 520. <https://doi.org/https://doi.org/10.30738/trihayu.v5i1.3177>
- Dwi Rezeki, Y., Trisniawati, T., & Titi Muanifah, M. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Di Masa Pandemi Covid-19 Siswa Kelas Iv Sd Negeri 2 Bumirejo. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 8(1). <https://doi.org/10.30738/trihayu.v8i1.11102>
- Hardian, M. &. (2016). Pengaruh Kemampuan Kosakata Dan Struktur Kalimat Terhadap Kemampuan Menulis Paragraf Deskripsi Siswa Sma. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 16(1), 78. https://doi.org/10.17509/bs_jpbsp.v16i1.3064
- Hardiyanti, F. (2019). Alat Permainan Edukatif Scrabble Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok B. *Jurnal Golden Age*, 3(01), 17–29.
- Kemdikbud, P. B. (2022). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online*. <https://kbbi.web.id/belajar>
- Lukitaningtyas, A., Adi, E., & Susilaningsih, S. (2019). Penerapan Permainan Scrabble Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas III Di Sdk St. Fransiskus Lawang. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 213–223. <https://doi.org/10.17977/um038v2i32019p213>
- Mubasyira, M., & Widiyanto, S. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Permainan

- Scrabble Terhadap Keterampilan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas X, SMA Tugu Ibu, Depok, Jawa Barat. *Deiksis*, 9(03), 323.
<https://doi.org/10.30998/deiksis.v9i03.961>
- Muspawi, M., Suryani, I., & Rahayu, A. Y. (2020). Penerapan Permainan Scrabble Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Anak. *Jurnal Sains Sosio Humaniora*, 4(1), 1–9.
<https://doi.org/10.22437/jssh.v4i1.9761>
- Napitu, H. T., & Nasriah, N. (2019). Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Berhitung Di Tk Assisi Medan. *Jurnal Tematik*, 9(2), 98–108.
<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/tematik/article/view/14431>
- Nurjannah. (2019). Peningkatan Kemampuan Penguasaan Kosakata Melalui Kartu Huruf Bergambar Siswa Kelas Ii Sdn 5 Soni. *Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol.*, 4(8), 292–313.
<https://media.neliti.com/media/publications/119169-ID-peningkatan-kemampuan-penguasaan-kosakat.pdf>
- Praheto, B. E., & Sayekti, O. M. (2021). Metode 2M2Pr Berbasis Quantum Learning Dan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 7(3), 1228–1233.
<https://doi.org/10.30738/trihayu.v7i3.10232>
- Ramadhani, S., & Pasaribu, E. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Sinektik Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas V. *Bina Gogik*, 8(2), 73–90.
<https://www.ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/pgsd/article/view/730>
- Rosa, E., & Nartani, C. I. (2020). Peningkatan Keterampilan Menceritakan Kembali Isi Teks Bacaan Menggunakan Metode Role Playing Pada Siswa Kelas Iii Sdn Kintelan 2 Yogyakarta. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 6(3), 885.
- Sari, M. U. K. (2021). Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Permainan Anagram di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1683–1688.
- Silfana, E. (2018). *Meningkatkan kosa kata anak usia 4-5 tahun melalui bermain tebak kata*.
- Sitepu, E. cristy. (2016). Kontribusi Penguasaan Kosakata Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Narasi Oleh Siswa 10 SMAN 2 Kaban Jahe 2016. *Angewandte Chemie International Edition*, 10–27.