

**PENERAPAN PERMAINAN *SCRABBLE* UNTUK
MENINGKATKAN KOSAKATA BAHASA
INGGRIS PADA ANAK USIA DINI DI
TK ASSALAM 1 SUKARAME
BANDAR LAMPUNG**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi
Syarat-syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd) Dalam Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh:

INTAN PERMATA HATI

NPM : 1811070183

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini



FAKULTAS TARBIAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

RADEN INTAN LAMPUNG

1444 H /2023 M

**PENERAPAN PERMAINAN *SCRABBLE* UNTUK
MENINGKATKAN KOSAKATA BAHASA
INGGRIS PADA ANAK USIA DINI DI
TK ASSALAM 1 SUKARAME
BANDAR LAMPUNG**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi
Syarat-syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd) Dalam Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh:

INTAN PERMATA HATI

NPM : 1811070183

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dosen Pembimbing

Pembimbing I : Dr.Hj. Romlah, M.Pd.I

Pembimbing II : Untung Nopriansyah, M.Pd

**FAKULTAS TARBIAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG**

1444 H/2023 M

ABSTRAK

Penelitian ini di latar belakang karena rendahnya kemampuan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia dini pada kelompok B2 di Tk Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung. Masalah yang akan diteliti yakni, tentang media permainan *scrabble* dan perkembangan kemampuan Bahasa Inggris setelah mengenal dan menggunakan media permainan *scrabble*.

Metode yang digunakan adalah *Classroom Action Research* atau penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri dari empat tahapan yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, yakni siklus I dan siklus II, dan setiap siklus dilakukan empat kali pertemuan. Teknik pengumpulan data yakni observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa penggunaan media permainan *Scrabble* adalah permainan yang tepat untuk mempermudah anak dalam kegiatan pembelajaran bahasa Inggris pada Anak Usia Dini, dimana *Scrabble* adalah permainan yang dapat digunakan sebagai suplemen pembelajaran untuk membentuk pembelajaran yang lebih hidup, menarik, dan mampu merangsang berbagai peluang dalam pembelajaran di Tk Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung. Dari hasil observasi prapenelitian menunjukkan bahwa anak yang berkriteria Berkembang Sesuai Harapan masih dibawah presentase 75% sesuai dengan kriteria yang ditetapkan oleh penulis. Setelah adanya tindakan siklus I kemampuan kosakata Bahasa Inggris pada anak meningkat berada dalam kategori Mulai Berkembang dengan presentase menjadi 66.6%. Pada siklus II kemampuan kosakata bahasa Inggris pada anak meningkat berada dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan presentase menjadi 83.3%. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan *scrabble* dapat meningkatkan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia dini di Tk Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung.

Kata Kunci : *Permainan Scrabble, Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris*

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : INTAN PERMATA HATI
NPM : 1811070183
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : TARBIAH DAN KEGURUAN

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “**PENERAPAN PERMAINAN SCRABBLE UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS PADA ANAK USIA DINI DITK ASSALAM 1 SUKARAME BANDAR LAMPUNG**” adalah benar-benar hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun mengambil karya orang lain kecuali pada bagian yang telah terbukti adanya penyimpanan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 11 Mei 2023
Penulis



INTAN PERMATA HATI
NPM : 1811070183



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Penerapan Permainan *Scrabble* Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini di TK Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung

Nama : Intan Permata Hati

NPM : 1811070183

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqasyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Dr. Hj Romlah, M.Pd.I
NIP. 196306121993932002

Pembimbing II

Untung Nopriansyah, M.Pd
NIP. 2014118802

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd
NIP. 196208231999031001



**KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin, Sukarame I, Bandar Lampung 35131 Telp.(0721)703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **“Penerapan Permainan *Scrabble* untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini di TK Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung”**. disusun oleh **Intan Permata Hati, NPM: 1811070183**, Program studi **Pendidikan Islam Anak Usia Dini**. Telah di Ujikan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada Hari/Tanggal : **Rabu, 15 Maret 2023**. Pukul : **10.30-12.00 WIB**.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua : Prof. Dr. Hj. Nilawati Tajuddin, M. Si (.....)

Sekretaris : Karin Ariska, M.Pd (.....)

Penguji Utama : Dra Istihana, M. Pd (.....)

Penguji Pendamping I : Dr. Hj Romlah, M. Pd. I (.....)

Penguji Pendamping II: Untung Nopriansyah, M.Pd (.....)

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd
NIP. 196408281988032002



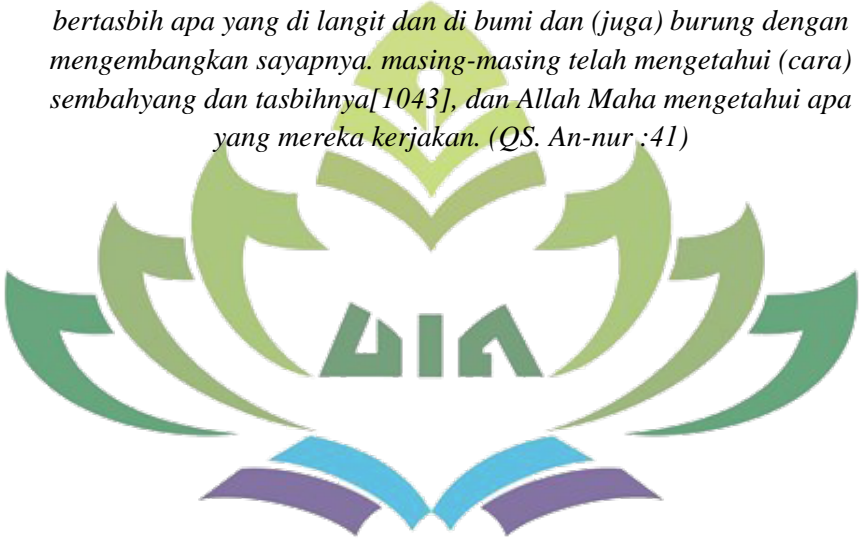
MOTTO

أَلَمْ تَرَ أَنَّ اللَّهَ يُسَبِّحُ لَهُ مِنْ فِي السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَالطَّيْرِ

صَفَّتِ كُلُّ شَيْءٍ قَدِّ عَلِمَ صَلَاتَهُ وَتَسْبِيحَهُ وَاللَّهُ عَلِيمٌ بِمَا

يَفْعَلُونَ ﴿٤١﴾

Artinya: *Tidaklah kamu tahu bahwasanya Allah: kepada-Nya bertasbih apa yang di langit dan di bumi dan (juga) burung dengan mengembangkan sayapnya. masing-masing telah mengetahui (cara) sembahyang dan tasbihnya[1043], dan Allah Maha mengetahui apa yang mereka kerjakan. (QS. An-nur :41)*



PERSEMBAHAN

Bissmillahirrahmanirrahim...

Dengan rahmat allah swt yang maha pengasih lagi maha penyayang, ku persembahkan skripsi yang ku buat ini untuk :

1. Yang Terhormat, yang tercinta, yang terkasih, kedua orangtuaku, Alm Ayahku dan juga Ibundaku atas dukungan baik moril maupun materil, doa yang teramat tulus yang tiada henti dilantunkan, serta limpahan kasih sayang yang sampai saat ini mengiringi langkah kesuksesanku.
2. Teruntuk diriku sendiri, terimakasih sebanyak-banyaknya telah bertahan dalam menikmati proses panjang skripsi ini. Telah melalui berbagai macam hambatan baik dalam pengerjaan, proses revisi, dan proses perjalanan spiritual saya dalam bekerja keras untuk menyelesaikannya.
3. Sahabat-sahabat dan orang terdekatku yang tidak dapat kusebut satu persatu namanya yang selalu membantu, memberiku semangat dan mendoakan keberhasilanku.
4. Almamater Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Intan Permata Hati biasa disapa Intan. Dilahirkan di Kalianda, Lampung Selatan pada tanggal 9 Februari 2000. Sebagai anak ketiga dari 3 bersaudara dari pasangan Bapak Yurnedi dan Ibu Khairosa'ati. Ayah sebagai wiraswasta dan Ibu sebagai Ibu rumah tangga. Penulis beralamat di Bakauheni Kabupaten Lampung Selatan.

Penulis mengawali pendidikan di TK Bhakti Ibu pada tahun 2005, lulus pada tahun 2006. Selanjutnya penulis melanjutkan ke SDN 1 Kelawi tahun 2006, lulus pada tahun 2011. Kemudian penulis melanjutkan ke SMPN 1 Bakauheni tahun 2011, lulus pada tahun 2015. Lalu kembali melanjutkan pendidikan ke SMKN 1 Kalianda tahun 2015, lulus pada tahun 2018. Kemudian penulis melanjutkan S1 di UIN Raden Intan Lampung pada tahun 2018 hingga saat ini.

Penulis diterima di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung dengan Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD). Selama kuliah penulis mengikuti kegiatan wajib Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) yaitu Kuliah Ta'aruf (Kulta), proses pembelajaran dari semester 1-6, pada semester 7 penulis melaksanakan KKN di Desa Sumber Agung, Kemiling, Bandar Lampung, serta PPL di TK Assalam 1 Bandar Lampung.

Penulis merupakan mahasiswi aktif yang mengikuti beberapa ormawa kampus dan intra kampus dibangku kuliah, antara lain Himpunan Mahasiswa Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), Dewan Eksekutif Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (DEMA F), Senat Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (SEMA F), dan Pergerakan Mahasiswa Islam Indonesia (PMII).

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, Sang pencipta langit dan bumi serta segala isinya yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta kasih sayang-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Tak lupa pula shalawat dan salam penulis panjatkan kepada Rasulullah Muhammad SAW, Nabi yang telah membawa manusia dari zaman kebodohan menuju zaman yang penuh dengan pengetahuan yang luar biasa seperti saat ini.

Selama proses penulisan skripsi ini, penulis mengalami beberapa hambatan maupun kesulitan yang terkadang membuat penulis berada di titik terlemah dirinya. Namun adanya doa, restu, dan dorongan dari orang tua yang tak pernah putus menjadikan penulis bersemangat untuk melanjutkan penulisan skripsi ini. Selanjutnya dengan segala kerendahan hati penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd selaku ketua jurusan prodi PIAUD dan Yulan Puspita Rini, M.A. selaku sekretaris jurusan PIAUD Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung, yang telah memudahkan kami dalam menyelesaikan skripsi.
3. Dr. Hj. Romlah, M.Pd.I selaku pembimbing satu, Untung Nopriansyah, M.Pd selaku pembimbing dua, yang telah sabar, tulus, dan selalu memberi semangat dukungan maupun motivasi serta arahan dan saran-saran yang sangat berharga selama menyusun skripsi.
4. Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan khususnya Prodi PIAUD yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut ilmu di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan di Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.
5. Kepada Kepala TK Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung Ibu Rohma Yanti, S.Pd.I serta guru-guru TK Assalam 1

Sukarame Bandar Lampung terimakasih atas segala bantuannya dalam penyusunan skripsi ini.

6. Teman-teman terkasih yang telah mendukung dan sama-sama berjuang menyelesaikan skripsi.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat dipergunakan bagi semua pihak yang membutuhkan.

Bandar Lampung, 15 Maret 2023 Penulis,



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	iii
PERNYATAAN	iv
PERSETUJUAN	v
PENGESAHAN	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
RIWAYAT HIDUP	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah.....	2
C. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian	18
D. Batasan Penelitian	18
E. Rumusan Masalah	18
F. Tujuan Penelitian	19
G. Manfaat Penelitian	19
H. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	20
I. Sistematika Penulisan	24
BAB II LANDASAN TEORI	27
A. Teori Yang Digunakan	27
1. Media Pembelajaran	27
a. Pengertian Media Pembelajaran	27
b. Pentingnya Media Pembelajaran	28
c. Permainan Scrabble	30
2. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini.....	32
a. Pengertian Bahasa.....	32
b. Faktor yang mempengaruhi meningkatkan bahasa..	35
c. Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini.....	37
B. Model Tindakan.....	40
C. Hipotesis Tindakan	41

BAB III METODE PENELITIAN	43
A. Tempat dan Waktu Penelitian	43
B. Metode dan Rancangan Siklus Penelitian	43
C. Subjek Penelitian	45
D. Peran dan Posisi Peneliti	46
E. Tahapan Intervensi Tindakan	46
F. Hasil Intervensi Tindakan yang Diharapkan	48
G. Instrumen Pengumpulan Data	48
a. Definisi Konseptual.....	49
b. Definisi Operasional.....	50
c. Kisi-kisi Instrumen	50
d. Jenis Instrumen.....	54
e. Validasi Instrumen	55
H. Tehnik Pengumpulan Data	55
I. Keabsahan Data	56
a. Telaah Model Tindakan	56
b. Validitas Data.....	57
J. Analisis dan Interpretasi Data.....	58
K. Pengembangan Perencanaan Tindakan	59
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	61
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian	61
B. Analisa Data	94
C. Pembahasan	96
BAB V PENUTUP	101
A. Simpulan.....	101
B. Rekomendasi	101
DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

1.1 Hasil Pra Penelitian	13
1.2 Indikator Perkembangan Bahasa AUD	14
1.3 Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan Bahasa AUD	15
1.4 Persentase Data Awal Indikator Keberhasilan	16
1.5 Prasiklus Kemampuan Bahasa Inggris Pada AUD.....	17
1.6 Persentase Kriteria Keberhasilan Peningkatan Bahasa AUD	17
3.1 Rekapitulasi Persentase	48
3.2 Kisi – Kisi Instrumen	51
4.1 Hasil Perkembangan pada Siklus I (pertemuan I)	63
4.2 Hasil Perkembangan pada Siklus I (pertemuan II)	67
4.3 Hasil Perkembangan pada Siklus I (pertemuan III)	71
4.4 Hasil Perkembangan pada Siklus I (pertemuan IV)	74
4.5 Hasil Perkembangan pada Siklus II (pertemuan I).....	80
4.6 Hasil Perkembangan pada Siklus II (pertemuan II)	84
4.7 Hasil Perkembangan pada Siklus II (pertemuan III)	88
4.8 Hasil Perkembangan pada Siklus II (peretmuan IV).....	92
4.9 Lembar Observasi	95
4.10 Rekapitulasi Persentase	96

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kerangka Profil TK Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung

Lampiran 2 RPPH

Lampiran 3 Indikator Perkembangan Bahasa Anak usia Dini

Lampiran 4 Pedoman Wawancara

Lampiran 5 Pedoman Penelitian

Lampiran 6 Kisi – Kisi Instrumen Penguasaan Kosa Kata Bahasa InggrisAUD

Lampiran 7 Kisi – Kisi Instrumen Penerapan Scrabble

Lampiran 8 Catatan Lapangan

Lampiran 9 Dokumentasi

Lampiran 10 Surat Penelitian

Lampiran 11 Surat Balasan Penelitian





BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

1. Penerapan Permainan Scrabble

Penerapan adalah menjalankan atau melakukan sesuatu kegiatan. Penerapan adalah suatu perbuatan mempraktekan suatu teori, metode, dan hal lain untuk mencapai tujuan tertentu dan untuk suatu kepentingan yang telah terencana dan tersusun sebelumnya.¹ Permainan *Scrabble* merupakan kegiatan yang menyangkut pengenalan kata. Menurut Pyatt, *Scrabble* mengambil nilai pendidikan dari teka-teki silang ke tingkat berikutnya. Pemain *scrabble* dapat meningkatkan kosakata mereka setiap kali mereka bermain, mencari kata dalam kamus, atau menerima paparan kata yang tidak diketahui sebelumnya yang digunakan oleh lawan. Guru juga dapat mempersempit dan memfokuskan kosakata yang digunakan sehingga cocok dalam tema atau peraturan tertentu yang mereka pelajari. Dengan cara ini, memori dan daya ingat juga ikut bermain. Permainan *scrabble* dapat meningkatkan kosakata dikarenakan pada strategi permainannya.²

2. Kosakata Bahasa Inggris

Kosakata merupakan hal yang sangat penting dimiliki seseorang, karena kosakata berperan untuk membentuk sebuah kalimat, mengeluarkan isi pikiran dan perasaan lisan maupun tulisan.³ Bahasa Inggris adalah bahasa internasional yang memiliki peran penting dalam kehidupan karena bahasa tersebut

¹ Mohamad Muspawi, Irma Suryani, and Arni Yolanda Rahayu, "Penerapan Permainan Scrabble Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Anak," *Jurnal Sains Sosio Humaniora* 4, no. 1 (2020): 1–9, <https://doi.org/10.22437/jssh.v4i1.9761>.

² Jurnal Ilmiah and Pendidikan Khusus, "E-JUPEKhu EFEKTIFITAS PERMAINAN SCRABBLE DALAM E-JUPEKhu" 2, no. September (2013): 661–70.

³ Ratna Wulan, "Peranan Inteligensi, Penguasaan Kosakata, Sikap, Dan Minat Terhadap Kemampuan Membaca Pada Anak," n.d., 166–85.

sudah menjadi kewajiban untuk dipelajari dan sudah meluas di berbagai lapisan pelajar hingga masyarakat umum.⁴

Dapat disimpulkan bahwa “Penerapan Permainan *Scrabble* untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini” adalah suatu perbuatan mempraktekan suatu teori, metode, dan hal lain untuk mencapai tujuan tertentu dan untuk suatu kepentingan yang telah terencana dan tersusun sebelumnya. Dengan permainan *scrabble* dapat meningkatkan kosakata dikarenakan pada strategi permainannya. Hal ini dapat meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris pada anak.

B. Latar Belakang Masalah

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat (1) tentang Sistem Pendidikan menjelaskan bahwa, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.⁵

Pendidikan mempunyai peran penting dalam menentukan perkembangan seorang anak, pendidikan juga tercantum di dalam al quran surat At- Taubah ayat 122 yaitu:

﴿ وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَافَّةً فَلَوْلَا نَفَرَ مِنْ

كُلِّ فِرْقَةٍ مِنْهُمْ طَائِفَةٌ لِيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ

إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ ﴿١٢٢﴾

⁴ Made Susini, Evirius Ndruru, and Universitas Warmadewa, “Strategi Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Inggris 1,2” 1, no. 2 (2021): 37–48.

⁵ Debibik Nabilatul Fauziyah, Rina Syafrida, and Asmidar Parapat, “Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini Di PAUD MPA Daycare Evaluation Of Child Development In Early Childhood MPA Daycare” 4, no. 2 (2021): 172–86.

Artinya: *Tidak sepatutnya bagi mukminin itu pergi semuanya (ke medan perang). Mengapa tidak pergi dari tiap-tiap golongan di antara mereka beberapa orang untuk memperdalam pengetahuan mereka tentang agama dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali kepadanya, supaya mereka itu dapat menjaga dirinya. (Q.S At-Taubah ayat 122).*⁶

Pendidikan merupakan modal dasar untuk menyiapkan generasi yang berkualitas dan dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya secara optimal. Pendidikan berperan penting untuk proses perkembangan berbagai aspek yang dimiliki oleh seorang anak. Bahkan bagi umat Islam pendidikan merupakan hal yang pertama kali diajarkan Allah Kepada Nabi Muhammad lewat surat Al-Alaq ayat 1-5 yang pertama kali diturunkan kepada rasulullah SAW yang berbunyi sebagai berikut:



Artinya: “1. Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, 2. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, 3. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha mulia, 4. Yang mengajar (manusia) dengan pena, 5. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.” (QS. Al-Alaq Ayat 1-5).⁷

⁶ Departement Agama RI, ” Al Quran Dan Terjemahanannya 105 (2016).

⁷ Departement Agama RI, ” Al Quran Dan Terjemahanannya, 2017.

Dari ayat Al-Quran diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan hal yang sangat penting, sehingga Allah SWT pun menjanjikan keistimewaan bagi siapa saja yang mementingkan pendidikan. Pendidikan adalah suatu usaha yang dengan sengaja dipilih untuk mempengaruhi dan membantu anak yang bertujuan meningkatkan ilmu pengetahuan, jasmani dan akhlak sehingga secara perlahan bisa mengantarkan anak kepada tujuan dan cita-citanya yang paling tinggi. Selain dari itu, pendidikan adalah upaya menolong anak untuk dapat melakukan tugas hidupnya secara mandiri dan bertanggung jawab dan pendidikan merupakan usaha manusia dewasa dalam membimbing manusia yang belum dewasa menuju kedewasaan. Ki Hajar Dewantara sebagai bapak Pendidikan Nasional Indonesia mengatakan pendidikan tersebut adalah merupakan tuntutan didalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksud dari pendidikan yaitu menuntun segala kodrat yang ada pada anak-anak tersebut agar dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan.⁸

Dapat disimpulkan bahwa Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi serta modal dasar untuk menyiapkan generasi yang berkualitas dan dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya secara optimal. Agar anak tersebut memperoleh kehidupan yang bahagia dan apa yang dilakukannya dapat bermanfaat bagi dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, negara dan agamanya.

Undang-undang Nomor 18 Tahun 2018 Penyediaan Layanan Pendidikan Anak Usia Dini pada pasal 1 angka 1 menegaskan bahwa “Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diberikan bagi anak usia 0-6 tahun melalui pemberian berbagai rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan baik jasmani maupun rohani

⁸ I Made Sugiarta et al., “FILSAFAT PENDIDIKAN KI HAJAR DEWANTARA (TOKOH TIMUR)” 2, no. 3 (2019): 124–36.

agar siap dalam melakukan pendidikan dijenjang selanjutnya”.⁹

Anak Usia Dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Setiap anak di dunia memiliki kecerdasan yang berbeda-beda dalam tingkat indikatornya. Hal ini menunjukkan bahwa semua anak pada dasarnya memiliki kecerdasan. Bahkan dalam Al Qur'an Allah telah menyerukan tentang anak, seperti dalam surat Al kahf ayat 46 yang berbunyi sebagai berikut:

الْمَالُ وَالْبَنُونَ زِينَةُ الْحَيَاةِ الدُّنْيَا وَالْبَاقِيَاتُ

الصَّالِحَاتُ خَيْرٌ عِنْدَ رَبِّكَ ثَوَابًا وَخَيْرٌ أَمْلًا

Artinya: “Harta dan anak-anak adalah perhiasan kehidupan dunia tetapi amal kebajikan yang terus-menerus adalah lebih baik pahalanya di sisi Tuhanmuserta lebih baik untuk menjadi harapan.” (Q.S Al-Kahfi:46).¹⁰

Usia 0-6 tahun merupakan masa dimana informasi yang diterima anak akan dianggap dan disimpan dalam otak. Masa ini juga sering disebut dengan *golden age*. Masa ini datang sekali dan tidak dapat diulangi lagi dan sangat menentukan untuk mengembangkan kualitas manusia selanjutnya. Benyamin S. Blom, mengemukakan bahwa perkembangan intelektual anak terjadi sangat pesat pada tahun-tahun kehidupan anak. Sekitar 50% variabilitas kecerdasan terjadi ketika anak berusia 4 tahun, peningkatan

⁹ Raden Aulia et al., “Pengetahuan Dan Pemahaman Guru-Guru Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Terhadap Literasi Kritis Di Indonesia Young Learners Teachers ’ Knowledge and Understanding of Critical Literacy in Indonesia Context” 4, no. 2 (2021): 198–212.

¹⁰ Departement Agama RI, ” Al Quran Dan Terjemahanannya, 2018.

30% berikutnya terjadi pada usia 8 tahun dan 20% sisanya pada pertengahan atau akhir dasawarsa kedua.¹¹

Sebagaimana dalam firman Allah Swt dalam surat Q.S Al-Anfal ayat 28:

وَأَعْلَمُوا أَنَّمَا آمَوَلَكُمُ وَأَوْلَدُكُمْ فِتْنَةٌ وَأَنَّ

اللَّهُ عِنْدَهُ أَجْرٌ عَظِيمٌ

Artinya : *Dan ketahuilah, bahwa hartamu dan anak-anakmu itu hanyalah sebagai cobaan dan sesungguhnya disisi Allah lah pahala yang besar. (Q.S Al-Anfal : 28).*¹²

Dalam ayat ini dijelaskan bahwa harta hanyalah sebagai cobaaan dan anak-anak adalah rezeki yang diberikan oleh Allah SWT. Pendidikan anak usia dini (PAUD) Pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitaskan pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada seluruh aspek kepribadian anak. Mengingat masa usia dini merupakan masa yang sangat potensial untuk memperoleh pendidikan.

Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Oleh karena itu pendidikan untuk anak usia dini memberi kesempatan untuk anak mengembangkan semua potensi yang ada didalam dirinya secara maksimal.¹³

¹¹ Loeziana Uce, "The Golden Age ." 116 (2017): 77–92.

¹² Departement Agama RI, " Al Quran Dan Terjemahanannya 113 (2020).

¹³ Yoga Aditia Ragil, Sri Martini Meilani, and Zarina Akbar, "Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Evaluasi Sistem Penjaminan Mutu Internal Program Studi S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Abstrak" 4, no. 2 (2020): 567–74, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.420>.

Dapat di simpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diberikan kepada anak sejak lahir hingga umur 6 tahun dengan upaya pemberian rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal. Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Mengingat masa usia dini merupakan masa yang sangat potensial untuk memperoleh pendidikan.

Sejalan dengan berkembangnya zaman, Pengajaran bahasa bagi anak prasekolah adalah suatu aktivitas atau proses penguasaan pengetahuan keterampilan belajar mengajar yang diarahkan untuk mendorong, membimbing, mengembangkan dalam keterampilan bahasa anak. Dalam Al-Qur'an dinyatakan bahwa Allah mengajarkan manusia kemampuan berbicara sebagaimana firman Allah SWT dalam QS. ArRahman: 3-4:

خَلَقَ الْإِنْسَانَ عَلَّمَهُ الْبَيَانَ

Artinya: *Dia Menciptakan Manusia. Mengajarkan Pandai Berbicara (QS. Ar Rahman: 3-4).*¹⁴

Bahasa merupakan salah satu aspek perkembangan anak yang sangat penting dan harus dikembangkan untuk bekal anak memahami suatu informasi yang dilihat, ditulis, dibaca, dan didengar serta kemampuan berkomunikasi dengan orang lain dalam kehidupannya sehari-hari berjalan dengan baik.¹⁵ Penguasaan bahasa asing menjadi salah satu kebutuhan manusia untuk dapat mengikuti pesatnya peradaban. Bahasa

¹⁴ Departement Agama RI, "No Title" 116 (2017).

¹⁵ Siti Kurniasih, "Penggunaan Power Point Interaktif Dalam Kegiatan Bercerita Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Di Masa Pandemi Covid- Interactive Power Point In Storytelling Activities To Improve Children ' s Speaking Ability During The Covid-19 Pandemic Anak . Keterlibatan Orangtua Dapat Memengaruhi Perkembangan Bahasa Anak Contohnya" 4, no. 2 (2021): 233-49.

adalah dasar dalam pembentuk konsep dan pikiran. Bahasa memiliki hubungan kuat dengan kegiatan berpikir. Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang sangat berperan dalam komunikasi secara global serta memudahkan interaksi secara internasional. Bahasa Inggris juga menjadi salah satu kunci yang menggenggam berbagai aspek, seperti bisnis, politik pendidikan, sosial, juga budaya. Bahkan saat ini Bahasa Inggris menjadi alat komunikasi era globalisasi yang cukup menentukan keberhasilan seseorang dalam mencapai karir yang baik. Waktu terbaik untuk belajar bahasa asing, dalam hal ini Bahasa Inggris, adalah sebelum usia 10 tahun, karena dalam usia ini seseorang dapat mencapai tingkat kemahiran yang bisa setara dengan penutur asli.¹⁶

Perkembangan berbicara pada anak usia 5-6 tahun atau usia taman kanak-kanak biasanya ditandai dengan, mampu menceritakan apa yang telah ia lihat pada gambar, menyebutkan kegunaan suatu benda, menyebutkan macam-macam warna, menyebutkan kalimat lima sampai tujuh kosakata, sudah dapat membentuk struktur kalimat yang jelas, menguasai 1500-14.000 kata, menirukan ucapan populer, berbicara tanpa henti dan senang mengarang cerita.¹⁷

Bahasa Inggris merupakan bahasa kedua di Indonesia setelah bahasa Indonesia. Pembahasan pembelajaran kosakata Bahasa Inggris di Indonesia untuk Anak Usia Dini masih belum memuaskan karena beberapa hal. Padahal, nyatanya memperkenalkan Bahasa Inggris dapat diasumsikan sebagai dukungan terhadap Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Mohammad Nuh. Perencanaan generasi emas perlu di tindaklanjuti dengan mengenalkan bahasa inggris sejak dini, karena bahasa inggris merupakan bahasa Internasional. Penguasaan kosakata Bahasa Inggris

¹⁶ Syah Khalif Alam and Ririn Hunafa Lestari, "Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Pengembangan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia Dini Dalam Memperkenalkan Bahasa Inggris Melalui Flash Card" 4, no. 1 (2020): 274–79, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.301>.

¹⁷ Aisyah Isna, "Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini" 2, no. 2 (2019): 62–69.

merupakan kendaraan untuk berkiperah secara global dan mendunia. Dengan memperkenalkan bahasa Inggris sedini mungkin, berarti membekali para insan bangsa untuk megarungi dunia ilmu pengetahuan dan teknologi secara leluasa, namun tetap mengutamakan budaya nasional. Dalam hal ini rendahnya penguasaan kosakata bahasa Inggris dipengaruhi oleh berbagai hal antara lain, minimnya pengetahuan anak, rendahnya kemauan anak terhadap bacaan, kurangnya media dalam pengajaran kosakata, dan kurang tepatnya metode yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar.¹⁸

Pendidikan merupakan salah satu wadah belajar di Indonesia saat ini memang sudah memasukkan Bahasa Inggris sebagai salah satu mata pelajaran, namun yang tidak kalah penting adalah peranan guru. Salah satu peran guru adalah sebagai perancang adegan di dalam kelas, guru bertugas mengatur suasana di dalam pembelajaran agar dapat menjadi aktif dan kondusif. Untuk mencapai hal itu, seorang guru dapat memanfaatkan media pembelajaran untuk memaksimalkan kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran mampu meningkatkan ketertarikan anak dalam kegiatan belajar mengajar dan memudahkan penyampaian informasi. Media pembelajaran juga dimaksudkan untuk memberi anak pengalaman langsung dalam belajar, memotivasi, dan mempertinggi daya ingat anak.¹⁹

Media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran kaitannya dengan model pembelajaran langsung yaitu dengan cara guru berperan sebagai penyampai informasi dan dalam hal ini guru seyogyanya menggunakan berbagai media yang sesuai. Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Media pembelajaran

¹⁸ Andini Dwi Arumsari et al., "Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini Di Kec Sukolilo Surabaya," n.d., 133–42.

¹⁹ Uswatun Hasanah, " *Pendidikan Anak Prasekolah*, N.D., 403.

adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima.²⁰

Media Pembelajaran yang memiliki fungsi utama untuk meningkatkan motivasi anak, mencegah kebosanan anak dalam mengikuti suatu proses pembelajaran dan memperkuat pemahaman anak untuk meningkatkan kosakata Bahasa Inggris yang baik. Peningkatan kosakata Bahasa Inggris dapat dilakukan dengan menggunakan media Permainan *Scrabble*. media *scrabble* adalah media permainan yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan kosakata dengan cara menyusun huruf-huruf menjadi kata yang memiliki makna. Jika dihubungkan dengan penelitian ini, pada mata pelajaran Bahasa Inggris mengharuskan siswanya memiliki kosakata sebanyak mungkin. Dengan memiliki kosakata yang banyak, siswa akan lebih mudah untuk menguasai kosakata Bahasa Inggris.²¹

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar anak sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang lebih baik. Dengan menggunakan media akan mempermudah anak dalam menguasai kosakata bahasa Inggris. Pengertian Scrabble adalah permainan kata yang dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih dalam waktu yang tertentu. Umpanya satu menit, secara bergiliran setiap permainan berusaha membentuk kata-kata yang saling berhubungan di atas papan. Permainan dengan menggunakan kartu yang masing-masing mempunyai angka tertentu.²²

Keterbatasan kosakata juga mengakibatkan anak kurang aktif di dalam pembelajaran, anak tidak dapat mengutarakan pendapat karenan kurangnya penguasaan kosakata yang dimiliki. Banyak anak akhirnya memilih diam

²⁰ Cheppy Sunzuphy, "Media Pembelajaran," n.d.

²¹ Desi Sri Astuti et al., "Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Melalui Permainan Scrabble," *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 3, no. 2 (2020): 180, <https://doi.org/10.31571/gervasi.v3i2.1338>.

²² Muthiara Firdaus and Elise Muryanti, "Games Edukasi Bahasa Inggris Untuk Pengembangan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini" 4 (2020): 1216–27.

daripada berinteraksi dengan guru yang berbicara dengan Bahasa Inggris. Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kosakata dipahami sebagai perbendaharaan kata. Secara subteknis, kosakata diartikan sebagai frasa atau kata dari kosakata dasar yang digunakan di konteks teknis dengan makna secara khusus, sementara di lihat dari sisi teknis, kosakata diartikan sebagai frasa atau kata yang digunakan sebagai istilah pada bidang tertentu.²³

Kosakata memiliki peranan penting dalam penguasaan bahasa asing, dalam hal ini Bahasa Inggris, mengingat bahasa Inggris adalah bahasa asing yang paling utama di Indonesia, maka proses pembelajaran harus bertahap. Ajarkan kosa kata sederhana kepada anak, karena tanpa adanya penguasaan kosakata yang baik, seseorang akan kesulitan berkomunikasi atau bahkan tidak dapat berkomunikasi sama sekali. Bahasa memiliki peranan yang sangat penting bagi proses berfikir seseorang. Bahasa merupakan alat berpikir yang utama. Segala macam pengertian, ide, konsep, pikiran, dan angan-angan kita di lahirkan dengan bahasa. Bahasa juga sangat penting keberadaannya. Kosakata diartikan sebagai perbendaharaan kata. Kosakata bahasa Inggris adalah himpunan semua kata-kata yang dimengerti oleh orang atau semua kata-kata yang kemungkinan akan digunakan oleh orang untuk menyusun kalimat baru.²⁴

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan salah satu di Tk Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung yang menyatakan bahwa guru pada saat proses pembelajaran atau pemberian kosa kata Bahasa Inggris anak usia dini hanya menggunakan metode bernyanyi dikarenakan pemanfaatan media kurang bervariasi. Hal ini menghambat anak dalam pengembangan bahasa pada anak usia dini di Tk Assalam 1

²³ Pada Anak and Usia Dini, "Jurnal Warta Edisi : 50 Oktober 2016 | ISSN : 1829-7463 Universitas Dharmawangsa Jurnal Warta Edisi : 50 Oktober 2016 | ISSN : 1829-7463 Universitas Dharmawangsa," 2016.

²⁴ Firdaus and Muryanti, "Games Edukasi Bahasa Inggris Untuk Pengembangan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini."

Sukarame Bandar Lampung Sukarame Bandar Lampung, Upaya yang dilakukan untuk memotivasi anak dalam kegiatan pengembangan bahasa anak usia dini di Tk Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung berupa pemberian reward bintang yang diberikan oleh anak setiap berhasil menguasai beberapa kosa kata yang diberikan oleh guru.²⁵ Oleh karena itu dapat dijelaskan data masalah di sekolah tersebut bahwa rendahnya kosa kata bahasa Inggris pada anak. Dalam pembelajaran bahasa Inggris di Tk Assalam 1 masih menggunakan metode bernyanyi. Oleh karena itu, peneliti memiliki gagasan untuk mengetahui bagaimana cara meningkatkan kemampuan kosa kata bahasa Inggris pada Anak Usia Dini di Tk Assalam 1 permainan. Pembelajaran di taman kanak-kanak perlu juga di berikan rangsangan melalui kegiatan-kegiatan yang menyenangkan. Aktivitas yang membuat anak lebih bersemangat dalam mengeluarkan apa yang diketahuinya tentang kosa kata yang di miliknya dan dapat mempermudah daya ingatnya melalui sebuah permainan. Berkaitan dengan permainan, penulis memilih judul ini karena rendahnya kosa kata anak di Tk Assalam 1 disebabkan karena disekolah tersebut belum menerapkan permainan *scrabble*, dan metode yang digunakan masih menggunakan metode bernyanyi sehingga kurang efektifnya dalam mengembangkan kosa kata bahasa Inggris pada anak, serta sarana dan prasarana kurang memadai hal itu dibuktikan dengan dokumentasi yang penulis lakukan. Permainan *Scrabble* adalah permainan yang tepat untuk mempermudah anak dalam kegiatan pembelajaran bahasa Inggris pada Anak Usia Dini, dimana *Scrabble* adalah permainan yang dapat digunakan sebagai suplemen pembelajaran untuk membentuk pembelajaran yang lebih hidup, menarik, dan mampu merangsang berbagai peluang dalam pembelajaran.²⁶

Berdasarkan hasil Observasi awal perkembangan Kosa kata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini di Tk Assalam

²⁵ Hasil wawancara di TK Harniatun Arrazaaq Bandar Lampung

²⁶ Muspawi, Suryani, and Rahayu, "Penerapan Permainan Scrabble Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Anak."

1 Sukarame Bandar Lampung Sukarame Bandar Lampung
yaitu sebagai berikut :

Tabel 1.1
Data Awal Perkembangan Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini di
Tk Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung

No	Nama	Indikator					Ket
		1	2	3	4	5	
1	HA	BB	BB	MB	BB	BB	BB
2	DA	BB	BB	MB	BB	BB	BB
3	HY	BB	BB	BB	BB	BB	BB
4	AY	BB	BB	MB	MB	MB	MB
5	DE	BB	BB	MB	MB	BB	MB
6	DV	BB	BB	MB	BB	BB	BB
7	KE	BB	BB	BB	BB	BB	BB
8	VI	BB	BB	MB	BB	BB	BB
9	PA	BB	BB	MB	BB	BB	BB
10	RAF	BB	BB	BB	BB	BB	BB
11	YU	BB	BB	MB	MB	MB	MB
12	RAJ	BB	BB	BB	BB	BB	BB

*Sumber : Hasil Observasi Awal, Penulis di Tk Assalam 1
Sukarame Bandar Lampung*

Keterangan Huruf :

1. BB : Belum Berkembang
2. MB : Mulai Berkembang
3. BSH : Berkembang Sesuai Harapan
4. BSB : Berkembang Sangat Baik

Berikut ini Indikator tingkat pencapaian peningkatan bahasa Inggris pada anak usia di Tk Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung:

Tabel 1.2
Indikator Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Aspek Perkembangan	Indikator Bahasa
Bahasa	Anak dapat Menyebutkan bunyi huruf vocal.
	Anak dapat menyebutkan bunyi huruf konsonan.
	Anak dapat menyebutkan kosa kata yang diketahui.
	Anak dapat mengucapkan dan membedakan kosa kata kata yang didengar.
	Anak dapat mengucapkan kosa kata sesuai gambar.

Sumber : Jurnal Family Education²⁷

Berikut ini Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini di Tk Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung :

²⁷ Amalia Husna and Delfi Eliza, "Strategi Perkembangan Dan Indikator Pencapaian Bahasa Reseptif Dan Bahasa Ekspresif Pada Anak Usia Dini," no. 4 (2021).

Tabel 1.3
Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan Bahasa Pada Anak
Usia Dini di Tk Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung

Lingkup Perkembangan	Indikator	Tingkat Pencapaian Perkembangan
Bahasa	Anak dapat menyebutkan bunyi huruf vocal	Anak dapat menyebutkan bunyi huruf (a-i-u-e-o) menggunakan bahasa Inggris
	Anak dapat menyebutkan bunyi huruf konsonan	Anak dapat menyebutkan bunyi huruf (b,c,d,f,g,h,j,k,l,m,n,p,q,r,s,t,v,w,x,y,z) menggunakan bahasa Inggris
	Anak dapat menyebutkan kosakata yang diketahui	Anak dapat menyebutkan kosakata yang diketahui dari tema; (identitas diri, kesukaanku, panca indera, keluargaku, profesi keluarga) menggunakan bahasa Inggris
	Anak dapat mengucapkan dan membedakan kosakata yang didengar	Anak dapat mengucapkan dan membedakan kosakata yang didengar (she-see-sea)
	Anak dapat mengucapkan kosakata sesuai gambar	Anak dapat menyebutkan kosakata yang diberikan guru sesuai gambar dengan tema; (identitas diri, kesukaanku, panca indera, keluargaku, profesi keluarga) menggunakan bahasa Inggris

Berikut ini Indikator tingkat keberhasilan peningkatan bahasa pada anak usia dini di Tk Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung :

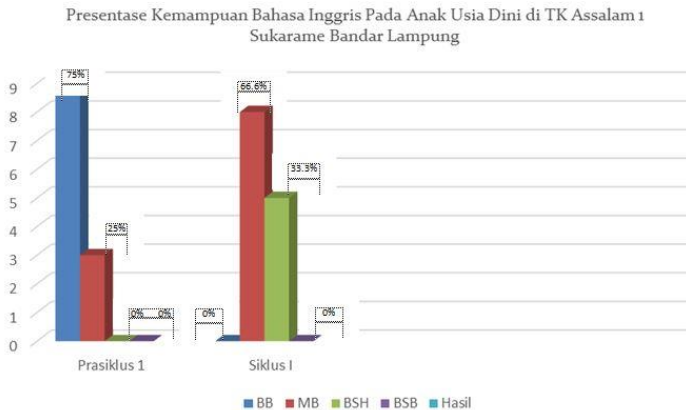
Tabel 1.4
Presentase Data Awal Indikator Keberhasilan Peningkatan
Bahasa Pada Anak Usia Dini di Tk Assalam 1
Sukarame Bandar Lampung

No	Kriteria Penilaian	Jumlah Siswa	Presentase
1	BB	9	75%
2	MB	3	25%
3	BSH	0	0%
4	BSB	0	0%
Jumlah		12	100%

Sumber : Hasil Observasi Awal, Penulis di Tk Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung

Dalam tabel data awal persentase perkembangan bahasa melalui penerapan permainan *scrabble* dapat dilihat bahwa dari 12 anak, rata-rata pencapaian indikator yaitu Berkembang Sangat Baik (BSB) belum ada 0%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) Belum ada 0%, Mulai Berkembang (MB) ada 3 anak yaitu 25%, Belum Berkembang (BB) ada 9 anak yaitu 75%.

Tabel 1.5
Prasiklus Kemampuan Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini Di
TK Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung



Berikut ini kriteria keberhasilan peningkatan bahasa pada anak usia dini di Tk Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung :

Tabel 1.6
Presentase Kriteria Keberhasilan Peningkatan Bahasa
Pada Anak Usia Dini di Tk Assalam 1 Sukarame Bandar
Lampung

No	Nilai Interval Keberhasilan	Kriteria Keberhasilan
1	76%-100%	BSB
2	51%-75%	BSH
3	26%-50%	MB
4	0%-25%	BB

Kemudian dihitung menggunakan rumus presentase sebagai berikut :

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

Keterangan :

P= Persentase

F= Frekuensi yang dicari presentasinya

N= Jumlah Frekuensi

Berdasarkan hasil data dari pra observasi diatas penulis dapat mengemukakan permasalahan tersebut. Mengingat pentingnya bahasa Inggris bagi anak usia dini dimana periode paling sensitif dalam aspek bahasa pada anak adalah di umur dua sampai tujuh tahun. Segala macam aspek berbahasa harus diperkenalkan kepada anak sebelum masa tersebut habis, karena masa-masa tersebut otak anak masih mengalami *plasticity* dan *flexibility* sehingga masa-masa tersebut lebih mudah daripada kehidupan yang lain. Sehingga masa-masa tersebut disebut dengan masa kritis. Maka dari itu, penulis tertarik melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul “*Penerapan permainan scrabble untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris pada Anak Usia Dini di Tk Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung*”.

C. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dikemukakan diatas, maka peneliti telah menetapkan beberapa identifikasi area dan fokus penelitian sebagai berikut :

1. Rendahnya penguasaan kosakata bahasa inggris pada anak usia dini.
2. Kurangnya sarana prasarana yang mendukung kegiatan pembelajaran.

D. Batasan Penelitian

Berdasarkan Identifikasi Area yang telah dikemukakan diatas, maka peneliti telah menetapkan beberapa batasan masalah adalah sebagai berikut :

1. Pengujian terhadap penerapan permainan scrabble dengan pengujian untuk melihat tingkat layak atau tidaknya permainan yang digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia dini.
2. Melihat respon anak terhadap permainan yang digunakan.

E. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah tersebut maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan bahwa Apakah

penerapan permainan scrabble dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini di Tk Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung ?

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas penelitian ini memiliki tujuan untuk Mengetahui bagaimana cara menerapkan permainan scrabble untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini di Tk Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung.

G. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki beberapa manfaat, yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini akan memberikan sumbangan informasi pemikiran tentang teori strategi guru dalam menerapkan permainan scrabble untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan secara praktis dapat bermanfaat :

- a) Bagi Peneliti : Peneliti dapat mengetahui bagaimana cara guru dalam menerapkan permainan scrabble untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini.
- b) Bagi Pendidik : Memberi masukan kepada guru atau pendidik tentang cara yang tepat dalam menerapkan permainan scrabble untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini.
- c) Bagi Anak : Dengan adanya penerapan permainan scrabble untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini, maka aspek perkembangan anak pun akan berkembang secara optimal.

H. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Berdasarkan hasil eksplorasi terhadap penelitian-penelitian terdahulu, peneliti menemukan beberapa peneliti terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Meskipun terdapat keterkaitan pembahasan, penelitian ini masih sangat berbeda dengan penelitian terdahulu. Adapun beberapa penelitian terdahulu tersebut yaitu:

1. Penelitian yang berjudul ***“Penerapan Penggunaan Media Permainan Scarbble Guna Meningkatkan Penguasaan Kosakata Anak”*** Oleh Devy Habibi Muhammad, dkk. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penguasaan kosakata siswa kelas Alif Kb Quran Aisyiyah 1 dapat ditingkatkan melalui permainan scrabble. Tindakan yang digunakan sesuai pembelajaran. Permainan dimodifikasi sesuai dengan tema pembelajaran anak yang menarik dan bervariasi di setiap pertemuan. Selain itu, pada siklus III ditambahkan penggunaan media pendukung yaitu iringan musik sesuai dengan kata pada scrabble serta kami sediakan reward. Siswa terlihat semakin senang dan bersemangat dalam bermain sehingga berebutan saat menyusun.²⁸

Persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang saya ambil adalah memiliki jenis penelitian yang sama yaitu Penelitian Tindakan Kelas dan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang saya ambil adalah saya menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas dengan model tindakan yang dikemukakan oleh Kemmis dan MC Taggart sedangkan penelitian terdahulu memakai model tindakan Kurt Lewin.

2. Penelitian yang berjudul ***“Penerapan Permainan Scrabble Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Anak”*** Oleh Mohamad Muspawi, dkk. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa dapat Berdasarkan hasil dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penguasaan

²⁸ Putri Wulandari Devy Habibi Muhammad, Agustiarini Eka Dheasari, “Penerapan Penggunaan Media Permainan Scarbble Guna Meningkatkan Penguasaan Kosakata Anak” 1 (2020).

kosakata anak usia 5-6 tahun dapat ditingkatkan melalui permainan scrabble di TK Dharma Wanita Mendalo Darat. Tindakan yang digunakan sesuai dengan usia dan kemampuan anak dalam menyusun komponen huruf dan menyebutkannya. Permainan dimodifikasi sesuai dengan tema pembelajaran anak yang menarik dan bervariasi di setiap pertemuan. Selain itu, pada siklus II ditambahkan penggunaan media pendukung berupa iringan musik rekaman suara sesuai dengan kata pada scrabble dan diberikan reward. Anak terlihat semakin senang dan bersemangat dalam bermain sehingga berebutan saat menyusun dan menjawab pertanyaan dari guru.²⁹

Persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang saya ambil adalah memiliki jenis penelitian yang sama yaitu Penelitian Tindakan Kelas dan menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas dengan model tindakan yang dikemukakan oleh Kemmis dan MC Taggart dan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang saya ambil adalah penelitian sebelumnya hanya memakai dua siklus.

3. Penelitian yang berjudul ***“Penerapan Permainan Scrabble Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas III Di Sdk St. Fransiskus Lawang”*** Oleh Atalya Catraratnanggadi Lukitaningtyas, dkk. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa Setelah dilakukan analisis dan pembahasan mengenai hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas III SDK St. Fransiskus Lawang, maka diperoleh kesimpulan respon serta sikap siswa kelas eksperimen yang diukur melalui angket penerapan permainan Scrabble dalam pembelajaran sangat baik. Siswa memberi respon yang positif dalam penerapan Scrabble, yakni mencapai angka 86% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Di samping itu, ditemukan

²⁹ Muspawi, Suryani, and Rahayu, “Penerapan Permainan Scrabble Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Anak.”

adanya perbedaan nilai rata-rata siswa pada kelas yang diberikan permainan Scrabble dalam pembelajaran dan kelas yang tidak diberi perlakuan. Hasil analisis menggunakan SPSS v25 menunjukkan sig $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan H_0 diterima. Hal ini membuktikan bahwa kegiatan pembelajaran yang menerapkan permainan Scrabble membantu peningkatan kosakata Bahasa Inggris secara signifikan.³⁰

Persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang saya ambil adalah memiliki jenis penelitian yang sama yaitu Penelitian Tindakan Kelas dan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang saya ambil adalah saya menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas dengan model tindakan yang dikemukakan oleh Kemmis dan MC Taggart sedangkan penelitian terdahulu memakai model tindakan Kurt Lewin.

4. Penelitian yang berjudul ***“Pengaruh Penggunaan Media Scrabble Terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris”*** oleh Fitriana Nur Aisyah. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa dapat Berdasarkan hasil dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media *Scrabble* terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada siswa kelas III SD Negeri Wonolelo 3 Sawangan. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan hasil perhitungan rata-rata pretest sebesar 53,5 dan rata-rata posttest sebesar 82,25. Peningkatan rata-rata pretest dan posttest adalah 28,75. Media *Scrabble* dalam meningkatkan penguasaan kosakata pada anak. Hal tersebut terbukti setelah diberi treatment atau perlakuan menggunakan media *Scrabble*, kosakata Bahasa Inggris pada anak mengalami perubahan. Hal ini dibuktikan dengan adanya Z score yaitu Nilai $Z = - 3,845$. Menunjukkan $Asym.Sig. (2-tailed) = 0,000 < \alpha =$

³⁰ Atalya Lukitaningtyas, Eka Adi, and Susilaningsih Susilaningsih, “Penerapan Permainan Scrabble Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas Iii Di Sdk St. Fransiskus Lawang,” *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 2, no. 3 (2019): 213–23, <https://doi.org/10.17977/um038v2i32019p213>.

0,05 artinya bahwa hipotesis yang menyatakan media Scrabble terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada anak diterima.³¹

Persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang saya ambil adalah memiliki jenis penelitian dengan media yang sama. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang saya ambil sekarang adalah saya menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas sedangkan penelitian terdahulu memakai jenis penelitian kuantitatif.

5. Penelitian yang *berjudul “Alat Permainan Edukatif Scrabble Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok B”* Oleh Farlina Hardianti. Dari hasil penelitian dan pengembangan ini, dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Berdasarkan studi pendahuluan dapat disimpulkan bahwa permainan scrabble merupakan permainan yang dapat meningkatkan kemampuan membaca anak. (2) Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari penelitian ini, baik dari hasil penilaian ahli materi, ahli media, dan respon anak diperoleh hasil yang bila dikonversikan kedalam data kualitatif disimpulkan baik untuk digunakan, sehingga alat permainan edukatif scrabble ini dalam penggunaannya dianggap layak untuk digunakan sebagai salah satu media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan anak di kelompok B. (3) Penggunaan alat permainan edukatif scrabble ini secara keseluruhan nilai post-test anak dinyatakan telah mengalami peningkatan dari kemampuan awal anak dengan nilai rata-rata pre-test 20,5 atau 56,9% dan nilai rata-rata post-test 24,06 atau 66,8%. Pada output paired samples test terlihat bahwa nilai sig (2-tailed) kurang dari 0,05 yaitu 0,000. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test atau adanya perbedaan antara sebelum dan sesudah

³¹ fitriana N U R Aisyah Et Al., “Pengaruh Penggunaan Media Scrabble Terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris ,” 2017.

perlakuan, sehingga penggunaannya dikatakan efektif bagi pembelajaran membaca permulaan anak kelompok B.³²

Persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang saya ambil adalah memiliki jenis penelitian dengan media yang sama. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang saya ambil sekarang adalah saya menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas sedangkan penelitian terdahulu memakai jenis penelitian *RnD*.

I. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan menjelaskan tentang penelitian pengembangan ini. Antara bab satu dengan bab lainnya saling berkaitan. Untuk mencapai tujuan maka sistematika pembahasan dibagi menjadi beberapa bab yaitu :

Bab I membahas tentang hal yang melatarbelakangi dilakukannya penelitian pengembangan terkait penerapan permainan scrabble untuk meningkatkan kosakata bahasa inggris pada anak usia dini di Tk Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung.

Bab II Peneliti menjelaskan tentang teori-teori yang berkaitan dengan penelitian dan pengembangan ini. Penelitian menjabarkan tentang media pembelajaran scrabble, teori tentang kosakata bahasa Inggris dan teori tentang model penelitian penerapannya.

Bab III peneliti menjelaskan tentang metode yang digunakan pada penelitian dan penerapan ini kemudian peneliti memaparkan tahap-tahap dalam penelitian dan penerapan permainan da teknis analisis data yang digunakan.

Bab IV peneliti menjelaskan tentang hasil dan pembahasan pada peningkatan kosakata Bahasa Inggris di TK Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung, peneliti memaparkan siklus I dan Siklus II.

³² F Hardianti, "Alat Permainan Edukatif Scrabble Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok B," *E-Journal.Hamzanwadi.Ac.Id*, 2019.

Bab V peneliti memberikan simpulan serta rekomendasi pada proses penelitian di TK Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung.





BAB II

Kajian Teoritik

A. Deskripsi Teoritik

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media memiliki kedudukan yang sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Selain itu media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan si anak sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.³³

Media merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari keseluruhan proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salahsatu komponen yang tidak berdiri sendiri saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan. Tanpa penggunaan media maka, pembelajaran tidak berjalan dengan efektif.³⁴

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Salah satu komponen penting dalam kegiatan belajar mengajar adalah media pembelajaran.³⁵

Media dalam proses pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar anak dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Berbagai penelitian yang dilakukan terhadap penggunaan media dalam pembelajaran sampai pada kesimpulan, bahwa proses dan hasil belajar pada anak menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pembelajaran tanpa media dengan pembelajaran

³³ M.Pd Ajeng Rizki Safira, "Media Pembelajaran Anak Usia Dini" 1 (2017): 88.

³⁴ Ayu Fitria And A Pendahuluan, "Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini," N.D., 57–62.

³⁵ Kurnia Dewi Et Al., "Pentingnya Media Pembelajaran," N.D.

menggunakan media. Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pembelajaran.³⁶

Media pembelajaran merupakan alat bantu guru dalam proses kegiatan pembelajaran. Dengan demikian tujuannya untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada anak. Selain itu, media pembelajaran membantu anak untuk menyiapkan dan menerima materi karena dapat digunakan anak secara mandiri di rumah. Media pembelajaran harus dikemas secara baik dan menimbulkan daya tarik agar anak menjadi betah untuk belajar. Kurang variatifnya media bukan semata-mata kesalahan guru, namun karena waktu pembelajaran akuntansi yang sedikit, kondisi sekolah, karakter anak, dan kurang mengoptimalkan perkembangan teknologi.³⁷

Berdasarkan pendapat para pakar diatas Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Salah satu komponen penting dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam proses pembelajaran, media untuk anak usia dini dapat meningkatkan proses belajar para anak dalam pembelajaran. Penggunaannya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar yang dicapainya. Berbagai penelitian yang dilakukan terhadap penggunaan media dalam pembelajaran menyimpulkan, bahwa proses dan hasil belajar pada anak menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pembelajaran tanpa media dengan pembelajaran menggunakan media.

b. Pentingnya Media Pembelajaran

Peran media dalam komunikasi pembelajaran di Taman Kanak kanaksemakin penting artinya mengingat perkembangan anak pada saat itu berada pada masa konkrit. Oleh karena itu, salah satu prinsip pembelajaran di TK

³⁶ Pg- Paud, Fakultas Ilmu Pendidikan, and Universitas Negeri Padang, "Jurnal Pendidikan : Early Childhood Nurhafizah Pendidikan Merupakan Proses" 2, no. 2 (2018): 1–10.

³⁷ Hj Cucu Eliyawati et al., "BAHAN AJAR," 2010.

adalah kekonkritan, artinya bahwa anak diharapkan dapat mempelajari sesuatu secara nyata. Dengan demikian, pembelajaran di TK harus menggunakan sesuatu yang memungkinkan anak dapat belajar secara konkret. Prinsip konkret tersebut mengisyaratkan perlunya digunakan media sebagai saluran penyampaian pesan dari guru kepada anak didik agar pesan atau informasi tersebut dapat diterima atau diserap anak dengan baik.³⁸

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap anak. Pemanfaatan media pembelajaran yang relevan dalam kelas dapat mengoptimalkan proses pembelajaran. Bagi guru, media membantu mengkonkritkan konsep atau gagasan dan membantu memotivasi peserta belajar aktif. Bagi anak, media dapat menjadi jembatan.³⁹

Kegiatan bermain sambil belajar, merupakan suatu hal yang diutamakan dalam proses pembelajaran anak usia dini. Penggunaan alat permainan edukatif (APE) akan mampu mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak. Akan tetapi, di lapangan masih banyak ditemukan anak yang penguasaan kosakatanya rendah sehingga perlu distimulus dengan baik melalui pemanfaatan APE dan media lain yang mendukung.⁴⁰

Sehubungan dengan permasalahan di atas, penulis bermaksud memberikan solusi alternatif untuk anak dalam meningkatkan penguasaan kosakata yaitu dengan penggunaan media permainan *scrabble* yang dimodifikasi agar mampu meningkatkan penguasaan kosakata anak melalui menyusun huruf-huruf di papan *scrabble* yang

³⁸ Drs. Kustiawan M.Sn Usep, "Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini, 2016, 240.

³⁹ Shofia Maghfiroh and Dadan Suryana, "Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Di Pendidikan Anak Usia Dini" 5 (2021): 1560–66.

⁴⁰ Usia Dini, "Penerapan Prinsip Bermain Sambil Belajar Dalam Mengembangkan Multiple Inteligencia Pada Pendidikan Anak Usia Dini" 2, no. 2252 (2013): 85–93.

membentuk sebuah kata yang dapat dipahami anak. Melalui penggunaan media permainan mempermudah anak dalam bermain dan mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang ada dalam dirinya. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk meningkatkan penguasaan kosakata anak usia 5-6 tahun melalui media permainan *scrabble*. Selain itu penulis berharap agar permainan ini dapat bermanfaat dan berpengaruh terhadap berbagai aspek perkembangan lainnya pada diri anak.

c. Permainan *Scrabble*

Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan *scrabble*. *Scrabble* merupakan jenis permainan yang dapat dimainkan oleh 2 anak atau lebih yang bertujuan untuk mengumpulkan nilai atau poin berdasarkan nilai kata yang tertulis dari tiap huruf yang dapat dilihat pada rangkaian *game scrabble*. Permainan dengan huruf-huruf ini dapat mengasah kepandaian intelektual dan emosional anak dalam mengeja kata yang mengandung arti, baik dalam bahasa Indonesia maupun bahasa Inggris.⁴¹

Scrabble adalah permainan yang dapat digunakan sebagai suplemen pembelajaran untuk membentuk pembelajaran yang lebih hidup, menarik, dan mampu merangsang berbagai peluang dalam pembelajaran. Media Pembelajaran yang memiliki fungsi utama untuk meningkatkan motivasi anak, mencegah kebosanan anak dalam mengikuti suatu proses pembelajaran dan memperkuat pemahaman anak untuk meningkatkan kosakata Bahasa Inggris yang baik. Peningkatan kosakata Bahasa Inggris dapat dilakukan dengan menggunakan media Permainan *Scrabble*.⁴²

Permainan *scrabble* sebagai media alternatif dalam pembelajaran tentu akan menjadi pengalaman baru yang berkesan bagi anak. Pengalaman yang berkesan akan

⁴¹ Varia Nihayatus Saadah et al., "PENGARUH PERMAINAN SCRABBLE TERHADAP PENINGKATAN Abstrak" 1, no. 1 (2013): 39–52.

⁴² Ilmiah and Khusus, "E-JUPEKhu EFEKTIFITAS PERMAINAN SCRABBLE DALAM E-JUPEKhu."

memicu munculnya *flashbulb* memori, yang mana anak akan mudah mengingat kosa kata yang mereka hafal pada situasi dan kondisi yang relatif baru dan berkesan.⁴³

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 struktur morfologis 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 hingga anak berkebutuhan khusus. Akan tetapi *scrabble* yang digunakan bentuknya akan berbeda dengan *scrabble* untuk anak-anak usia sekolah menengah.⁴⁴

Scrabble untuk anak usia dini dapat dibuat sendiri oleh guru dengan penyesuaian tema pembelajaran. Hal tersebut harus disesuaikan dengan syarat-syarat pembuatannya. Hal ini sesuai pendapat Rolina (2012) menyebutkan permainan anak harus memenuhi syarat berupa : (1) Memiliki nilai edukatif (2) Teknis permainan dan (3) Estetika permainan. Selain meningkatkan penguasaan kosakata, banyak manfaat yang didapatkan dalam penggunaan permainan *scrabble* terutama untuk anak usia dini. Menurut Hinebaugh dalam Sa'adah dan Nurul (2013) mengemukakan beberapa manfaat dalam permainan *scrabble* sebagai salah satu jenis permainan papan edukasi, yaitu: (1) Mampu meningkatkan kemampuan membaca pada anak, (2) Dapat mengembangkan perbendaharaan kosakata anak, (3) Dapat mengembangkan kemampuan dalam tata

⁴³ Nika Musrifah, Siti Mardiyati, and Wardatul Djannah, "C o n s i l i u M" 1, no. December (2013): 0–3.

⁴⁴ Daviq Chairilisyah Astrid Adisty, Rita Kurnia, "11 | PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 5, No 1, Oktober 2021" 5, no. 1 (2021): 11–22, <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.7008>.

bahasa anak, (4) Mampu melatih kemampuan anak dalam mengeja suku kata, (5) Mampu melatih kemampuan anak dalam mengenal huruf-huruf dan angka.⁴⁵

Berdasarkan pendapat para pakar diatas Permainan *Scrabble* adalah media permainan yang dapat digunakan sebagai suplemen pembelajaran untuk membentuk pembelajaran yang lebih hidup, menarik, dan mampu merangsang berbagai peluang dalam pembelajaran. 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 yang bertujuan membina penguasaan kosakata, melatih ejaan, dan melatih penguasaan struktur morfologis pada anak.

2. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

a. Pengertian Bahasa

Perkembangan Bahasa adalah sebuah tujuan utama kegiatan perkembangan dan sekaligus tujuan simulasi kecerdasan verbal linguistik untuk pendidikan Anak TPA, KB, dan TK. Pendidik perlu menyediakan kesempatan bagi anak-anak didiknya untuk melakukan interaksi dan percakapan di antara mereka, selain kegiatan-kegiatan lain yang mengandung berbagai tuntutan representasional misalnya (meminta seseorang anak untuk mendeskripsikan suatu kepada temannya yang tidak bisa melihat objek tersebut, untuk menjelaskan bagaimana dia mengerjakan suatu tugas atau bagaimana cara kerja sesuatu, atau memusyawarakan suatu masalah sosial dengan anak lain lewat kata-kata).⁴⁶

⁴⁵ M.Kes Suriyawati, Dr. Rachma Hasibuan, "Pengembangan Permainan Scrabble Modifikasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kata Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak," N.D., 1-6.

⁴⁶ M.Ed Dr, Rita Kurnia, "Bahasa Anak Usia Dini," *Jurnal Bahasa*, 2019, 88.

Bahasa merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan pada anak usia dini. Bahasa adalah alat penghubung atau alat komunikasi antara anggota masyarakat yang terdiri dari individu-individu yang menyatakan pikiran, perasaan, dan keinginannya. Bahasa anak berkembang sejak tangisan pertama sampai anak bertutur kata. Masa perkembangan bahasa anak dibagi dalam dua periode, yaitu periode Pre Linguistik (0-1 tahun) dan periode Linguistik (1-5 tahun).⁴⁷

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, definisi “berbahasa” yaitu menggunakan bahasa. Bahasa artinya, kata yang digunakan untuk menghubungkan bagian ujaran, dan berbahasa adalah proses menyampaikan kata-kata. Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan oleh seseorang dalam berinteraksi atau berhubugan dengan orang lainnya. Bahasa yang di miliki dan dikuasai anak adalah bahasa yang berkembang di dalam keluarga, yang sering kita sebut dengan istilah “ Bahasa Ibu”. Perkembangan bahasa ibu dilengkapi dan di per kaya oleh budaya masyarakat tempat di mana ia tinggal.⁴⁸

Bahasa merupakan alat untuk mengekspresikan ide dan bertanya, dan bahasa juga menghasilkan konsep dan kategori kategori berpikir. Selain itu bahasa juga merupakan komunikasi yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena disamping berfungsi sebagai alat untuk menyatakan pikiran dan perasaan kepada orang lain juga sekaligus sebagai alat untuk memahami perasaan dan pikiran orang lain. Menurut Gu kemampuan berbahasa disebutkan sebagai serangkaian keterampilan atau komponen pengetahuan.⁴⁹ Anak-anak usia dini

⁴⁷ Indah Permatasari Suardi, R Syahrul, and Yasnur Asri, “Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Pemerolehan Bahasa Pertama Pada Anak Usia Dini” 3, no. 1 (2019): 265–73, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.160>.

⁴⁸ Perkembangan Bahasa anak and Usia Dini, “PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA DINI DAN TEKNIK PENGEMBANGANNYADISEKOLAH Oleh: Enny Zubaidah,” no. c (n.d.): 459–79.

⁴⁹ Anita Rosalina, “PENINGKATAN KEMAMPUAN BAHASA ANAK USIA DINI MELALUI KEGIATAN BERMAIN,” n.d., 19–35.

adalah masa yang sangat penting dalam perkembangan bahasanya.

Bahasa anak adalah sistem simbol lisan yang digunakan anak. Sistem tersebut digunakan anak berkomunikasi dengan orang lain yang mengacu pada bahasa tertentu, seperti bahasa Indonesia, Bahasa Jawa, Bahasa Inggris. Bahasa Mencakup setiap sarana komunikasi dengan menyimbolkan pikiran dan perasaan untuk menyampaikan makna kepada orang lain.⁵⁰

Bahasa adalah rangkaian bunyi yang melambangkan pikiran, perasaan dan sikap manusia. Dengan menggunakan bahasa anak akan tumbuh dan berkembang menjadi manusia dewasa yang dapat bergaul di tengah-tengah masyarakat. Bahasa merupakan rangkaian bunyi yang melambangkan pikiran, perasaan, serta sikap manusia. Jadi dapat dikatakan sebagai lambang. Bahasa anak adalah bahasa yang dipakai oleh anak untuk menyampaikan keinginan, pikiran, harapan, permintaan dan lain-lain untuk kepentingan peribadinya. Bahasa sebagai simbol yang teratur untuk mentransfer berbagai ide maupun informasi yang terdiri dari simbol-simbol visual maupun verbal, simbol-simbol tersebut dapat di lihat, dibaca dan di tulis, sedangkan simbol-simbol verbal dapat di ucapkan dan didengar.⁵¹

Berdasarkan pendapat para pakar diatas Perkembangan Bahasa adalah sebuah tujuan utama kegiatan perkembangan dan sekaligus tujuan simulasi kecerdasan verbal linguistik untuk pendidikan Anak TPA, KB, dan TK. Bahasa merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan pada anak usia dini. Bahasa merupakan rangkaian bunyi yang melambangkan pikiran,

⁵⁰ Melalui Lagu et al., “STIMULASI PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA DINI MELALUI LAGU KREASI MINANGKABAU PADA ANAK USIA DINI Vivi Anggraini 1 ,Yulsyofriend 2 , Indra Yeni 3 , Universitas Negeri Padang” 5 (2019): 73–84.

⁵¹ Herliana Cendana and Dadan Suryana, “Pengembangan Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini” 6, no. 2 (2022): 771–78, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1516>.

perasaan, serta sikap manusia. Bahasa merupakan alat untuk mengekspresikan ide dan bertanya, dan bahasa juga menghasilkan konsep dan kategori kategori berpikir.

Kecerdasan linguistik merupakan kecerdasan yang paling berkaitan dengan perkembangan bahasa dan anak yang cerdas secara linguistik akan berkembang dengan baik kemampuan bahasa dan komunikasinya. Oleh karena itu, simulasi kecerdasan verbal linguistik akan menunjang pengembangan bahasa secara optimal. Kemampuan berbahasa pada usia dini bervariasi. Kegiatan pengembangan kemampuan berbahasa anak dengan mempertimbangkan perbedaan-perbedaan sehingga semua anak bisa berpartisipasi secara Aktif.⁵²

Diera globalisasi saat ini, salah satu sarana komunikasi yang berperan penting dan diperlukan untuk kompetensi global adalah penguasaan bahasa asing. Pembelajaran bahasa asing sebagai bahasa kedua Indonesia adalah pembelajaran bahasa Inggris. Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa dari ribuan bahasa yang ada di dunia. Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional dan bahasa resmi yang digunakan oleh berbagai negara dipenjuru dunia komunikasi, mulai dari lisan baik secara resmi maupun tidak resmi. Penguasaan bahasa Inggris sangat penting karena hampir semua sumber informasi global dalam berbagai aspek kehidupan menggunakan bahasa ini. Dalam proses berbahasa tersebut, terdiri dari beberapa aspek bahasa yang merupakan bagaian dari program bahasa. Salah satu aspek tersebut yaitu kosakata.⁵³

b. Faktor yang Mempengaruhi Peningkatan Bahasa

Perlu di ketahui bahwa dalam segala hal baik dalam bentuk perkembangan, pertumbuhan, dan perkembangan anak itu mempunyai beberapa faktor-

⁵² Kecerdasan Spiritual, D A N Kecerdasan, and Linguistik Terhadap, "Journal of Applied Business Administration," no. 99 (2020): 98–107.

⁵³ Pendidikan Islam et al., "Urgensi Bahasa Inggris Dikembangkan Sejak Anak Usia Dini" 6, no. 4 (2022): 2564–72, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1916>.

faktor yang menunjang atau yang mempengaruhinya. Dalam penulisan skripsi ini akan dipaparkan faktor faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa. Perkembangan bahasa di pengaruhi oleh faktor-faktor antara lain; kesehatan, intelegensi, status sosial ekonomi, jenis kelamin, hubungan keluarga dan kondisi lingkungan.

a) Faktor kesehatan

Kesehatan merupakan factor yang sangat mempunyai bahasa anak,terutama pada usia awal kehidupan untuk memelihara perkembangan bahasa anak secara normal, orang tua perlu memperhatikan kondisi kesehatan anak.

b) Intelegensi

Perkembangan bahasa anak, dapat di lihat dari tingkat intelegensinya, anak yang perkembangan bahasanya cepat pada umumnya memiliki intelegensinya normal atau diatas normal.

c) Status sosial ekonomi keluarga

Beberapa situai hubungan antara perkembangan bahasa dengan status sosial ekonomi keluarga menunjukkan bahwa anak yang berasal dari keluarga miskin mengalami keterlambatan dalam perkembangan bahasa di badingkan dengan anak yang berasal dari keluarga yang lebih baik.

d) Jenis kelamin (sek)

Pada tahun pertama usia anak, tidak ada perbedaan dalam vocalisasi antara pria dan wanita, namun mulai usia 2 tahun, anak wanita menunjukkan perkembangannya yang lebih cepat dari anak pria.

e) Hubungan keluarga

Hubungan ini di maknai sebagai proses pengalaman berinteraksi dan berkomunikasi dengan lingkungan keluarga, terutama bagi orang tua yang mengajar, melatih dan memberikan contoh berbahasa pada anak. Hubungan yang sehat antara anak dan orang tua (penuh perhatian dan kasih sayang dari orang tua nya) memfasilitasi perkembangan. Kemampuan bahasa anak,

sedangkan hubungan yang tidak sehat mengakibatkan anak akan mengalami kesulitan atau keterlambatan dalam kemampuan bahasanya. Oleh karena itu hubungan keluarga menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi bahasa pada anak. Anak dapat meningkat cepat jika anak memiliki kemampuan dan anak di dukung oleh lingkungan yang baik.⁵⁴

c. Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini

Kosakata merupakan seperangkat leksem yang meliputi kata tunggal, kata majemuk, dan idiom. Sementara itu Valette mengemukakan bahwa kosakata adalah kata atau kelompok kata yang memiliki makna tertentu. Selanjutnya menurut mar'at menyatakan bahwa penguasaan kosakata anak 5-6 tahun berada pada periode deferensiasi, yaitu dapat menggunakan kata-kata dan sesuai dengan maknanya. Beberapa pengertian abstrak seperti pengertian waktu dan ruang yang mulai muncul, menguasai kata benda dan kata kerja mulai terdeferensiasi.⁵⁵

Kosakata dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (Depdikbud) kosakata berarti pembendaharaan kata atau *vocabuler*. Kosakata atau pembendaharaan kata suatu bahasa adalah keseluruhan kata yang dimiliki oleh sebuah bahasa. Pendapat Keraf tersebut memberikan penegasan bahwa sesungguhnya kosakata itu merupakan keseluruhan kata yang dimiliki suatu bahasa. Usia 5-6 tahun merupakan saat berkembang pesatnya penguasaan tugas pokok dalam berbicara yaitu menambah kosakata. Menguasai penambahan pengucapan kata dan menggabungkan kata menjadi kalimat. Penguasaan kosakata anak meningkat pesat ketika ia belajar kata-kata

⁵⁴ Salma Aulia Khosibah, "Bahasa Reseptif Anak Usia 3-6 Tahun Di Indonesia" 5, no. 2 (2021): 1860–69, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1015>.

⁵⁵ Risa Mufliharsi, "PEMANFAATAN BUSY BOOK PADA KOSAKATA ANAK USIA DINI DI PAUD SWADAYA PKK" V (n.d.): 146–55.

baru dan arti-arti baru. Anak usia 5-6 tahun umumnya sudah dapat mengucapkan lebih dari 2500 kosakata.⁵⁶

Di dalam pembelajaran bahasa Inggris, ada empat ketrampilan berbahasa yang dipelajari yaitu mendengarkan (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*). Untuk menguasai empat ketrampilan berbahasa tersebut, ada beberapa elemen kebahasaan yang mendukungnya seperti *vocabulary*, *pronunciation*, *spelling*, *grammar*, *phonology*, *morphology*, *syntax* dan *discourse*. Salah satu elemen kebahasaan yang sangat penting untuk dipelajari dan dikuasai oleh anak sejak awal mengenal bahasa Inggris dan untuk mendukung empat ketrampilan berbahasa adalah *vocabulary* atau kosakata.⁵⁷

Kosakata merupakan dasar atau landasan utama dalam pembelajaran bahasa asing, dalam hal ini adalah bahasa Inggris, sebagai bahasa asing pertama yang wajib dipelajari dan dikuasai oleh anak di berbagai jenjang pendidikan. Hal tersebut juga diperkuat oleh pendapat Team Ermawati et al bahwa *vocabulary plays an important role in developing students' understanding*.⁵⁸

Kosakata merupakan salah satu komponen atau elemen utama, selain *grammar* atau tata bahasa, yang memang tidak dapat dipisahkan dari empat ketrampilan berbahasa tersebut. Belajar kosakata tidak hanya menghafalkan kata-kata saja, namun juga membutuhkan kemampuan untuk mengenali kata-kata tersebut, bagaimana cara mengingatnya, bagaimana mengucapkannya dan bagaimana menggunakannya dengan tepat dan benar dalam kalimat. Hal tersebut senada dengan pendapat Wallace yang menyebutkan

⁵⁶ Lilis Syamsiyah, "Efektivitas Media Fuzzy Felt Untuk Meningkatkan Kosakata Anak Usia Dini" 6, no. 4 (2022): 2700–2710, v6i4.1803.

⁵⁷ Niswatin Nurul Hidayati, "Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini Dengan Kartu Bergambar" 1, no. 1 (2017): 67–86.

⁵⁸ Arumsari et al., "Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini Di Kec Sukolilo Surabaya."

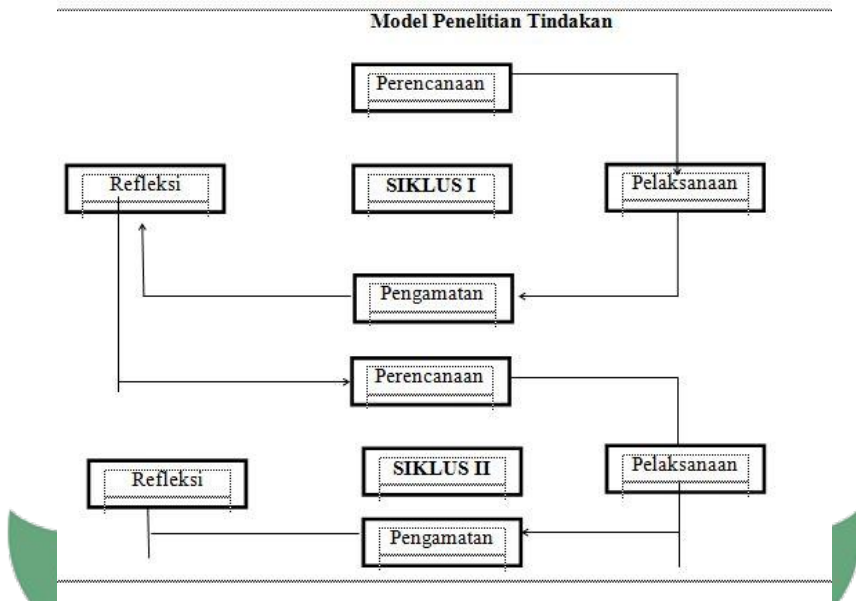
bahwa *learning foreign vocabulary is not only memorizing the words, it requires the ability to recognize words, recall, pronounce spell and use them appropriately*. Kualitas yang dimiliki seseorang dalam keterampilan berbahasanya bergantung pada kualitas dan kuantitas dari kosakata yang telah dikuasainya. Semakin banyak kosakata yang dikuasai dan dimilikinya, semakin mudah pula ia mengembangkan empat ketrampilan berbahasa. Murcia menyebutkan bahwa *vocabulary is central to language acquisition, whether the language is first, second or foreign*. Sedangkan Hatch & Brown menyebutkan bahwa *vocabulary refers to a list or set of words for a particular language or a list or set of words that individual speaker of a language might use*.⁵⁹

Berdasarkan pendapat para pakar di atas Kosakata merupakan seperangkat leksem yang meliputi kata tunggal, kata majemuk, dan idiom. Kosakata itu merupakan keseluruhan kata yang dimiliki suatu bahasa. Di dalam pembelajaran bahasa Inggris, ada empat ketrampilan berbahasa yang dipelajari yaitu mendengarkan (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*). Salah satu elemen kebahasaan yang sangat penting untuk dipelajari dan dikuasai oleh anak sejak awal mengenal bahasa Inggris dan untuk mendukung empat ketrampilan berbahasa adalah *vocabulary* atau kosakata. Kosakata merupakan salah satu komponen atau elemen utama, selain *grammar* atau tata bahasa, yang memang tidak dapat dipisahkan dari empat ketrampilan berbahasa tersebut.

⁵⁹ Alam and Lestari, "Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Pengembangan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia Dini Dalam Memperkenalkan Bahasa Inggris Melalui Flash Card."

B. Model Tindakan

Tindakan siklus PTK yang digunakan adalah model tindakan yang dikemukakan oleh Kemmis dan MC Taggaert yang disajikan dalam gambar berikut.



Penelitian Tindakan Kelas ini dipilih dengan menggunakan model spiral dari Kemmis dan Taggart yang terdiri dari beberapa siklus tindakan dalam pembelajaran, berdasarkan refleksi mengenai hasil tindakan-tindakan pada siklus sebelumnya.⁶⁰

Menurut Jean McNiff, dalam buku Penelitian Tindakan Kelas “ Penelitian tindakan kelas dalam pendidikan merupakan sebuah metode penelitian kualitatif yang mendorong para praktisi (pengajar/guru) menjadi reflektif dalam praktik mengajar, dengan tujuan lebih meningkatkan/memperbaiki sistem mengajarnya.”⁶¹

⁶⁰ Dr Suwarsih Madya Prof, “PENELITIAN TINDAKAN KELAS,” *Jurnal PTK*, 2020.

⁶¹ Ph.D. dkk Prof. Dra. Herawati Susilo, M.Sc., “Penelitian Tindakan Kelas,” *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2011, 305.

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis diartikan sebagai dugaan sementara pada penelitian yang akan dilakukan. Dalam sebuah penelitian tidak akan terlepas dari sebuah hipotesis karena jika tidak ada hipotesis peneliti akan lebih sukar meneliti permasalahan yang akan ditelitinya. Termasuk dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas, hipotesis dibutuhkan sebagai acuan peneliti, yang disebut dengan hipotesis tindakan sebagai jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti dari data yang terkumpul..⁶²

Hipotesis dalam penelitian tindakan bukan hipotesis perbedaan atau hubungan melainkan hipotesis tindakan. Hipotesis tindakan memuat tindakan yang diusulkan untuk menghasilkan perbaikan yang diinginkan. Untuk sampai pada pemilihan tindakan yang tepat, peneliti dapat mulai dengan menimbang prosedur-prosedur yang mungkin dapat dilaksanakan agar perbaikan yang diinginkan dapat dicapai. Dalam hal ini peneliti hendaknya mencari masukan dari orang-orang yang terkait dengan masalah penelitian.⁶³

Dari pendapat di atas dapat diketahui pengertian hipotesis adalah jawaban sementara dari suatu penelitian. Maka hipotesis tindakan pada penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut: “Penerapan Permainan *Scrabble* untuk Meningkatkan Kosakata pada Anak Usia Dini”.

⁶² M.Pd Muh, Fitrah S.Pd., “Metode Penelitian,” *Jurnal Pendidikan*, 2016, 79.

⁶³ M.Kes Dr, Sandu Siyoto, SKM, “Dasar Metode Penelitian,” *Jurnal Cendekia*, 2015, 98.



BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan analisis data bersama guru-peneliti dapat disimpulkan bahwa media papan scrabble dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris anak usia dini di TK Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung. Hal ini terlihat dari fakta yang penulis lihat sebelum menggunakan permainan Scrabble bahwa perkembangan bahasa Inggris anak-anak terbatas dan menurut penelitian penulis, anak-anak sangat senang dan antusias dengan permainan Scrabble. Kemampuan berbahasa anak juga meningkat dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini dapat diamati selama pembelajaran. Penulis menggunakan lingkungan permainan Scrabble dalam proses belajar mengajar, berfokus pada gameplay untuk memastikan bahwa setiap topik tersampaikan dengan baik. Anak usia dini, dari 12 anak kelas B2 dengan perkembangan sangat baik (BSB) belum, perkembangan diharapkan (BSH) belum ada, perkembangan awal (MB) ada 3 anak yaitu. 25 anak belum berkembang (BB) ada 9 yaitu 75%. Pada Siklus I, dari 12 anak belum berkembang dengan baik (BOD), berkembang sesuai harapan (BSH), 4 anak atau 33,3%, 8 anak berkembang dini (MB) (66,6%) dan belum . Dikembangkan (BB) tidak ada. Pada Siklus II, dari 12 anak yang menunjukkan perkembangan sangat baik (BOD), 2 anak (16,6%) berkembang sesuai harapan (BSH) 10 yaitu. 83,3% belum berkembang (MB) dan belum berkembang (BB) belum berkembang. untuk eksis

B. REKOMENDASI

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilakukan, maka peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Kemampuan Bahasa Inggris dapat dikembangkan jika pendidik dapat menggunakan media pembelajaran yang bervariasi supaya dapat menarik perhatian anak, salah satunya menggunakan media permainan *scrabble*.

2. Diharapkan penelitian selanjutnya dilakukan dengan pembagian media *scrabble* dengan jumlah peserta didik agar penelitian berjalan secara maksimal untuk meningkatkan kemampuan kosakata Bahasa Inggris pada anak di Tk Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung.
3. Diharapkan penelitian selanjutnya dilakukan oleh pendidik di Tk Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung dalam meningkatkan kemampuan kosakata Bahasa Inggris pada anak secara maksimal.
4. Kepada kepala sekolah hendaknya menyediakan berbagai alat permainan yang edukatif tujuan untuk meningkatkan kemampuan anak secara maksimal.



DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Fitriana N U R, Pendidikan Guru, Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan, D A N Ilmu, and Universitas Muhammadiyah Magelang. “PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SCRABBLE TERHADAP,” 2017.
- Ajeng Rizki Sfirra, M.Pd. “Media Pembelajaran Anak Usia Dini” 1 (2017): 88.
- Alam, Syah Khalif, and Ririn Hunafa Lestari. “Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Pengembangan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia Dini Dalam Memperkenalkan Bahasa Inggris Melalui Flash Card” 4, no. 1 (2020): 274–79. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.301>.
- Anak, Pada, and Usia Dini. “Jurnal Warta Edisi : 50 Oktober 2016 | ISSN : 1829-7463 Universitas Dharmawangsa Jurnal Warta Edisi : 50 Oktober 2016 | ISSN : 1829-7463 Universitas Dharmawangsa,” 2016.
- Arumsari, Andini Dwi, Bustomi Arifn, Zulidyana Dwi Rusnalsari, and Bahasa Inggris. “Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini Di Kec Sukolilo Surabaya,” n.d., 133–42.
- Astrid Adisty, Rita Kurnia, Daviq Chairilisyah. “11 | PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 5, No 1, Oktober 2021” 5, no. 1 (2021): 11–22. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.7008>.
- Astuti, Desi Sri, Muhammad Iqbal Ripo Putra, Senny Wiyanti, Rodhi Rodhi, and Dian Shinta Sari. “Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Melalui Permainan Scrabble.” *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 3, no. 2 (2020): 180. <https://doi.org/10.31571/gervasi.v3i2.1338>.
- Aulia, Raden, Utami Hidayat, Paridah Hidayat, Siti Umayah, Agama Islam, and Siliwangi Garut. “Pengetahuan Dan Pemahaman Guru-Guru Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Terhadap Literasi Kritis Di Indonesia Young Learners Teachers ' Knowledge and Understanding of Critical Literacy in Indonesia Context" 4, no. 2 (2021): 198–212.

Bahasa Anak, Perkembangan, and Usia Dini. "PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA DINI DAN TEKNIK PENGEMBANGANNYADISEKOLAH Oleh: Enny Zubaidah," no. c (n.d.): 459–79.

Cendana, Herliana, and Dadan Suryana. "Pengembangan Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini" 6, no. 2 (2022): 771–78. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1516>.

Devy Habibi Muhammad, Agustiarini Eka Dheasari, Putri Wulandari. "PENERAPAN PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN SCARBBLE GUNA MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA ANAK" 1 (2020).

Dewi, Kurnia, Program Studi, Pendidikan Islam, Anak Usia, and Anak Usia Dini. "PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN," n.d.

Dini, Usia. "No Title" 2, no. 2252 (2013): 85–93.

Dr, Rita Kurnia, M.Ed. "Bahasa Anak Usia Dini." *Jurnal Bahasa*, 2019, 88.

Dr, Sandu Siyoto, SKM, M.Kes. "Dasar Metode Penelitian." *Jurnal Cendekia*, 2015, 98.

Eliyawati, Hj Cucu, M Pd, Pendidikan Guru, Pendidikan Anak, and Usia Dini. "BAHAN AJAR," 2010.

Fauziyah, Debibik Nabilatul, Rina Syafrida, and Asmidar Parapat. "Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini Di PAUD MPA Daycare Evaluation Of Child Development In Early Childhood MPA Daycare" 4, no. 2 (2021): 172–86.

Firdaus, Muthiara, and Elise Muryanti. "Games Edukasi Bahasa Inggris Untuk Pengembangan Kosakata Bahasa Inggris Pada

Anak Usia Dini” 4 (2020): 1216–27.

Fitria, Ayu, and A Pendahuluan. “PENGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM,” n.d., 57–62.

Hardianti, F. “Alat Permainan Edukatif Scrabble Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok B.” *E-Journal.Hamzanwadi.Ac.Id*, 2019.

Hidayati, Niswatin Nurul. “Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini Dengan Kartu Bergambar” 1, no. 1 (2017): 67–86.

Husna, Amalia, and Delfi Eliza. “Strategi Perkembangan Dan Indikator Pencapaian Bahasa Reseptif Dan Bahasa Ekspresif Pada Anak Usia Dini,” no. 4 (2021).

Ilmiah, Jurnal, and Pendidikan Khusus. “E-JUPEKhu EFEKTIFITAS PERMAINAN SCRABBLE DALAM E-JUPEKhu” 2, no. September (2013): 661–70.

Islam, Pendidikan, Anak Usia, Universitas Islam, Negeri Sunan, and Kalijaga Yogyakarta. “Urgensi Bahasa Inggris Dikembangkan Sejak Anak Usia Dini” 6, no. 4 (2022): 2564–72. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1916>.

Isna, Aisyah. “Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini” 2, no. 2 (2019): 62–69.

Khosibah, Salma Aulia. “Bahasa Reseptif Anak Usia 3-6 Tahun Di Indonesia” 5, no. 2 (2021): 1860–69. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1015>.

Kurniasih, Siti. “Penggunaan Power Point Interaktif Dalam Kegiatan Bercerita Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Di Masa Pandemi Covid- Interactive Power Point In Storytelling Activities To Improve Children ’ s Speaking Ability During The Covid-19 Pandemic Anak . Keterlibatan Orangtua Dapat Memengaruhi Perkembangan Bahasa Anak Contohnya” 4, no. 2

(2021): 233–49.

Kustiawan M.Sn Usep, Drs. “No Title.” *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, 2016, 240.

Lagu, Melalui, Kreasi Minangkabau, Pada Anak, and Usia Dini. “STIMULASI PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA DINI MELALUI LAGU KREASI MINANGKABAU PADA ANAK USIA DINI Vivi Anggraini 1 ,Yulsyofriend 2 , Indra Yeni 3 , Universitas Negeri Padang” 5 (2019): 73–84.

Loeziana Uce. “The Golden Age .” 116 (2017): 77–92.

Lukitaningtyas, Atalya, Eka Adi, and Susilaningsih Susilaningsih. “Penerapan Permainan Scrabble Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas Iii Di Sdk St. Fransiskus Lawang.” *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 2, no. 3 (2019): 213–23. <https://doi.org/10.17977/um038v2i32019p213>.

Maghfiroh, Shofia, and Dadan Suryana. “Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Di Pendidikan Anak Usia Dini” 5 (2021): 1560–66.

Mufliharsi, Risa. “PEMANFAATAN BUSY BOOK PADA KOSAKATA ANAK USIA DINI DI PAUD SWADAYA PKK” V (n.d.): 146–55.

Muh, Fitrah S.Pd., M.Pd. “Metode Penelitian.” *Jurnal Pendidikan*, 2016, 79.

Muspawi, Mohamad, Irma Suryani, and Arni Yolanda Rahayu. “Penerapan Permainan Scrabble Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Anak.” *Jurnal Sains Sosio Humaniora* 4, no. 1 (2020): 1–9. <https://doi.org/10.22437/jssh.v4i1.9761>.

Musrifah, Nika, Siti Mardiyati, and Wardatul Djannah. “C o n s i l i u M” 1, no. December (2013): 0–3.

Paud, Pg-, Fakultas Ilmu Pendidikan, and Universitas Negeri Padang. “Jurnal Pendidikan : Early Childhood Nurhafizah Pendidikan

Merupakan Proses” 2, no. 2 (2018): 1–10.

Prof. Dr. Suliyanto, SE, MM. “PELATIHAN METODOLOGI PENELITIAN.” *METODE PENELITIAN KUANTITATIF*, 2017, 1–39.

Prof. Dra. Herawati Susilo, M.Sc., Ph.D. dkk. “Penelitian Tindakan Kelas.” *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2011, 305.

Prof, Dr Suwarsih Madya. “PENELITIAN TINDAKAN KELAS.” *Jurnal PTK*, 2020.

Ragil, Yoga Aditia, Sri Martini Meilani, and Zarina Akbar. “Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Evaluasi Sistem Penjaminan Mutu Internal Program Studi S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Abstrak” 4, no. 2 (2020): 567–74. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.420>.

RI, Departement Agama. .” *Al Quran Dan Terjemahanannya* 105 (2016).

———. *Al Quran Dan Terjemahanannya*, 2017.

———. *Al Quran Dan Terjemahanannya* 116 (2017).

———. *Al Quran Dan Terjemahanannya*, 2018.

———. *Al Quran Dan Terjemahanannya* 113 (2020).

Rosalina, Anita. “PENINGKATAN KEMAMPUAN BAHASA ANAK USIA DINI MELALUI KEGIATAN BERMAIN,” n.d., 19–35.

Saadah, Varia Nihayatus, Nurul Hidayah, Fakultas Psikologi, and Universitas Ahmad. “PENGARUH PERMAINAN SCRABBLE TERHADAP PENINGKATAN Abstrak” 1, no. 1 (2013): 39–52.

Sit, M.Ag Masganti, Dr. “No Title.” *Buku* 105 (2017): 109.

Spiritual, Kecerdasan, D A N Kecerdasan, and Linguistik Terhadap. “Journal of Applied Business Administration,” no. 99 (2020):

98–107.

Suardi, Indah Permatasari, R Syahrul, and Yasnur Asri. “Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Pemerolehan Bahasa Pertama Pada Anak Usia Dini” 3, no. 1 (2019): 265–73. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.160>.

Sugiarta, I Made, Ida Bagus, Putu Mardana, Agus Adiarta, and I Wayan Artanayasa. “FILSAFAT PENDIDIKAN KI HAJAR DEWANTARA (TOKOH TIMUR)” 2, no. 3 (2019): 124–36.

Sunzuphy, Cheppy. “Media Pembelajaran,” n.d.

Suriyawati, Dr. Rachma Hasibuan, M.Kes. “PENGEMBANGAN PERMAINAN SCRABBLE MODIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KATA PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TAMAN KANAK-KANAK,” n.d., 1–6.

Susini, Made, Evirius Ndruru, and Universitas Warmadewa. “Strategi Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Inggris 1,2” 1, no. 2 (2021): 37–48.

Syamsiyah, Lilis. “Efektivitas Media Fuzzy Felt Untuk Meningkatkan Kosakata Anak Usia Dini” 6, no. 4 (2022): 2700–2710. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1803>.

Uswatun Hasanah., *PENDIDIKAN ANAK PRASEKOLAH*, n.d., 403.

Wijaya, Hengki. “Analisis Data Kualitatif Model Spradley (Etnografi),” 2014, 283–84.

Wulan, Ratna. “Peranan Inteligensi, Penguasaan Kosakata, Sikap, Dan Minat Terhadap Kemampuan Membaca Pada Anak,” n.d., 166–85.