

**PENERAPAN PERMAINAN *SCRABBLE* UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK USIA 5-6 TAHUN**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Program Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Oleh:

Ita Purnamasari

1705576



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA
DINI**

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

KAMPUS DI SERANG

2021

**PENERAPAN PERMAINAN *SCRABBLE* UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK USIA 5-6 TAHUN**

OLEH

ITA PURNAMASARI

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

©Ita Purnamasari 2021 Universitas Pendidikan Indonesia

Kampus Serang

Agustus 2021

Hak cipta dilindungi Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
Dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin penulis

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh

Nama : Ita Purnamasari

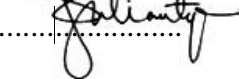
NIM : 1705576

Program Studi : PGPAUD


Judul Skripsi : Penerapan Permainan *Scrabble* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun.

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.

DEWAN PENGUJI

Penguji I : Dr. Yulianti Fitriani, S.Pd., M.Sn tanda tangan.....

Penguji II : Budhi Tristyanto, M.Pd tanda tangan.....

Penguji III : Novi Sofia Fitriyani, S.Si., M.T. tanda tangan.....

Ditetapkan di : Serang

Tanggal : 19 Agustus 2021

HALAMAN PERSETUJUAN

ITA PURNAMASARI

PENERAPAN PERMAINAN *SCRABBLE* UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK USIA 5-6 TAHUN

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I,



Dra. Nenden Sundari, M.Pd

NIP 196305301988032001

Pembimbing II,



Rr. Deni Widjayatri, M.Pd

NIP 198407032018032001

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini,



Dr. Yulianti Fitriani, S.Pd, M.Sn.

NIP 198207252008122004

iii

Ita Purnamasari, 2021

PENERAPAN PERMAINAN *SCRABBLE* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA
PERMULAAN ANAK USIA 5-6 TAHUN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

ABSTRAK

PENERAPAN PERMAINAN SCRABBLE UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK USIA 5-6 TAHUN

Ita Purnamasari

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Kampus Serang

Universitas Pendidikan Indonesia

Pembelajaran Anak Usia Dini ialah sesuatu wadah penyelenggara pembelajaran yang sudah menitik beratkan pada arah perkembangan serta pertumbuhan anak baik dalam segi raga, kognitif, bahasa, sosial-emosional dan afektif yang distimulus cocok dengan keunikannya. Sehingga Salah satu yang sedang diperhatikan adalah bahasa anak paling utama dalam keterampilan membaca permulaan anak dengan mengenakan media konkret dan mudah dipahami. ketika penelitian ini, peneliti mengamati anak umur 5-6 tahun kelompok B1 dengan jumlah anak 13 orang di TK IT Al-Zahira yang dilaksanakan pada hari senin tanggal 26 Agustus 2021. Oleh karena itu, peneliti mengamati tentang keterampilan membaca permulaan anak uisa 5- 6 tahun dalam perihal memahami serta mengenali simbol huruf masih pada kriteria mulai berkembang sehingga belum menggapai penunjuk keberhasilan cocok sesi umurnya. Tujuan saat penelitian ini ialah untuk mengetahui implementasi permainan *scrabble* dalam mengembangkan membaca permulaan anak umur 5-6 tahun dengan subjek penelitian anak umur 5-6 tahun dikelas B1 di TK IT Al-Zahira dengan jumlah 13 anak, 3 orang anak perempuan serta 10 orang anak laki-laki. Metode yang digunakan ketika penelitian adalah metode deskriptif kualitatif. Adapun cara penghimpunan informasi menggunakan eksemplar observasi *checklist* serta wawancara, adapun teknik analisis informasi, pengumpulan data, reduksi data, penyampaian informasi dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum diberikan *treatmen* perkembangan kemampuan membaca permulaan anak dengan rata-rata 32 % yang dihasilkan oleh anak yang berjumlah 8 orang sehingga dapat dikatakan berada pada kriteria mulai berkembang karena indikator keberhasilan adalah 51%-76% dengan kriteri berkembang sangat baik. Namun sesudah dilaksanakan penelitian dengan memberikan *treatmen* bermain *scrabble* ada pengembangan yang sangat baik dengan nilai rata-rata 78% sehingga berada pada kriteria berkembang sesuai harapan. Berdasarkan pandangan informasi yang didapatkan, bisa disimpulkan bahwa keterampilan membaca permulaan anak umur 5-6 tahun dapat berkembang dengan mengenakan permainan *scrabble*. sehingga dalam mengembangkan keterampilan membaca permulaan anak dapat menggunakan media konkret untuk mengundang minat baca anak.

Kata kunci : Permainan *Scrabble*, Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun

ABSTRACT

THE APPLICATION OF SCRABBLE GAMES TO IMPROVE THE BEGINNING READING SKILLS OF CHILDREN AGED 5-6 YEARS

Ita Purnamasari

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Kampus Serang.

Universitas Pendidikan Indonesia

Early Childhood Learning is a place for organizing learning that has focused on the direction of development and growth of children both in terms of physical, cognitive, language, socio-emotional and affective which are stimulated according to their uniqueness. During this study, researchers observed children aged 5-6 years in group B1 with 13 children at IT Al-Zahira Kindergarten which was held on Monday, August 26, 2021. Therefore, researchers observed the early reading skills of children aged 5-6 years in terms of understanding and recognizing letter symbols are still in the beginning stages of development so they have not yet reached the indicator of success according to their age. The purpose of this study was to determine the implementation of the scrabble game in developing early reading for children aged 5-6 years with research subjects aged 5-6 years in class B1 at TK IT Al-Zahira with a total of 13 children, 3 girls, and 10 children. man. The method used when the research is a qualitative descriptive method. As for how to collect information using a checklist observation copies and interviews, as for information analysis techniques, data collection, data reduction, delivery of information, and concluding. The results showed that before being given treatment, the development of early reading skills resulted in 3 children in the BSH condition (Developing as Expected), 3 children in the MB condition (Starting to Develop), and in the BB category (Undeveloped) as many as 26 children. However, when this treatment was carried out, the researchers found that 8 students got the BSB category (Developing Very Well), in the BSH category (Developing as Expected) as many as 14 children and in the MB category (Starting Developing) as many as 10 children and the BB category (Undeveloped) no longer exists. Based on the view of the information obtained, it is concluded that the early reading skills of children aged 5-6 years can develop by using the game scrabble. so that in developing early reading skills children can use concrete media to invite children's reading interest.

Keywords: Scrabble Game, Beginning Reading, and Children 5-6 Years Old.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	vi
SURAT PERNYATAAN	vii
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR GRAFIK	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi dan Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Signifikansi Masalah dan Manfaat Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN TEORETIS	10
A. Perkembangan Bahasa.....	10

B. Membaca Permulaan	12
1. Pengertian Kemampuan Membaca.....	12
2. Tahapan Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun.....	13
3. Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Membaca.....	15
4. Metode Pembelajaran Membaca Permulaan.....	17
5. Penelian Kemampuan Membaca Permulaan.....	19
C. Hakikat Permainan	20
D. Permainan Scrabble	20
E. Peneliti Terdahulu	24
F. Kerangka Berpikir	27
BAB III METODELOGI PENELITIAN	30
A. Metode Penelitian	30
1. Pendekatan Dan Metode Penelitian.....	30
2. Lokasi Penelitian.....	30
3. Subjek Dan Objek Penelitian.....	31
B. Populasi dan Sampel	31
C. Teknik Pengumpulan Data	33
1. Teknik Observasi.....	34
2. Teknik Wawancara.....	35
3. Dokumentasi.....	35
4. Instrumen Peneltian.....	36
5. Analisi Data.....	46
6. Definisi Operasional Variabel.....	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	50
A. Data Temuan	50
1. Identitas Sekolah.....	50
2. Persiapan Peneliti.....	53
3. Pelaksanaan Penelitian.....	54

B. Hasil Dan Pembahasan.....	56
1. Hasil Penelitian.....	56
2. Pembahasan Hasil Penelitian.....	100
3. Kendala Penelitian.....	104
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	105
A. Simpulan	105
B. Implikasi	106
C. Saran/Rekomendasi	106
DAFTAR PUSTAKA	107
Lampiran.....	111

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Syarat Pembuatan Permainan Scrabble Untuk Anak Usia 5-6 Tahun	22
Tabel 2. 2 Perbedaan Penelitian Ini Dengan Penelitian Terdahulu	26
Tabel 3. 1 Jumlah Populasi.....	32
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Lembar Observasi Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun	38
Tabel 3. 3 Rubrik Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun.....	39
Tabel 3. 4 Pedoman Observasi Aktivitas Peserta Didik Dalam Membaca Permulaan Dengan Permainan Scrabble	43
Tabel 3. 5 Pedoman Wawancara Yang Tidak Terstruktur.....	45
Tabel 4. 1 Profil Sekolah.....	50
Tabel 4. 2 Daftar Peserta Didik Kelompok B1 TK IT Al-Zahira.....	51
Tabel 4. 3 Daftar Tenaga Pendidik Dan Kepala Sekolah TK IT Al-Zahira.....	52
Tabel 4. 4 Hasil Observasi AZK Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Sebelum Treatment	60
Tabel 4. 5 Hasil Observasi AZK Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Sebelum Treatment	62
Tabel 4. 6 Hasil Observasi RYD Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Sebelum Treatment	63
Tabel 4. 7 Hasil Observasi RF Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Sebelum Treatment	65

Tabel 4. 8 Hasil Observasi DVN Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Sebelum Treatment	67
Tabel 4. 9 Hasil Observasi DN Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Sebelum Treatment	68
Tabel 4. 10 Hasil Observasi KML Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Sebelum Treatment	70
Tabel 4. 11 Hasil Observasi GH Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Sebelum Treatment	72
Tabel 4. 12 Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Kelompok B1 Dalam Membaca Permulaan Dengan Permainan Scrabble Junior Sebelum Diberikan Perlakuan/ Treatment Dalam Semua Komponen	73
Tabel 4. 13 Hasil Observasi Keseluruhan Aspek Kemampuan Membaca Permulaan Anak Melalui Permainan Scrabble Di Kelompok B1	74
Tabel 4. 14 Hasil Observasi AZK Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Setelah Treatment	81
Tabel 4. 15 Hasil Observasi AZK Z Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Setelah Treatment	83
Tabel 4. 16 Hasil Observasi RYD Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Setelah Treatment	84
Tabel 4. 17 Hasil Observasi RF Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Setelah Treatment	86
Tabel 4. 18 Hasil Observasi DVN Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Setelah Treatment	87
Tabel 4. 19 Hasil Observasi DN Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Setelah Treatment	89

Tabel 4. 20 Hasil Observasi KML Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Setelah Treatment	91
Tabel 4. 21 Hasil Observasi GH Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Setelah Treatment	92
Tabel 4. 22 Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Kelompok B1 Dalam Membaca Permulaan Dengan Permainan Scrabble Junior Sesudah Diberikan Perlakuan/ Treatment Dalam Semua Komponen	94
Tabel 4. 23 Hasil Treatment Keseluruhan Aspek Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Dengan Permainan Scrabble Kelompok B1	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Papan Scrabble	24
Gambar 2. 2 Bagan Kerangka Berpikir.....	29
Gambar 3. 1 Bagan Analisa Interaktif	47
Gambar 4. 1 Papan Scrabble	76
Gambar 4. 2 Histogram Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Sebelum Dan Sesudah Diberikan Ttreatment.....	97

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4. 1 Hasil Observasi Keseluruhan Aspek Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Permainan Scrabble Kelompok B1	75
Grafik 4. 2 Hasil treatment Keseluruhan Aspek Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permianan Scrabble Kelompok	

Daftar Pustaka

- Abdurrahman, M. (2012). *Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Aminah. (2011). *Peningkatan Keterampilan Membaca Lancar Melalui Permainan Scrabble Pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar*. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Aulina, C. N. (2012). Pengaruh Permainan Dan Penguasaan Kosakata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun . *Pedagogia*, 131-143.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu : Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Despitassari, R., Fitriassari, N. S., & Widjayatri, R. D. (2020). Upaya Guru dalam Menumbuhkan Minat Membaca Permulaan Anak Usia Dini di TK Al-Fatah. Di akses pada 4 Agustus 2021 dari https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=02ZUbHIAAAAJ&citation_for_view=02ZUbHIAAAAJ:UeHWp8X0CEIC
- Eсны Baroroh. (2017). *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Menggunakan Media Kartu Kata Bergambar Pada Kelompok B Di Tk Pkk Marsudisiwi Gunungkelir Pleret Bantul*. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hardianti, F. (2019). Alat Permainan Edukatif *Scrabble* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok B . *Jurnal Golden Age* , 17-29.
- Herawati,N., Susilawati., & Mashudi,A.e. (2016). Penerapan Metode Bercerita untuk Mengoptimalkan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini (Penelitian

Pre-Eksperimen Terhadap Anak Usia 5-6 Tahun di Kelompok B TK Putra II Tahun Ajaran 2015/2016). Di Akses pada Tanggal 3 Agustus 2021 dari https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=lmsr91YAAAAJ&citation_for_view=lmsr91YAAAAJ:0EnyYjriUFMC

Kurniawan. (2019). *Mengembangkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Usia 5-6 Tahun Dengan Media Flash Card, Di Tk Harapan Muda Rajabasa Jaya*. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Laely Khusnul, (2013). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Penerapan Media Kartu Gambar. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, bagian 7 hal: 7 Diakses Pada 16 Oktober 2020 Dari : <https://doi.org/10.21009/JPUD.072>.

Mohamad Muspawi, I. S. (2020). Penerapan Permainan *Scrabble* Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Anak. *Jurnal Sains Sosio Huaniora* , 1-3.

Nurbiana, D. (2005). *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Nuria Faradila. (2019). *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Tangram*. FKIP PGPAUD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.

Rina Handayani. (2018). *Penerapan Multimedia Interaktif Berbasis Micromedia Flash Pada Pembelajaran IPS Materi Sejarah Kemerdekaan Di Kelas V Sekolah Dasar*. PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.

Sela Susilawati. (2017). *Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini Melalui Permainan S3MI (Scrabble Mind Mapping Memancing Ikan)*.FKIP PGPAUD. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.

- Sugiyono. (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabet.
- SP, c. (2019). *Megajar Membaca Itu Mudah*. D.I Yogyakarta: CV Alfa Media.
- Syafira Aulia Farhani. (2018). *Mengembangkan Pengenalan Huruf Abjad Bagi Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Flash Card (Kartu Huruf) Pada Anak Kelompok A TK Islam Nusantara Serang*. PGPAUD. Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Di Serang.
- Tati Iswanti. (2013). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Kata Anak Usia Dini Melalui Permainan Scrabble*. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.
- Yusuf, A. M. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenadamedia Group.