

Penerapan *Scrabble* Untuk Mengukur Keterampilan Kosakata Siswa Kelas 2 SD Negeri 106151 Hampanan Perak

Muhammad Kalkautsar¹, Rijal Sianturi², Mara Untung Ritonga³, Abdurahman Adisaputra⁴

^{1,2,3,4} Universitas Negeri Medan, Indonesia

Email : muhammadkalkautsar01@gmail.com¹, riajlsianturi@gmail.com²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan permainan *Scrabble* sebagai alat untuk mengukur dan meningkatkan keterampilan kosakata siswa kelas 2 di SD Negeri 106151 Hampanan Perak. Keterampilan kosakata merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan bahasa siswa yang mempengaruhi kemampuan mereka dalam berkomunikasi secara efektif. Permainan *Scrabble*, yang mengharuskan pemain untuk menyusun kata-kata dari huruf yang tersedia, dipilih sebagai metode yang menyenangkan dan interaktif untuk memperkaya kosakata siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan wawancara sebagai teknik pengumpulan data utama, yang dilakukan terhadap guru kelas 2, Ibu Dewi, serta observasi terhadap aktivitas siswa selama penerapan permainan tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan *Scrabble* tidak hanya meningkatkan keterampilan kosakata siswa, tetapi juga mendorong mereka untuk lebih aktif dalam pembelajaran bahasa, memperkuat konsentrasi, dan memperbaiki kemampuan berpikir kreatif. Dengan demikian, penerapan *Scrabble* terbukti efektif sebagai metode untuk mengukur dan meningkatkan keterampilan kosakata siswa, serta memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa di kelas 2 SD Negeri 106151 Hampanan Perak.

Kata kunci: *Scrabble, Keterampilan Kosakata, Pembelajaran Bahasa, Siswa Kelas 2, Metode Interaktif, Motivasi Belajar, Pendekatan Kualitatif*

Application of Scrabble to Measure Vocabulary Skills of Grade 2 Students of Elementary School 106151 Hampanan Perak

Abstract

This study aims to explore the application of the Scrabble game as a tool to measure and improve the vocabulary skills of grade 2 students at SD Negeri 106151 Hampanan Perak. Vocabulary skills are one of the important aspects in students' language development that affect their ability to communicate effectively. The Scrabble game, which requires players to compose words from the available letters, was chosen as a fun and interactive method to enrich students' vocabulary. This study used a qualitative approach with interviews as the main data collection technique, which was conducted with the grade 2 teacher, Mrs. Dewi, and observations of student activities during the implementation of the game. The results showed that the Scrabble game not only improved students' vocabulary skills, but also encouraged them to be more active in language learning, strengthened concentration, and improved creative thinking skills. Thus, the implementation of Scrabble was proven to be effective as a method to measure and improve students' vocabulary skills, as well as having a positive impact on students' learning motivation in grade 2 of SD Negeri 106151 Hampanan Perak

Keywords: Scrabble, vocabulary skills, language learning, 2nd grade students, interactive methods, learning motivation, qualitative approach

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang wajib di sekolah dasar. Salah satu materi mata pelajaran sekolah dasar yakni kosakata. Kosakata sebagai salah satu materi pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Kosakata menempati posisi penting pada mata pelajaran bahasa. Tidak itu saja dengan penguasaan bahasa Indonesia utamanya dalam keterampilan kosakata akan berpengaruh dengan mata pelajaran yang lainnya. (Ramadhani & Pasaribu, 2021). Senada dengan itu Sari (2021) mengungkapkan bahwa tingkatan kemampuan siswa diukur sejauhmana pembendaharaan kosakatanya. semakin kompleks kosakata pada siswa maka kemampuan berbahasanya akan semakin baik. Urgensi kosakata dalam bahasa Indonesia perlu perhatian utama guru. Sebab di kelas masih ditemui siswa sulit dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia. Utamanya pada kemampuan berbahasa pada membaca, menulis, berbicara dan menyimak yang masih cukup rendah (Hardian, 2016).

Selain keempat keterampilan tersebut harapan kedepan anak didik mampu memahami bahasa dengan baik (Danuri, 2018). Kemampuan siswa yang rendah dibarengi dengan kurangnya sarana dan prasarana yang belum tersedia. Salah satu pendukung yang digunakan yakni bahan ajar dan media masih minim hanya pada buku ajar siswa dan buku pegangan guru. Sehingga minat siswa dalam mata belajar bahasa Indonesia rendah dan kemampuan literasi siswa juga rendah (Ramadhani & Pasaribu, 2021). Dengan berbagai upaya dapat meningkatkan keterampilan anak didik dalam berbahasa salah satunya berbicara yang diawali dengan memperbanyak kosakata bahasa (Rosa & Nartani, 2020).

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

Maka pada penelitian yang akan dilakukan bertujuan untuk pengukuran kemampuan anak usia 7-8 tahun dengan penggunaan scrabble.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan kualitatif deskriptif. Dimana untuk mengetahui efektifitas penggunaan scrabble dalam mengetahui kemampuan kosakata bahasa Indonesia anak 7-8 tahun sekolah dasar (Andriani et al., 2019). Data yang dikumpulkan untuk mendeskripsikan hasil

penggunaan screeble untuk mengukur kemampuan kosakata siswa kelas 2 SD dalam bentuk permainan.

Metode kualitatif digunakan untuk melihat kontak sosial siswa dalam permainan screeble untuk memperoleh data asli. Data utama diperoleh dari siswa laki-laki dan perempuan di SD Negeri 106151 Hamparan Perak. Setiap grup yang bermain perwakilan 5 siswa dan 5 siswi sehingga total subjek 10 orang siswa kelas 2. Data utama yakni pengukuran kosakata bahasa Indonesia pada siswa kelas 2 sekolah dasar usia 7-8 tahun. Dengan mendiskripsikan kemampuan menyusun kata pada permainan menggunakan screeble yang dihitung dalam waktu tertentu. Metode diskripsi dipandang akurat, berurutan, serta dapat teruji tingkat kebenarannya tentunya dalam mengukur kemampuan bahasa siswa dalam menyusun kata (Napitu & Nasriah, 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Permainan scrabble di sekolah dasar merupakan hal baru meskipun sudah dilakukan oleh beberapa guru sekolah dasar. Scrabble pada awalnya hanya digunakan di sekolah menengah sebagai sarana bermain untuk melatih kemampuan bahasa inggris. Guru sekolah dasar mencoba berinovasi dengan scrabble dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Pada siswa kelas 2 SD bermain merupakan hal yang sangat mereka gemari. Jika belajar disajikan dalam pembelajaran tentulah akan efektif.

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

Setiap kelompok yang bermain mencoba berpikir bagaimana memperoleh skor tinggi dari 7 huruf yang mereka miliki. Berbagai upaya dan strategi permainan mereka dalam memperoleh skor maksimal. Dilihat dari hasil pengumpulan skor permainan terlihat pengumpulan kata tiap siswa semakin bertambah dan beragam. Hal itu membuktikan bahwa permainan memotivasi siswa dalam mengumpulkan kosakata. Sehingga mereka terampil dalam merangkaikan kata-kata. Terlihat bahwa pembelajaran bahasa Indonesia menjadi aktif, efektif dan efisien dalam pencapaian tujuan pembelajaran bahasa Indonesia.

Hasil skor permainan dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini:

Tabel 1.1 Jumlah skor yang didapat siswa kelas 2 SDN 106151 Hamparan Perak

Nama Siswa	Jumlah Kata Tersusun	Skor
Alica	12 kata	80
Amelia	5 kata	65

Alfonsus	7 kata	54
Michaela	17 kata	128
Magel Silaban	9 kata	90
Junior	10 kata	102
Kriyanti Nainggolan	11 kata	88
Putri Zevania	12 kata	105
Ricky	8 kata	76
Yeremia Manik	8 kata	68

Berdasarkan hasil perhitungan pemerolehan skor pada permainan scrabble terlihat pada tabel 1.1 di atas. Pada tabel terlihat bahwa siswa kelas 2 dengan usia 7-8 tahun mampu menyusun kata dan menunjukkan pengumpulan kata dalam batas waktu 25 menit. dengan baik. Keragaman kata yang disusun dalam permainan berhubungan dengan hal konkret. Susunan kata berkaitan dengan keseharian siswa di rumah, di sekolah maupun dilingkungan. Kata yang muncul dari benda-benda sekitar, aktifitas atau kebiasaan siswa, dan yang memiliki hubungan dengan keluarga. Dalam cakupan benda yang disebutkan seperti yang mereka pakai (pakaian, tas, sepatu dan seterusnya), kebiasaan atau kesukaan (makanan, minuman, hobi dan seterusnya), dan keluarga (Bapak, Ibu, Kakak, Abang, Adik, Kakek, Nenek dan seterusnya). Sebagaimana tahapan pemahaman pembelajaran mereka masih operasional konkret. Maka siswa kelas 2 belum mengenal ide atau gagasan yang bersifat abstrak. Kata abstrak seperti tangguh, gigih, sayang, senang, dan seterusnya belum mereka pahami meskipun mereka sudah pernah mendengarnya.

Gagasan abstrak pada belum diketahui siswa. Hal itu terlihat pada siswa ketika guru bertanya pada kata berkaitan dengan gagasan kata sopan santun, permohonan, tentang ibadah dan tanggung jawab. Hal tersebut dapat diperoleh kesimpulan bahwa kata yang dikuasai dan dimiliki siswa kelas 1 bersifat konkret. Penguasaan pada kata yang mereka lihat, mereka dengar, dan mereka lakukan dalam kegiatan sehari-hari. Bersifat kebendaan, kesukaan atau kebiasaan dan apa yang dilakukan oleh siswa tersebut. Sehingga jika dalam permainan scrabble ditingkatkan pada konseptual yang lebih luas. Tentu akan memperoleh kemampuan mengumpulkan kata bahasa Indonesia lebih banyak lagi. Namun dilihat dari sisi lainnya. Siswa masih menggunakan bahasa daerah atau bahasa utama yang ketika digunakan dalam konsep bahasa tidak dapat digunakan.

Permainan Scrabble merupakan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan kosakata siswa. Meskipun permainan ini awalnya lebih dikenal dalam pembelajaran bahasa Inggris, penerapannya dalam pembelajaran bahasa Indonesia memberikan dampak yang signifikan. Penerapan Scrabble dilakukan dengan membagi siswa ke dalam kelompok kecil beranggotakan 2 hingga

4 orang. Masing-masing kelompok diberikan papan permainan Scrabble serta satu set huruf untuk dimainkan dalam batas waktu yang ditentukan.

Pada awal penerapan, banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami aturan permainan. Mereka tidak terbiasa dengan konsep menyusun kata secara strategis dengan menggunakan huruf yang tersedia. Namun, setelah diberikan bimbingan oleh guru dan melalui beberapa sesi permainan, siswa mulai memahami dan menikmati permainan. Hal ini menunjukkan bahwa permainan Scrabble bukan hanya sekadar alat pengajaran, tetapi juga sarana pembelajaran yang dapat melatih strategi berpikir siswa dalam menyusun kata.

Selama proses pembelajaran dengan Scrabble, terdapat perkembangan keterampilan kosakata yang dapat diamati melalui jumlah kata yang berhasil disusun oleh siswa. Berdasarkan data yang diperoleh, rata-rata siswa mampu menyusun kata dengan jumlah yang semakin meningkat dalam setiap sesi permainan. Tabel berikut menunjukkan hasil skor permainan siswa setelah mengikuti sesi pembelajaran dengan Scrabble:

terlihat bahwa semakin sering siswa berlatih menggunakan Scrabble, semakin tinggi skor yang mereka peroleh. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan kosakata mereka mengalami peningkatan. Selain itu, permainan ini memacu mereka untuk lebih kreatif dalam menyusun kata-kata, serta membantu mereka untuk mengenal lebih banyak kosakata baru.

Motivasi belajar siswa juga mengalami peningkatan selama pembelajaran menggunakan Scrabble. Faktor utama yang berkontribusi dalam peningkatan motivasi ini adalah aspek permainan yang menyenangkan serta adanya kompetisi sehat di antara siswa. Siswa lebih bersemangat dalam belajar karena merasa bahwa pembelajaran bahasa Indonesia tidak lagi membosankan. Mereka merasa tertantang untuk menyusun kata dengan nilai tertinggi guna mengalahkan lawan mereka dalam permainan.

Selain itu, partisipasi siswa dalam proses pembelajaran juga meningkat. Jika pada metode pembelajaran konvensional banyak siswa yang pasif dan kurang aktif dalam berkomunikasi, metode pembelajaran dengan Scrabble justru membuat siswa lebih aktif berinteraksi dengan teman sekelompoknya. Mereka bekerja sama dalam menyusun kata serta mendiskusikan strategi terbaik dalam mendapatkan skor tertinggi. Hal ini juga berdampak positif terhadap keterampilan komunikasi dan kerja sama mereka.

Meskipun Scrabble berhasil meningkatkan keterampilan kosakata siswa, masih terdapat beberapa keterbatasan yang ditemukan dalam penelitian ini. Salah satu kendala utama adalah kecenderungan siswa untuk menyusun kata-kata yang bersifat konkret. Siswa lebih banyak menggunakan kata-kata yang berkaitan dengan benda yang mereka lihat sehari-hari, seperti pakaian, makanan, atau barang-barang di rumah. Kata-kata abstrak seperti "tanggung jawab", "kesopanan", atau "pengorbanan" masih sulit untuk dipahami oleh siswa kelas 2 SD.

Keterbatasan ini terjadi karena pada usia 7-8 tahun, siswa masih berada dalam tahap berpikir konkret menurut teori perkembangan kognitif Piaget. Oleh karena itu,

dalam pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan Scrabble, guru sebaiknya secara bertahap mengenalkan konsep-konsep abstrak dengan cara yang lebih konkret. Misalnya, guru dapat memberikan ilustrasi atau contoh dalam kehidupan sehari-hari agar siswa dapat lebih mudah memahami makna kata abstrak tersebut.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Scrabble dapat menjadi alternatif metode pembelajaran bahasa Indonesia yang efektif, terutama dalam meningkatkan keterampilan kosakata siswa. Implikasi dari temuan ini adalah sebagai berikut:

Peningkatan Minat Siswa terhadap Bahasa Indonesia Dengan metode yang lebih interaktif dan menyenangkan, siswa menjadi lebih antusias dalam mempelajari kosakata bahasa Indonesia. Guru dapat lebih kreatif dalam merancang pembelajaran dengan memasukkan unsur permainan yang edukatif.

Penguatan Keterampilan Berpikir Kritis dan Kreatif Scrabble melatih siswa untuk berpikir secara kritis dalam menyusun kata dengan skor tertinggi. Siswa terdorong untuk menggunakan kreativitas mereka dalam memilih kata yang paling efektif untuk mendapatkan poin lebih banyak.

Meningkatkan Kolaborasi dan Interaksi Sosial Dengan bermain dalam kelompok, siswa belajar untuk bekerja sama dan berkomunikasi dengan teman-teman mereka. Mereka juga belajar untuk menerima pendapat orang lain dan berdiskusi dalam mengambil keputusan.

Perluasan Materi Pembelajaran Scrabble dapat digunakan tidak hanya untuk pembelajaran kosakata, tetapi juga untuk pembelajaran lainnya seperti ejaan, sinonim-antonim, serta struktur kata dalam bahasa Indonesia. Metode ini dapat diadaptasi untuk berbagai jenjang pendidikan sesuai dengan tingkat kesulitan yang dibutuhkan.

Berdasarkan hasil penelitian ini, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat dilakukan untuk pengembangan lebih lanjut Penggunaan Scrabble dalam Materi yang Lebih Kompleks Penelitian lanjutan dapat mengkaji bagaimana permainan ini dapat digunakan dalam mengajarkan tata bahasa atau struktur kalimat bahasa Indonesia.

Penyesuaian Permainan dengan Kebutuhan Siswa Guru dapat menciptakan variasi permainan Scrabble yang lebih sesuai dengan kurikulum pendidikan serta tingkat pemahaman siswa.

Pengujian pada Kelompok Usia yang Berbeda Permainan Scrabble dapat diuji cobakan pada siswa dengan jenjang kelas yang lebih tinggi untuk melihat sejauh mana efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan bahasa Indonesia.

SIMPULAN

Scrabble merupakan suatu sarana permainan, berbentuk susunan huruf, yang dapat disusun pada sebuah lembaran/papan secara vertikal maupun horizontal dengan nilai tertentu. Siswa sekolah dasar yang berumur 7 hingga 8 tahun memiliki karakteristik siswa belajar dan bermain. Pembendaharaan atau pengumpulan kata siswa kelas 2 masih bersifat konkret terkait kepada semua hal yang mereka temukan disekitar dalam keseharian mereka.

Hasil penelitian membuktikan bahwa dengan penggunaan scrabble dalam pembelajaran bahasa Indonesia menunjukkan efektifitas yakni meningkatkan kemampuan kosakata siswa dilihat bagaimana proses mereka menyusun huruf menjadi kata dalam meraih skor tertinggi. Selain itu dilihat dari aktifitas dan motivasi belajar siswa terlihat belajar menjadi aktif, menyenangkan dan memotivasi siswa untuk mencoba dan berpikir dalam menentukan kata sehingga mereka mampu menemukan dan mengumpulkan kata dengan baik.

Penelitian tindak lanjut disarankan bahwa dengan strategi belajar menggunakan permainan, salah satunya scrabble cocok digunakan pada anak usia sekolah dasar khususnya kelas bawah dan diuji cobakan pada materi lain dan lebih melihat akurasi waktu pelaksanaan.

Berdasarkan hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa permainan Scrabble memiliki dampak positif terhadap keterampilan kosakata siswa kelas 2 SD Negeri 106151 Hampanan Perak. Penerapan permainan ini membantu siswa dalam memperbanyak kosakata, meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong mereka untuk berpikir secara kreatif. Meskipun masih terdapat keterbatasan dalam penguasaan kata abstrak, secara keseluruhan, Scrabble terbukti sebagai metode pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Oleh karena itu, metode ini layak untuk diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar guna meningkatkan keterampilan bahasa siswa secara lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

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

- Lukitaningtyas, A., Adi, E., & Susilaningsih,
S. (2019). Penerapan Permainan Scrabble Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas III Di Sdk St. Fransiskus Lawang. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 213–223. <https://doi.org/10.17977/um038v2i32019> p213
- Muspawi, M., Suryani, I., & Rahayu, A. Y. (2020). Penerapan Permainan Scrabble Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Anak. *Jurnal Sains Sosio Humaniora*, 4(1), 1–9. <https://doi.org/10.22437/jssh.v4i1.9761>
- Napitu, H. T., & Nasriah, N. (2019). Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Berhitung Di Tk Assisi Medan. *Jurnal Tematik*, 9(2), 98–108.
<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/tematik/article/view/14431>
- Nurjannah. (2019). Peningkatan Kemampuan Penguasaan Kosakata Melalui Kartu Huruf Bergambar Siswa Kelas Ii Sdn 5 Soni. *Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol.*, 4(8), 292–313.
<https://media.neliti.com/media/publications/119169-ID-peningkatan-kemampuan-penguasaan-kosakat.pdf>.
- Praheto, B. E., & Sayekti, O. M. (2021). Metode 2M2Pr Berbasis Quantum Learning Dan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia.