



**EFEKTIVITAS PERMAINAN SCRABBLE DALAM MENGUKUR  
KEMAMPUAN KOSAKATA BAHASA INDONESIA ANAK KELAS 1 SD  
INSAN MULIA**

**Ani Sri Mulyani<sup>1</sup>, Rohimah Nurul Bayyinah<sup>2</sup>, Lies Dharjati<sup>3</sup>, Johan Rojak<sup>4</sup>**

STAI Sabili Bandung<sup>1234</sup>

[anisrimulyani2194@gmail.com](mailto:anisrimulyani2194@gmail.com), [kataima123@gmail.com](mailto:kataima123@gmail.com),

[liesdharjati1002@gmail.com](mailto:liesdharjati1002@gmail.com), [johanrojak@gmail.com](mailto:johanrojak@gmail.com).

**ABSTRACT**

*This study aims to determine the mastery of Indonesian vocabulary in grade 1 elementary school children including the quantity of vocabulary variety, word classes, and vocabulary scope. The method used is descriptive qualitative research method. The results of this study include the quantity of various Indonesian vocabulary in each child that differs from one another, nouns are the class of words that are most mastered by children, and the scope of children's vocabulary is mostly still at the level of objects, activities, situations, and things. - Other matters of a concrete nature.*

**Keywords:** Vocabulary Mastery, 1st grade children, Scrabble Game

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penguasaan kosakata bahasa Indonesia pada anak SD usia kelas 1 SD meliputi kuantitas ragam kosakata, kelas kata, dan ruang lingkup kosakata. Metode yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini diantaranya adalah kuantitas ragam kosakata bahasa Indonesia pada setiap anak berbeda antara satu dengan yang lain, nomina adalah kelas kata yang paling banyak dikuasai anak, dan ruang lingkup kosakata anak sebagian besar masih berada pada tataran benda, aktivitas, keadaan, dan hal-hal lain yang bersifat konkret.

**Kata Kunci:** Penguasaan Kosakata, anak usia kelas 1 SD, Permainan Scrabble

**PENDAHULUAN**

Kosakata sebagai salah satu materi pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah menempati peran yang sangat penting sebagai dasar penguasaan siswa terhadap penguasaan materi dalam mata pelajaran bahasa Indonesia dan penguasaan mata pelajaran lainnya. Penguasaan kosakata akan mempengaruhi cara berpikir dan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran bahasa sehingga penguasaan kosakata dapat menentukan kualitas seorang siswa dalam berbahasa (Kasno, 2014:1) senada dengan itu Tarigan (1997:2) Pendapat tersebut, tentunya dapat dipahami bahwa

kualitas dan kuantitas kosakata atau pembendaharaan kata yang dimiliki anak usia SD kelas 1 akan membantu anak tersebut dalam menyerap berbagai informasi yang disampaikan para pengajar atau informasi dari berbagai sumber belajar lainnya. Penguasaan kosakata yang baik sangat mempengaruhi kemampuan anak dalam berkomunikasi, baik lisan maupun tulisan.

Pentingnya pembelajaran kosakata terhadap peningkatan dan pengembangan kemampuan anak berbahasa menyebabkan pembelajaran bahasa semakin mendesak untuk dilakukan secara lebih serius dan terarah. Hal ini dikarenakan dilapangan masih banyak dijumpai anak didik yang mengalami kesulitan dalam melakukan pembelajaran bahasa Indonesia terutama tampak pada saat pembelajaran empat keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca dan menulis) yang disebabkan kemampuan penguasaan kosakata Indonesia siswa rendah.

Rendahnya penguasaan kosakata bahasa Indonesia anak juga disebabkan oleh rendahnya minat baca. Anak hanya membaca buku teks yang mereka miliki bahkan pada umumnya anak hanya membaca ketika berada di kelas. Minat baca yang rendah ini pun kurang didukung oleh sarana dan prasarana yang kurang memadai.

Permasalahan atau kendala selanjutnya yang menjadi penyebab rendahnya kosakata anak dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah penggunaan model, strategi dan teknik pembelajaran yang kurang tepat. Guru masih tetap menggunakan pendekatan ceramah yang lebih berpusat pada pengajar. Mereka mengajar hanya sesuai dengan langkah-langkah yang terdapat pada buku ajar, dan anak tidak pernah melakukan pengamatan secara langsung terhadap keadaan nyata yang ada di sekelilingnya. Selain itu, proses pembelajaran masih menggunakan teknik menghafal (memorisasi).

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka peneliti merumuskan masalah utama pada penelitian ini, yaitu "Bagaimana permainan scrabble dapat menambah kemampuan kosakata bahasa Indonesia anak usia SD Kelas 1 di SDIT Insan Mulia?"

## **METODE PENELITIAN**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Hal ini karena data yang dikumpulkan berupa kata-kata yang disusun dengan permainan scrabble oleh anak sekolah dasar usia SD Kelas 1. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini menggunakan interaksi sosial dan permainan scrabble sebagai cara memperoleh data dari sumber data secara alami. Sumber data penelitian ini adalah anak-anak di SDIT Insan Mulia yang berusia SD Kelas 1. Setiap kelompok jenis kelamin diambil sampel lima anak sehingga terdapat sepuluh subjek penelitian.

Data penelitian ini bersifat deskriptif, artinya kosakata yang menjadi data utama penelitian ini adalah sumber deskripsi yang memaparkan mengenai seluk-beluk penguasaan kosakata bahasa Indonesia pada anak usia SD Kelas 1. Oleh karena itu, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kualitatif. Metode penelitian deskriptif kualitatif dipandang sesuai untuk mendeskripsikan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai penguasaan

kosakata bahasa Indonesia pada anak sekolah dasar usia SD Kelas 1 SDIT Insan Mulia.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Selama penelitian atau pada saat permainan berlangsung, anak terlihat sangat antusias mengikuti permainan ini karena memang sebagian besar dari mereka baru pertama kali bermain scrabble. Awalnya mereka bertanya-tanya seperti apa permainan scrabble itu, karena pada awalnya mereka bahkan baru mendengar kata itu. Setelah dijelaskan mengenai apa itu scrabble dan cara memainkannya dapat dilihat sendiri bahwa mereka sangat senang bermain permainan tersebut. Dilihat dari estimasi waktu permainan yang dijadwalkan hanya 15 menit dan mereka ingin menambah waktu lagi untuk terus bermain. Namun pada penelitian ini peneliti mengambil data hanya sampai pada menit ke 30 anak bermain scrabble.

Pada permainan tersebut terlihat adanya perlombaan dan persaingan antar anak karena melihat skor temannya yang lebih tinggi, mereka ingin terus berusaha untuk mencapai skor melebihi teman-temannya. Akhirnya mereka berfikir keras bagaimana 7 huruf yang mereka dapatkan tersebut dapat membentuk kata dengan skor yang tinggi. Jadi anak tidak hanya belajar mengenai kosakata, namun pula cara berstrategi untuk mendapatkan skor tinggi dengan melihat peluang atau kesempatan pada huruf-huruf scrabble yang sudah tersusun di papan scrabble. Selain itu pula anak belajar berhitung karena setiap huruf terdapat angka dan saat menyusun kata harus menghitung berapa skor yang di dapat dari kata tersebut.

Data Perhitungan Permainan Scrabble

No.	Nama	L/P	Usia	Skor Scrabble yang di dapat	Jumlah kata yang tersusun
1.	Nada	P	7	90	11 kata
2.	Alesha	P	7	127	18 kata
3.	Reyna	P	7	85	8 kata
4.	Yumna	P	7	108	13 kata
5.	Naila	P	7	73	7 kata
6.	Adam	L	7	70	7 kata
7.	Azzam	L	7	64	6 kata
8.	Imam	L	7	98	10 kata
9.	Ahsan	L	7	100	11 kata
10.	Thoriq	L	7	67	7 kata

Berdasarkan tabel perhitungan permainan scrabble dapat disimpulkan bahwa anak usia SD Kelas 1 sudah mulai memiliki banyak pembendaharaan kata, dapat dilihat dari tabel bahwa dala waktu 30 menit mereka dapat menyusun beberapa

kata sekitar 6-18 kata. Karena pada permainan scrabble ini tidak hanya penguasaan kosakata saja yang dinilai, tetapi mengenai strateginya jadi wajar jika dalam waktu 30 menit anak sudah dapat menyusun kata dalam jumlah tersebut.

Dari hasil dari susunan-susunan kata yang terbentuk pada permainan scrabble, pada anak usia SD Kelas 1, ruang lingkup kosakata bahasa Indonesia yang dikuasai sebagian besar masih berada dalam tataran benda, aktivitas, keadaan, dan hal-hal lain yang bersifat konkret. Kosakata yang berkaitan dengan aktivitas sehari-hari seperti makan, minum, tidur, mandi, belajar, bermain dan sebagainya adalah salah satu contoh gagasan-gagasan konkret yang sering keluar dari tuturan anak-anak. Begitu juga dengan namanama dalam lingkup kekerabatan seperti bapak/ayah, ibu, kakak, adik, dan sebagainya. Walaupun demikian, tidak berarti anak belum menguasai gagasangagasan abstrak sepenuhnya. Anak sudah menguasai gagasan-gagasan abstrak seperti susah, senang, sayang dan sebagainya yang berada dalam ruang lingkup keadaan, hanya saja untuk konsep kosakata abstrak yang lebih tinggi, anakanak belum mampu memahaminya dengan baik. Hal itu dapat diketahui ketika terdapat anak yang menanyakan konsep sebuah kata sopan, berbagi, ibadah, dan amal kepada peneliti ketika berinteraksi di lapangan.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup kosakata anak selain berhubungan dengan segala sesuatu yang bersifat konkret juga berhubungan dengan segala sesuatu yang dapat dirasakan dan dialami sendiri oleh anakanak. Hal ini sejalan dengan pendapat Dale yang menyatakan bahwa kosakata anak-anak hanya dibatasi oleh pengalaman-pengalaman mereka dan oleh model-model yang tersedia (Tarigan, 1993:6).

Jadi, jika lingkungan mampu memberikan banyak pengalaman kepada anak-anak dimungkinkan ruang lingkup kosakata anak akan lebih luas lagi. Hal ini karena anak-anak menginterpretasikan kata-kata berdasarkan pengalamannya pada masa lalu. Segala sesuatu yang dilihat, didengar, dirasakan, dan dilakukan anak pada masa lalu akan memperkaya ruang lingkup kosakata anak-anak.

Jadi, permainan scrabble ini cocok untuk diterapkan di pembelajaran bahasa Indonesia karena selain melatih sejauh mana pembendaharaan kosakata anak juga anak belajar strategi dan berhitung. Itu akan membuat pembelajaran tidak monoton dan menyenangkan.

## **KESIMPULAN**

Scrabble dapat digunakan untuk mengukur pembendaharaan kosakata yang dimiliki anak. Anak belajar mengenai kosakata dan berstrategi untuk mendapatkan skor tinggi dengan melihat peluang atau kesempatan pada hurufhuruf scrabble yang sudah tersusun di papan scrabble. Selain itu pula anak belajar berhitung karena setiap huruf terdapat angka dan saat menyusun kata harus menghitung berapa skor yang di dapat dari kata tersebut.

Pada anak usia SD Kelas 1, ruang lingkup kosakata bahasa Indonesia yang dikuasai sebagian besar masih berada dalam tataran benda, aktivitas, keadaan, dan hal-hal lain yang bersifat konkret. Kosakata yang berkaitan dengan aktivitas sehari-hari seperti makan, minum, tidur, mandi, belajar, bermain dan sebagainya adalah salah satu contoh gagasan-gagasan konkret yang sering keluar dari tuturan anak-anak.

Jadi, permainan scrabble ini cocok dan efektif untuk diterapkan di pembelajaran bahasa Indonesia usia kelas 1 SD karena selain melatih sejauh mana pembendaharaan kosakata anak juga anak belajar strategi dan berhitung sehingga anak lebih antusias dalam menemukan kata dengan nilai yang tinggi sehingga aktivitas pembelajaran tidak monoton dan tentunya sangat menyenangkan.

### Daftar Pustaka

- Kasno. 2014. *Kamus Sebagai Sumber Rujukan dan Pengajaran Kosakata*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Mulyani, A. S., Hani, U., & Arifillah, M. J. (2022). Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Bercerita Terhadap Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD Plus Babussalam. *MURABBI*, 1(2), 29-35.
- Mulyani, A. S., Yudiyanto, M., & Sabirin, A. (2023). Model Meaningful Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Pada Pembelajaran Menulis Cerita. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(19), 1006-1018.
- Tarigan. 1997. *Pendidikan dan Bahasa Sastra Indonesia di Kelas Rendah*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Tarigan, HG. 1993. *Pengajaran Kosa Kata*. Bandung: Angkasa.
- Hermansyah, Y., Nurishlah, L., & Syahidah, R. N. (2021, December). THE CHARACTER OF SOCIAL CARE IN CITIZENSHIP EDUCATION (PKn) LEARNING IN ELEMENTARY SCHOOLS. In *International Conference on Health Science, Green Economics, Educational Review and Technology* (Vol. 3, pp. 481-490).
- Hidayat, Y., Yudiyanto, M., Malik Sofy, A. R., Nurishlah, L., Hadi, D. S., Mulyani, A. S., ... & Hidayat, I. S. (2024). *STUDENT CENTER: memahami peserta didik dari berbagai aspek*. CV. Intake Pustaka.
- Yudiyanto, M., Samadi, M. R., & Amaliya, M. F. (2023). Implementation of Reading Characters in BTQ Learning in Elementary. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(1), 784-791.
- Yudiyanto, M., Anwar, S., Hidayat, Y., Arifin, Z., Firdaus, M. R., Ramdani, A., ... & Dini, A. (2024). *PEMBANGUNAN MENTAL PENDIDIK BERBASIS KESADARAN DIRI*. CV. Intake Pustaka.
- Yudiyanto, M., Mulyani, A. S., & Kusnadi, R. (2022). Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Karakter Bersahabat dan Komunikatif di SD/MI. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(23), 824-832.