

**PENGEMBANGAN PERMAINAN VISCRAB (VISUAL SCRABBLE)
UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA ANAK USIA 4-5 TAHUN**Marirotul Zulfatunnafi'ah¹, Rosa Imani Khan², Ridwan³^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas
Nusantara PGRI Kediri, Kediri, Indonesiazuna93522@gmail.com¹, rossa_rose@unpkediri.ac.id², ridwan@unpkediri.ac.id³**Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya permasalahan dalam perkembangan bahasa anak, khususnya penguasaan kosakata. Keterbatasan kosakata menyebabkan anak kurang aktif dalam pembelajaran dan mengalami kesulitan dalam memahami bacaan dan instruksi guru. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan permainan VISCRAB (Visual Scrabble) untuk memperkaya kosakata anak usia 4-5 tahun. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) yang mengacu pada model Borg and Gall, dengan tahapan meliputi identifikasi masalah, pengumpulan data, desain produk, dan validasi desain. Instrumen penelitian berupa lembar penilaian oleh ahli materi dan ahli permainan untuk mengevaluasi kelayakan, kemenarikan, dan kevalidan produk, serta sebagai acuan perbaikan. Data dianalisis dengan menggunakan rumus Aiken's untuk mengukur tingkat kelayakan permainan VISCRAB (Visual Scrabble). Hasil validasi menunjukkan nilai di atas ambang batas 0.5, yang menunjukkan bahwa VISCRAB (Visual Scrabble) layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran kosakata. Kedepannya, permainan ini dapat dikembangkan dengan variasi kata dan desain yang lebih menarik, serta dapat dimanfaatkan oleh orang tua dan pendidik dalam mengajarkan kosakata anak usia dini di rumah maupun di sekolah.

Kata kunci: Kosakata, Anak Usia Dini, Permainan VISCRAB (VISUAL SCRABBLE) (Visual Scrabble).

Abstract

This study is motivated by problems in children's language development, especially vocabulary mastery. Limited vocabulary causes children to be less active in learning and have difficulty understanding reading and teacher instructions. The purpose of the research is to develop a VISCRAB (Visual Scrabble) game to enrich the vocabulary of children aged 4-5 years. The method used is Research and Development (R&D) referring to the Borg and Gall model, with stages including problem identification, data collection, product design, and design validation. The research instrument was an assessment sheet by material and game experts to evaluate the feasibility, attractiveness, and validity of the product, as well as a reference for improvement. The data were analyzed using Aiken's formula to measure the feasibility level of the VISCRAB (Visual Scrabble) game. The validation results showed a value above the 0.5 threshold, indicating that VISCRAB (Visual Scrabble) is feasible to use as a vocabulary learning media. In the future, this game can be developed with a variety of words and a more attractive design, and can be utilized by parents and educators in teaching early childhood vocabulary at home and school.

Article History

Received: Agustus 2025
Reviewed: Agustus 2025
Published: Agustus 2025

Plagiarism Checker No
235

Prefix DOI :

[10.8734/Sindoro.v1i2.365](https://doi.org/10.8734/Sindoro.v1i2.365)

Copyright : Author
Publish by : Sindoro



This work is licensed
under a [Creative
Commons Attribution-
NonCommercial 4.0
International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

Keywords: <i>Vocabulary, Early Childhood, VISCRAB (VISUAL SCRABBLE) (Visual Scrabble) Game.</i>	
--	--

PENDAHULUAN

Di era modern, pendidikan anak usia dini (PAUD) memegang peranan penting sebagai fondasi dasar bagi perkembangan manusia. Menurut UU No. 20 Tahun 2003, PAUD dirancang sebagai program pembinaan yang komprehensif bagi anak usia 0-6 tahun yang bertujuan untuk memberikan rangsangan pendidikan guna mempersiapkan anak dalam memasuki jenjang pendidikan selanjutnya (Hidayat & Nurlatifah, 2023). Masa golden age (0-6 tahun) merupakan fase kritis dimana anak memiliki tingkat kepekaan yang tinggi terhadap berbagai rangsangan dari lingkungan sekitarnya (Silvia & Wirabrata, 2021). Perkembangan anak pada fase awal kehidupan ini akan menentukan bagaimana ia menjalani kehidupannya pada tahap-tahap selanjutnya (Rupnidah & Suryana, 2022). Anak usia dini sering disebut sebagai masa keemasan (golden age) karena segala sesuatu yang dipelajari anak mudah terserap ke dalam otak dan bertahan hingga dewasa (Shofia & Dadan, 2021). Selain itu, anak usia dini juga disebut sebagai peniru ulung, karena anak akan meniru apa yang dilihat dan didengarnya (Nurul Zahriani Jf & Khairul Azmi, 2022) (Nurul Zahriani Jf & Khairul Azmi, 2022).

Salah satu aspek penting dalam perkembangan anak adalah kemampuan berbahasa, khususnya penguasaan kosakata, yang menjadi dasar dari kemampuan berkomunikasi (Dwiyanti & Khan, 2020). Menurut Subyakto dan Nababan dalam (Markus et al., 2017), bahasa merupakan bentuk komunikasi yang mengekspresikan pikiran dan perasaan seseorang melalui simbol-simbol tertentu untuk menyampaikan makna kepada orang lain. Kemampuan bahasa tidak hanya dilihat dari kemampuan anak dalam membaca saja, tetapi dilihat dari kemampuan lain seperti kemampuan penguasaan kosakata, kemampuan komunikasi dan pemahaman pada anak (Buadanani & Suryana, 2021). Pemerolehan kosakata berpengaruh terhadap kemampuan berbahasa anak (Utami, 2023). Seperti yang dikemukakan oleh Gorys Keraf (dalam Buadanani & Suryana, 2021) kosakata merupakan unsur yang mendasar dalam berbahasa dan memiliki peran yang sangat penting untuk dikembangkan dan ditingkatkan dalam kemampuan berbahasa, yaitu bahasa verbal dan bahasa non-verbal dalam mewujudkan perpaduan antara pikiran dengan perasaan yang digunakan. Sangat penting bagi anak untuk menguasai dan mempelajari kosakata karena semakin banyak kosakata yang dimiliki, maka akan semakin meningkat pula kemampuan berbahasanya (Hoerudin, 2023).

Namun, ada dua tantangan utama yang menghambat pencapaian ini: pertama, dominasi bahasa daerah dalam komunikasi sehari-hari di lingkungan keluarga (Zahro et al., 2020), dan kedua, metode pembelajaran konvensional di PAUD yang kurang menarik bagi anak (Silvia & Wirabrata, 2021). Hal ini mengakibatkan kemampuan ekspresi verbal anak terbatas dan kesulitan dalam partisipasi akademik (Febriani & Latif, 2024).

Untuk mengatasi masalah tersebut, penelitian ini mengembangkan VISCRAB (Visual Scrabble), sebuah permainan edukatif inovatif yang menggabungkan unsur visual seperti gambar dan warna dengan susunan huruf untuk memfasilitasi pembelajaran kosakata anak usia 4-5 tahun. VISCRAB (Visual Scrabble) merupakan modifikasi dari media Scrabble yang telah terbukti dapat meningkatkan kosakata siswa (Istiana et al., 2023). Konsep ini didukung oleh berbagai temuan penelitian terdahulu yang membuktikan keefektifan permainan Scrabble dalam meningkatkan kemampuan berbahasa (Lukitaningtyas et al., 2019).

Penelitian ini berfokus pada pertanyaan "Bagaimana mengembangkan VISCRAB (Visual Scrabble) untuk meningkatkan penguasaan kosakata anak usia 4-5 tahun?" dengan tujuan untuk menciptakan media pembelajaran interaktif berbasis permainan.

Dari segi manfaat, VISCRAB (Visual Scrabble) diharapkan tidak hanya dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran, tetapi juga memberikan alternatif metode pembelajaran yang kreatif bagi para pendidik. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya referensi dalam pengembangan media pembelajaran di tingkat PAUD.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan mengadaptasi model Borg & Gall yang dikutip dari (Habibah, 2019). Menurut Sugiyono (Putra et al., 2020) jenis penelitian pengembangan sering diartikan sebagai suatu tindakan atau langkah untuk menciptakan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Penelitian diadakan untuk memperluas, memperdalam atau mengembangkan ilmu pengetahuan pendidikan yang telah ada (Arsyam & M. Yusuf Tahir, 2021).

Mempertimbangkan efisiensi waktu dan biaya seperti yang dikemukakan oleh (Hidayah, 2022), peneliti menyederhanakan prosedur baku yang semula terdiri dari sepuluh tahap menjadi empat tahap utama. Hal ini sejalan dengan penjelasan (Mesra & Romi, 2023) bahwa dalam pelaksanaannya, peneliti dapat memodifikasi kesepuluh langkah tersebut menjadi langkah-langkah yang lebih sederhana agar sesuai dengan kebutuhan dan konteks peneliti dengan memperhatikan kondisi yang ada selama proses pengembangan di lapangan.

Tahap pertama berupa identifikasi kebutuhan melalui analisis kesenjangan antara kondisi ideal dan kondisi aktual berdasarkan kajian literatur dan pemetaan peluang pengembangan produk edukasi.

Pada tahap kedua, dilakukan pengembangan desain awal yang meliputi penyusunan konsep produk berdasarkan hasil temuan kebutuhan dan perancangan prototipe VISCRA (Visual Scrabble) yang dikhususkan untuk anak usia 4-5 tahun. Tahap ketiga adalah proses validasi ahli dimana produk dievaluasi kelayakannya oleh ahli pendidikan anak dengan menggunakan instrumen penilaian berbasis skala Likert yang mengacu pada (Simanjuntak et al., 2021). Tahap terakhir adalah revisi produk yang meliputi penyempurnaan berdasarkan masukan validator dan finalisasi desain untuk keperluan implementasi.

Proses validasi dalam penelitian ini mengikuti standar Brown & Cohen sebagaimana dikutip dalam (Hidayah, 2022), dengan melibatkan validator yang ahli dalam bidang pendidikan anak usia dini. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner penilaian dengan skala Likert yang berfokus pada evaluasi tiga aspek utama yaitu kelayakan konten, kesesuaian dengan tahap perkembangan anak, dan potensi keefektifan dalam pembelajaran.

Penyederhanaan prosedur penelitian ini dilakukan dengan beberapa pertimbangan penting. Pertama, terbatasnya waktu penelitian yang tersedia. Kedua, pertimbangan efisiensi anggaran penelitian. Ketiga, kebutuhan untuk memfokuskan pengembangan pada aspek-aspek kritis dari produk yang paling menentukan keberhasilannya.

HASIL KARYA DAN PEMBAHASAN

Desain Produk VISCRA (Visual Scrabble) sebagai Media Pembelajaran Inovatif

Penelitian ini mengembangkan VISCRA (Visual Scrabble), sebuah permainan edukatif yang terbuat dari bahan daur ulang berupa kardus bekas yang dirancang khusus untuk memperkaya kosakata anak usia 4-5 tahun. Produk ini terdiri dari papan permainan, potongan huruf, potongan gambar, dan kartu bergambar yang dikembangkan sebagai jawaban atas temuan permasalahan di tingkat taman kanak-kanak, di mana anak mengalami keterbatasan penguasaan kosakata karena metode pembelajaran yang kurang menarik dan inovatif. VISCRA (Visual Scrabble) hadir sebagai solusi kreatif bagi para guru untuk menyajikan materi kosakata dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi anak-anak usia prasekolah.

Hasil Validasi oleh Para Ahli

Produk VISCRA (Visual Scrabble) telah melalui proses validasi yang ketat oleh dua kelompok ahli. Validasi materi dilakukan oleh Widi Wulansari, M.Pd. dan Ayu Titis Rukmana Sari, M.Sn. yang menyimpulkan bahwa seluruh aspek materi telah memenuhi kriteria kelayakan dengan nilai di atas 0,5. Para validator memberikan beberapa saran perbaikan seperti

menambah variasi gambar buah, memasang papan permainan di dinding untuk kegiatan kelompok, dan menyederhanakan pemilihan kata sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

Sementara itu, validasi aspek permainan oleh Epritha Kurnia Wati, M.Pd. dan Veny Iswantiningtyas, M.Psi. menghasilkan saran perbaikan antara lain pelapisan kartu bergambar agar aman, perbaikan desain alat permainan agar lebih menarik, penambahan petunjuk penggunaan, dan konsistensi jumlah huruf pada kosa kata yang dipilih.

Pembahasan Efektivitas VISCRAB (VISUAL SCRABBLE)

Rendahnya pemerolehan kosakata pada anak usia dini menjadi dasar pengembangan VISCRAB (Visual Scrabble) yang mengadopsi pendekatan belajar sambil bermain. Seperti yang diungkapkan oleh (Dewi et al., 2021), kegiatan bermain merupakan kegiatan alamiah yang disukai anak tanpa perlu adanya paksaan. Kegiatan bermain sambil belajar untuk anak usia dini dirancang untuk menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak secara menyeluruh (Rahayu, 2020). Permainan Scrabble memiliki kesamaan dengan teka-teki silang, yaitu dalam hal menyusun huruf dalam kotak-kotak sehingga membentuk sebuah kata (Hardianti, 2019). Konsep Scrabble yang dimodifikasi dengan unsur visual didukung oleh penelitian oleh (Istiana et al., 2023) dan Yulianti & Linggar dalam (Habib, 2024) yang membuktikan keefektifan pendekatan visual dalam pembelajaran.

VISCRAB (Visual Scrabble) menawarkan pengalaman belajar yang interaktif melalui kombinasi kata dan gambar dengan desain warna-warni yang menarik. Hasil validasi oleh empat orang ahli menegaskan kelayakan produk ini sebagai media pembelajaran, meskipun masih memerlukan beberapa penyempurnaan. Temuan ini sejalan dengan pendapat Sugiono dan Kuntjojo dalam (Wahyuningrum & Dwiyantri, 2022) tentang pentingnya pendekatan bermain dalam pembelajaran anak usia dini. Modifikasi visual pada permainan tradisional Scrabble tidak hanya memfasilitasi pemahaman makna kata, tetapi juga mengembangkan keterampilan komunikasi melalui interaksi sosial dalam permainan.



Gambar 1. Peralatan untuk Memainkan Permainan Scrabble Visual

SIMPULAN

Permainan VISCRAB (Visual Scrabble) terbukti efektif sebagai media pembelajaran kosakata untuk anak usia 4-5 tahun. Dengan metode belajar sambil bermain yang interaktif, permainan ini tidak hanya memperkaya kosakata anak, tetapi juga meningkatkan motivasi anak untuk berkomunikasi. Melalui kegiatan mengidentifikasi gambar dan menyusun huruf, anak-anak mengembangkan kemampuan kognitif, kreativitas, dan keterampilan sosial.

Keunggulan VISCRAB (Visual Scrabble) terletak pada kemampuannya untuk menciptakan lingkungan belajar yang hidup, di mana anak-anak dapat berinteraksi langsung dengan kosakata dalam konteks yang nyata. Hal ini menjadikannya lebih dari sekadar permainan, tetapi alat

pendidikan yang menyenangkan yang memiliki dampak signifikan pada perkembangan bahasa anak usia dini.

REFERENSI

- Arsyam, M., & M. Yusuf Tahir. (2021). Ragam Jenis Penelitian dan Perspektif. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 2(1), 37-47. <https://doi.org/10.55623/au.v2i1.17>
- Buadanani, & Suryana, D. (2021). Upaya Meningkatkan Kosakata pada Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional Pancasila Lima Dasar. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2067-2077. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1951>
- Dewi, D. K., I., V., & Hadi, I. (2021). Bermain Pasir Ajaib Untuk Mengembangkan Motorik Halus Anak. *Prosiding SEMDIKJAR* ..., 394-402. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/1576%0Ahttps://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/download/1576/1147>
- Dwiyanti, L., & Khan, R. I. (2020). Optimalisasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui APE. *SENASTER" Seminar Nasional Riset* ..., 1(1), 1-8. <https://jurnal.untidar.ac.id/index.php/senaster/article/view/2754>
- Febriani, F., & Latif. (2024). Pengaruh Permainan Scrabble Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Indonesia. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(4), 4337-4346. <https://jurnaldidaktika.org>
- Habib, T. (2024). *Analisis Penggunaan Permainan Scrabble Dalam Memperluas Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar*. 11, 410-418.
- Habibah, S. O. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Budaya Lokal Lampung Materi Seni Rupa Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (Sbdp) Kelas V Sd/Mi. In *Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*.
- Hardianti, F. (2019). Alat Permainan Edukatif Scrabble Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok B. *BMC Public Health*, 5(1), 1-11. <https://doi.org/10.1186/s12889-021-12260-z%0Ahttps://doi.org/10.1186/s12889-022-13062-7%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.cegh.2021.100907%0Ahttp://ejournal-s1.undip.ac.id/index.php/jnursing%0Ahttps://ejurnal.poltekkes-tjk.ac.id/index.php/JKEP/article/view/355%0Ahttp://p>
- Hidayah, R. L. (2022). *Pengembangan Permainan Sirkuit Bakbol (Bak Bola) Untuk Mengasah Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun*. <http://repository.unpkediri.ac.id/8203/>
- Hidayat, Y., & Nurlatifah, L. (2023). Analisis Komparasi Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini (Stppa) Berdasarkan Permendikbud No. 137 Tahun 2014 Dengan Permendikbudristek No. 5 Tahun 2022. *Jurnal Intisabi*, 1(1), 29-40. <https://doi.org/10.61580/itsb.v1i1.4>
- Hoerudin, C. W. (2023). Penerapan Media Vocabulary Card dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Anak Usia 4-5 Tahun. *Plamboyan Edu*, 1(2), 208-219. <https://jurnal.rakeyasantang.ac.id/index.php/plamboyan/article/view/222>
- Istiana, D. L., Alfi, C., & Fatih, M. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA SCRABBLE MATERI WAWANCARA UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA SISWA KELAS III SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2, 349-365.
- Lukitaningtyas, A., Adi, E., & Susilaningsih, S. (2019). Penerapan Permainan Scrabble Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas Iii Di Sdk St. Fransiskus Lawang. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 213-223. <https://doi.org/10.17977/um038v2i32019p213>
- Markus, N., Kusmiyati, & Sucipto. (2017). Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Anak Usia 4-5 Tahun. *Fonema*, 4(2), 102-115. <https://doi.org/10.25139/fonema.v4i2.762>
- Mesra, Romi, D. (2023). Research & Development Dalam Pendidikan. In <https://doi.org/10.31219/Osf.io/D6Wck>.
- Nurul Zahriani Jf, & Khairul Azmi. (2022). Strategi Pembelajaran Aktif Pada Anak Usia Dini.

BUHUTS AL-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini, 2(1), 61-71.

- Putra, D. D., Okilanda, A., Arisman, A., Lanos, M. E. C., Putri, S. A. R., Fajar, M., Lestari, H., & Wanto, S. (2020). Kupas Tuntas Penelitian Pengembangan Model Borg & Gall. *Wahana Dedikasi : Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 3(1), 46.
<https://doi.org/10.31851/dedikasi.v3i1.5340>
- Rahayu, A. Y. (2020). Meningkatkan Penguasaan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Scrabble di TK Dharma Wanita Mendolo Darat. 4(1), 75-84.
- Rupnidah, R., & Suryana, D. (2022). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 6(1), 49-58. http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/197010221998022-CUCU_ELIIYAWATI/MEDIA_PEMBELAJARAN_ANAK_USIA_DINI-PPG_UPI.pdf
- Shofia, M., & Dadan, S. (2021). Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 05(01), 1561.
- Silvia, K. S., & Wirabrata, I. D. G. F. (2021). Meningkatkan Kosakata Anak Usia Dini Melalui Media Wordwall. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 261.
<https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.36814>
- Simanjuntak, L., Silaban, P. J., & Sitepu, A. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Animasi pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3559-3565. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/604>
- Utami, T. F. (2023). *Pemerolehan Kosakata Pada Anak Usia 4-5 Tahun dikelompok Bermain Putra Mandala II*. 8-34.
- Wahyuningrum, A. K., & Dwiyaniti, L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Edukatif Mystery Box Untuk Perkembangan Anak Dalam Mengenal Huruf. *SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 5, 1-7.
- Zahro, U. A., Studi, P., Pendidikan, M., Indonesia, B., Bengkulu, U., Studi, P., Pendidikan, M., Indonesia, B., Bengkulu, U., Studi, P., Pendidikan, M., Inggris, B., & Bengkulu, U. (2020). *Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Anak dari Segi Umur, Jenis Kelamin, Jenis Kosakata, Sosial Ekonomi Orang Tua, dan Pekerjaan Orang Tua*. 187-198.