

PENGEMBANGAN PERMAINAN *VISCRAB (VISUAL SCRABBLE)*

UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA

ANAK USIA 4-5 TAHUN

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Prodi PG PAUD**



OLEH :

MARIROTUL ZULFATUNNAFI'AH

NPM. 2114070005

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2025

Skripsi oleh:

MARIROTUL ZULFATUNNAFI'AH

NPM: 2114070005

Judul:

PENGEMBANGAN PERMAINAN *VISCRA*B (*VISUAL SCRABBLE*) UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA ANAK USIA 4-5 TAHUN

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PG PAUD
FKIP UNP Kediri

Tanggal: 6 Januari 2025

Pembimbing I



Rosa Imani Khan, M.Psi.
NIDN. 0705068602

Pembimbing II



Ridwan, S.Ag., M.Pd.
NIDN. 0725037101

Skripsi Oleh:

MARIROTUL ZULFATUNNAFI'AH

NPM: 2114070005

Judul:

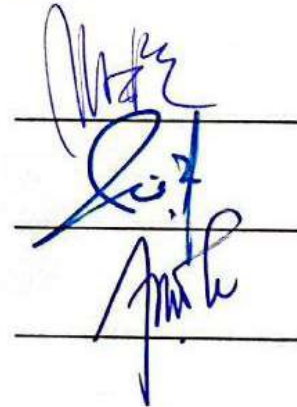
PENGEMBANGAN PERMAINAN *VISCRAB (VISUAL SCRABBLE)* UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA ANAK USIA 4-5 TAHUN

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PG PAUD FKIP UNP Kediri
Pada tanggal: 13 Januari 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Rosa Imani Khan, M.Psi.
2. Penguji I : Ridwan, S.Ag., M.Pd.
3. Penguji II : Dr. Anik Lestarinigrum, M.Pd



Mengetahui,
Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd.
NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Marirotul Zulfatunnafi'ah
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl lahir : Bandar Sungai/24 Maret 2003
NPM : 2114070005
Fak/Jur./Prodi : FKIP/S1 PG PAUD

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 15 Desember 2025
Yang Menyatakan



MARIROTUL ZULFATUNNAFI'AH
NPM: 2114070005

Motto:

“Hidup bukan saling mendahului, bermimpilah sendiri-sendiri (Baskara Putra).”

“Allah tidak mengatakan hidup ini mudah. Tetapi Allah berjanji, bahwa sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. (QS. Al-Insyirah : 5-6)”

Dan satu lagi

“Allah tidak Membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. (QS. Al-Baqarah : 286)”

Kupersembahkan Karya ini:

1. Kepada diri saya sendiri, Marirotul Zulfatunnafi'ah. Terimakasih sudah bertahan atas segala perjuangan, air mata, dan ketidakpastian di perjalanan panjang ini.
2. Kepada Papak tercinta M. Misro Suratman dan ibuk tersayang Miratul Karyati yang selalu mendo'akan dan memberikan semangat, kasih sayang dan do'a tiada hentinya serta pengorbanan yang luar biasa demi keberhasilan putri terkasih di masa depan.
3. Kepada dosen dan dosen pembimbing yang terhormat, terima kasih telah mengalirkan motivasi berpikir cerdas dan ilmu pengetahuan yang bermanfaat, serta bimbingan yang telah diberikan selama proses pengerjaan skripsi penulis.

ABSTRAK

Marirotul Zulfatunnafi'ah Pengembangan Permainan *VISCRAB (Visual Scrabble)* untuk Meningkatkan Kosakata Anak Usia 4-5 Tahun, Skripsi, PGPAUD, FKIP UN PGRI Kediri, 2024.

Kata Kunci: Kosakata, Anak Usia Dini, Permainan *VISCRAB (Visual Scrabble)*.

Penelitian ini dilatarbelakangi adanya permasalahan dalam perkembangan bahasa anak khususnya kosakata dengan ditemukan data perkembangan berupa keterbatasan kosakata yang dimiliki akan mengakibatkan anak jadi kurang aktif dalam pembelajaran sehingga, anak dengan kosakata terbatas kesulitan memahami bacaan dan intruksi guru. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk berupa permainan *VISCRAB (Visual Scrabble)* untuk meningkatkan kosakata anak usia 4-5 tahun. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* yang merujuk pada Borg and Gall. Ada 4 tahapan penelitian, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, dan validasi desain karena keterbatasan peneliti yang dirumuskan dari permasalahan peneliti. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar penilaian validasi oleh ahli materi dan ahli permainan yang digunakan untuk menilai kelayakan produk, menentukan daya tarik produk, memastikan validitas produk, dan menjadi dasar revisi atau penyempurnaan produk. Data hasil lembar penilaian validasi dianalisis menggunakan rumus Aiken yang digunakan untuk menilai kelayakan dan daya tarik produk hasil pengembangan yakni Permainan *VISCRAB (Visual Scrabble)*. Hasil validasi desain yang melibatkan ahli materi dan ahli permainan berada di atas nilai minimum validasi 0.5, menunjukkan bahwa permainan *VISCRAB (Visual Scrabble)* layak digunakan untuk meningkatkan kosakata anak. Diharapkan permainan *VISCRAB (Visual Scrabble)* ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan peningkatan variasi kata dan desain yang lebih menarik, serta dimanfaatkan oleh orang tua dan pendidik sebagai media pembelajaran kosakata anak usia dini baik di lingkungan rumah maupun sekolah.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi dengan judul “ Pengembangan Permainan *Viscrab (Visual Scrabble)* Untuk Meningkatkan Kosakata Anak Usia 4-5 Tahun” dapat selesai dengan baik. Penyusunan skripsi ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Jurusan PG PAUD FKIP UN PGRI KEDIRI.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor UN PGRI Kediri.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan FKIP.
3. Dr. Anik Lestarinigrum, M.Pd. selaku Ketua Prodi PG PAUD.
4. Linda Dwiyantri, M.Pd. selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan semangat dan dorongan selama penyusunan proposal skripsi ini.
5. Rosa Imani Khan, M.Psi. selaku Pembimbing I yang telah memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan proposal skripsi ini.
6. Ridwan, S.Ag., M.Pd. selaku Pembimbing II yang telah memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan proposal skripsi ini.
7. Seluruh keluarga peneliti yang selalu memberikan dukungan, doa, perhatian, dan kasih sayang yang tak terhingga.
8. Semua pihak yang telah membantu serta memberi masukan hingga terselesainya Skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini banyak kekurangan, maka diharapkan kritik dan saran-saran dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan.

Kediri, 15 Desember 2024



MARIROTUL ZULFATUNNAFI'AH
NPM: 2114070005

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
 BAB I: PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
 BAB II: LANDASAN TEORI	 9
A. Kajian Teori	9
1. Perkembangan Bahasa	9
a. Pengertian Bahasa	9
b. Karakteristik Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun	11
2. Perkembangan Kosakata Anak Usia Dini.....	11
a. Pengertian Kosakata.....	11
b. Tahap Perkembangan Kosakata Anak Usia Dini	12
c. Unsur-Unsur Kosakata Anak Usia Dini	15
3. Permainan Anak Usia 4-5 Tahun	16
a. Pengertian Permainan	16
b. Macam-macam Permainan.....	17
c. Karakteristik Permainan.....	18
d. Kriteria Permainan	19
4. Permainan <i>Visual Scrabble (Viscrab)</i>	20
a. Pengertian Permainan <i>Visual Scrabble (Viscrab)</i>	20
b. Peralatan untuk Memainkan Permainan <i>Visual Scrabble (Viscrab)</i> ..	21
c. Tata Cara Permainan <i>Visual Scrabble (Viscrab)</i>	23

d. Aturan Permainan <i>Visual Scrabble (Viscrab)</i>	24
e. Kelebihan dan Kekurangan Permainan <i>Visual Scrabble (Viscrab)</i>	24
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	26
C. Kerangka Berpikir	27
 BAB III: METODE PENGEMBANGAN	30
A. Model Pengembangan	30
B. Prosedur Pengembangan	30
1. Potensi dan Masalah	31
2. Pengumpulan Data.....	32
3. Desain Produk.....	32
4. Validasi Desain	32
C. Validasi Model/Produk	33
D. Instrumen Pengumpulan Data	33
1. Lembar Angket Penelitian Produk untuk Ahli Materi	34
2. Lembar Angket Penelitian Produk untuk Ahli Permainan.....	36
E. Teknik Analisis Data.....	37
 BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	40
A. Desain Produk	40
B. Hasil Validasi	41
1. Validasi oleh Ahli Materi	41
2. Validasi oleh Ahli Permainan.....	42
C. Pembahasan	44
 BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN.....	47
A. Kesimpulan.....	47
B. Saran	47
 Daftar Pustaka	49
Lampiran-lampiran.....	52

DAFTAR TABEL

Tabel

3.1: Tingkat Pencapaian Perkembangan Kosakata Anak Usia 4-5 Tahun.....	34
3.2: Indikator Penilaian Ahli Materi.....	35
3.3: Indikator Penilaian Ahli Permainan	36
3.4: Keiteria Penelitian.....	38
3.5: Kriteria Kelayakan	39
4.1: Hasil Perhitungan Penilaian Validasi Para Ahli Materi	41
4.2: Hasil Perhitungan Penilaian Validasi Para Ahli Permainan.....	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar	
2.1: Papan <i>Scrabble</i>	21
2.2: Tiles Huruf dari <i>Scrabble</i>	22
2.3: Tiles Bergambar	22
2.4: Kartu Gambar.....	22
3.1: Langkah Penelitian dan Pengembangan	33

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan Seminar Proposal	53
Lampiran 2. Kartu Bimbingan Skripsi	54
Lampiran 3. Lembar Instrumen Validasi Ahli Materi	56
Lampiran 4. Lembar Instrumen Validasi Ahli Permainan.....	60

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di era modern semakin penting untuk kehidupan seseorang. Dengan berkembangnya dunia pendidikan, Pendidikan Anak Usia Dini atau PAUD dianggap sebagai salah satu lembaga pendidikan prasekolah (usia 3 hingga 6 tahun) yang sangat penting. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Hidayat & Nurlatifah, 2023).

Anak usia dini adalah anak yang masih berada pada rentang usia 0-6 tahun. Pada masa ini anak mengalami masa keemasan atau *golden age* dimana anak mulai peka dan sensitif dalam menerima stimulus yang diberikan (Silvia & Wirabrata, 2021). Pendidikan Anak Usia Dini berupaya untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak-anak yang baru lahir hingga usia enam tahun secara jasmani dan rohani, sehingga anak siap untuk pendidikan selanjutnya. Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk membina dan menumbuhkan seluruh potensi anak usia dini secara optimal sehingga anak siap untuk memasuki pendidikan selanjutnya.

Mengembangkan seluruh aspek perkembangan peserta didik adalah tujuan utama dari pendidikan anak usia dini, yang mencakup aspek kreativitas, perkembangan kognitif, bahasa, sosial emosional, fisik motorik dan moral agama. Pemberian stimulus dan motivasi dapat mengembangkan setiap aspek perkembangan anak. Dengan menstimulasi dan memberi motivasi, anak usia dini dapat belajar sesuai dengan tahap perkembangannya. Anak usia dini sering disebut sebagai anak yang berada dalam masa emas (*golden age*) karena semua yang anak pelajari mudah terserap ke dalam otak dan bertahan hingga dewasa (Shofia & Dadan, 2021). Selain itu anak usia dini juga disebut sebagai peniru ulung, karena anak-anak akan meniru apa yang dilihat dan didengar (Nurul Zahriani Jf & Khairul Azmi, 2022).

Salah satu aspek perkembangan yang penting pada anak usia dini adalah aspek bahasa. Aspek perkembangan bahasa berperan sebagai dasar bagi anak dalam berkomunikasi dengan lingkungan sosialnya (Dwiyanti & Khan, 2020). Anak-anak yang tumbuh dan berkembang akan menggunakan kata-kata yang mempunyai makna untuk mengkomunikasikan kebutuhan, pikiran dan perasaan mereka. Dengan adanya bahasa, seseorang dapat berinteraksi dengan mudah dengan orang lain. Tetapi jika tidak, akan sulit untuk menyampaikan keinginan dan harapannya. Oleh karena itu, penting bagi seseorang untuk menguasai kemampuan bahasa dan terus meningkatkannya (Silvia & Wirabrata, 2021)

Kemampuan bahasa bukan saja dilihat dari kemampuan anak dalam membaca, tetapi dilihat dari kemampuan lainnya seperti kemampuan dalam penguasaan kosakata, kemampuan dan pemahaman komunikasi pada anak

(Buadanani & Suryana, 2021). Kosakata merupakan komponen bahasa yang berkaitan dengan cara seseorang menggunakan kata. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Gorys Keraf (dalam Buadanani & Suryana, 2021) kosakata adalah unsur yang fundamental dalam bahasa dan memiliki peranan yang sangat penting untuk dikembangkan dan ditingkatkan pada kemampuan bahasa, yaitu bahasa verbal dan bahasa non verbal dalam mewujudkan gabungan dari pikiran dengan perasaan yang digunakan. Anak-anak memiliki kebutuhan untuk mengungkapkan perasaan, pemikiran dan tujuan hidup mereka kepada orang lain. Oleh karena itu, sangat penting bagi kita sebagai orangtua dan pendidik untuk membantu anak-anak lebih memahami kosakata dan perbendaharaan kata. Dengan kata lain, mengajak anak berbicara tentang hal-hal yang menarik baginya dan mengeksplorasi kosakata baru. Sebagaimana yang diungkap oleh Buadanani & Suryana (2021), upaya meningkatkan perkembangan bahasa pada anak dapat direalisasikan dengan melatih anak dalam meningkatkan kosakata yang dapat dimulai dari kosakata yang ada dan dekat di sekitar lingkungan anak.

Terdapat konsekuensi negatif yang dapat menyertai anak apabila kemampuan berbahasa khususnya penguasaan kosakata kurang berkembang dengan baik dalam diri anak. Keterbatasan kosakata yang dimiliki akan mengakibatkan anak jadi kurang aktif dalam pembelajaran dan tidak dapat mengutarakan pendapat. Banyak anak akhirnya memilih untuk tidak berbicara dengan gurunya. Penguasaan kosakata pada anak memiliki peran yang sangat penting dalam pencapaian hasil belajar dan prestasi anak di sekolah. Semakin banyak kata yang dapat dikuasai oleh anak maka akan semakin banyak pula pemahaman kosakata yang dimilikinya.

Rendahnya penguasaan kosakata bahasa Indonesia yang dimiliki anak dapat terjadi karena komunikasi yang dilakukan oleh orangtua dengan anak lebih sering menggunakan bahasa ibu atau bahasa daerah dibandingkan dengan Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia juga sangat jarang digunakan ketika berkomunikasi dengan anak (Zahro et al., 2020).

Selain itu, kurang optimalnya peningkatan kosakata anak juga bisa terjadi karena pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru di sekolah belum kreatif, misalnya media belajar yang dipilih dan digunakan oleh guru kurang menarik sehingga kurang mampu membangkitkan minat anak untuk belajar kosakata-kosakata baru (Silvia et al., 2021).

Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan rendahnya penguasaan kosakata anak adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam proses belajar, sehingga mereka lebih termotivasi untuk memahami dan menggunakan kosakata baru. Media pembelajaran dapat memfasilitasi anak didik untuk belajar secara mandiri (Silvia & Wirabrata, 2021). Berbeda dengan metode pembelajaran konvensional yang cenderung pasif, permainan edukatif memungkinkan anak untuk belajar secara alami melalui aktivitas bermain. Oleh karena itu, pengembangan permainan edukatif seperti *Visual Scrabble (Viscrab)* diharapkan dapat menjadi solusi dalam meningkatkan kosakata anak usia 4-5 tahun dengan pendekatan yang lebih menyenangkan dan efektif. Penggunaan media dalam proses pembelajaran juga

dapat meningkatkan proses belajar anak sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran yang lebih baik.

Salah satu media pembelajaran yang diharapkan akan mampu meningkatkan kosakata anak usia dini adalah *Visual Scrabble (Viscrab)* yang dikembangkan dalam penelitian ini. *Visual Scrabble (Viscrab)* merupakan modifikasi dari media *Scrabble* yang telah terbukti mampu meningkatkan kosakata peserta didik (Istiana et al., 2023). *Scrabble* juga dapat menjadi suplemen pembelajaran untuk membentuk pembelajaran yang lebih hidup, menarik dan mampu merangsang berbagai peluang dalam pembelajaran (Lukitaningtyas et al., 2019).

Visual Scrabble (Viscrab) adalah media pembelajaran yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar kosakata yang interaktif dan menyenangkan. *Visual Scrabble (Viscrab)* berpusat pada konsep permainan kata dan gambar. Tidak hanya memberikan informasi biasa, *Visual Scrabble (Viscrab)* juga mendorong anak untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran kosakata. Setiap sesi belajar menggunakan *Visual Scrabble (Viscrab)* akan menimbulkan pengalaman yang menantang dan mendorong kreativitas secara menyenangkan berkat desain yang memiliki bentuk, warna, gambar dan huruf yang menarik.

Visual Scrabble (Viscrab) memiliki elemen permainan yang menumbuhkan rasa ingin tahu dan keinginan anak untuk belajar kosakata. Anak-anak dapat menikmati belajar dengan cara yang menyenangkan dan tidak membebani mereka. Hal ini sejalan dengan penjelasan (Buadanani & Suryana, 2021) bahwa bermain bagi anak usia dini dapat membantu untuk mengoptimalkan potensi dan perkembangannya. Dengan bermain kreatif, anak bisa meningkatkan semua

kemampuannya. Penggunaan *Visual Scrabble (Viscrab)* dalam pembelajaran diharapkan akan mampu menumbuhkan ketertarikan dan keaktifan anak dalam belajar kosakata-kosakata baru.

Penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa permainan *Scrabble* dapat meningkatkan penguasaan kosakata pada anak, khususnya dalam pembelajaran bahasa inggris. Namun, penelitian ini menghadirkan inovasi baru dengan mengembangkan *Visual Scrabble (Viscrab)*, yaitu modifikasi dari *Scrabble* yang lebih sesuai untuk anak usia 4-5 tahun. Permainan ini tidak hanya menggunakan huruf, tetapi juga menambahkan elemen visual seperti bentuk, warna, gambar dan huruf yang menarik agar lebih sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 4-5 tahun. Dengan demikian, penelitian ini menawarkan pendekatan baru dalam pembelajaran kosakata yang lebih interaktif dan menarik bagi anak-anak.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan yang muncul yakni adanya konsekuensi negatif yang dapat menyertai anak apabila kemampuan berbahasa khususnya penguasaan kosakata kurang berkembang dengan baik dalam diri anak. Keterbatasan kosakata yang dimiliki akan mengakibatkan anak-anak kurang aktif dalam pembelajaran dan tidak dapat mengutarakan pendapat. Banyak anak akhirnya memilih untuk tidak berbicara dengan gurunya. Penguasaan kosakata pada anak memiliki peran yang sangat penting dalam pencapaian hasil belajar dan prestasi anak di sekolah. Semakin banyak kata yang dapat dikuasai oleh anak maka akan semakin banyak pula pemahaman kosakata yang dimilikinya. Rendahnya penguasaan kosakata bahasa

Indonesia yang dimiliki anak dapat terjadi karena komunikasi yang dilakukan oleh orangtua dengan anak lebih sering menggunakan bahasa ibu atau bahasa daerah dibandingkan dengan Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia juga sangat jarang digunakan ketika berkomunikasi dengan anak. Selain itu, kurang optimalnya peningkatan kosakata anak juga bisa terjadi karena pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru di sekolah belum kreatif, misalnya media belajar yang dipilih dan digunakan oleh guru kurang menarik sehingga kurang mampu membangkitkan minat anak untuk belajar kosakata-kosakata baru.

C. Batasan Masalah

Penulis membatasi masalah dalam penelitian ini. Penelitian ini hanya akan membahas tentang pengembangan permainan *Viscrab (Visual Scrabble)* untuk meningkatkan kosakata anak usia 4-5 tahun.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana menghasilkan permainan *Viscrab (Visual Scrabble)* untuk meningkatkan kosakata anak usia 4-5 tahun?”

Cara yang digunakan untuk memecahkan permasalahan dalam penelitian ini adalah dengan mengembangkan permainan *Viscrab (Visual Scrabble)*. Diharapkan permainan ini akan mampu menarik perhatian anak dan mendorong mereka untuk berani mengekspresikan diri, berkomunikasi dengan teman sebaya dan guru, serta memahami instruksi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kosakata anak.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa permainan *Viscrab (Visual Scrabble)* untuk meningkatkan kosakata anak usia 4-5 tahun.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat secara teoritis yaitu memberikan kontribusi dalam memahami pentingnya meningkatkan kosakata anak dan bagaimana cara yang tepat untuk meningkatkannya termasuk permainan yang sesuai untuk meningkatkan kosakata anak usia 4-5 tahun.
2. Manfaat secara praktis yaitu:
 - a. Bagi anak, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan kosakata melalui permainan yang menarik dan menyenangkan.
 - b. Bagi guru PAUD, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi untuk mengatasi masalah kurang meningkatnya kosakata anak didik yakni melalui permainan *Viscrab (Visual Scrabble)*.
 - c. Bagi lembaga PAUD, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di lembaga, terutama pembelajaran untuk meningkatkan kosakata anak usia 4-5 tahun.
 - d. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan mampu menjadi wahana untuk menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari selama kuliah, terutama mengenai cara terbaik untuk meningkatkan kosakata anak usia dini, dan hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi untuk penelitian yang akan datang, khususnya penelitian tentang peningkatan kosakata bagi anak berusia 4-5 tahun.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, F. N. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Scrabble Terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris*. 1–70.
- 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 Kosa Kata 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.
- Dwiyanti, L., & Khan, R. I. (2020). Optimalisasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui APE. *SENASTER" Seminar Nasional Riset ...*, 1(1), 1–8.
- Dwiyanti, L., Kurniawati, E., Titis, A., Sari, R., Zawawi, A., & Rahma, S. A. (2023). *Pengaruh Smart Kiddo Games terhadap Kemampuan Fisik Motorik dan Bahasa pada Anak Usia Dini*. 7(6), 6528–6539. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.4445>
- 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*.
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). *Bermain dan permainan anak usia dini*. 4.
- Hidayah, R. L. (2022). *Pengembangan Permainan Sirkuit Bakbol (Bak Bola) Untuk Mengasah Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun*.
- 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>
- 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.
- Kemendikbudristek. (2024). *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 032/H/KR/2024* (Issue 021).
- Khumairah, E. S., & Muassomah. (2023). *Permainan Pesan Berantai Dalam Pembelajaran Nahwu Di Pondok Pesantren Darul Huda Litahfidzil Qur'an Gondanglegi*. 1(1), 30–41.
- Kusumawardani, Y., Rahmawati, I. Y., & Muttaqin, M. 'Azam. (2024). Implementasi Literasi Dasar Untuk Menstimulasi Kemampuan Berbahasa Pada Anak Usia Dini di TK Kusuma Bangsa 02 Tambakmas. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 122–130. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i1.8826>
- Lestaringrum, A., Lailiyah, N., Yulianto, D., Ardini, P. P., Anggraini, K., & Safitri, D. (2020). Strategi Pembelajaran Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Berbasis Peran Orang Tua Selama BDR. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (Sesi PAUD) #1*.
- Lovisia, E., & Febrianti, Y. (2023). *Analisis kevalidan modul ipa berbasis problem based learning*. 7.
- 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>
- Mesra, Romi, D. (2023). Research & Development Dalam Pendidikan. In <https://doi.org/10.31219/Osf.Io/D6Wck>.
- Nopriansyah, U., Hati, I. P., & Rafitasari, H. (2012). Application Of The Game Scrabble To Improve English Vocabulary In Early Children. *Journal of Early Childhood Education Papers*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.14421/joyced.2024.41-01>
- 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>

- Rambe, A. M., Sumadi, T., & Meilani, R. S. M. (2021). Peranan Storytelling dalam Pengembangan Kemampuan Berbicara pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2134–2145. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1121>
- Rosmana, P. S. (2022). *Pembinaan Kompetensi Guru Melalui Program Inservice Trainin APE Untuk PAUD*. 3, 43–56.
- Septiani, V. (2023). *Analisis Perkembangan Kosakata Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Roudhotul Jannah Metro Pusat*.
- 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.
- Wahyuningrum, A. K., & Dwiyantri, L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Edukatif Mystery Box Untuk Perkembangan Anak Dalam Mengenal Huruf. *SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 5, 1–7.
- Zahra, S., & Sit, M. (2024). Eksplorasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini: Analisa Faktor, Indikator, dan Tahapan Perkembangan. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 278–288.
- 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.