

## PKM Pelatihan Alat Permainan Edukatif *Scrabble* sebagai Pengajaran Membaca dan Memperkaya Kosakata Anak Bagi Guru PAUD di Kabupaten Bulukumba

<sup>1</sup> Azizah Amal, <sup>2</sup> Herlina, <sup>3</sup> Sitti Nurhidayah Ilyas, <sup>4</sup>Rusmayadi, <sup>5</sup>Herman  
<sup>12345</sup>Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar  
Email: azizah.amal@unm.ac.id

**Abstrak** - Mitra Program Kemitraan Komunitas (PKM) ini adalah Guru Paud yang tergabung dalam Kelompok Kerja Guru (KKG) di Kabupaten Bulukumba. Masalahnya adalah (1) Para guru PAUD umumnya memiliki keterbatasan pengetahuan dan ketrampilan mengenai cara mengajarkan membaca pada anak-anak didik mereka di sekolah. Bahkan, hanya kurang dari sepuluh guru PAUD yang pernah mendengar mengenai Alat Permainan Edukatif Scrabble, tapi tidak ada yang pernah mempraktekannya. 2) Para guru PAUD kurang memahami kelompok kata-kata yang dapat diajarkan kepada anak usia dini, sehingga mereka juga mengalami kesulitan dalam mengajarkan pada anak didik mereka. Umumnya, mereka kurang paham tentang media pembelajaran yang efektif pada anak usia dini. 3) Ketika kami mengenalkan tentang Alat Permainan Edukatif Scrabble dan menunjukkan Alat Permainan Edukatif Scrabble, para guru PAUD umumnya mengeluhkan tentang harganya yang relatif tinggi. Metode yang digunakan adalah: pelaksanaan kegiatan ini adalah pelatihan intensif dengan perpaduan teori dan praktek serta diskusi dan unjuk kerja hasil workshop di akhir pelatihan. Hasil yang dicapai adalah (1) Kemampuan para guru Taman Kanak-Kanak (TK) yang tergabung dalam Kelompok Kerja Guru Kecamatan Gantarang Kabupaten Bulukumba setelah mengikuti pelatihan, mengalami peningkatan yang signifikan dalam membuat Alat Permainan Edukatif Scrabble. (2) Para guru berhasil membuat media pembelajaran secara berkelompok (2 Alat Permainan Edukatif Scrabble untuk 2 kelompok) sehingga dapat langsung digunakan di kelas ketika kegiatan belajar mengajar. (3) Para guru termotivasi untuk mengembangkan media pembelajaran dan melakukan inovasi pembelajaran di kelas agar lebih menarik.

**Kata Kunci** - *scrabble*, membaca, kosakata.

**Abstract** - Partners of this Community Partnership Program (PKM) are early childhood teachers who are members of the Teacher Working Group (KKG) in Bulukumba Regency. The problems are (1) PAUD teachers generally have limited knowledge and skills on how to teach reading to their students at school. In fact, only less than ten PAUD teachers have heard of the Scrabble Educational Game Tool, but none have ever put it into practice. 2) PAUD teachers do not understand the group of words that can be taught to early childhood, so they also have difficulty in teaching them to their students. Generally, they do not understand about effective learning media in early childhood. 3) When we introduced the Scrabble Educational Game Tool and showed the Scrabble Educational Game Tool, PAUD teachers generally complained about the relatively high price. The method used is: the implementation of this activity is an intensive training with a combination of theory and practice as well as discussion and performance of the results of the workshop at the end of the training. The results achieved are (1) the ability of Kindergarten (TK) teachers who are members of the Teacher Working Group of Gantarang District, Bulukumba Regency after attending the training, has experienced a significant increase in making Scrabble Educational Game Tools. (2) The teachers succeeded in making learning media in groups (2 Scrabble Educational Game Tools for 2 groups) so that they can be used directly in the classroom during teaching and learning activities. (3) The teachers are motivated to develop learning media and innovate learning in the classroom to make it more interesting .

**Keyword** -: *scrabble*, reading, vocabulary

## I. PENDAHULUAN

Program Kemitraan Masyarakat (PKM) yang dilaksanakan bermitra dengan para guru Taman Kanak-kanak yang tergabung dalam Kelompok Kerja Guru (KKG) Kecamatan Gantarang Kabupaten Bulukumba sebanyak 20 orang. Pelaksanaan Pelatihan diadakan di Lingkungan UPTD PAUD dan Pendidikan Dasar Kabupaten Bulukumba.

Kondisi UKM mitra sebagai Berikut:

1) Para guru PAUD umumnya memiliki keterbatasan pengetahuan dan ketrampilan mengenai cara mengajarkan membaca pada anak-anak didik mereka di sekolah. Bahkan, hanya kurang dari sepuluh guru PAUD yang pernah mendengar mengenai Alat Permainan Edukatif *Scrabble*, tapi tidak ada yang pernah mempraktekannya. 2) Para guru PAUD kurang memahami kelompok kata-kata yang dapat diajarkan kepada anak usia dini, sehingga mereka juga mengalami kesulitan dalam mengajarkan pada anak didik mereka. Umumnya, mereka kurang paham tentang media pembelajaran yang efektif pada anak usia dini. 3) Ketika kami mengenalkan tentang Alat Permainan Edukatif *Scrabble* dan menunjukkan Alat Permainan Edukatif *Scrabble*, para guru PAUD umumnya mengeluhkan tentang harganya yang relatif tinggi.

Hurlock (1987: 187), berpendapat bahwa pada masa TK kelompok B atau usia 5-6 tahun seharusnya telah menguasai kosakata umum (meliputi kata benda, kata kerja, kata sifat, kata keterangan, dan kata pengganti), dan kosakata khusus. Sejalan dengan pendapat Hurlock, Musfiroh (2008: 48), berpendapat bahwa pada saat anak berusia 5 tahun telah mampu menghimpun kurang lebih 3000 kata.

Pembelajaran yang efektif bagi anak usia dini lebih berorientasi bermain. Melalui

kegiatan bermain, anak dapat meningkatkan kemampuan motorik, kognitif, kreativitas, bahasa dan sosial emosional. Pendidikan yang dilakukan dengan bermain anak akan merasa nyaman dalam pembelajaran. Salah satu kegiatan bermain yang dapat mengembangkan penguasaan kosa kata anak adalah dengan bermain *Scrabble*. Permainan *Scrabble* merupakan permainan menyusun kepingan huruf menjadi sebuah kata di atas sebuah papan berbentuk persegi empat. Pemain menyebutkan kata yang mempunyai huruf awal yang sudah tersedia di papan kemudian berusaha menyusun kata secara mendatar atau menurun seperti teka-teki silang.

## II. METODE YANG DIGUNAKAN

- a. Tanya jawab, dan diskusi yang bertujuan untuk mengetahui pengetahuan secara umum peserta pelatihan dan memotivasi peserta tentang pengajaran membaca dan penguasaan kosakata dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif *Scrabble* untuk anak di taman kanak-kanak.
- b. Ceramah; metode ini digunakan pada saat penyajian materi-materi berbentuk pengetahuan dan pemahaman teoritis tentang Perencanaan dan Pelaksanaan pengajaran membaca dan penguasaan kosakata dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif *Scrabble* untuk anak di taman kanak-kanak.
- c. Demontrasi yang bertujuan untuk menambah keterampilan cara pelaksanaan pengajaran membaca dan penguasaan kosakata dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif *Scrabble* untuk anak di taman kanak-kanak.

- d. Interaksi langsung; yang dikemas dalam bentuk workshop sehingga tidak hanya sebatas pada teori, akan tetapi praktek membuat media pembelajaran sesuai dengan model permainan *Scrabble* serta pengajaran membaca dan penguasaan kosakata dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif *Scrabble* untuk anak secara langsung.

Evaluasi; metode ini digunakan untuk mengukur daya serap peserta terhadap materi yang telah diajarkan.

### III. PELAKSANAAN DAN HASIL KEGIATAN

- a. Pelatihan perancangan Alat Permainan Edukatif *Scrabble* dan pemilihan materi berdasarkan tema kegiatan pembelajaran.

Pelatihan perancangan alat permainan edukatif *Scrabble* dan pemilihan materi berdasarkan tema kegiatan pembelajaran ini dilaksanakan pada hari Sabtu dan Minggu tanggal 10-11 Juli 2021. Pada pelatihan ini, guru Taman Kanak-Kanak (TK) yang tergabung dalam KKG Kecamatan Gantarang Kabupaten Bulukumba dilatih untuk dapat merancang alat permainan edukatif *Scrabble* dan memilih materi berdasarkan tema kegiatan pembelajaran yang akan digunakan pada alat permainan edukatif *scrabble*. Tim Pengabdi sebagai nara sumber dalam pelatihan perancangan media pembelajaran dan pembuatan konten dalam bentuk foto digital, pembuatan konten dalam bentuk video dan audio.



Gambar 1. Pemberian Materi dan merancang alat permainan edukatif *scrabble*



Gambar 2. Pendampingan penggunaan alat permainan edukatif *scrabble*

- b. Pendampingan Penggunaan Alat Permainan Edukatif *Scrabble*

Kegiatan pendampingan penggunaan alat permainan edukatif *scrabble* dilaksanakan pada hari Sabtu dan Minggu tanggal 17-18 Juli 2021. Dalam kegiatan ini peserta langsung mempraktekkan cara penggunaan alat permainan edukatif *scrabble* pada anak didik yang ada di TK Ittihad Dampang Kabupaten Bulukumba. Kegiatan pelatihan ini terlihat seperti pada gambar dibawah ini:



Gambar 3. Mempraktekkan cara penggunaan alat permainan edukatif *scrabble*



Gambar 4. Mempraktekkan cara penggunaan alat permainan edukatif scrabble

#### IV. KESIMPULAN

Hasil pelaksanaan kemitraan masyarakat dapat ditarik kesimpulan:

1. Kegiatan ipteks bagi masyarakat yang kami lakukan, mendapat sambutan dan tanggapan positif dari guru Taman Kanak-kanak yang tergabung dalam KKG Kecamatan Gantarang Kabupaten Bulukumba. Hal ini terlihat dengan kesanggupan para peserta untuk mengikuti serangkaian acara mulai dari penyajian materi, perancangan alat permainan edukatif *scrabble*, dan mempraktekkan penggunaan alat permainan edukatif *scrabble* hingga akhir pertemuan. Saat penyajian materi dan latihan terjadi diskusi dan tanya jawab yang mendalam antara pembimbing dan peserta yang hasilnya sangat memuaskan antara keduanya.
2. Pelatihan atau bimbingan tentang Alat Permainan Edukatif *scrabble* bagi guru Taman Kanak-kanak yang tergabung dalam KKG Kecamatan Gantarang Kabupaten Bulukumba, merupakan suatu kegiatan yang sangat menunjang program pendidikan kebahasaan khususnya untuk proses pembelajaran di Taman Kanak-kanak untuk mengembangkan salah satu potensi yang dimiliki oleh anak usia dini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmad. 1986. *Metode Khusus Pendidikan Agama*. h.152. Bandung: CV. Amrico.
- Buncil. *Tahap-tahap Perkembangan Anak dalam Menulis*. Online, (<http://childrengarden.wordpress.com/2010/04/02/tahap-tahap-perkembangan-anak-dalam-menulis/2010>), diakses tanggal 15 Januari 2012)
- Depdikbud, *Didaktik Metodik Umum*. Online: (<http://muryonotianov.blogspot.com/2011/11/metode-latihan-drill.html>, 1996 Diakses, 19 Januari 2013)
- Depdiknas, 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan
- Masri Singarinibun dan Sofia Effentli, 1989. *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: LP3ES.
- Masitoh, 2003. *Model Pembelajaran Bahasa Berdasarkan Pendekatan Bahasa Menyeluruh (Whole Language Approach) di TK*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia
- Muhaimin. 1993. *Pemikiran Pendidikan Islam*. h.226-228. Bandung: Trigenda Karya.
- Mulyono, 2003. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Permen 137 Tahun 2014. Standar tingkat pencapaian perkembangan, Jakarta: Depdikbud 2015
- Roestyah N.K. 1989. *Metodolog Pembelajaran*. h.9. Bandung: Rineka Cipta.
- Sabarti. 1993. *Bahasa Indonesia 3*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Santrock, W. John 2007. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Semiawan, Conny. 1999. *Perkembangan dan Belajar Peserta Didik*. h.112. Jakarta: Depdikbud.
- Semi, Atar, 1990. *Menulis Efektif*. Padang: Angkasa Raya.
- Shaleh, A.R. 2006. *Pendidikan Agama & Pembangunan Watak Bangsa*. h.203. Jakarta: Rajawali Perss.
- Sudjana, Nana. 1989. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. h.87. Bandung: PT. Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, 1996. *Metoda Statistika*. Edisi ke-6. Bandung: Tarsito,
- Sudjana. 1992. *Teknik Analisis Regresi dan Korelasi bagi Para Peneliti*. Bandung: Tarsito,



Syaiful Bahri & Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. h.89. Jakarta: Rineka Cipta2010.

Syaiful Sagala. 2009. *Konsep dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Problematika Belajar dan Mengajar*. h.21. Bandung: Alfabeta.

Tarigan. 1985. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. h.3. Bandung: Angkasa 1985

Tarigan, 1993. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: AngkasaSudjana. 1992. *Teknik Analisis Regresi dan Korelasi bagi Para Peneliti*. Bandung: Tarsito