

## **Pengaruh Permainan Media Scrabble terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 5-6 Tahun di TK Manggarupi**

**St. Lutfiah Marzuki<sup>1</sup>, A. Sri Wahyuni Asti<sup>2</sup>, Angri Lismayani<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Makassar

e-mail: [luthfiahazzahrah0805@gmail.com](mailto:luthfiahazzahrah0805@gmail.com)<sup>1</sup>, [sriwahyuniasti2@unm.ac.id](mailto:sriwahyuniasti2@unm.ac.id)<sup>2</sup>,  
[angri.lismayani@unm.ac.id](mailto:angri.lismayani@unm.ac.id)<sup>3</sup>

### **Abstrak**

Tujuan utama penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh permainan media *scrabble* terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 Tahun di TK Manggarupi. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi Ekperimental Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah 44 anak. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari 22 anak, 11 anak kelompok eksperimen, 11 anak kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik non parametrik dengan menggunakan Uji *Wilcoxon Sign Rank Test*. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf anak yang diberi perlakuan permainan media *scrabble* pada kelompok eksperimen lebih baik dari kelompok kontrol. Hasil analisis data diperoleh peningkatan rata-rata pada kelompok eksperimen 11,91, sedangkan pada kelompok kontrol 8,91. Hasil pengujian menunjukkan sig. (2-tailed) sebesar  $0,003 < 0,5$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan media *scrabble* memberikan pengaruh signifikan terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun di TK Manggarupi.

**Kata kunci:** *Scrabble, Anak Usia Dini, Kemampuan Mengenal Huruf*

### **Abstract**

The main aim of this research is to determine the effect of the Scrabble media game on the ability to recognize letters in children aged 5-6 years at Manggarupi Kindergarten. The research approach used is a quantitative approach with a Quasi Experimental Design research type. The population in this study was 44 children. The sample in this study consisted of 22 children, 11 children in the experimental group, 11 children in the control group. The data collection technique used is descriptive statistical analysis and non-parametric statistical analysis using the Wilcoxon Sign Rank Test. Based on the research results, it can be concluded that the ability to recognize letters in children who were treated with the Scrabble media game in the experimental group was better than the control group. The results of data analysis obtained an average increase in the experimental group of 11.91, while in the control group it was 8.91. The test results show sig. (2-tailed) is  $0.003 <$

0.5, so  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. So it can be concluded that the Scrabble media game has a significant influence on the ability to recognize letters in children aged 5-6 years at Manggarupi Kindergarten.

**Keywords :** *Scrabble, Early Childhood, Ability To Recognize Letters*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang diberikan kepada anak dengan rentang usia 0-8 tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak sehingga potensi-potensi anak dapat berkembang dengan optimal. Pendidikan anak usia dini merupakan suatu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada pembentukan dasar dalam aspek perkembangan agama dan moral, fisik motorik, kognitif, sosial-emosional, dan bahasa.

Berdasarkan Permendikbud Nomor 5 Tahun 2022 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Pada Pendidikan Anak Usia Dini Pasal 4 ayat (3) menyatakan bahwa dalam tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini sebagaimana dimaksud pada ayat (2) difokuskan pada aspek perkembangan anak yang mencakup : nilai agama dan moral, nilai pancasila, fisik motorik, kognitif, bahasa, dan sosial emosional.

Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini berada pada tahap optimal apabila distimulasi atau diberi rangsangan yang sesuai dengan tahap perkembangannya. Salah satu potensi yang harus dikembangkan sejak dini adalah keterampilan berbahasa. Bahasa merupakan sistem simbolis yang digunakan oleh manusia untuk mengungkapkan gagasan, pemikiran, perasaan, dan ide-ide mereka kepada orang lain (Asti & Saodi, 2021).

Pengembangan bahasa untuk anak usia dini meliputi pengembangan kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Masing-masing pengembangan tersebut berkaitan satu sama lain. Kemampuan awal anak untuk membaca ditandai dengan kemampuan mengenal huruf. Untuk bisa membaca anak harus terlebih dahulu menghafalkan semua bentuk huruf kecil maupun besar. Kemampuan anak dalam mengenal huruf khususnya konsep pengenalan huruf sudah harus dilakukan sejak usia dini dan program pengenalan keaksaraan di lembaga Paud dapat menjadi kegiatan pembelajaran yang amat membantu perkembangan keaksaraan anak.

Kemampuan mengenal huruf merupakan salah satu aspek perkembangan bahasa yang perlu dikembangkan pada anak usia dini sebagai bekal untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Kemampuan mengenal huruf pada anak dapat dikembangkan melalui stimulus yang diberikan secara optimal. Anak yang mengenal huruf cenderung memiliki kesempatan dapat membaca lebih baik daripada anak yang belum mengenal huruf.

Kemampuan mengenal huruf menurut Carol Seefelt dan Barbara A. Wasik adalah kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali tanda-tanda atau ciri-ciri dan tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambungkan bunyi bahasa. kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan anak untuk mampu mengidentifikasi huruf yaitu anak mampu mengenal simbol huruf, mengenal bunyi huruf dan memahami asosiasi bunyi dan bentuk huruf. Dalam hal ini huruf yang dimaksudkan adalah mengenal huruf abjad (Risnita & Oktaviana, 2019).

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di TK Manggarupi pada Agustus 2023 bahwa kemampuan mengenal huruf anak masih belum berkembang yang mana 14 orang anak dari 22 anak masih belum mengenal beberapa huruf, anak masih kesulitan dalam menyebutkan huruf, dan anak belum mampu membedakan beberapa huruf yang bentuknya mirip, misalnya “d” dengan “b”, “m” dengan “n”, “p” dengan “b”, dan “m” dengan “w”. Sedangkan 8 anak lainnya sudah mampu mengetahui dan mengenal huruf. Hal ini dapat diamati pada saat kegiatan mengenalkan huruf dilakukan dengan cara guru menulis huruf di papan tulis kemudian menyebutkan lafal huruf tersebut. Salah satu penyebab kesulitan dalam mengenal huruf disebabkan karena media pembelajaran yang kurang menarik. Kesulitan anak dalam mengenal huruf terdiri dari kesulitan menyebutkan bunyi huruf sesuai bentuknya, dan kesulitan dalam menunjukkan lambang huruf.

Penelitian ini didukung oleh (Muspawi *et al.*, 2020) yang penelitiannya menunjukkan bahwa permainan *scrabble* sangat efektif digunakan karena dengan meningkatnya kemampuan anak dalam menyusun komponen huruf dan menyebutkannya. Menggunakan permainan *scrabble* anak dapat menyusun huruf-huruf yang akan membentuk beberapa kata sehingga dapat menyusun menjadi sebuah kalimat.

Berdasarkan fenomena diatas, maka penting untuk dilakukan peningkatan terhadap kemampuan mengenal huruf anak. Salah satu permainan yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun adalah permainan media *scrabble*. Permainan *scrabble* adalah permainan yang melatih anak untuk pengembangan dan meningkatkan wawasan pemikiran kosakatanya (Lismayani *et al.*, 2023).

Permainan *scrabble* merupakan permainan yang menyusun huruf menjadi sebuah kata di atas papan secara mendatar atau menurun yang dimainkan oleh dua sampai empat anak. Pemanfaatan permainan *scrabble* yang dimodifikasi bisa menjadi pilihan alternatif yang menyenangkan dalam mengajarkan pengenalan kata dan huruf pada anak usia dini melalui kegiatan bermain.

Pengaruh permainan media *scrabble* ini dapat dilihat dari salah satu hasil penelitian (Koriah *et al.*, 2018) yang hasil penelitiannya menunjukkan bahwa nilai rata-rata sebelum perlakuan yaitu 28,50 sedangkan nilai rata-rata setelah diberi perlakuan yaitu 34,9 dan nilai sig sebesar  $0,036 < 0,05$ .

Kemampuan mengenal huruf itu sendiri merupakan salah satu bentuk dari aspek perkembangan bahasa anak. Dan salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak adalah permainan media *scrabble*. Maka dari itu penulis hendak melakukan penelitian dengan mengangkat judul “Pengaruh Permainan Media *Scrabble* Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 5-6 Tahun di TK Manggarupi”

## METODE

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif. Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pengaruh permainan media *scrabble* terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *Quasi Experimental Design*. Jenis penelitian ini akan membandingkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk menyimpulkan perubahan yang disebabkan oleh perlakuan

(*treatment*). Tempat dilaksanakannya yaitu di TK Manggarupi. Adapun untuk menentukan sampel pada penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan khusus dan kriteria tertentu. Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik yang berada pada usia 5-6 tahun. Pada penelitian ini sampel berjumlah 22 anak dan dibagi menjadi 2 kelompok yaitu 11 anak kelompok eksperimen dan 11 anak kelompok kontrol.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif dan analisis non parametrik. Adapun data yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu dengan menceklis pada lembar observasi terkait dengan kecerdasan visual spasial anak dengan kategori-kategori yang digunakan, yang telah diubah dalam angka-angka sebagai nilai yang dicapai dengan menggunakan skala pengukuran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian Pada Kelompok Eksperimen

Data yang diperoleh dari nilai *pre-test* dan *post-test* anak pada kelompok eksperimen sebelum dan sesudah diberi perlakuan melalui kegiatan permainan media *scrabble*.

**Tabel 1. Kemampuan Mengenal Huruf Anak Sebelum Diberi Perlakuan Permainan Media *Scrabble* Pada Kelompok Eksperimen**

Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
7-11	Belum Berkembang (BB)	7	64%
12-16	Mulai Berkembang (MB)	4	36%
17-21	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	0	0%
22-26	Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0%
<b>Jumlah</b>		<b>11</b>	<b>100%</b>

Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian Anak Usia 5-6 Tahun di TK Manggarupi

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa pada *pre-test* yang diberikan pada kelompok eksperimen untuk mengetahui kemampuan mengenal huruf anak, terdapat 7 anak yang kemampuan mengenal hurufnya masih dalam kategori Belum Berkembang (BB) dengan persentase 64% karena dari 3 indikator yang diujikan yaitu mengenal simbol huruf, mengenal bunyi pada simbol huruf, dan mengenal lambang pada simbol huruf.

Sedangkan terdapat 4 anak yang kemampuan mengenal hurufnya masih dalam kategori Mulai Berkembang (BB) dengan presentase 36% dari 3 indikator yang diujikan yaitu mengenal simbol huruf, mengenal bunyi pada simbol huruf, dan mengenal lambang pada simbol huruf, anak masih dalam bantuan peneliti/guru. Kemudian tidak terdapat anak yang kemampuan mengenal hurufnya Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan persentase 0% karena dari 3 indikator yang diujikan yaitu mengenal simbol huruf, mengenal bunyi pada simbol huruf, dan mengenal lambang pada simbol huruf. Serta tidak terdapat anak yang kemampuan mengenal hurufnya Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan persentase 0% karena dari 3 indikator yang diujikan yaitu mengenal simbol huruf, mengenal bunyi pada simbol huruf, dan mengenal lambang pada simbol huruf.

**Tabel 2. Kemampuan Mengenal Huruf Anak Sesudah Diberi Perlakuan Permainan Media *Scrabble* Pada Kelompok Eksperimen**

Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
7-11	Belum Berkembang (BB)	0	0%
12-16	Mulai Berkembang (MB)	0	0%
17-21	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	4	36%
22-26	Berkembang Sangat Baik (BSB)	7	64%
<b>Jumlah</b>		<b>11</b>	<b>100%</b>

Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian Anak Usia 5-6 Tahun di TK Manggarupi

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa pada *post-test* yang diberikan pada kelompok eksperimen untuk mengetahui kemampuan mengenal huruf anak, tidak terdapat anak yang kemampuan mengenal hurufnya Belum Berkembang (BB) dengan persentase 0%. Kemudian tidak terdapat pula anak yang kemampuan mengenal hurufnya Mulai Berkembang (MB) dengan persentase 0%.

Sedangkan terdapat 4 anak yang kemampuan mengenal hurufnya dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan persentase 36% dari 3 indikator yang diujikan yaitu mengenal simbol huruf, mengenal bunyi pada simbol huruf, dan mengenal lambang pada simbol huruf, anak sudah mampu melakukannya tanpa bantuan peneliti/guru.

Serta terdapat 7 anak yang kemampuan mengenal hurufnya dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan persentase 64% dari 3 indikator yang diujikan yaitu mengenal simbol huruf, mengenal bunyi pada simbol huruf, dan mengenal lambang pada simbol huruf, anak sudah mampu melakukannya tanpa bantuan peneliti/guru dan anak mampu melakukannya secara lancar tanpa ragu-ragu.

### Analisis Uji Wilcoxon

Hasil Uji *Wilcoxon Sign Rank Test* kemampuan mengenal huruf anak pada kelompok eksperimen terlihat bahwa Zhitung sebesar -2.994 dan nilai sig. (2-Tailed) sebesar 0,003. Hal ini menunjukkan bahwa  $0,003 < 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun pada kelompok eksperimen sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

### Hasil Penelitian Pada Kelompok Kontrol

Data yang diperoleh dari nilai *pre-test* dan *post-test* anak pada kelompok kontrol sebelum dan sesudah diberi perlakuan melalui kegiatan bermain kartu huruf.

**Tabel 3. Kemampuan Mengenal Huruf Anak Sebelum Diberi Perlakuan Permainan Kartu Huruf Pada Kelompok Kontrol**

Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
7-11	Belum Berkembang (BB)	10	91%

12-16	Mulai Berkembang (MB)	1	9%
17-21	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	0	0%
22-26	Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0%
<b>Jumlah</b>		<b>11</b>	<b>100%</b>

Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian Anak Usia 5-6 Tahun di TK Manggarupi

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa pada *pre-test* yang diberikan pada kelompok kontrol untuk mengetahui kemampuan mengenal huruf anak, terdapat 10 anak yang kemampuan mengenal hurufnya masih dalam kategori Belum Berkembang (BB) dengan persentase 91% karena dari 3 indikator yang diujikan yaitu mengenal simbol huruf, mengenal bunyi pada simbol huruf, dan mengenal lambang pada simbol huruf.

Sedangkan terdapat 1 anak yang kemampuan mengenal hurufnya masih dalam kategori Mulai Berkembang (MB) dengan presentase 9% dari 3 indikator yang diujikan yaitu mengenal simbol huruf, mengenal bunyi pada simbol huruf, dan mengenal lambang pada simbol huruf, anak masih dalam bantuan peneliti/guru. Kemudian tidak terdapat anak yang kemampuan mengenal hurufnya Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan persentase 0% karena dari 3 indikator yang diujikan yaitu mengenal simbol huruf, mengenal bunyi pada simbol huruf, dan mengenal lambang pada simbol huruf. Serta tidak terdapat anak yang kemampuan mengenal hurufnya Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan persentase 0% karena dari 3 indikator yang diujikan yaitu mengenal simbol huruf, mengenal bunyi pada simbol huruf, dan mengenal lambang pada simbol huruf.

**Tabel 4. Kemampuan Mengenal Huruf Anak Sesudah Diberi Perlakuan Permainan Kartu Huruf Pada Kelompok Kontrol**

Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
7-11	Belum Berkembang (BB)	0	0%
12-16	Mulai Berkembang (MB)	4	36%
17-21	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	6	55%
22-26	Berkembang Sangat Baik (BSB)	1	9%
<b>Jumlah</b>		<b>11</b>	<b>100%</b>

Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian Anak Usia 5-6 Tahun di TK Manggarupi

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa pada *post-test* yang diberikan pada kelompok kontrol untuk mengetahui kemampuan mengenal huruf anak, tidak terdapat anak yang kemampuan mengenal hurufnya Belum Berkembang (BB) dengan persentase 0%. Kemudian terdapat 4 anak yang kemampuan mengenal hurufnya Mulai Berkembang (MB) dengan persentase 36% dari 3 indikator yang diujikan yaitu mengenal simbol huruf, mengenal bunyi pada simbol huruf, dan mengenal lambang pada simbol huruf, anak masih dengan bantuan peneliti/guru.

Sedangkan terdapat 6 anak yang kemampuan mengenal hurufnya dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan persentase 55% dari 3 indikator yang diujikan yaitu mengenal simbol huruf, mengenal bunyi pada simbol huruf, dan mengenal lambang pada simbol huruf, anak sudah mampu melakukannya tanpa bantuan peneliti/guru.

Serta terdapat 1 anak yang kemampuan mengenal hurufnya dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan persentase 9% dari 3 indikator yang diujikan yaitu mengenal simbol huruf, mengenal bunyi pada simbol huruf, dan mengenal lambang pada simbol huruf, anak sudah mampu melakukannya tanpa bantuan peneliti/guru dan anak mampu melakukannya secara lancar tanpa ragu-ragu.

### **Analisis Uji Wilcoxon**

Hasil Uji *Wilcoxon Sign Rank Test* kemampuan mengenal huruf anak pada kelompok eksperimen terlihat bahwa Zhitung sebesar -2.675 dan nilai sig. (2-Tailed) sebesar 0,007. Hal ini menunjukkan bahwa  $0,007 > 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun pada kelompok kontrol sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

Melalui uji *Wilcoxon Sign Rank Test* yang telah dilakukan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat disimpulkan bahwa perlakuan yang diberikan untuk kelompok eksperimen berpengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf anak. Sehingga kegiatan menggunakan permainan media *scrabble* memberikan dampak atau pengaruh positif dan efektif terhadap peningkatan kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun.

### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun di TK Manggarupi sebelum diberi perlakuan berada pada kategori Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB). Setelah diberi perlakuan dengan menggunakan permainan media *scrabble* berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Terdapat pengaruh signifikan permainan media *scrabble* untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun di TK Manggarupi.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Asmarita, T., Oktariana, R., & Fitriani. (2023). Efektivitas Permainan Scrabble Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Kelas B Di Paud Cinta Ananda. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 4(1), 1–13.
- Asti, A. S. W., & Saodi, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Gambar Seri Terhadap Kemampuan Membaca Anak Pada Kelompok Bermain Melati Kabupaten Gowa. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 3(1). <https://doi.org/10.35473/ijec.v3il.870>
- Fadlillah, M. (2018). *Konsep Dasar Paud* (1st ed.). Unmuh Ponorogo Press.
- Koriah, Durtam, & Saripudin, A. (2018). Pengaruh Permainan Scrabble Terhadap Penguasaan Kosakata Anak Usia Dini. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*. [www.syekhnrjati.ac.id/jurnal/index.php/awlady%0A](http://www.syekhnrjati.ac.id/jurnal/index.php/awlady%0A)
- Lismayani, A., Rahmi, S., Amriani, S. R., & Pratama, M. I. (2023). Pengembangan Model Permainan Scrabble Sederhana untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini Pendahuluan. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 6(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.30605/cjpe.612023.2462>

- Muspawi, M., Suryani, I., & Rahayu, A. Y. (2020). Penerapan Permainan Scrabble Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Anak. *Jurnal Sains Sosio Huaniora*, 4(1), 1–9. <https://doi.org/10.22437/jsssh.v4i1.9761>
- Retnaningrum, W., & Lathifah, I. (2020). Penggunaan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini. *Jurnal Warna*, 4(1), 65–77.
- Risnita, & Oktaviana, W. (2019). Asesmen Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini Melalui Media Bigbook. *Jurnal Kependidikan Islam*, 5(2), 239–256. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24014/potensia.v5i2.6575>
- Ruslan, I., & Amri, N. A. (2021). Pengaruh Penggunaan Permainan Scrabble Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini. *Jurnal Panrita*, 02(01). <https://journal.umpalopo.ac.id/index.php/panrita>
- Suriyawati, & Hisabuan, R. (2019). Pengembangan Permainan Scrabble Modifikasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kata Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak. *E-Journal UNESA*, 8(1). <https://ejournal.unesa.ac.id>