

EFEKTIVITAS PERMAINAN *WORD HUNT* DENGAN *SCRABBLE WORD GAME* TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF PADA ANAK PRASEKOLAH

Dewi Sartika^{1*}, Muhammad Iqbal S², Nur Azizah Rahmatika³

Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu-Ilmu Kesehatan Universitas Abulyatama^{1,2,3}

*Corresponding Author : dewisartika_psik@abulyatama.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan kognitif anak merupakan suatu kemampuan mereka untuk dapat berpikir, memahami, memecahkan masalah serta mengingat informasi. Salah satu upaya meningkatkan perkembangan kognitif adalah memberikan stimulasi melalui sebuah permainan. Permainan yang dapat memberikan manfaat besar bagi perkembangan kognitif pada anak usia prasekolah yaitu bermain *word hunt* dan *scrabble word game*. Tujuan penelitian untuk mengetahui efektivitas permainan *word hunt* dengan *scrabble word game* terhadap perkembangan kognitif pada anak prasekolah. Desain penelitian ini yaitu *quasi experimental* dengan pendekatan *two group pretest posttest design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia prasekolah sebanyak 36 orang dengan teknik pengambilan sampel total *sampling*. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar observasi. Penelitian ini telah dilaksanakan di PAUD Qurrata A'Yun Cut Meutia Banda Aceh pada tanggal 14 s/d 27 Mei 2025. Analisis data penelitian menggunakan uji *Wilcoxon* dan *Mann-Whitney*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh sebelum dan sesudah permainan *word hunt* terhadap perkembangan kognitif ($p\text{-value} = 0,000$) serta terdapat pengaruh sebelum dan sesudah *scrabble word game* terhadap perkembangan kognitif ($p\text{-value} = 0,000$). Kemudian ada perbedaan permainan *word hunt* dengan *scrabble word game* terhadap perkembangan kognitif ($p\text{-value} = 0,019$). Kesimpulan penelitian ini yaitu ada pengaruh efektivitas permainan *word hunt* dengan *scrabble word game* terhadap perkembangan kognitif pada anak prasekolah di PAUD Qurrata A'yun Cut Meutia Banda Aceh.

Kata kunci : anak prasekolah, perkembangan kognitif, *scrabble word game*, *word hunt*

ABSTRACT

Children's cognitive development is their ability to think, understand, solve problems, and remember information. One way to improve cognitive development is to provide stimulation through games. Games that can greatly benefit the cognitive development of preschoolers include word hunt and scrabble word games. The purpose of this study was to determine the effectiveness of word hunt games with Scrabble word games on cognitive development in preschool children. This research used a quasi-experimental design with a two-group pretest-posttest approach. The population consisted of all preschool children, totaling 36 individuals, who were used as the sample chosen by the total sampling technique. The observation sheet was used for data collection. The research was conducted at PAUD Qurrata A'yun Cut Meutia Banda Aceh from May 14th to 27th, 2025. The data were analyzed using the Wilcoxon and Mann-Whitney tests. The results showed the impact of word hunt before and after treatment on children's cognitive development ($p\text{-value} = 0.000$), as well as before and after the Scrabble word game ($p\text{-value} = 0.000$). The findings revealed there was a difference between the Word Hunt game and Scrabble in cognitive development ($p\text{-value} = 0.019$). The study concludes there is an influence on the effectiveness of both games on cognitive development in preschool children at PAUD Qurrata A'yun Cut Meutia Banda Aceh. This study recommends that the school use Word Hunt and Scrabble to increase the students' cognitive development.

Keywords : cognitive development, preschool children, *scrabble word game*, *word hunt*

PENDAHULUAN

Anak prasekolah merupakan anak yang berusia 3-5 tahun, dimana masa ini anak disebut sebagai *golden age* yaitu perkembangan anak akan terus mengalami peningkatan yang pesat

atau disebut periode keemasan (Saputra dkk, 2021). Usia prasekolah termasuk salah satu periode emas tumbuh kembang anak, usia ini disebut juga dengan usia penjelajah karena pada masa ini seorang anak memiliki keingintahuan yang besar terhadap segala sesuatu yang berada disekelilingnya, sehingga mendorong anak usia prasekolah untuk mengembangkan kemampuan kognitifnya (Sari, 2021). Selama masa prasekolah anak akan dengan mudah terstimulasi oleh lingkungan sekitar. Sejak usia prasekolah maka perkembangan, kecerdasan, kemampuan penalaran, keterampilan dan pemecahan masalah akan terus meningkat terutama pada perkembangan kognitif (Istiqomah & Maemonah, 2022). Namun ada beberapa permasalahan perkembangan kognitif yang ada pada anak prasekolah meliputi keterlambatan dalam kemampuan menulis, membaca dan mengenal warna. Selain itu, gangguan kognitif dapat mempengaruhi kemampuan berpikir, belajar dan memahami informasi, yang berdampak pada hasil belajar anak (Mawaddah & Pohan, 2024).

Berdasarkan data *World Health Organization* (WHO), menunjukkan bahwa sekitar 10-15% anak yang mengalami gangguan kognitif yang dapat mempengaruhi kemampuan belajar mereka. Data ini menunjukkan lebih dari 200 juta anak usia dibawah 5 tahun di dunia tidak memenuhi potensi perkembangan kognitif mereka dan sebagian besar diantaranya adalah anak-anak yang tinggal di Benua Asia dan Afrika. Angka kejadian keterlambatan perkembangan di Amerika Serikat berkisar 12-16%, Thailand 24%, dan Argentina 22% sedangkan di Indonesia antara 13%-18% (Yuliman, 2022). Tingkat keterlambatan perkembangan pada anak di Indonesia adalah 5-25% anak-anak usia prasekolah mengalami gangguan perkembangan diantaranya perkembangan kognitif. Di Indonesia pencapaian pelayanan kesehatan anak mencapai 75,82% sedangkan target nasional adalah 85% (Wiresti & Na'imah, 2020). Perkembangan kognitif anak usia 2-3 tahun yaitu 59%, untuk anak usia 3-4 tahun, rata-rata pencapaian skor perkembangan kognitif yaitu sebesar 56,4%, rata-rata pencapaian skor untuk anak usia 4-5 tahun yaitu sebesar 57,2%. Secara keseluruhan, sebanyak 61,1% anak usia 3-5 tahun mempunyai perkembangan kognitif rata-rata total sebesar 50,6% (Oktaviyani & Suri, 2019).

Perkembangan kognitif pada anak mencakup beberapa aspek yang perlu diperhatikan seperti kreativitas, pemecahan masalah, dan kemampuan berpikir anak. Di Provinsi Aceh sekitar 33,4% anak yang mengalami permasalahan perkembangan kognitif yang berada pada tahap masih memerlukan perhatian yang lebih dalam (Nufra & Fitriah, 2022). Data Dinas Kesehatan Aceh melaporkan sekitar 0,4 juta (16%) balita di Aceh mengalami gangguan perkembangan kognitif. Data menunjukkan sekitar 62,02% anak prasekolah mengalami penyimpangan perkembangan dimana dapat mempengaruhi kemampuan kognitif mereka (Dinkes Aceh, 2022). Pertumbuhan dan perkembangan pada anak prasekolah berada pada tahap yang optimal apabila distimulasi atau diberi rangsangan yang sesuai pada tahap perkembangannya. Masing-masing tahap perkembangan berkaitan satu sama lain. Kemampuan awal anak pada tahap proses pembelajaran membaca ditandai dengan kemampuan mengenal huruf. Untuk bisa membaca anak harus lebih mengenal huruf dan menghafal setiap bentuk huruf kecil maupun besar (Aprianti & Ramlis, 2023). Kemampuan mengenal huruf merupakan salah satu aspek yang sangat penting serta aspek perkembangan bahasa yang perlu dikembangkan pada anak sebagai bekal untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya (Marzuki dkk, 2024).

Salah satu upaya melakukan perkembangan kognitif kepada anak adalah dengan memberikan pendidikan yang tepat dan baik di usianya, karena pendidikan merupakan peran penting dalam aspek kehidupan serta mendukung dalam perkembangan. Perkembangan kognitif anak merujuk kedalam kemampuan mereka untuk dapat berpikir, memahami, memecahkan masalah serta mengingat informasi. Oleh karena itu, orang tua mampu memberikan pendidikan kepada semua anaknya untuk mampu menguasai berbagai aspek kehidupan dan mampu memiliki perkembangan kognitif yang kuat dalam diri seorang anak.

Pendidikan yang baik dapat merangsang perkembangan kognitif dengan menghadapi segala tantangan yang sesuai dengan usia dan kemampuan seorang anak, serta memberikan kesempatan kepada anak untuk eksplorasi dengan kreativitasnya (Nurbaity, 2022). Perkembangan kognitif anak prasekolah dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk dalam akses pendidikan, stimulasi dini dan dukungan dari keluarga (Ramadhani dkk, 2022). Upaya yang dapat ditingkatkan untuk kualitas pendidikan anak dan dapat memastikan bahwa akses yang merata sangat penting untuk mendukung perkembangan kognitif anak seluruh dunia bahwa pentingnya stimulasi dini dalam perkembangan kognitif. Anak-anak yang mendapatkan stimulasi yang tepat, baik dari orang tua maupun lingkungan sosial, menunjukkan perkembangan kognitif yang lebih baik (Rahmi dkk, 2023).

Media pembelajaran dalam proses belajar dapat membantu anak dalam meningkatkan semangat dan rasa ingin tahu yang sangat tinggi. Serta membantu anak dalam membangkitkan motivasi dan stimulus pada kegiatan pembelajaran (Damayanti dkk, 2022). Teori perkembangan kognitif menunjukkan bahwa kecerdasan berubah seiring waktu dengan perkembangan usia anak. Perkembangan pola pikir seorang anak bukan hanya tentang memperoleh pengetahuan, anak juga dapat harus mengembangkan bakat dan membangun sebuah mental yang lebih kuat (Ranianissa, 2023). Oleh karena itu, kegiatan yang dapat merangsang perkembangan kognitif anak dapat dilakukan dengan memberikan stimulus berupa permainan edukatif yang dapat meningkatkan pengetahuan, serta dapat membantu anak usia dini dalam pengenalan kosakata, bahasa serta pemahaman membaca (Wiresti & Na'imah, 2020).

Permainan yang dapat memberikan manfaat besar bagi pertumbuhan dan perkembangan kognitif pada anak usia prasekolah yaitu pengenalan kosakata serta mampu membaca dan berfikir kritis seperti bermain *word hunt* dan *scrabble word game*. *Word hunt* (pemburuan kata) merupakan permainan mencari kosakata dalam kumpulan huruf serta membentuk satu kata/kalimat yang sederhana. Tujuan utama dalam permainan *word hunt* ini adalah untuk menemukan dan menggali kata-kata dari beberapa kumpulan huruf yang disediakan. Permainan ini berfokus pada pengetahuan pengenalan huruf, kosakata dan kemampuan observasi yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif pada anak (Amelia dkk, 2024). Selain itu, permainan *scrabble word game* juga dapat memberikan pengaruh bagi perkembangan kognitif anak. Permainan ini merupakan sebuah permainan yang menyusun kata pada sebuah papan yang terdiri dari 2 atau 4 orang dalam setiap kelompok (Lubis dkk, 2022). *Scrabble* itu sendiri berupa sebuah kepingan huruf paling banyak terdiri dari 7 huruf yang tersedia dan berusaha untuk menyusun huruf-huruf tersebut menjadi kata-kata secara mendatar atau menurun seperti mengisi teka-teki silang (Kasim dkk, 2023). Oleh karena itu, permainan ini tidak hanya menyenangkan tetapi juga memberikan pengaruh yang besar terhadap perkembangan pola pikir anak serta memberi kesempatan bagi anak untuk belajar melalui pengalaman praktis (Sari, 2020). Tujuan permainan untuk menekankan pada strategi, pemecahan masalah dan kreativitas dalam menyusun kata (Ruslan & Amri, 2021).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Muspawi dkk (2020), permainan menggunakan *word hunt* anak terlihat lebih bersemangat dalam melakukan kegiatan dari melihat gambar yang lucu dan berwarna yang ada pada kartu sehingga anak lebih tertarik untuk mengikuti permainan kosakata ini dan dapat menambah pengetahuan mereka. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Sahda & Fakhrudin (2024), media pembelajaran *word hunt* memperoleh penghargaan yang luar biasa baik dalam berbagai perspektif itu sendiri, yang pertama perspektif material yang mana presentase yang diperoleh senilai 86,67%, kedua perspektif desain persentase yang didapat senilai 90%, dan ketiga perspektif media persentase senilai 85%. Penelitian yang dilakukan oleh Marzuki dkk (2024), permainan *scarbble word* sangat efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan dalam mengenal huruf pada anak. Permainan *scrabble* merupakan permainan yang melatih anak dalam peningkatan dan pengembangan

wawasan kosakata (Faizah & Masitoh, 2022). Berdasarkan uraian dan penjelasan diatas maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimanakah efektivitas permainan *word hunt* dengan *scrabble word game* terhadap perkembangan kognitif pada anak prasekolah di PAUD Qurrata A'yun Cut Meutia Banda Aceh.

METODE

Jenis penelitian ini yaitu *quasi experimental* dengan desain *two group pretest posttest*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia prasekolah sebanyak 36 orang dengan teknik pengambilan sampel total *sampling*. Sampel dalam penelitian ini terbagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok A sebanyak 18 orang intervensi *word hunt* dan kelompok B sebanyak 18 orang intervensi *scrabble word game*. Penelitian ini telah dilaksanakan di PAUD Qurrata A'Yun Cut Meutia Banda Aceh pada tanggal 14 s/d 27 Mei 2025. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar observasi yaitu DDST II. Analisis data dalam penelitian ini yaitu univariat dan bivariat dengan menggunakan uji *Wilcoxon* dan *Mann-Whitney*.

HASIL

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Data Demografi Kelompok A

No	Data Demografi Kelompok A	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1.	Umur		
	4 tahun	8	44,4
	5 tahun	10	55,6
	Total	18	100,0
2.	Jenis Kelamin		
	Laki-laki	8	44,4
	Perempuan	10	55,6
	Total	18	100,0

Berdasarkan tabel 1, menunjukkan bahwa dari 18 responden pada kelompok A sebagian besar berusia 5 tahun sebanyak 10 responden (55,6%) dengan jenis kelamin perempuan sebanyak 10 responden (55,6%).

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Data Demografi Kelompok B

No	Data Demografi Kelompok B	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1.	Umur		
	4 tahun	3	16,7
	5 tahun	15	83,3
	Total	18	100,0
2.	Jenis Kelamin		
	Laki-laki	9	50,0
	Perempuan	9	50,0
	Total	18	100,0

Berdasarkan tabel 2, menunjukkan bahwa dari 18 responden pada kelompok A sebagian besar berusia 5 tahun sebanyak 15 responden (83,3%) dengan jenis kelamin perempuan dan laki-laki masing-masing sebanyak 9 responden (50,0%). Berdasarkan tabel 3, menunjukkan bahwa dari 18 responden pada kelompok A sebagian besar perkembangan kognitif pada anak prasekolah sebelum intervensi permainan *word hunt* yaitu *suspect* sebanyak 14 responden (77,8%). Kemudian sebagian besar perkembangan kognitif pada anak prasekolah setelah intervensi permainan *word hunt* yaitu *suspect* sebanyak 10 responden (55,6%).

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Perkembangan Kognitif Kelompok A

No	Perkembangan Kognitif Kelompok A	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1.	Pretes		
	<i>Suspect</i>	14	77,8
	<i>Unstable</i>	4	22,2
	Total	18	100,0
2.	Postes		
	Normal	8	44,4
	<i>Suspect</i>	10	55,6
	Total	18	100,0

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Perkembangan Kognitif Kelompok B

No	Perkembangan Kognitif Kelompok B	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1.	Pretes		
	<i>Suspect</i>	15	83,3
	<i>Unstable</i>	3	16,7
	Total	18	100,0
2.	Postes		
	Normal	4	22,2
	<i>Suspect</i>	14	77,8
	Total	18	100,0

Berdasarkan tabel 4, menunjukkan bahwa dari 18 responden pada kelompok B sebagian besar perkembangan kognitif pada anak prasekolah sebelum intervensi permainan *scrabble word game* yaitu *suspect* sebanyak 15 responden (83,3%). Kemudian sebagian besar perkembangan kognitif pada anak prasekolah setelah intervensi permainan *scrabble word game* yaitu *suspect* sebanyak 14 responden (77,8%).

Tabel 5. Pengaruh Sebelum dan Sesudah Permainan *Word Hunt* terhadap Perkembangan Kognitif

No	Kelompok A	Mean	Standar Deviation	Median (Min-Maks)	Sig (Shapiro-Wilk)	Sig (Uji Wilcoxon)
1.	Perkembangan kognitif (pretes)	1,72	0,826	1-3	0,000	0,000
2.	Perkembangan kognitif (postes)	0,50	0,514	0-1	0,000	

Berdasarkan tabel 5, menunjukkan bahwa hasil penelitian perkembangan kognitif sebelum intervensi permainan *word hunt* didapatkan nilai *mean* yaitu 1,72 standar *deviation* yaitu 0,826 nilai minimum dan maksimum yaitu 1-3 serta nilai *sig* uji normalitas $< 0,05$ yaitu 0,000 sehingga data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Adapun perkembangan kognitif setelah intervensi permainan *word hunt* didapatkan nilai *mean* yaitu 0,50, standar *deviation* yaitu 0,514, nilai minimum dan maksimum yaitu 0-1 serta nilai *sig* uji normalitas *shapiro-wilk* yaitu 0,000 ($< 0,05$) sehingga data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Hasil uji *wilcoxon* pada kelompok A didapatkan nilai *sig* 0,000 ($< 0,05$) sehingga ada pengaruh sebelum dan sesudah permainan *word hunt* terhadap perkembangan kognitif pada anak prasekolah.

Berdasarkan tabel 6, menunjukkan bahwa hasil penelitian perkembangan kognitif sebelum intervensi permainan *scrabble word game* didapatkan nilai *mean* yaitu 1,61 standar *deviation* yaitu 0,778, nilai minimum dan maksimum yaitu 1-3 serta nilai *sig* uji normalitas $< 0,05$ yaitu 0,000 sehingga data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Adapun perkembangan kognitif setelah intervensi permainan *scrabble word game* didapatkan nilai *mean* yaitu 0,94, standar *deviation* yaitu 0,639, nilai minimum dan maksimum yaitu 0-2 serta nilai *sig* uji normalitas

shapiro-wilk yaitu 0,000 ($< 0,05$) sehingga data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Hasil uji *wilcoxon* pada kelompok A didapatkan nilai *sig* 0,000 ($< 0,05$) sehingga ada pengaruh sebelum dan sesudah *scrabble word game* terhadap perkembangan kognitif pada anak prasekolah.

Tabel 6. Pengaruh Sebelum dan Sesudah *Scrabble Word Game* terhadap Perkembangan Kognitif

No	Kelompok B	Mean	Standar Deviation	Median (Min-Maks)	Sig (Shapiro-Wilk)	Sig (Uji Wilcoxon)
1.	Perkembangan kognitif (pretes)	1,61	0,778	1-3	0,000	0,000
2.	Perkembangan kognitif (postes)	0,94	0,639	0-2	0,000	

Tabel 7. Efektivitas Perbedaan Permainan *Word Hunt* dengan *Scrabble Word Game* terhadap Perkembangan Kognitif

No	Intervensi	Sig (Uji Mann-Whitney)
1.	<i>Word hunt</i>	
2.	<i>Scrabble word game</i>	0,019

Berdasarkan tabel 7, menunjukkan bahwa hasil penelitian pada kelompok A dan B didapatkan nilai *sig* 0,019 ($< 0,05$) sehingga ada perbedaan *word hunt* dengan *scrabble word game* terhadap perkembangan kognitif pada anak prasekolah.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti, maka pembahasan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Pengaruh *Word Hunt* terhadap Perkembangan Kognitif

Berdasarkan hasil penelitian peneliti didapatkan ada pengaruh sebelum dan sesudah permainan *word hunt* terhadap perkembangan kognitif pada anak prasekolah di PAUD Qurrata A'yun Cut Meutia Banda Aceh. Hasil penelitian ini berkaitan dengan penelitian Kurnia dkk (2024) yang berjudul "Pengaruh Permainan *Treasure Hunt* terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa berdasarkan hasil uji hipotesis, diperoleh harga *t* hitung $9,41 > t$ -tabel 2,08, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan permainan *treasure hunt* di RA Persis 180 Miftahul Jannah Kecamatan Andir Kota Bandung. Permainan *word hunt* merupakan permainan teka-teki kata dimana pemain mencari dan menandai kata-kata tersembunyi dalam kotak huruf. Permainan ini bisa ditemukan dalam berbagai format, termasuk aplikasi seluler dan permainan daring. Tujuan utamanya adalah menemukan kata-kata yang tersembunyi dalam kisi huruf, yang bisa berupa kata-kata dengan panjang dan kategori yang berbeda. *Word hunt* adalah cara yang menyenangkan untuk menguji dan meningkatkan kosakata, serta melatih kemampuan pemecahan masalah (Setiawan, 2023). Permainan *word hunt* atau mencari kata dapat memberikan dampak positif pada perkembangan kognitif anak. Permainan ini membantu meningkatkan berbagai aspek kognitif seperti pemahaman bahasa, kosakata, fokus dan kemampuan pemecahan masalah (Agustin, 2024).

Permainan ini dapat meningkatkan kosakata, memperluas dan memperkuat pemahaman serta penggunaan kosa kata. Manfaat *word hunt* bagi perkembangan kognitif anak yaitu meningkatkan kosakata. Ketika mencari kata-kata tersembunyi, anak-anak terpapar pada

berbagai macam kata baru, memperluas kosakata mereka. Membaca dan mencari kata-kata dalam *grid* membantu anak-anak memahami struktur bahasa dan pola kalimat. Kemudian *word hunt* membutuhkan fokus dan konsentrasi yang tinggi untuk menemukan kata-kata yang tersembunyi di antara huruf-huruf lain. Mencari kata tersembunyi dapat melibatkan pemikiran logis dan strategi untuk menemukan solusi. *Word hunt* termasuk permainan yang menyenangkan yang juga memberikan manfaat edukatif serta membuat proses belajar menjadi lebih menarik (Muliyani, 2022).

Peneliti berasumsi bahwa dalam penelitian ini, hasil observasi peneliti ditemukan bahwa perkembangan kognitif anak prasekolah sebelum diberikan permainan *word hunt* masih banyak terdapat 1 sampai 2 lebih keterlambatan perkembangan kognitif terhadap tiga indikator yaitu berbicara spontan, respon terhadap suara dan mengikuti perintah. Anak prasekolah sebelum diberikan permainan *word hunt* masih memiliki *failed* (gagal) dengan adanya *autism* (peringatan) bahkan *delay* (keterlambatan) terhadap perkembangan kognitif. Namun perkembangan kognitif anak prasekolah setelah diberikan permainan *word hunt* sudah lebih banyak *passed* (lulus) dengan keadaan normal terhadap perkembangan kognitif. Anak prasekolah sudah memiliki kemampuan dalam memahami dan menggunakan bahasa, baik secara lisan maupun non-lisan seperti kemampuan berbicara, memahami perintah sederhana dan kosakata. Hal ini dikarenakan anak prasekolah sudah mendapatkan permainan *word hunt* yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif.

Pendapat peneliti, dalam penelitian ini ditemukan adanya pengaruh sebelum dan sesudah permainan *word hunt* terhadap perkembangan kognitif pada anak prasekolah. Asumsi peneliti bahwa permainan *word hunt* merupakan permainan yang bagus untuk perkembangan kognitif anak usia prasekolah. Permainan ini membantu meningkatkan berbagai keterampilan kognitif seperti kosakata, pemahaman membaca, kemampuan memecahkan masalah dan daya ingat. Saat mencari kata-kata tersembunyi, anak-anak terpapar pada berbagai kata baru sehingga membantu memperluas kosakata mereka. Permainan ini juga mengharuskan anak untuk membaca kata-kata sehingga meningkatkan kemampuan pemahaman membaca mereka. Anak perlu menggunakan strategi dan logika untuk menemukan kata-kata tersembunyi sehingga melatih mereka dalam memecahkan masalah. Kemudian anak perlu mengingat posisi huruf-huruf dalam kotak dan mencari kata-kata tertentu yang membantu meningkatkan daya ingat mereka. Permainan *word hunt* dapat menjadi cara yang menyenangkan dan efektif untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak prasekolah.

Pengaruh *Scrabble Word Game* terhadap Perkembangan Kognitif

Berdasarkan hasil penelitian peneliti didapatkan ada pengaruh sebelum dan sesudah permainan *scrabble word game* terhadap perkembangan kognitif pada anak prasekolah di PAUD Qurrata A'yun Cut Meutia Banda Aceh. Hasil penelitian ini berkaitan dengan penelitian Marzuki dkk (2024) yang berjudul "Pengaruh Permainan Media *Scrabble* terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 5-6 Tahun di TK Manggarupi". Berdasarkan hasil penelitian 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 sehingga permainan media *scrabble* memberikan pengaruh signifikan terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun di TK Manggarupi.

Scrabble word game merupakan permainan papan dan permainan menyusun kata yang dimainkan 2 atau 4 orang yang mengumpulkan poin berdasarkan nilai kata yang dibentuk dari keping huruf di atas papan permainan berkotak-kotak. Biji permainan berupa keping berbentuk bujur sangkar yang bertuliskan huruf pada salah satu sisi. Pemain mengambil hingga sebanyak tujuh buah keping huruf dari kantong, dan berusaha menyusun kata secara mendatar atau menurun seperti teka-teki silang. Kata-kata yang dibuat harus merupakan kata yang diizinkan untuk dimainkan berdasarkan kamus standar sesuai dengan bahasa yang dimainkan. Pemain

yang mengumpulkan total poin tertinggi dinyatakan sebagai pemenang (Mulyani, 2022). Permainan *scrabble* memiliki dampak positif terhadap perkembangan kognitif, terutama dalam hal peningkatan kosakata, kemampuan berpikir kritis dan memori. *Scrabble* melatih otak untuk bekerja lebih keras, meningkatkan fokus dan membantu menjaga kesehatan kognitif secara keseluruhan (Marzuki dkk, 2024). Manfaat *scrabble* terhadap perkembangan kognitif sebagai peningkatan kosakata. *Scrabble* memaksa anak untuk berpikir dan menggunakan kata-kata baru, memperluas kosakata mereka secara efektif. Kemudian anak harus merencanakan strategi, mempertimbangkan nilai huruf, dan mengantisipasi gerakan lawan, yang semuanya membutuhkan pemikiran kritis. Anak akan mengingat kata-kata yang sudah ada dipapan dan merencanakan gerakan selanjutnya membantu melatih memori kerja dan memori jangka panjang. Selain itu, bermain *scrabble* dapat meningkatkan suasana hati pada anak dan mengurangi stres yang berkontribusi pada kesehatan mental yang lebih baik (Agustin, 2024).

Peneliti berasumsi bahwa dalam penelitian ini, hasil observasi peneliti ditemukan bahwa perkembangan kognitif anak prasekolah sebelum diberikan permainan *scrabble* masih banyak terdapat 1 sampai 2 lebih keterlambatan perkembangan kognitif terhadap tiga indikator yaitu berbicara spontan, respon terhadap suara dan mengikuti perintah. Anak prasekolah sebelum diberikan permainan *scrabble* masih memiliki *failed* (gagal) dengan adanya *autism* (peringatan) bahkan *delay* (keterlambatan) terhadap perkembangan kognitif. Namun perkembangan kognitif anak prasekolah setelah diberikan permainan *scrabble* sudah lebih banyak *failed* (gagal) dan *passed* (lulus) dengan keadaan normal terhadap perkembangan kognitif. Anak prasekolah sudah memiliki kemampuan dalam memahami dan menggunakan bahasa, baik secara lisan maupun non-lisan seperti kemampuan berbicara, memahami perintah sederhana dan kosakata. Hal ini dikarenakan anak prasekolah sudah mendapatkan permainan *scrabble* yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif.

Pendapat peneliti, dalam penelitian ini ditemukan adanya pengaruh sebelum dan sesudah permainan *scrabble word game* terhadap perkembangan kognitif pada anak prasekolah. Asumsi peneliti bahwa permainan *scrabble* merupakan permainan yang menyusun huruf menjadi sebuah kata diatas papan secara mendatar atau menurun yang dimainkan oleh dua sampai empat anak. Permainan *scrabble* bisa menjadi pilihan alternatif yang menyenangkan bagi anak prasekolah dalam mengajarkan pengenalan kata dan huruf melalui kegiatan bermain. Permainan *scrabble* dapat melatih anak untuk pengembangan dan meningkatkan wawasan pemikiran kosakatanya. Permainan ini dapat meningkatkan kemampuan kosa kata dengan mengingat satu per satu kata yang disesuaikan dengan urutan baris maupun kolom sehingga anak prasekolah akan lebih tertarik untuk terus memecahkan kata demi kata.

Efektivitas Perbedaan Permainan *Word Hunt* dengan *Scrabble Word Game* terhadap Perkembangan Kognitif

Berdasarkan hasil penelitian peneliti ada perbedaan *word hunt* dengan *scrabble word game* terhadap perkembangan kognitif pada anak prasekolah di PAUD Qurrata A'yun Cut Meutia Banda Aceh. Hasil penelitian ini berkaitan dengan penelitian Estinengtyas & Fakhruddin (2024) yang berjudul "Pengenalan Kosakata Melalui Media Pembelajaran *Wordwall* Dengan *Game Scrabble Words* pada Anak Usia Dini di KB Tunas Bangsa Winong Patihan Sidoharjo". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa faktor pendukung setelah penggunaan media pembelajaran *wordwall* dengan *game scrabble words* terdapat gambar dan kosakata yang membuat anak-anak menjadi tertarik untuk ingin mempelajarinya. *Word hunt* merupakan sebuah permainan untuk mengasah otak anak. Permainan *word hunt* atau berburu kata-kata melatih komprehensi anak terhadap benda-benda yang dikenali. Permainan ini merupakan permainan kartu untuk mencocokkan gambar dengan tulisan. Permainan ini termasuk permainan edukasi yang efektif untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak. Hal ini dikarenakan permainan ini mudah dipelajari dan menarik untuk dimainkan oleh anak

(Mulyani, 2022). Namun media permainan *scrabble* menitik beratkan pada kemampuan mengingat jumlah kosakata yang dimiliki oleh anak. Kelebihan media *scrabble* dapat membantu anak untuk mengikat suatu informasi. Menggunakan media *scrabble* dapat meningkatkan sosialisasi antar anak karena dalam permainan ini dituntut kerjasama tim dalam kelompok (Muspawi, 2020).

Berdasarkan teori adaptasi Calista Roy yang berfokus pada interaksi manusia dengan lingkungan dan upaya adaptasi, maka intervensi dapat diterapkan untuk menilai perkembangan kognitif anak prasekolah. Teori ini menekankan bahwa anak-anak sebagai sistem adaptif, terus-menerus berinteraksi dengan lingkungan dan mengalami perubahan. Proses adaptasi ini dipengaruhi oleh faktor kognitif (cara berpikir dan memproses informasi) dan regulator (mekanisme biologis dan fisiologis) (Tarwoto & Wartolah, 2019). Pendapat peneliti, dalam penelitian ini ditemukan hasil bahwa ada perbedaan antara permainan *word hunt* dengan *scrabble word game* terhadap perkembangan kognitif pada anak prasekolah. Hal ini dikarenakan setelah pemberian permainan *word hunt* anak lebih banyak memiliki perkembangan kognitif yang baik dibandingkan dengan setelah pemberian *scrabble word game*. Anak sekolah lebih menarik dan senang dengan permainan *word hunt* dibandingkan *scrabble*. Berdasarkan penelitian Estinengtyas & Fakhruddin (2024), namun faktor penghambatnya yaitu permainan *scrabble* sulit untuk dimainkan oleh anak karena huruf dalam media *scrabble* berbentuk huruf kapital yang menjadikan anak sedikit kesusahan untuk menemukan huruf dalam permainan tersebut. Hasil penelitian ini, ditemukan bahwa menurut mereka permainan *word hunt* lebih mudah dan permainan *scrabble* lebih sulit karena harus menemukan huruf untuk menyusun kata. Oleh karena itu, permainan *word hunt* lebih efektif terhadap perkembangan kognitif pada anak prasekolah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pada kelompok A dan B maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan *word hunt* dengan *scrabble word game* terhadap perkembangan kognitif pada anak prasekolah di PAUD Qurrata A'yun Cut Meutia Banda Aceh.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti menyampaikan ucapan terimakasih atas dukungan, inspirasi dan bantuan kepada semua pihak yang telah membantu peneliti menyelesaikan penelitian ini sampai akhir, termasuk pada responden yang telah bersedia berpartisipasi dalam penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, M. (2024). *Bermain dan Pengembangan Karakter Anak Usia Dini*. PT. Refika Aditama, Jakarta.
- Amelia, Putri, A., Hasanah, D. L., Hasanah, H., Jevanesia, N. F., Zahra, S., Nurpatonah, D., & Firmansyah, A. (2024). Pengaruh Permainan Edukatif Dalam Meningkatkan Stimulasi Otak pada Fase Golden Age di TK PGRI At-Taqwa. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Vol 4 No 1*.
- Aprianti, D., & Ramlis, R. (2023). Analisis Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia Prasekolah di Wilayah Kerja Puskesmas Sawah Lebar. *Jurnal Inovasi Penelitian Vol 7 No 1*.
- Damayanti, P. D., Muslihin, H. Y., & Rahman, T. (2022). Efektivitas Alat Permainan Edukatif terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal AS-SABIQUN Vol 4 No 2*.
- Dinkes Aceh. (2022). *Profil Kesehatan Aceh*. Aceh, Dinas Kesehatan

- Estinengtyas, S & Fakhrudin. (2024). Pengenalan Kosakata Melalui Media Pembelajaran *Wordwall* dengan *Game Scrabble Words* pada Anak Usia Dini di KB Tunas Bangsa Winong Patihan Sidoharjo. *Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora* Vol.3, No.2.
- Faizah, S & Masitoh, S. (2022). Pengembangan *Game Spelling Word Scrabble* Untuk Perkembangan Aspek Bahasa pada Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini* Vol 12 No 1.
- Istiqomah, N., & Maemonah, M. (2022). Konsep Dasar Teori Perkembangan pada Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget. *Jurnal Khazanah Pendidikan* Vol 15 No 2.
- Kasim, N., Asmah, & Pahriza, N. (2023). Efektivitas Permainan Scarbble di TK Pelita Harapan, Sulawesi Selatan. *Jurnal Tunas Cendikia* Vol 6 No 2.
- Kurnia, A., Syam'iyah, & Farida, S. (2024). Pengaruh Permainan Treasure Hunt terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal PENA PAUD* Volume 5 Issue 1.
- Lubis, W. I., Lubis, L. R., Erdila, R. S., & Hakiki, U. (2022). Pelaksanaan Teknik Permainan Scrabble Dalam Pembelajaran Vocabulary. *Jurnal Pengabdian Masyarakat* Vol 1 No 2.
- Marzuki, S. L., Asti, A. S. W., & Lismayani, A. (2024). Pengaruh Permainan Media Scrabble terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 5-6 tahun di TK Manggarupi. *Jurnal Pendidikan Tambusai* Vol 8 No 2.
- Mawaddah, S., & Pohan, S. (2024). Pengaruh Penggunaan Pasir Berwarna terhadap Perkembangan Kognitif Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Vol 5 No 1.
- Mulyani, N. (2022). Permainan Edukatif Untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini. Rosda, Jakarta.
- Muspawi, M., Suryani, I., & Rahayu, A. Y. (2020). Penerapan Permainan *Scrabble* untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Anak. *Jurnal Sains Sosio Humaniora* Vol 4 No 9.
- Nufra, Y, A & Fitria, N. (2022). Hubungan Sekolah PAUD dengan Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah di Desa Geulanggang Baro Kabupaten Bireuen. *Journal of Healthcare Technology and Medicine* Vol. 8 No. 2.
- Nurbaity, N. (2022). Pelayanan Tumbuh Kembang Anak Pra Sekolah. *Community Development Journal* Vol 3 No 3.
- Oktaviyani, R. D., & Suri, O. I. (2019). Pengaruh Terapi Bermain *Puzzle* terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Kesehatan* Vol 10 No 2.
- Rahmi, R., Desyandri, & Irda Murni. (2023). Perkembangan Kognitif pada Anak. *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* Vol 9 No 2.
- Ramadhani, A. S., Azizah, W., & Selpiyani, Y. (2022). Bentuk-Bentuk Stimulasi pada Anak Dalam Perkembangan Motorik Anak Usia Dini di RA. *Jurnal Pendidikan dan Konseling* Vol 4 No 3.
- Ranianissa, R., Desyandri & Murni, I. (2023). Pentingnya Perkembangan Kognitif pada Anak. *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* Vol 9 No 2.
- Ruslan, I., & Amri, N. A. (2021). Pengaruh Penggunaan Permainan Scrabble Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini. *Jurnal Panrita* Vol 2 No 01.
- Sahda, E & Fakhrudin. (2024). Pengenalan Kosakata Melalui Media Pembelajaran *Wordwall* dengan *Game Scrabble Words* pada Anak Usia Dini di KB Tunas Bangsa Winong Patihan Sidoharjo. *Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora* Vol 3 No 2.
- Saputra, S., Suryani, K., & Pranata, L. (2021). Studi Fenomenologi: Pengalaman Ibu Bekerja terhadap Tumbuh Kembang Anak Prasekolah. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Vol 2 No 1.
- Sari, D. (2020). Efektivitas Permainan Scrabble terhadap Pengenalan Huruf Anak di PAUD Maghfirah Padang. *Journal of Family, Adult, and Early Childhood Education. Volume 2 Nomor 1.*

- Sari, E. (2021). Pengaruh Stimulasi Psikososial terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Pra Sekolah. *Jurnal Keperawatan Vol 10 No 2*.
- Setiawan, E. (2023). *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. CV. Literasi Nusantara Abadi, Jakarta.
- Tarwoto & Wartonah. (2019). *Kebutuhan Dasar Manusia dan Proses Keperawatan*. Salemba Empat, Yogyakarta
- Wiresti, R. D., & Na'imah, N. (2020). Aspek Perkembangan Anak: Urgensitas Ditinjau dalam Paradigma Psikologi Perkembangan Anak. *Journal on Early Childhood Vol 3 No 1*.
- Yuliman, M, P. (2022). Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Perkembangan Kognitif Anak Usia Pra Sekolah (4-6 Tahun) di TK Kemala Bayangkari 4 Kota Padang. *Jurnal Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Alifah Padang Vol 4 No 1*.