

**PENGARUH BERMAIN TEKA-TEKI TERHADAP KEMAMPUAN
MENGENAL KEAKSARAAN PADA ANAK KELOMPOK B
DI TK MARDISIWI MATARAM BARU KABUPATEN
LAMPUNG TIMUR TAHUN AJARAN 2016/2017**

(Skripsi)

Oleh

SEVY RISTALIA NABELA



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2018**

ABSTRAK

PENGARUH BERMAIN TEKA-TEKI TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL KEAKSARAAN PADA ANAK KELOMPOK B DI TK MARDISIWI MATARAM BARU LAMPUNG TIMUR TAHUN AJARAN 2016/2017

Oleh

SEVY RISTALIA NABELA

Masalah penelitian ini adalah masih banyak anak kelompok B di TK Mardisiwi Mataram Baru Lampung Timur yang belum mampu mengenal keaksaraan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh aktivitas bermain teka-teki terhadap kemampuan mengenal keaksaraan pada anak usia 5-6 tahun. Desain penelitian yang digunakan adalah *Pre-eksperimental* dengan tipe *One Grup Pretest-Posttest*. Dalam penelitian ini populasi berjumlah 30 anak sehingga semuanya dijadikan sebagai sample. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi dan dokumentasi, sedangkan analisis data mengenai pengaruh bermain teka-teki terhadap kemampuan mengenal keaksaraan menggunakan Regresi Linier Sederhana, dan uji *t-pierd simple t-test* digunakan untuk melihat perbedaan kemampuan mengenal keaksaraan anak antara sebelum dan sesudah bermain teka-teki. Hasil penelian menunjukkan bahwa ada pengaruh bermain teka-teki terhadap kemampuan mengenal keaksaraan anak usia 5-6 tahun, terbukti bahwa ada perbedaan kemampuan mengenal keaksaraan anak antara sebelum aktivitas bermain teka-teki dan setelah diberi aktivitas bermain teka-teki. Hal ini berarti bahwa bermain teka-teki dapat membantu menstimulasi kemampuan mengenal keaksaraan anak.

Kata kunci: Anak Usia Dini, Keaksaraan, Teka-teki

ABSTRACT

THE EFFECT OF PLAYING PUZZLE TO LITERACY SKILL OF CHILDREN IN B GROUP OF EARLY EARLY CHILHOOD EDUCATION MARDISIWI MATARAM BARU LAMPUNG TIMUR SCHOOL YEAR 2016/2017

By

SEVY RISTALIA NABELA

The Problem of this reasearch was the low literacy ability of early children in group B in TK Mardisiwi Mataram Baru Lampung Timur. This study aimed to examine the influence of the activity by playing puzzle on ability to literacy skill of early children in a range 5-6 years old. The research design was conducted by Pre-Experimental with One grup pretest-posttest type. The reasearch subject were 30 early children in arange 5-6 years old, which was carried out through total sampling technique. Data was collected by using observation and documentation. The data analysis tecnique used t-test examination and simple linier regresi to search influence of activity by playing puzzle on ability to literacy skill and the difference between befor and after applying skills of early children and the was a significant difference between before and after applying puzzle.

Keywords: Early Childhood, Literacy, Puzzle

**PENGARUH BERMAIN TEKA-TEKI TERHADAP KEMAMPUAN
MENGENAL KEAKSARAAN PADA ANAK KELOMPOK B
DI TK MARDISIWI MATARAM BARU KABUPATEN
LAMPUNG TIMUR TAHUN AJARAN 2016/2017**

Oleh

SEVY RISTALIA NABELA

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2018**

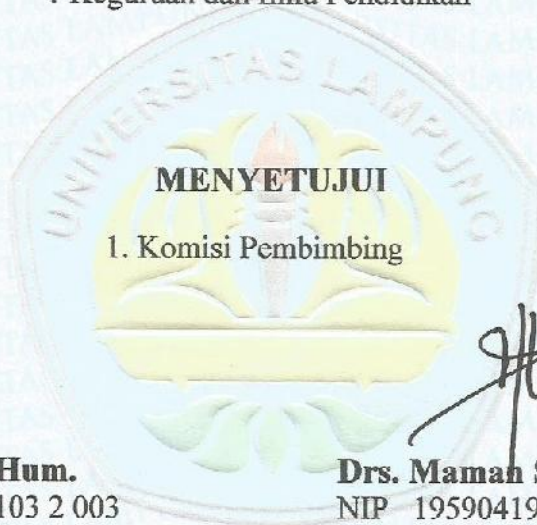
Judul Skripsi : **PENGARUH BERMAIN TEKA-TEKI TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL KEAKSARAAN PADA ANAK KELOMPOK B DI TK MARDISIWI MATARAM BARU KABUPATEN LAMPUNG TIMUR TAHUN AJARAN 2016/2017**

Nama Mahasiswa : **Sevy Ristalia Nabela**

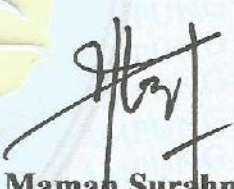
No. Pokok Mahasiswa : 1313054055

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

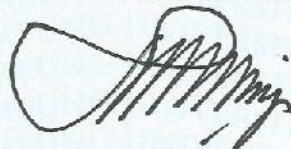
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan




Dra. Sasmiami, M.Hum.
NIP 1960424 198103 2 003


Drs. Maman Surahman, M.Pd.
NIP 19590419 198503 1 004

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



Dr. Riswanti Rini, M.Si.
NIP 19600328 198603 2 002

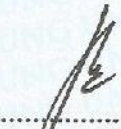
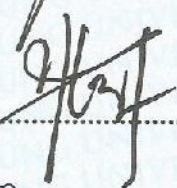
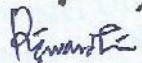
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Dra. Sasmiati, M.Hum.**

Sekretaris : **Drs. Maman Surahman, M.Pd.**

Penguji Utama : **Dr. Riswandi, M.Pd.**


.....

.....

.....



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum.

NIP. 19590722 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 14 Februari 2018

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sevy Ristalia Nabela
NPM : 1313054055
Program Studi : S1 PG-PAUD
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang berjudul “Pengaruh Bermain Teka-teki terhadap Kemampuan Mengenal Keaksaraan Kelompok B di TK Mardsiwi Mataram Baru Lampung Timur Tahun Ajaran 2016/2017” tersebut adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari berbagai sumbernya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku

Bandar Lampung, Maret 2018

Yang membuat pernyataan



Sevy Ristalia Nabela

NPM. 1313054055

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Sevy Ristalia Nabela. Peneliti dilahirkan di Mataram Baru Lampung Timur pada tanggal 6 September 1995. Peneliti merupakan anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Agung Suprpto dan Ibu Rusmini. Peneliti menyelesaikan pendidikan mulai dari Sekolah Dasar (SD) Negeri 2 Mataram Baru Lampung Timur pada tahun 2007, Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Bandar Sribhawono Lampung Timur pada tahun 2010, dan menyelesaikan pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) di SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono Lampung Timur tahun 2013. Selanjutnya pada tahun 2013 peneliti melanjutkan pendidikan ke Universitas Lampung Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD). Selama menjadi mahasiswa peneliti terdaftar di Himpunan Mahasiswa Jurusan Ilmu Pendidikan (HIMAJIP) pada bidang Danus. Pada semester tujuh, peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Karang Endah Kecamatan Terbanggi Lampung Tengah dan Program Pengenalan Lapangan (PPL) di TK Dharma Wanita Lampung Tengah.

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim...

Aku persembahkan karya tulis ini sebagai rasa syukur kepada Allah SWT dan kepada:

Almamater tercinta, Universitas Lampung

Sebagai tempat dalam menggali ilmu, menjadikanku sosok yang mandiri, serta dapat menjadi orang yang berguna kelak

TK Mardisiwi Mataram Baru, Kab. Lampung Timur

Sebagai tempat penelitian dan sebagai tempat belajar dalam rangka menjadi guru/ pendidik yang professional.

MOTTO

“Allah mengangkat derajat orang-orang yang beriman diantara kalian serta orang-orang yang menuntut ilmu beberapa derajat ”
(QS Al- Mujadah: 11)

“Kemudian kitab itu kami wariskan kepada orang-orang yang kami pilih di antara hamba-hamba kami, lalu di antara mereka ada yang mendzalimi diri sendiri, ada yang pertengahan dan ada pula yang lebih dahulu berbuat kebaikan dengan izin Allah, yang demikian itu adalah karunia yang besar”
(QS Fatir: 32)

“ Ilmu adalah mutlak, maka tidak ada alasan untuk berhenti menuntut ilmu”
(Sevy Ristalia Nabela: 2017)

SANWACANA

Alhamdulillah, puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayahnya sehingga peneliti mampu menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengaruh Bermain Teka-teki terhadap Kemampuan Mengenal Keaksaraan Kelompok B di TK Mardsiwi Mataram Baru Lampung Timur Tahun Ajaran 2016/2017”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Lampung.

Dengan kerendahan hati yang tulus peneliti mengucapkan terima kasih kepada ibu Dra. Sasmiasi, M.Hum., selaku pembimbing I sekaligus pembimbing akademik atas jasanya baik tenaga dan pikiran yang tcurahkan dalam membimbing, memberi masukan, serta kritik dan saran yang diberikan dengan sabar dan ikhlas dalam penyelesaian skripsi ini, bapak Drs. Maman Surahman, M.Pd., selaku pembimbing II atas jasanya memberikan masukan, kritikan dan saran dalam penyelesaian skripsi ini, dan bapak Dr. Riswandi M.Pd., selaku penguji utama yang telah memberikan saran- saran dan masukan guna perbaikan dalam penyusunan dan kelancaran skripsi ini. Peneliti juga mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada bapak Agung Suprpto dan ibu Rismini yang telah membesarkan penulis dengan penuh cinta, memberikan kasih sayang yang tulus,

yang tak pernah lelah berkorban dan bekerja keras sehingga dapat mengantarkanku dibangku kuliah, memberi semangat serta berdoa untuk keberhasilan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar, serta adikku tercinta Anggun Pramestiyas Berliana serta keluarga besarku yang memotivasi, mendoakan, serta memberi semangat untuk penulis dalam menuju keberhasilan. Selain itu juga peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M.P., selaku Rektor Universitas Lampung yang telah memberikan dukungan terhadap perkembangan FKIP.
2. Bapak Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung yang selalu mendukung pelaksanaan program di PG-PAUD.
3. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Ibu Ari Sofia, S.Psi., M.A.Psi., selaku plt. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP Universitas Lampung.
5. Seluruh Staf pengajar PG-PAUD FKIP Universitas Lampung yang telah memberi ilmu pengetahuan kepada penulis selama kuliah.
6. Ibu Suyatmi selaku Kepala TK Mardisiwi yang telah memberikan izin dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan skripsi ini.
7. Bunda Sribhawati, Bunda Sriutami, dan Bunda Wartinah selaku dewan guru TK Mardisiwi yang telah bersedia membantu dalam pelaksanaan penelitian dan memberikan dukungan dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan skripsi ini.

8. Siswa-siswi TK Mardisiwi Mataram Baru Lampung Timur yang telah membantu berpartisipasi aktif dan bekerjasama dalam penelitian ini.
9. Sahabatku dibangku kuliah Intan , Novia, Wiwin , ukh Ratna, Winarti, Nurul, Shofi, Fitri, Septi, Septia, Desi, dan Hasna yang selalu memberikan bantuan, motivasi serta doa untuk peneliti.
10. Rekan-rekan S-1 PG-PAUD angkatan 2013 yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih atas bantuan, dukungan nasihat, motivasi dan doanya selama ini.
11. Keluarga KKN dan PPL serta masyarakat Karang Endah terima kasih telah memberikanku begitu banyak pelajaran hidup yang dapat dipetik selama 40 hari kita bersama-sama.
12. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.
13. Almamater tercinta Universitas Lampung

Semoga Allah SWT melindungi dan membalas semua kebaikan yang sudah kalian berikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amiin.

Bandar Lampung, Maret 2018
Peneliti

Sevy Ristalia Nabela
NPM.1313054055

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL	i
ABSTRAK	ii
JUDUL DALAM	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
PENGESAHAN	vi
PERNYATAAN	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
PERSEMBAHAN	ix
MOTTO	x
SANWACANA	xi
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	7
II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Hakikat Perkembangan Anak Usia Dini	9
1. Pengertian Perkembangan	9
2. Perkembangan Anak Usia Dini	11
3. Aspek Perkembangan Anak Usia Dini.....	12
B. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini	14
1. Pengertian Bahasa Anak Usia Dini	14
2. Teori Perkembangan Bahasa Behavioristik	16
3. Tahap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini.....	18
4. Fungsi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini.....	19
5. Karakteristik Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini.....	21

6. Aspek Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini.....	22
7. Kemampuan mengenal Keaksaraan.....	24
C. Bermain Anak Usia Dini.....	28
1. Pengertian Bermain Anak Usia Dini	28
2. Fungsi Bermain Anak Usia Dini.....	29
3. Karakteristik Bermain Anak Usia Dini.....	31
4. Jenis-jenis Bermain Anak Usia Dini.....	33
D. Bermain Teka-teki	34
1. Pengertian Bermain Teka-teki	34
2. Manfaat Bermain Teka-teki	35
3. Kelebihan dan Kekurangan Bermain Teka-teki.....	36
4. Langkah-langkah Bermain Teka-teki	37
E. Hubungan Bermain Teka-teki Terhadap Kemampuan Mengenal Keaksaraan.....	38
F. Kerangka Pikir	39
G. Hipotesis Penelitian	41
III. METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	43
B. Desain Penelitian	43
C. Tempat dan Waktu Penelitian	44
D. Prosedur Penelitian.....	44
E. Populasi dan Sampel Penelitian	45
F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel	45
G. Kisi-kisi Instrument Penilaian	46
H. Teknik Pengumpulan Data	47
I. Uji Instrumen Penelitian.....	48
J. Teknik Analisis Data	49
K. Uji Hipotesis.....	50
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	52
B. Hasil Analisis Uji Instrumen.....	55
D. Hasil Penelitian	56
E. Uji Hipotesis.....	60
F. Pembahasan Penelitian	63
V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	66
B. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA.....	68
LAMPIRAN	70

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kisi-kisi Instrument Bermain Teka-teki.	46
2. Kisi-kisi Instrument Kemampuan Mengenal keaksaraan	47
3. Data Guru TK Mardisiwi Mataram Baru.....	54
4. Persentase Hasil Observasi Aktivitas Bermain Teka-teki di TK Mardisiwi.....	57
5. Persentase Hasil Obsaervasi Kemampuan Mengenal Keaksaraan Sebelum dan Sesudah Bermain Teka-teki di TK Mardisiwi	58
6. Persentase Hasil Obsevasi Aktivitas Bermain Teka-teki Dengan Kemampuan Mengenal Keaksaraan	59
7. Data Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana.....	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Bagan Kerangka Pikir	41
2. Desain One Grup Pretest-Posttest	42
3. Rumus Spearman Brown.....	49
4. Rumus Interval	49
5. Rumus Regresi Linier Sederhana.....	50
6. Rumus t-test	51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Absensi Siswa Kelompok B TK Mardisiwi	71
2. Rubrik Penilaian Bermain Teka-teki (X)	72
3. Rubrik Penilaian Kemampuan Mengenal Keaksaraan (Y)	73
4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian.....	78
5. Hasil Observasi Terhadap Aktivitas Bermain Teka-teki.....	90
6. Hasil Observasi Terhadap Kemampuan Mengenal Keaksaraan Sebelum Bermain Teka-teki	92
7. Hasil Observasi Terhadap Kemampuan Mengenal Keaksaraan Sesudah Bermain Teka-teki.....	94
8. Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Anak Dalam Bermain Teka-teki	96
9. Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Keaksaraan Sebelum Bermain Teka-teki	98
10. Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Keaksaraan Sesudah Bermain Teka-teki.....	100
11. Uji Validitas Instrumen Variabel X Oleh Ibu Devi Nawangsasi, M.Pd.....	102
12. Uji Validitas Instrumen Variabel X Oleh Ibu Nia Fatmawati, M.Pd	105
13. Uji Validitas Instrumen Variabel Y Oleh Ibu Devi Nawangsasi, M.Pd.....	108
14. Uji Validitas Instrumen Variabel Y Oleh Ibu Nia Fatmawati, M.Pd	115
15. Surat Keterangan Validasi Instrumen Penelitian Oleh Ibu Devi Nawangsasi, M.Pd.....	122
16. Surat Keterangan Validasi Instrumen Penelitian Oleh Ibu Nia Fatmawati, M.Pd	123
17. Uji Reliabilitas	124
18. Tabel Penolong Uji t	129
19. Tabel Penolong Uji Regresi Linier Sederhana.....	130
20. Surat Izin Penelitian Pendahuluan.....	131
21. Surat Izin Penelitian	132
22. Surat Balasan Izin Penelitian.....	133
23. Foto Kegiatan Penelitian	134

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu upaya dalam mengembangkan kemampuan yang ada di dalam diri manusia dengan cara mengarahkan dan membimbing perkembangan kearah yang lebih baik sesuai dengan situasi serta harapan yang diinginkan sebagai sarana dalam mempersiapkan diri dikehidupan yang akan mendatang. Ada berbagai tingkatan pendidikan salah satunya pendidikan tingkat yang paling dasar yaitu pendidikan anak usia dini. Pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan yang bersifat fundamental yaitu pendidikan yang mampu membentuk kerangka dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dimiliki anak. Hal ini sejalan dengan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I, Pasal 1, Butir 14 Menyatakan bahwa:

Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dewasa 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.

Anak usia dini berada pada masa pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, sehingga pada masa tersebut anak akan mengalami perubahan-perubahan

baik secara jasmani maupun rohani. Perkembangan merupakan suatu proses perubahan kearah yang lebih baik yaitu bertambahnya kualitas atau kuantitas sesuatu. Perkembangan bersifat kumulatif yang artinya perkembangan yang terdahulu merupakan dasar bagi perkembangan yang selanjutnya. Perkembangan pada anak usia dini merupakan perkembangan yang dalam prosesnya memerlukan banyak stimulus karena anak usia dini berada dalam masa keemasan yaitu masa di mana anak dapat berkembang dengan sangat pesat maka penting bagi anak usia dini untuk dipenuhi kebutuhannya berupa kebutuhan fisik dan psikologis. Kebutuhan anak usia dini salah satunya adalah kebutuhan atas pendidikan.

Anak usia dini adalah sosok individu yang berada pada rentang usia 0-6 tahun yang sedang menjalani proses pertumbuhan dan perkembangan dengan pesat. Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibandingkan dengan usia-usia selanjutnya, karena perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa atau disebut dengan masa keemasan (*golden age*). Usia emas ini terjadi perubahan yang luar biasa pada otak dan fisik anak, sehingga usia ini sangat penting bagi perkembangan kognitif, afektif, psikomotor, sosial emosional, moral agama, dan seni. Oleh karena itu pendidikan dan lingkungan yang tepat untuk menunjang perkembangan anak usia dini sangat diperlukan. Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional Bab I, Pasal 1, Butir 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.

Anak usia dini dilahirkan dengan potensi dan kecerdasannya masing-masing untuk meningkatkan potensi yang dimiliki anak, maka pendidik, orangtua, dan lingkungan di sekitar anak harus dapat bekerja sama untuk memberikan stimulus yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan dan tahapan perkembangan anak. Stimulasi yang diberikan pendidik dan orangtua harus mampu mengembangkan semua aspek perkembangan anak, aspek perkembangan tersebut meliputi, aspek perkembangan kognitif, nilai moral dan agama, bahasa, motorik kasar/halus, sosial emosional, dan seni. Semua aspek tersebut harus dikembangkan secara optimal dan sesuai dengan tahapan usia anak.

Aspek perkembangan bahasa merupakan salah satu aspek yang penting untuk dikembangkan. Dalam Peraturan Menteri No 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Lampiran 1 mengenai tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun dinyatakan bahwa:

Lingkup perkembangan bahasa anak dibagi menjadi 3 bagian yaitu memahami bahasa, mengungkapkan bahasa dan keaksaraan. Dalam lingkup perkembangan keaksaraan mencakup pemahaman terhadap bentuk dan bunyi huruf, meniru bentuk huruf, serta memahami kata dalam cerita.

Upaya yang dilakukan untuk memperkenalkan keaksaraan ditingkat pendidikan anak usia dini seharusnya guru tidak hanya sekedar melaksanakan apa yang terdapat dalam kurikulum, melainkan harus dapat mengembangkan kurikulum menjadi bentuk pembelajaran yang menarik. Pembelajaran yang menarik apabila guru memiliki kreativitas dengan menggunakan berbagai permainan kedalam aktivitas belajar siswa. Penggunaan permainan pada proses belajar

anak akan memberi kesan yang berbeda bagi anak, dan akan lebih menyenangkan dalam proses belajar pembelajaran di kelas. Siswa belajar seolah-olah tanpa adanya keterpaksaan, tapi justru belajar dengan keharmonisan, selain itu dengan bermain siswa dapat berbuat santai dan lebih mudah dalam menerima pembelajaran. Cara tersebut dapat membuat sel-sel otak anak dapat berkembang sehingga anak dapat menyerap informasi, dan memperoleh kesan yang mendalam terhadap materi pelajaran. Permainan yang menyenangkan sebagai cara untuk mengenal keaksaraan digunakan sebagai teknik pembelajaran dengan harapan dapat menjadi solusi dalam meningkatkan mutu kemampuan bahasa pada anak.

Namun demikian pada kenyataan di lapangan kemampuan mengenal keaksaraan anak belum berkembang secara optimal, dari 30 anak di TK Mardisiwi Mataram Baru hanya 36,6 persen yang sudah mampu mengenal keaksaraan, dan selebihnya belum. Hal ini terlihat ketika anak diminta untuk menyebutkan huruf, meniru huruf, dan mengkomunikasikan bacaan yang ada dikelas, hanya beberapa anak yang dapat melakukannya dengan tepat. Kondisi tersebut disebabkan karena dalam pembelajaran di kelas, guru lebih mendominasi, sehingga anak menjadi pembelajar pasif yang hanya menerima apa yang diberikan oleh guru tanpa adanya respon sebagai bentuk timbal balik. Akibat yang ditimbulkan dari permasalahan tersebut yaitu kemampuan mengenal keaksaraan anak belum berkembang secara optimal karena pembelajaran yang dilakukan di kelas belum melalui bermain, sedangkan anak

usia dini belajar melalui stimulus dan respon yang diberikan oleh lingkungannya yang disesuaikan dengan kebutuhan anak.

Pembelajaran di PAUD seharusnya dilakukan melalui bermain dengan memberikan kesempatan dan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak. Bermain adalah suatu cara penyajian materi dengan cara melakukan kegiatan yang mengandung unsur pendidikan yang dapat mengembangkan kemampuan dan kecerdasan anak dengan cara yang lebih baik dan menyenangkan, sehingga dalam kegiatan pembelajaran anak tidak merasa bosan dan kesulitan. Bermain dilakukan untuk memberi kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kemampuannya secara langsung baik jasmani maupun rohani. Bermain merupakan kegiatan yang memiliki banyak manfaat bagi anak usia dini salah satunya mengembangkan kemampuan keaksaraan anak. Salah satu kegiatan yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan mengenal keaksaraan anak salah satunya adalah bermain teka teki, karena sesuai dengan kebutuhan anak usia dini yaitu bermain sehingganya pembelajaran yang disampaikan harus menyenangkan dan alam konsep bermain. Bermain teka-teki dapat mengasah tebakan, pikiran dan terkaan anak dalam mengenal keaksaraan. Sehingga ketika pembelajarannya disesuaikan dengan kebutuhan anak maka anak akan nyaman dan lebih mudah memahami apa yang sudah disampaikan oleh guru.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, diperoleh beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, masalah-masalah tersebut antara lain:

1. Kemampuan mengenal keaksaraan anak belum berkembang secara optimal
2. Pembelajaran di kelas lebih didominasi oleh guru
3. Pembelajaran yang dilakukan belum melalui bermain
4. Anak belum mampu meniru huruf
5. Anak belum mampu mengkomunikasikan bacaan

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka penelitian dibatasi pada masalah kemampuan mengenal keaksaraan anak usia dini yang belum berkembang secara optimal di TK Mardisiwi Mataram Baru Lampung Timur.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah ada pengaruh bermain teka-teki terhadap kemampuan mengenal keaksaraan pada anak kelompok B di TK Mardisiwi Mataram Baru Lampung Timur?
2. Apakah ada perbedaan kemampuan mengenal keaksaraan antara sebelum dan sesudah bermain teka-teki pada anak kelompok B di TK Mardisiwi Mataram Baru Lampung Timur?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh bermain teka-teki terhadap kemampuan mengenal keaksaraan pada anak kelompok B di TK Mardisiwi Mataram Baru Lampung Timur.
2. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan mengenal keaksaraan antara sebelum dan sesudah bermain teka-teki pada anak kelompok B di TK Mardisiwi Mataram Baru Lampung Timur.

3. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah:

1. Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan menjadi masukan serta referensi bagi pembaca ataupun peneliti selanjutnya tentang mengenalkan keaksaraan pada anak usia dini dengan bermain teka-teki.

2. Secara Praktis

Manfaat praktis diperuntukkan:

a. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan menjadi masukan bagi pendidik untuk mengembangkan kemampuan mengenal keaksaraan anak usia dini melalui bermain teka-teki.

b. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi kepala sekolah dalam rangka mengembangkan kemampuan mengenal keaksaraan anak melalui bermain teka-teki.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan peneliti sebagai sarana untuk menerapkan ilmu yang didapat selama masa perkuliahan.

d. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain diharapkan dapat memberi manfaat dan sebagai kajian yang relevan pada penulisan karya ilmiah lain.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Hakikat Perkembangan Anak Usia Dini

1. Pengertian Perkembangan

Perkembangan merupakan suatu perubahan yang dapat dilihat dari segi fungsional bukan hanya dari segi material, maksudnya perkembangan bukan hanya dilihat dari perubahan yang bentuknya fisik tetapi dapat juga dilihat dari perubahan fungsi dari sesuatu yang sifatnya rohaniah. Setiap benda yang hidup pasti mengalami perkembangan, baik perkembangan yang dapat dilihat perubahannya atau perkembangan yang tidak dapat dilihat perubahannya. Syamsu dalam Susanto (2011:19) mengemukakan bahwa:

Perkembangan adalah perubahan-perubahan yang dialami oleh individu atau organism menuju tingkat kedewasaannya atau kematangannya (*maturation*) yang berlangsung secara sistematis, progresif dan berkesinambungan, baik menyangkut fisik (jasmaniah) maupun psikis (rohaniah).

Perkembangan yang dimaksud ialah perubahan yang terjadi pada suatu makhluk hidup, di mana makhluk hidup tersebut sedang mengalami proses peningkatan fungsi atau kegunaan pada tubuhnya. Perkembangan yang dialami merupakan suatu upaya untuk mencapai suatu tingkat kematangan. Perkembangan terjadi secara tersusun, berubah-ubah pada setiap

tingkatannya dan berkelanjutan, baik perubahan yang terlihat secara langsung maupun yang tidak dapat dilihat secara langsung. Hal senada dikemukakan oleh Hurlock (1994: 2) bahwa:

Perkembangan adalah serangkaian perubahan progresif yang terjadi sebagai akibat dari proses kematangan dan pengalaman. Ini berarti bahwa perkembangan bukan sekedar penambahan beberapa sentimeter pada tinggi badan seseorang atau peningkatan kemampuan seseorang, melainkan suatu proses integrasi dari banyak struktur dan fungsi yang kompleks.

Perkembangan disini ialah perubahan-perubahan yang terjadi secara bertingkat-tingkat yang memiliki perbedaan pada setiap tingkatannya. Perkembangan merupakan akibat dari proses menuju suatu tingkat kematangan. Perkembangan berjalan menuju arah yang lebih baik sebagai hasil dari proses pencapaian tingkatan perkembangan yang lebih tinggi. Selain itu perkembangan juga merupakan hasil dari pengalaman yang telah dialami. Perkembangan bukan suatu pertambahan kuantitas tetapi kualitas sesuatu. Perkembangan terjadi dalam suatu proses yang berkaitan satu sama lain.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan adalah suatu perubahan yang terjadi pada seseorang dalam proses menuju suatu tingkat kematangan. Perkembangan memiliki tingkatan dan susunan yang berbeda-beda, berjalan kearah yang lebih baik, berkelanjutan, sebagai hasil dari pencapaian tertinggi dan pengalaman yang dialami. Perkembangan merupakan perubahan kualitas yaitu suatu penambahan fungsi atau kegunaan, baik yang dapat dilihat yaitu fisik maupun psikisnya.

2. Perkembangan Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun, dimana pada periode ini disebut juga dengan masa keemasan. Pada masa ini anak sangat mudah menerima berbagai rangsangan yang diberikan oleh lingkungan yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan yang dimilikinya. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Montessori dalam Sujiono (2012:54) bahwa :

Usia keemasan merupakan masa dimana anak mulai peka untuk menerima berbagai stimulasi dan berbagai upaya pendidikan dari lingkungan baik disengaja maupun tidak disengaja. Pada masa peka inilah terjadi pematangan pada fungsi fisik dan psikis sehingga anak siap merespons dan mewujudkan semua tugas-tugas perkembangan yang diharapkan muncul pada pola perilakunya sehari-hari.

Perubahan pada manusia terjadi berurutan sesuai tahapan perkembangan yang telah ada dan harus dipenuhi sesuai dengan kebutuhan pada masing-masing tahapan perkembangan. Sejalan dengan pendapat Jamaris (2013:16) yang mengemukakan bahwa “perubahan dalam perkembangan manusia terjadi secara berurutan dan setiap urutan perubahan mempunyai masa tertentu yang relatif panjang, seperti masa usia dini, masa remaja, hingga masa lanjut usia”. Artinya perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Oleh karena itu, apabila terjadi hambatan pada perkembangan sebelumnya maka perkembangan selanjutnya cenderung akan mendapatkan hambatan atau kesulitan.

Masa usia dini merupakan pondasi awal bagi perkembangan anak selanjutnya. Oleh karena itu diperlukan proses pembelajaran dan lingkungan yang dapat menstimulus seluruh aspek perkembangan anak

secara optimal, agar seluruh aspek perkembangan anak dapat berkembang dengan baik sesuai tingkat perkembangannya.

3. Aspek Perkembangan Anak Usia Dini

Masa awal kehidupannya anak berada pada masa yang disebut masa *golden age* yaitu masa di mana anak mengalami perkembangan yang sangat pesat, perkembangan tersebut merupakan perkembangan yang fundamental maksudnya perkembangan yang dijadikan dasar bagi perkembangan pada aspek lainnya. Tertuang dalam Permendiknas No. 137 tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini ada enam aspek perkembangan pada anak usia dini yakni:

a. Aspek Perkembangan Nilai Moral Agama

Aspek perkembangan nilai moral agama, moral berasal dari kata Latin yaitu *mos (moris)* yang berarti adat istiadat, kebiasaan atau peraturan nilai dan tatacara hidup, dalam hal ini moral diartikan kemauan dalam menerima dan melakukan peraturan, nilai dan prinsip moral. Sedangkan nilai adalah aturan-aturan yang terkandung dalam suatu agama atau adat yang harus ditaati. Aspek nilai moral agama pada anak usia dini dikembangkan agar kelak anak dapat hidup dengan baik dalam masyarakat.

b. Aspek Perkembangan Fisik Motorik

Aspek perkembangan fisik motorik merupakan perkembangan yang dapat diamati perubahannya secara langsung. Perkembangan fisik

adalah kemampuan anak dalam mengembangkan keterampilan fisik dan mengeksplorasi lingkungannya tanpa bantuan orang lain, yang terbagi kedalam perkembangan motorik halus dan motorik kasar. Perkembangan motorik halus merupakan kemampuan fisik yang berkaitan dengan kemampuan untuk menggunakan tangan dalam berbagai kegiatan misalnya menggambar, menggunting dan menempel. Sedangkan perkembangan motorik kasar merupakan kemampuan fisik secara keseluruhan yaitu yang berkaitan dengan fungsi dari koordinasi otot-otot tubuh.

c. Aspek Perkembangan Kognitif

Aspek perkembangan kognitif merupakan perkembangan fungsi-fungsi kognitif secara kuantitatif yang berkembang berdasarkan perilaku individu yang berkaitan dengan kemampuan intelektual. Perkembangan kognitif ini sangat berkaitan dengan kemampuan anak dalam mengembangkan fungsi otak, misalnya berpikir dan memecahkan masalah.

d. Aspek Perkembangan Bahasa

Aspek perkembangan bahasa merupakan hasil pengolahan bahasa yang diperoleh anak dari lingkungan keluarga, masyarakat juga lingkungan teman sebaya. Perkembangan bahasa merupakan perkembangan yang dapat berkembang seiring semakin kompleksnya lingkungan yang dimiliki anak. Lingkungan tersebut meliputi lingkungan rumah atau keluarga yang terdiri dari orang tua adik dan kakak. Lingkungan

masyarakat yaitu teman atau tetangga. Lingkungan sekolah yaitu guru dan teman sebaya.

e. Aspek Perkembangan Sosial Emosional

Aspek perkembangan sosial dan emosional adalah pencapaian kematangan dalam menjalin hubungan sosial atau juga diartikan sebagai proses belajar menyesuaikan diri terhadap suatu kelompok sosial. Sedangkan perkembangan emosional merupakan perkembangan yang terjadi pada anak dalam segi emosi, perkembangan emosi mencakup perkembangan kemampuan anak untuk mengenal dan mengatur emosi yang dimiliki.

f. Aspek Perkembangan Seni

Aspek perkembangan seni adalah aspek yang berkaitan dengan kemampuan dalam mengekspresikan atau mewujudkan suatu gagasan melalui bentuk karya seni misalnya gambar, drama dan nyanyian. Aspek perkembangan ini dikembangkan agar anak mampu memunculkan kreativitas sehingga anak mampu menciptakan dan memperindah suatu karya seni.

B. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

1. Pengertian Bahasa Anak Usia Dini

Bahasa merupakan alat yang digunakan untuk berkomunikasi, baik komunikasi lisan, tulisan atau isyarat. Selain itu dengan bahasa manusia juga dapat menyampaikan pendapat, pesan atau mengungkapkan pemikiran

yang dimiliki sehingga antar manusia dapat memahami apa yang ingin disampaikan. Haliday dalam Kurnia (2009: 86) mengemukakan bahwa:

Anak usia dini berada pada fase perkembangan bahasa ekspresif, hal ini berarti bahwa bahasa lisan sebagai bahasa ekspresif yaitu bahasa sebagai pemenuh kebutuhan anak dalam mengekspresikan keinginan, penolakandan perasaan menggunakan kata-kata, frase, kalimat berbicara dengan jelas dan tenang.

Fase ini anak mampu menjalin komunikasi untuk menyampaikan pesan yang ingin disampaikannya kepada orang lain, dengan kata lain bahasa sebagai alat untuk mengekspresikan apa yang diinginkan dan yang tidak diinginkan oleh anak.

Bahasa merupakan landasan bagi seorang anak untuk mempelajari hal-hal lain, sebelum belajar pengetahuan-pengetahuan lain, anak perlu menggunakan bahasa agar dapat memahami maksud dengan baik. Anak akan dapat mengembangkan kemampuannya dalam bidang pengucapan bunyi, menulis, membaca yang sangat mendukung kemampuan keaksaraan di tingkat yang lebih tinggi. Aspek pengembangan bahasa, kompetensi dan hasil yang diharapkan adalah anak mampu menggunakan bahasa sebagai pemahaman bahasa pasif dan dapat berkomunikasi secara efektif yang bermanfaat untuk berfikir dan belajar dengan baik.

Anak usia dini berada dalam fase perkembangan bahasa ekspresif. Hal ini berarti bahwa anak telah dapat mengungkapkan keinginannya, penolakannya, maupun pendapatnya dengan menggunakan bahasa lisan. Jamaris (2014:27) menjelaskan bahwa pada tahap ini bahasa lisan sudah dapat digunakan anak sebagai alat berkomunikasi. Ada beberapa aspek

yang berkaitan dengan perkembangan bahasa pada anak yang meliputi penggunaan kosa kata, sintak (tata bahasa), semantik (penggunaan kata sesuai tujuannya) dan fonem (bunyi kata). Berbahasa mencakup 4 aspek terpisah tetapi saling berhubungan satu sama lain. Karena saling berkaitan, kegagalan menguasai salah satunya akan membahayakan keseluruhan pola berbahasa anak.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbahasa anak usia dini yaitu kemampuan berupa tahapan anak dalam berbahasa yang digunakan seseorang untuk menyampaikan, mengekspresikan, menyatakan atau mengkomunikasikan keinginan, pikiran, pendapat, penolakan kepada orang lain dengan tujuan lawan bicara dapat mengerti maksud yang disampaikan. Pengembangan bahasa diarahkan agar anak mampu menggunakan dan mengekspresikan pemikirannya dengan menggunakan kata-kata.

2. Teori Perkembangan Bahasa Behavioristik

Usia dini adalah usia dimana anak sangat memerlukan dukungan dari orang-orang sekitarnya. Stimulus yang tepat akan membantu proses perkembangan bahasa anak sesuai dengan tahapan perkembangannya. Saat anak diberikan stimulus maka anak akan memberikan respon dari stimulus yang diberikan. Teori behavior adalah teori yang lebih menekankan pada kebiasaan. Teori yang dikembangkan oleh B.F Skinner ini berpandangan bahwa pemerolehan bahasa anak dikendalikan oleh lingkungan, artinya

rangsangan anak untuk bahasa anak dikendalikan oleh lingkungan itu merupakan wujud dari perilaku manusia. Menurut pandangan kaum Behavioris anak-anak lahir dengan potensi belajar dan perilaku mereka dapat dibentuk dengan memanipulasi lingkungan, dengan penguatan yang benar kemampuan intelektual anak dapat dikembangkan. Menurut Habibi (2015:76) menyatakan bahwa teori yang dikemukakan oleh B.F Skinner ini lebih menekankan pada kebutuhan “pemeliharaan” perkembangan intelektual dengan memberikan stimulus pada anak dan menguatkan perilaku anak. Oleh karenanya orangtua dan pendidik perlu aktif mengajak anak berbicara dan memberi contoh penggunaan bahasa yang baik.

Para ahli behavioristik berpendapat bahwa anak dilahirkan tanpa membawa kemampuan apapun, anak harus belajar melalui pengondisian dari lingkungan, proses imitasi, dan diberikan *reiforcement* (penguat). Para ahli perilaku menjelaskan beberapa faktor penting dalam mempelajari bahasa yaitu imitasi, *reward*, *reinforcement* dan frekuensi suatu perilaku. Seorang bayi yang masih bersifat pasif, sehingga ia menerima stimulus dari lingkungannya dan kemampuan berkomunikasi melalui bahasa yang ditentukan oleh stimulus dan peniruan. Kemampuan bahasa anak ditentukan oleh lamanya latihan dari stimulus yang diberikan, sehingga kemampuan bahasa anak tidak berlandaskan pada penguasaan kaidah, namun berdasarkan pada apa yang diperolehnya.

Berdasarkan teori di atas maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan bahasa anak usia dini sangat dipengaruhi oleh stimulasi dan respon yang diberikan oleh lingkungan di sekitar anak. Anak merespon stimulasi berdasarkan apa yang ia lihat dan ia dengar, dengan demikian maka lingkungan hendaklah dapat memberikan stimulasi yang baik bagi perkembangan bahasa anak. Perkembangan bahasa anak akan berkembang optimal apabila stimulasi yang diberikan sesuai dengan tahap perkembangannya. Tahap perkembangan bahasa anak akan mengalami peningkatan apabila stimulasi yang diberikan kepada anak dilakukan secara terus menerus dan konsisten sehingga anak dapat membangun pengetahuan berbahasanya dengan baik.

3. Tahap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Secara umum tahap-tahap perkembangan anak dapat dibagi menjadi ke dalam beberapa rentang usia, yang masing-masing menunjukkan ciri-ciri tersendiri. Menurut Guntur dalam Susanto (2011:75), tahapan perkembangan ini sebagai berikut:

- a. Tahap I (pralinguistik), yaitu antara usia 0-1 tahun. Tahap ini terdiri dari:
 1. Tahap meraba-1 (pralinguistik pertama).
 2. Tahapan meraba-2 (pralinguistik kedua).
- b. Tahap II (linguistic). Tahap ini terdiri dari tahap I dan II, yaitu:
 1. Tahap-1; holofrastik (1 tahun), ketika anak-anak mulai menyatakan makna keseluruhan frasa atau kalimat dalam satu kata.
 2. Tahap-2; frasa (1-2), pada tahap ini anak sudah mampu mengucapkan dua kata (ucapan dua kata).
- c. Tahap III (pengembangan tata bahasa, yaitu prasekolah 3,4,5 tahun).
- d. Tahap IV (tata bahasa menjelang dewasa, yaitu 6-8 tahun).

Pada proses *iconic* anak mulai belajar mengembangkan symbol dengan benda. Proses *symbolic* terjadi saat anak mengembangkan konsep. Dengan proses yang sama anak belajar tentang berbagai benda seperti gelas, minum, dan air. Kelak semakin dewasa ia akan mampu menggabungkan konsep tersebut menjadi lebih kompleks, seperti “minum air dengan gelas”.

Pada tahap simbolis anak mulai belajar berfikir abstrak. Ketika anak usia 4-5 tahun pertanyaan “apa itu?”, dan “apa ini?” akan berubah menjadi “kenapa?” atau “mengapa?”. Pada tahap ini anak mulai mampu menghubungkan keterkaitan antara berbagai benda, orang, atau objek dalam suatu urutan kejadian. Ia mulai mengembangkan arti atau makna dari suatu kejadian.

4. Fungsi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Ada banyak fungsi bahasa menurut para ahli, di mana menempatkan bahasa sebagai fungsi utama yang mampu mendukung perkembangan berbagai aspek kemampuan dalam diri anak. Fungsi bahasa bagi anak usia dini dapat dilihat dari beberapa sudut pandang terutama fungsi yang berdampak secara langsung terhadap anak usia dini. Mengacu pada Depdiknas (2007:3) adapun fungsi bahasa yang berkaitan dengan komunikasi lisan, yakni:

1. Mendengarkan dengan sungguh-sungguh dan merespon dengan tepat.
2. Berbicara dengan penuh percaya diri.
3. Menggunakan bahasa untuk mendapatkan informasi, untuk komunikasi yang efektif dan interaksi sosial dengan yang lain.
4. Mengembangkan kesadaran bunyi.

Mendengarkan berkaitan dengan kemampuan anak dalam menerima pesan yang disampaikan oleh orang lain. Mendengar merupakan suatu kemampuan untuk menyimak dan memahami apa yang disampaikan oleh orang lain secara langsung atau lisan. Sehingga dengan kemampuan mendengar yang baik dalam suatu percakapan anak mampu menerima maksud yang ingin disampaikan dan juga mampu memberikan balasan berupa respon yang diharapkan oleh pemberi pesan.

Berbicara berkaitan dengan kemampuan dalam menyampaikan pesan melalui percakapan secara langsung. Berbicara adalah suatu kemampuan untuk menyampaikan gagasan atau pemikiran yang dimiliki secara langsung. Pada anak usia dini diharapkan anak memiliki kemampuan berbicara yang berkembang dengan baik sehingga anak mampu untuk berbicara dengan penuh rasa percaya diri serta dapat dipahami oleh orang lain.

Bahasa digunakan untuk memperoleh informasi yaitu informasi yang ingin anak ketahui, sehingga melalui bahasa anak akan mampu memperoleh lebih banyak informasi yang dapat mengembangkan pengetahuannya. Selain itu anak juga mampu melakukan komunikasi dengan orang lain dalam proses interaksi sosial dimasyarakat.

Bahasa juga berfungsi untuk meningkatkan kesadaran bunyi pada anak usia dini. Sehingga anak akan lebih peka terhadap bunyi-bunyian yang didengar

dan mampu memahami sumber dan makna dari bunyi tersebut. Selain itu anak juga mampu membedakan bunyi yang satu dengan bunyi lainnya.

5. Karakteristik Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Bahasa memiliki karakteristik yang berbeda-beda, bahasa yang dimiliki orang dewasa akan sangat berbeda dengan bahasa pada anak usia dini. Bahasa anak usia dini juga berbeda pada setiap rentang usia. Menurut Seefeldt dan Wasik (2008: 74) karakteristik perkembangan bahasa pada anak usia lima tahun adalah sebagai berikut:

1. Berbicara dengan lancar, benar dan jelas tata bahasa kecuali pada beberapa kesalahan pelafalan.
2. Dapat menggunakan kata ganti orang dengan benar.
3. Mampu mendengarkan orang yang sedang berbicara.
4. Senang menggunakan bahasa untuk permainan dan cerita.

Pada usia lima tahun anak sudah mampu untuk berbicara lancar dan jelas. Anak mampu melakukan percakapan dengan baik, hal ini dikarenakan anak sudah mampu menyampaikan pemikiran yang dimiliki kepada orang lain dengan baik sehingga orang yang menjadi lawan bicaranya juga akan mampu menangkap maksud yang ingin disampaikan oleh anak. Namun masih terdapat sedikit kesalahan dalam pelafalan yang terkait dengan kata yang rumit.

Anak mampu menggunakan kata ganti orang untuk mewakili subyek atau obyek yang berkaitan dengan orang lain dalam suatu pembicaraan, misalnya anak menyebut dirinya dengan kata ganti aku dan orang lain dengan kata ganti dia atau kamu. Sehingga pada saat berinteraksi dengan

orang melalui percakapan anak sudah mampu menunjukkan subyek dan obyek dalam pembicaraan dengan tepat dan jelas.

Pada saat melakukan kegiatan bercakap-cakap anak juga sudah mampu menjadi pendengar yang baik. Anak mampu mendengarkan orang ketika orang sedang berbicara dan menangkap maksud yang disampaikan oleh orang tersebut. Sehingga dalam kegiatan bercakap-cakap anak mampu memberikan timbal balik seperti yang diharapkan.

Pada usia lima tahun selain menggunakan bahasa dalam kegiatan berkomunikasi anak juga menggunakan bahasa dalam kegiatan bermain dan bercerita. Dalam kegiatan bermain anak menggunakan bahasa sebagai alat bermain, misalnya anak melakukan permainan yang menggunakan kata-kata sebagai alat main. Selain itu anak juga sudah mampu untuk menggunakan bahasa melalui kegiatan bercerita, misalnya anak bercerita tentang pengalaman yang pernah dialami.

6. Aspek Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Perkembangan bahasa pada anak usia dini terjadi berdasarkan beberapa aspek. Seorang anak yang telah memiliki aspek-aspek tersebut bisa dikatakan telah mencapai perkembangan bahasa yang baik. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 137 tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini mengenai perkembangan bahasa untuk pendidikan anak usia dini mengembangkan 3 aspek yaitu:

a. Menerima Bahasa

Menerima bahasa yaitu kemampuan bahasa secara reseptif terdiri dari pengembangan menyimak perkembangan orang lain mengerti 2 perintah yang diberikn bersamaan, memahami cerita yang dibacakan, mengenal perbendaraan kata mengenai sifat mengerti beberapa perintah, mengulang kalimat, yang lebih kompleks memahami aturan dalam suatu permainan.

b. Mengungkap Bahasa

Kemampuan ini termasuk kemampuan bahasa ekspresif. Kemampuan ini bisa muncul dalam bentuk kemampuan berbicara dan menulis. Pencapaian kemampuan mengungkap bahasa diantaranya menjawab pertanyaan yang lebih kompleks, menyebutkan kelompok gambar yang mempunyai bunyi yang sama berkomunikasi secar lisan, memiliki perbendaraankata serta mengenal symbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung menyusun kalimat sederhana dalam bentuk lengkap, memiliki banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain, melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah diperdengarkan.

c. Keaksaraan

Kemampuan keaksaraan meliputi bahasa lisan dan tulisan yaitu kemampuan menyebutkan simbol-simbol yang dikenal mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitar, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi atau huruf, membaca nama diri

sendiri. Keaksaraan dibagi menjadi dua yaitu bahasa lisan dan bahasa tulisan yang mencakup pemahaman anak terhadap bentuk dan bunyi huruf, meniru bentuk huruf serta memahami kata dalam cerita.

Ketiga aspek tersebut harus dikembangkan secara optimal untuk mencapai tujuan dari pengembangan bahasa pada anak usia dini, sehingga anak mampu mengikuti jenjang pendidikan yang selanjutnya dengan baik.

7. Kemampuan Mengenal Keaksaraan

Perkembangan bahasa anak terdiri dari tiga aspek salah satunya ialah aspek keaksaraan yang penting untuk anak, karena dengan mengenal keaksaraan, anak dapat belajar memahami maksud dari suatu tulisan atau simbol. Pemahaman anak pada kata-kata ini muncul pada tahap pra-opsional menurut teori perkembangan kognitif milik Piaget. Menurut Piaget dalam Otto (2015:36):

Perkembangan keaksaraan anak akan berkembang ketika berada tahap pra-opsional. Pada tahap ini anak berusia dua sampai tujuh tahun yang mulai menggambarkan dunia dengan kata-kata, tampilan, dan gambar. Selain itu juga karena perkembangan kognitif focus pada perkembangan schemata dan symbol, hal ini memberikan kontribusi kepada pemahaman anak mengenai pengetahuan simantik, sintaktis, dan morfemik diperoleh.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa keaksaraan merupakan salah satu aspek yang ada pada ranah perkembangan bahasa. Perkembangan keaksaraan merupakan perkembangan yang berfokus pada pemahaman anak terhadap keempat aspek yaitu:

a. Memahami Bentuk dan Bunyi Huruf

Anak usia dini memahami bentuk dan bunyi huruf pada tahap Fonetik, yaitu pada tahap ini anak mulai menghubungkan bentuk huruf dengan bunyinya. Tahap ini biasanya anak menuliskan huruf-huruf yang nama dan bunyinya sama. Mereka menulis kata *you* dengan u, sebagaimana huruf u dilafalkan sebagai yu atau sama dengan *you*. Menurut Suhartono (2005: 162-163) menambahkan bahwa bunyi bahasa memiliki lambang yang disebut lambang bunyi. Lambang bunyi adalah suatu garis atau lukisan yang melambangkan suatu bunyi bahasa, di mana dalam bahasa Indonesia lambang bunyi dinamakan huruf. Faktor-faktor yang mendukung kemampuan mengenal bentuk dan bunyi huruf diantaranya adalah :

1. Bertambahnya umur anak
2. Kesehatan fisik dan mental anak
3. Lingkungan tempat anak tumbuh dan berkembang
4. Kecerdasan anak

b. Meniru Huruf

Anak yang sudah mulai mampu menghubungkan antara bentuk dan bunyi huruf akan menirukan bunyi yang didengar ataupun mulai menirukan tulisan yang dilihat berupa coret-coretan yang menyerupai huruf sebenarnya. Anak mulai menuangkan garis-garis yang berbentuk vertical dan horizontal ataupun setengah lingkaran, meskipun masih banyak mengalami distorsis atau cacat.

c. Memahami isi serta Mengkomunikasikan Bacaan

Kemampuan anak dalam memahami isi serta mengkomunikasikan bacaan merupakan kemampuan berbahasa awal yang harus dikembangkan yang memerlukan bahasa reseptif dan pengalaman. Menurut Titlon dalam yuwono (2009: 61) menyatakan bahwa “bahasa reseptif adalah kemampuan pikiran manusia untuk mendengarkan bahasa bicara dari orang lain dan menguraikan hal tersebut dalam gambaran mental yang bermakna atau pola pikiran, dimana dipahami dan digunakan oleh penerima”. Anak secara aktif memahami dan mengkomunikasikan apa yang telah didengar kepada orang lain. Kemampuan memahami isi bacaan berkaitan erat dengan kemampuan anak dalam mengkomunikasikan bacaan. kemampuan ini melibatkan proses kognitif yang memerlukan perhatian dan konsentrasi dalam rangka memahami arti informarsi dari bacaan yang di terimanya.

Kemampuan keaksaraan anak memiliki beberapa tolak ukur untuk mengetahui apakah keaksaraan anak sudah berkembang sesuai harapan atau tidak.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 137 tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia 5-6 tahun tingkat pencapaian dalam perkembangan keaksaraaan yaitu:

- a. Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal
- b. Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya

- c. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama
- d. Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf
- e. Membaca nama sendiri
- f. Menuliskan nama sendiri
- g. Memahami arti kata dalam cerita

Adapun Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 137 tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia 5-6 tahun tingkat pencapaian dalam perkembangan keaksaraan diturunkan menjadi beberapa indikator yaitu:

- 1. Melafalkan simbol-simbol huruf yang dikenal
- 2. Melafalkan bunyi huruf awal dari benda-benda disekitar
- 3. Membedakan bunyi huruf awal dari benda-benda disekitar
- 4. Melafalkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama
- 5. Melafalkan antara bunyi dan bentuk huruf
- 6. Membedakan antara huruf sesuai bunyinya
- 7. Menuliskan bentuk huruf sesuai bunyinya

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal keaksaraan keaksaraan merupakan salah satu aspek yang ada pada ranah perkembangan bahasa. Kemampuan mengenal keaksaraan merupakan perkembangan yang berfokus pada pemahaman anak dalam mengenal

bentuk dan bunyi huruf, meniru huruf, dan memahami isi serta mengkomunikasikan bacaan.

C. Bermain Anak Usia Dini

1. Pengertian Bermain Anak Usia Dini

Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dalam upaya memperoleh kesenangan. Bermain biasanya terjadi dalam keadaan atau situasi yang rileks tanpa tekanan dan tanpa peraturan yang mengikat sehingga dalam bermain orang bebas melakukan hal yang diinginkan. Mayesty dalam Sujiono (2010: 34) menyatakan bahwa “bermain adalah kegiatan yang mereka lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan”.

Dalam kehidupan anak usia dini mereka hidup dengan melakukan permainan sehingga mereka dapat bermain, belajar dan berkerja secara bersamaan tanpa membedakan ketiga kegiatan tersebut, kemudian umumnya anak-anak menikmati setiap permainan yang mereka lakukan dan akan melakukan permainan tersebut kapanpun dan dimanapun mereka berada setiap mereka memiliki kesempatan. Sedangkan Piaget dalam Sujiono (2010: 34) menyatakan bahwa “bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang”.

Bermain dapat menimbulkan perasaan senang dan menghilangkan perasaan bosan bagi siapa saja terutama bagi anak usia dini bermain banyak

menimbulkan perasaan senang sehingga anak biasanya melakukan permainan secara berulang-ulang. Selain itu bermain juga memberikan perasaan puas, misalnya anak yang memiliki banyak energi ia akan melakukan permainan yang dapat menyalurkan energinya sehingga ia merasa puas telah memanfaatkan energinya tersebut.

Berdasarkan uraian maka bermain merupakan dunia yang dimiliki oleh anak usia dini, anak merasa dirinya hidup untuk bermain dan bermain membuat dirinya hidup karena dengan bermain anak dapat bermain, belajar dan berkerja secara bersamaan, anak usia dini juga menikmati kegiatan bermain karena dengan bermain anak merasakan senang dan puas sehingga mereka akan melakukan kegiatan bermain secara berulang-ulang dimana dan kapanpun mereka memiliki kesempatan.

2. Fungsi Bermain Anak Usia Dini

Bermain memiliki berbagai macam fungsi bagi anak usia dini, yakni untuk memberikan rasa senang dan kepuasan bagi anak. Selain itu bermain juga memberikan pengaruh pada aspek perkembangan nilai moral agama, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni.

Para ahli memiliki pandangan yang berbeda-beda tentang bermain. Hal ini dikarenakan bermain memiliki arti yang sangat penting bagi perkembangan anak usia dini. Mengingat pentingnya bermain bagi perkembangan anak usia dini, maka para ahli menyatakan teori-teori tentang bermain dalam perkembangan bahasa.

Pada teori Kognitif dari Vygotsky memandang bahwa bermain dapat mempengaruhi kemampuan kognitif anak. Vygotsky dalam Sulistyanyingsih (2010: 22) menyatakan bahwa:

Bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognisi anak. Saat anak bermain anak dapat mengembangkan kemampuan kognisi yang berupa kemampuan berpikir, mengingat, memperoleh dan mengolah informasi.

Bermain dilakukan secara langsung oleh anak sehingga bermain dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak secara langsung. Saat bermain anak melakukan banyak kegiatan yang membutuhkan kemampuan kognitif yaitu berpikir untuk memecahkan masalah dan mengingat peraturan permainan. Kemampuan kognisi ini sejalan dengan kemampuan bahasa, Vygotsky menekankan bermain dari segi kognisi dapat mengembangkan kemampuan bahasa terutama kecepatan berbicara karena dengan berbicara anak akan mampu memperoleh suatu informasi dan menyampaikan informasi tersebut.

Dalam penelitian ini fungsi bermain yang sesuai dengan perkembangan bahasa adalah Teori *multiple intelligent* dari Howard Gardner. Hal ini karena bermain dipandang dapat mengembangkan kecerdasan bahasa, di mana kecerdasan bahasa merupakan salah satu kecerdasan yang dimiliki oleh anak untuk menyampaikan suatu pesan kepada orang lain baik secara lisan maupun melalui tulisan. Karena melalui bermain anak banyak melakukan kegiatan berbahasa secara langsung.

3. Karakteristik Bermain Anak Usia Dini

Ada beberapa karakteristik yang ada di dalam kegiatan bermain yang perlu diketahui. Karakteristik tersebut merupakan syarat yang dapat menghubungkan bermain dengan fungsi bermain, sehingga fungsi bermain dapat terlaksana dengan baik. Jeffree, Mc Conkey, dan Hewson dalam Sujiono (2010: 37) berpendapat bahwa ada enam karakteristik kegiatan bermain pada anak yang perlu diketahui, sebagai berikut:

- a. Bermain datang dari dalam diri anak.
- b. Bermain harus terbebas dari aturan yang mengikat.
- c. Bermain fokus pada proses daripada hasil artinya.
- d. Bermain didominasi oleh anak.
- e. Bermain melibatkan pemain secara aktif

Bermain dilakukan oleh anak tanpa adanya unsur paksaan artinya keinginan bermain harus muncul dari dalam diri anak sehingga anak dapat menikmati dan bermain dengan caranya sendiri. Selain itu bermain juga merupakan aktivitas yang dilakukan tanpa aturan yang membatasi anak dalam bereksplorasi, sehingga dalam bermain yang ingin dicapai bukanlah hasil namun lebih kepada proses yaitu apa saja yang dilakukan anak saat bermain. Bermain harus dilakukan langsung oleh anak, sehingga permainan akan memberikan pengalaman langsung bagi anak dan membuat anak lebih aktif, jika anak aktif dalam bermain maka anak akan memperoleh pengalaman baru sehingga mendapatkan pengetahuan dan keterampilan yang lebih baik. Bermain bagi anak usia dini mempunyai karakteristik yang sangat berbeda dari permainan yang dilakukan oleh orang dewasa. Menurut Hurlock (1994: 322) bermain memiliki karakteristik antara lain:

1. Bermain dipengaruhi oleh tradisi.
2. Mengikuti pola perkembangan yang dapat diramalkan.
3. Ragam kegiatan permainan menurun dengan bertambahnya usia.
4. Jumlah teman bermain menurun dengan bertambahnya usia.
5. Bermain semakin lebih sesuai dengan jenis kelamin.
6. Permainan masa kanak-kanak berubah dari tidak formal menjadi formal.

Bermain dipengaruhi oleh kegiatan permainan yang sudah dilakukan oleh anak sebelumnya, maksudnya anak bermain dengan meniru permainan yang dilakukan oleh anak yang usianya lebih besar. Sehingga bermain akan dilakukan sesuai dengan apa yang anak lihat dan anak amati dari anak yang lebih tua saat bermain. Ragam kegiatan bermain yang dilakukan juga akan berkurang seiring dengan bertambahnya usia anak, saat anak bertambah usia maka kesempatannya untuk bermain akan berkurang maka anak biasanya akan meninggalkan kegiatan bermain yang terlalu mudah dan biasa dilakukan oleh anak yang berusia di bawahnya. Jumlah pemain atau teman bermain akan semakin berkurang karena saat bertambah usia anak akan membatasi jumlah teman bermain sesuai dengan usia dan karakteristik mereka. Selain itu bermain akan terbagi sesuai perbedaan jenis kelamin, bermain akan memiliki peraturan dan dapat dilakukan tanpa alat permainan yang khusus.

Berdasarkan uraian maka dapat disimpulkan bahwa bermain dilakukan oleh anak sesuai keinginan tanpa aturan yang membatasi anak dalam bereksplorasi. Bermain dilakukan secara langsung sehingga memberikan pengalaman yang lebih mengarah kepada proses bukan hasil. Bermain juga dilakukan dengan meniru permainan yang sudah ada dan semakin spesifik

sesuai perkembangann usia. Selain itu bermain akan terbagi berdasarkan perbedaan jenis kelamin, memiliki peraturan main dan terlepas dari alat permainan khusus.

4. Jenis-jenis Bermain Anak Usia Dini

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak usia dini untuk mengembangkan kemampuan dengan cara yang menyenangkan. Mukhtar (2014: 202) berpendapat bahwa “terdapat berbagai jenis kegiatan bermain yang dapat dilakukan oleh anak usia dini, ada tiga jenis bermain bagi anak usia dini yaitu main sensorimotor, main pembangunan dan main simbolik”.

Bermain sensori motor merupakan suatu kegiatan bermain yang dilakukan dengan memanfaatkan kemampuan otot dan koordinasi gerak tubuh. Jenis bermain ini mengembangkan kemampuan anak dalam melatih kerja otot tubuh dan koordinasinya dalam kegiatan berjalan, berlari, mendorong, menarik, dan kegiatan fisik lainnya.

Bermain pembangunan merupakan kegiatan bermain yang dilakukan dengan membentuk atau menciptakan suatu bentuk bangunan menggunakan alat permainan atau benda yang dapat dibentuk. Kegiatan bermain ini melatih kemampuan anak dalam mewujudkan imajinasinya dalam bentuk nyata, misalnya menyusun balok kayu, *puzzle*, *playdough* dan lego.

Bermain simbolik merupakan kegiatan bermain yang dilakukan anak dengan merepresentasikan sebuah benda menjadi benda yang lain. Dalam bermain simbolik biasanya anak berpura-pura menjadi orang dewasa yang biasa

dilihat sehari-hari. Anak memainkan peran dan menggunakan bendabenda disekitar sebagai simbol benda yang ada di dalam imajinasinya. Kegiatan bermain ini misalnya bermain pasar-pasaran dan bermain dokter-dokteran.

D. Bermain Teka-teki

1. Pengertian Bermain Teka-teki.

Teka-teki merupakan permainan yang menyenangkan dan sering divariasikan dalam berbagai kegiatan permainan anak. Menurut Dekdikbud RI (1988) Teka-teki dalam kamus besar bahasa Indonesia memiliki arti menebak, menduga, dan terka. Teka-teki adalah permainan mencari, menebak, menyusun, soal yang berupa kalimat (cerita atau gambar) yang dikemukakan secara samar-samar, biasanya untuk permainan atau untuk mengasah pikiran, tebakan dan terkaan. Teka-teki juga dapat diartikan dengan hal yang sulit dipecahkan, kurang terang atau rahasia. Berteka-teki berarti mengucapkan teka-teki supaya ditebak, yang berisi soal dengan memberikan petunjuk. teka-teki merupakan permainan yang digunakan untuk mengasah otak serta suatu cara bermain yang menyenangkan dapat dilakukan dalam proses pembelajaran dikelas sehingga lebih bervariasi dan menyenangkan bagi siswa. Bermain teka-teki merupakan permainan yang menyenangkan dan mengasah pikiran orang yang memainkannya untuk berfikir secara mendalam dan menemukan jawaban dari soal atau tebakan yang diberikan.

Bermain teka-teki merupakan jenis permainan yang bertujuan untuk membangun pengetahuan anak melalui pengalaman yang diperoleh dari

aktivitas memecahkan suatu soal atau teka-teki sendiri, yang dapat berupa gambar, kata, atau huruf. Anak diberikan kesempatan yang luas dalam kegiatan pembelajaran dikelas untuk mengembangkan potensi yang dimiliki. Dalam pembelajaran anak belajar pada saat berusaha memahami dunia disekeliling mereka, anak membangun pemahaman mereka sendiri terhadap dunia sekitar dan pembelajaran menjadi proses interaktif yang melibatkan teman sebaya, orang dewasa dan lingkungan sekitar anak. Dalam bermain teka-teki dapat menggunakan benda-benda yang terdapat disekitar anak sehingga anak dapat membangun pengetahuannya dari lingkungan terdekat ditempat ia tinggal.

2. Manfaat Bermain Teka-teki

Menebak atau menerka soal berupa kalimat, cerita atau gambar yang dikemukakan secara samar-samar dalam bermain teka-teki dapat digunakan untuk mengasah pikiran seseorang. Teka-teki sebagai alat permainan dalam pembelajaran diharapkan dapat membantu anak agar lebih tertarik untuk ikut serta dalam proses pembelajaran yang dilakukan pendidik. Teka-teki sebagai model dalam pembelajaran anak jika dapat sejalan dengan cara otak beroperasi dan berfungsi maka dapat meningkatkan efektifitas dan efisien otak dalam menyerap dan menyimpan informasi. Permainan memberikan anak kebebasan untuk berimajinasi, menggali potensi diri dan untuk beraktifitas.

Teka-teki yang dilakukan sebagai bagian dari proses belajar, bukan hanya mengisi waktu kosong atau sekedar permainan. Teka-teki dirancang

menjadi suatu “aksi” yang akan dilakuakn pendidik dan kegiatan yang akan dilakukan oleh peserta didik, yang kemudian dapat menjadi hikmah yang mendalam dalam penilaian pembelajaran bagi anak. Bermain teka-teki menurut Sujiono (2012:152) memiliki beberapa manfaat yaitu mengembangkan kemampuan anak dalam berfikir, teka-teki akan mendorong rasa ingin tahu anak, mengembangkan kemandirian pada pada anak.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat diketahui bahwa bermain teka-teki bermanfaat untuk mengembangkan beberapa aspek perkembangan anak dan dapat dijadikan salah satu alternatif permainan yang menyenangkan bagi anak sehingga anak mendapatkan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhannya.

3. Kelebihan dan Kekurangan Bermain Teka-teki

Teka-teki merupakan permainan yang memancing anak untuk dapat berfikir untuk menemukan jawaban yang sesuai dengan petunjuk yang diberikan secara menyenangkan. Menurut Sujiono (2012:152) bermain teka-teki memiliki beberapa kelebihan yaitu:

1. Mengembangkan kemampuan anak dalam berfikir
2. Teka-teki akan mendorong rasa ingin tahu anak
3. Mengembangkan kemandirian pada anak

Sedangkan kekurangan bermain teka-teki adalah sebagai berikut:

1. Apabila permainan dilakukan terus menerus tanpa melakukan inovasi anak akan mudah bosan.
2. Membutuhkan persiapan yang matang sebelum melakukan bermain teka-teki.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bermain teka-teki memiliki kelebihan yaitu melibatkan anak secara aktif, melatih anak menyelesaikan masalah dan dapat digunakan dengan media yang sederhana. Sedangkan kekurangannya yaitu membutuhkan waktu yang banyak dan harus dipersiapkan secara matang namun kekurangan yang ada di dalam teka-teki tersebut masih dapat diatasi jika guru mampu mempersiapkan kegiatan teka-teki dengan baik. Sehingga guru hendaknya menekankan pada kelebihan bermain teka-teki

5. Langkah-langkah Bermain Teka-teki

Teka-teki merupakan permainan yang mengasah pemikiran seseorang dan , permainan yang membuat orang yang memainkannya terus berfikir mengenai petunjuk-petunjuk yang diberikan hingga dapat menemukan jawabannya. Melalui permainan ini anak akan mencari cara untuk dapat memecahkan soal yang diberikan pendidik yang bertujuan untuk mengasah pengetahuan anak. Sesuai dengan pendapat Sujiono (2012:152) yang mengungkapkan bahwa:

Anak harus dapat memecahkan persoalan yang ada pada teka-teki dan berusaha menemukan cara kerjanya serta bermain teka-teki yang dilakukan pendidik hendaknya berisi kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan anak untuk mencari tahu perbedaan dan persamaan dari berbagai objek seperti permainan mencocokkan dan mengelompokkan.

Adapun langkah-langkah bermain teka-teki dalam penelitian ini yaitu:

1. Anak dibagi menjadi beberapa kelompok
2. Guru menjelaskan permainan yang akan dilakukan

3. Guru menyembunyikan gambar atau huruf
4. Anak mencari gambar atau huruf sesuai petunjuk yang diinstruksikan guru
5. Anak menebak gambar atau huruf yang sesuai
6. Anak menyusun huruf sesuai dengan nama benda pada gambar
7. Anak meletakkan susunan huruf pada gambar yang sesuai

E. Hubungan Bermain Teka-teki Terhadap Kemampuan Mengenal Keaksaraan

Anak usia dini adalah masa di mana anak belajar melalui bermain, karena pada dasarnya anak menyukai kegiatan yang menyenangkan sehingga apabila anak nyaman dengan kegiatan yang dilakukan, anak akan dengan mudah memahami maksud yang disampaikan oleh guru sehingganya apa yang ditunjukkan oleh guru dapat diterima oleh anak dengan mudah.

Sebelumnya pernah dilakukan penelitian oleh Wiwik Kuswati dengan judul “Meningkatkan kemampuan keaksaraan melalui media permainan kartu huruf pada anak kelompok A” yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan keaksaraan anak setelah dilakukan pembelajaran melalui bermain kartu huruf di TK Dharma Wanita Nogosari Mojokerto, yang sebelumnya hanya 70 persen pada siklus 1 dan meningkat menjadi 90 persen pada siklus 2. Sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Lutfi Aji Ramadanni dengan penelitian yang berjudul “ Upaya meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Melalui Metode Mind Mapping” menunjukkan adanya peningkatan yang sebelumnya pada siklus 1 hanya sebesar 53 persen menjadi 86,66 persen pada siklus 2. Berdasarkan penelitian tersebut untuk dapat mengembangkan kemampuan mengenal keaksaraan anak, digunakan permainan sebagai cara

untuk anak dapat belajar dengan nyaman, karena dilihat dari karakteristik anak usia dini yang belajar melalui bermain, sehingga kegiatan yang diberikan disesuaikan dengan kebutuhan anak yaitu melalui bermain.

Permainan yang digunakan yaitu teka-teki. Permainan teka-teki merupakan permainan yang menyenangkan bagi anak yang mampu mengasah tebakan dan terkaan anak, sehingga cocok digunakan dalam mengembangkan kemampuan mengenal keaksaraan anak. Bermain teka-teki merupakan jenis permainan yang mengasah pikiran orang yang memainkannya untuk berfikir secara mendalam dan menemukan jawaban dari soal atau tebakan yang diberikan. Bermain teka-teki dapat menggunakan benda-benda yang terdapat disekitar anak sehingga anak dapat membangun pengetahuan dari lingkungan sekitarnya yang dapat memunculkan berupa stimulus dan respon. Kecerdasan linguistik menurut Gardner dalam Jarot (2015: 24) menjelaskan bahwa kemampuan anak berbahasa diperoleh dari kemampuan anak dalam memabipulasi tata bahasa atau struktur bahasa, fonologi atau bunyi dari lingkungan sekitarnya.

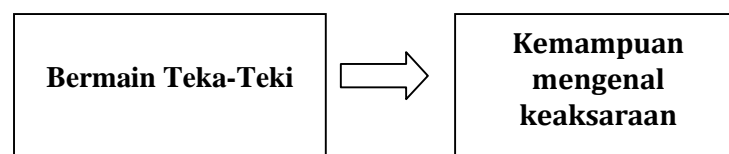
F. Kerangka Pikir

Bahasa merupakan alat yang digunakan dalam berkomunikasi sehari-hari. Dengan bahasa seseorang dapat menyampaikan suatu pesan kepada orang lain sehingga pesan tersebut dapat dipahami. Bahasa penting untuk dikembangkan dalam kehidupan manusia terutama sejak masa usia dini. Adapun aspek perkembangan bahasa meliputi menerima bahasa, mengungkapkan bahasa dan keaksaraan.

Kemampuan mengenal keaksaraan adalah suatu kemampuan yang mencakup pemahaman anak terhadap bentuk dan bunyi huruf, meniru bentuk huruf serta memahami kata cerita. Kemampuan mengenal keaksaraan sangatlah penting bagi anak usia dini, mengingat kemampuan ini berguna bagi anak untuk memahami bentuk dan bunyi huruf, serta memahami kata dalam cerita. Kemampuan mengenal keaksaraan dapat diperoleh anak apabila anak lebih banyak distimulasi dengan berbagai kegiatan yang bisa mengembangkan kemampuan keaksaraannya. Anak dihadapkan pada suatu kegiatan bermain yang dapat membantu anak untuk mengembangkan kemampuan keaksaraannya.

Kemampuan mengenal keaksaraan harus distimulasi sejak dini karena pada tahap ini anak berada dalam masa keemasan sehingga lebih mudah dalam merekam pengetahuan baru yang didapatkan, sehingga ketika beranjak ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi anak tidak mengalami kesulitan dalam mengenal keaksaraan. Untuk mengembangkan kemampuan mengenal keaksaraan maka perlu ada stimulasi yang dilakukan dengan cara bermain. Bermain merupakan suatu cara yang dilakukan anak untuk meningkatkan kemampuan mengenal keaksaraan. Bermain akan menimbulkan perasaan senang bagi anak. Oleh karena itu bermain sering dilakukan anak secara berulang-ulang. Saat bermain anak terlibat dalam berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan banyak kemampuan anak. Ada banyak kegiatan bermain yang dapat mengembangkan kemampuan anak, salah satunya bermain teka-teki.

Bermain teka-teki merupakan suatu kegiatan bermain yang dilakukan dengan mencari, menebak dan menyusun berupa gambar, kata, atau huruf yang dikemukakan secara samar-samar yang bertujuan untuk mengasah pikiran, tebakan dan terkaan, melalui bermain dapat membantu mengembangkan kemampuan mengenal keaksaraan anak. Dengan demikian kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Bagan Kerangka Pikir Penelitian

Keterangan:

X : Bermain Teka-teki

Y : Kemampuan mengenal Keaksaraan

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Rumusan Hipotesis Nol (Ho)

- Ada pengaruh bermain teka-teki terhadap kemampuan mengenal keaksaraan anak kelompok B di TK Mardisiwi Mataram Baru Lampung Timur
- Ada perbedaan kemampuan mengenal keaksaraan antara sebelum dan sesudah bermain teka-teki pada anak kelompok B TK Mardisiwi Mataram Baru Lampung Timur

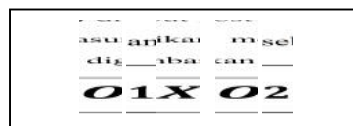
III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian kuantitatif yang bersifat eksperimental yang merupakan metode untuk mengamati pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain kondisi yang terkendalikan. Metode ini digunakan untuk menguji hipotesis dalam rangka melihat pengaruh bermain teka-teki terhadap kemampuan mengenal keaksaraan anak kelompok B.

B. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan penelitian ini adalah Pre-Experimental Design. Observasi yang dilakukan sebelum eksperimen (O_1) disebut pre-test, dan sesudah eksperimen (O_2) disebut post-test, sedangkan perbedaan antara O_1 dan O_2 yakni $O_1 - O_2$ diasumsikan merupakan efek dari treatment atau eksperimen. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. Desain one grup pretest-posttest

Keterangan:

X = Bermain Teka-teki

O_1 = Kemampuan mengenal keaksaraan sebelum diberi perlakuan

O_2 = Kemampuan mengenal keaksaraan setelah diberi perlakuan

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Mardisiwi Mataram Baru Kecamatan Mataram Baru Lampung Timur. Adapun penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2016/2017.

D. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan
 - a. Pembuatan kisi-kisi instrument
 - b. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH)
 - c. Pembuatan lembar observasi atau pedoman observasi
 - d. Menyiapkan media yang akan digunakan pembelajaran
2. Tahap Pelaksanaan
 - a. Pertemuan dilakukan sebanyak 5 kali (1 kali sebelum di beri perlakuan dan 4 kali setelah diberi perlakuan).
 - b. Mengevaluasi dengan menggunakan lembar observasi sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.
3. Tahap Pengumpulan

Pelaksanaan pembelajaran dengan bermain Teka-teki diamati dengan lembar observasi/pedoman observasi.
4. Tahap akhir

Pengolahan dan analisis data hasil penelitian yang diperoleh dengan instrument dan lembar observasi/pedoman observasi.

E. Populasi dan Sampel Penelitian

Penelitian ini mengambil populasi siswa-siswi kelompok B di TK Mardisiwi Mataram Baru, Kecamatan Mataram Baru, Kabupaten Lampung Timur tahun ajaran 2016/2017. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 30 anak yang terdiri dari 14 anak perempuan dan 16 anak laki-laki. Mengingat anggota populasi jumlahnya hanya 30 anak, maka semua anggota populasi dijadikan sebagai sampel.

F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Variabel X (variable independen)

Definisi Konseptual : Bermain teka-teki merupakan suatu kegiatan bermain yang bertujuan untuk membangun pengetahuan anak melalui pengalaman yang diperoleh dari aktivitas memecahkan suatu soal atau teka-teki itu sendiri.

Definisi Operasional: Bermain teka-teki merupakan suatu kegiatan bermain yang dilakukan anak usia dini dengan cara mencari, menebak, menyusun, dan meletakkan berupa gambar, kata atau huruf yang dikemukakan secara samar-samar.

2. Variabel Y (Variabel dependen)

Definisi Konseptual : Kemampuan mengenal keaksaraan adalah suatu kemampuan anak dalam memahami bentuk dan bunyi huruf, meniru bentuk huruf, serta memahami isi serta mengkomunikasikan bacaan.

Definisi Operasional : Kemampuan mengenal keaksaraan adalah suatu kemampuan yang dilakukan dengan cara memahami bentuk dan bunyi huruf, meniru bentuk huruf serta memahami kata dalam cerita. Adapun indikator kemampuan mengenal keaksaraan meliputi:

1. Melafalkan simbol-simbol huruf yang dikenal
2. Melafalkan bunyi huruf awal dari benda-benda disekitar.
3. Membedakan bunyi huruf awal dari benda-benda disekitarnya
4. Melafalkan kelompok gambar yang memiliki bunyi /huruf awal yang sama
5. Melafalkan antara bunyi dan bentuk huruf
6. Membedakan hubungan antara bentuk huruf sesuai bunyinya
7. Menuliskan bentuk huruf sesuai bunyinya

G. Kisi-kisi Instrumen Penilaian

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Variabel X Bermain Teka-teki

Variabel	Dimensi	Indikator
Bermain Teka-teki	Mencari	Mencari gambar yang disembunyikan
		Mencari huruf yang disembunyikan
	Menebak	Menebak gambar yang disembunyikan
		Menebak huruf yang disembunyikan
	Menyusun	Menyusun huruf yang ditemukan
	Meletakkan	Meletakkan huruf yang ditemukan

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Variabel Y Kemampuan Mengenal Keaksaraan

Variabel	Dimensi	Indikator
Kemampuan Mengenal Keaksaraan	Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal	Melafalkan simbol-simbol huruf dari suatu benda
	Mengenali suara huruf awal dari benda-benda yang ada disekitarnya	Melafalkan bunyi huruf awal dari benda-benda disekitar
		Membedakan bunyi huruf awal dari benda-benda disekitar
	Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama	Melafalkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama
	Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf	Melafalkan bunyi huruf sesuai bentuknya
		Membedakan bentuk huruf sesuai bunyinya
		Menuliskan bentuk huruf sesuai dengan bunyinya

H. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang lebih spesifik jika dibandingkan dengan teknik pengumpulan data yang lain yang dapat dilakukan baik secara langsung ataupun tidak langsung. Observasi dilakukan menggunakan rubrik penilaian untuk memperoleh data mengenai aktivitas bermain teka-teki dan kemampuan mengenal

keaksaraan pada anak kelompok B di TK Mardisiwi Mataram Baru Lampung Timur.

2. Dokumentasi

Pada saat melakukan penelitian peneliti mengumpulkan data-data berupa dokumen yang berkaitan dengan kemampuan mengenal keaksaraan anak sebagai bahan untuk melengkapi hasil observasi. Penelitian ini Teknik dokumentasi digunakan untuk mendapatkan informasi sekolah berupa data sekolah, data guru, data murid, dan dokumentasi proses kegiatan belajar yang dilaksanakan di TK Mardisiwi Mataram Baru Lampung Timur yang bersifat documenter.

I. Uji Instrumen Penelitian

Uji instrumen yang digunakan penelitian ini adalah uji validitas dan uji reabilitas.

1. Uji Validitas

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya di ukur. Penelitian ini menggunakan uji validitas yang dilakukan dengan cara pengujian validitas konstruk (uji ahli) dimana dapat dibantu dengan menggunakan instrument penelitian yang sudah diuji oleh ahli, yang penelitian ini instrument di validasi oleh dosen FKIP PG-PAUD.

2. Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas instrument dapat dilakukan secara *eksternal* maupun *internal*. Pengujian reliabilitas instrument yang digunakan penelitian ini adalah dengan *internal consistency*. Pengujian ini dilakukan dengan cara mencobakan instrument sekali saja, kemudian data yang diperoleh dianalisis dengan teknik belah dua dari Spearman Brown dengan rumus Sugiono (2010:131) adalah sebagai berikut:

$$r_i = \frac{2r_b}{1+r_b}$$

Gambar 3. Rumus Spearman Brown

Keterangan :

r_i = Reliabilitas seluruh instrumen

r_b = Korelasi product moment antara belahan pertama dan kedua

J. Teknik Analisis Data

Kedua variabel tersebut dianalisis menggunakan rumus interval dan dikategorisasikan. Menurut Hadi (2006: 178), rumus interval sebagai berikut:

$$i = \frac{NT - NR}{k}$$

Gambar 4. Rumus Interval

Keterangan :

i = Interval

NT = Nilai tertinggi

NR = Nilai terendah

K = Kategori

Analisis yang digunakan untuk variabel X (bermain teka-teki) data yang terkumpul dikategorisasikan menggunakan interval menjadi tiga kategori yaitu A (Aktif), S (Sedang), R (Rendah). Sedangkan analisis yang digunakan untuk variabel Y (Kemampuan mengenal Keaksaraan) data yang terkumpul dikategorisasikan menggunakan interval menjadi empat yaitu SM (Sangat Mampu), M (Mampu), KM (Kurang Mampu) dan TM (Tidak Mampu).

Data variabel X dan Y yang sudah dikategorisasikan didistribusikan baik menggunakan tabel tunggal dan tabel silang yang merupakan salah satu analisis koresional yang digunakan untuk melihat hubungan antar variable dipenden dan independen.

K. Uji Hipotesis

1. Uji Hipotesis Pertama

Dilakukan pengujian hipotesis penelitian dengan menggunakan regresi linier sederhana, untuk menguji hipotesis hubungan bila data berbentuk interval menggunakan analisis regresi linier sederhana yang digunakan untuk meramalkan atau memprediksi besaran nilai variabel tak bebas atau dependent yang dipengaruhi oleh variabel bebas atau independent.

$$Y = a + bX$$

Gambar 5. Rumus regresi linier sederhana

Keterangan:

Y = Subyek variabel dependen yang diprediksikan
 a = Harga Y ketika X = 0 (harga konstan)

b=Angka arah atau koefisien regresi, yang menunjukkan angka peningkatan ataupun penurunan variabel dependen yang didasarkan pada perubahan variabel independen. Bila (+) arah garis naik, dan bila (-) maka garis turun.

X = Subyek pada variabel independen yang mempunyai nilai tertentu.

Cara Mengamati koefisien a dan b adalah sebagai berikut:

$$a = \frac{\sum Y - b \cdot \sum X}{n} \qquad b = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{n(\sum X^2) - (\sum X)^2}$$

Y : Nilai variable bebas Y

a : Titik potong garis dengan sumbu Y

b : Perubahan rata-rata

X : Nilai variable bebas X

n : Jumlah sampel

2. Uji Hipotesis Kedua

Uji t-test digunakan untuk mengetahui perbedaan kemampuan keaksaraan anak sebelum diberi aktivitas permainan petak umpet kata dan sesudah diberi aktivitas permainan petak umpet kata. Teknik statistik t-test adalah merupakan teknik statistik parametris yang digunakan untuk menguji komparasi satu ratio atau interval. rumus t-test dalam Siregar (2015: 238) adalah sebagai berikut :

$$t = \frac{M_D}{SE_{MD}}$$

Gambar 6. Rumus t-test

Keterangan :

M_D : *Mean Of Difference*

SE_{MD} : *Standar Error Of Mean Of Differnce*

t : t-test

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data, menunjukkan bahwa kemampuan mengenal keaksaraan pada anak kelompok B meningkat setelah bermain teka-teki. dapat dilihat dalam uji hipotesis yang menyatakan bahwa :

1. Ada pengaruh bermain teka-teki terhadap kemampuan mengenal keaksaraan anak kelompok B di TK Mardisiwi Mataram Baru Lampung Timur Tahun Ajaran 2016/2017. Bermain teka-teki menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan pada kemampuan mengenal keaksaraan sebelum dan sesudah bermain teka-teki
2. Terdapat perbedaan kemampuan mengenal keaksaraan anak antara sebelum bermain teka-teki, dengan perkembangan anak sesudah bermain teka-teki kelompok B di TK Mardisiwi Mataram Baru Lampung Timur Tahun Ajaran 2016/2017.

Dengan demikian dapat diketahui bahwa pembelajaran melalui bermain teka-teki dapat berpengaruh terhadap kemampuan mengenal keaksaraan anak kelompok B di TK Mataram Baru Lampung Timur.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan, maka penulis mengemukakan saran sebagai berikut :

1. Bagi guru

Sebagai masukan dari guru dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal keaksaraan melalui bermain pada anak dengan menerapkan permainan yang menarik untuk anak usia dini, sehingga dalam proses belajar mengajar terasa menyenangkan.

2. Bagi kepala sekolah

Diharapkan untuk memberikan kesempatan untuk melakukan inovasi pembelajaran melalui bermain agar menjadi lebih efektif dan efisiensi sehingga kualitas pembelajaran dan hasil belajar anak meningkat.

3. Bagi peneliti lain

Bagi peneliti diharapkan dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai acuan agar dapat menyusun penelitian yang lebih baik lagi dan dapat mencoba menggunakan metode penelitian dan media serta jenis permainan lain yang dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan mengenal keaksaraan pada anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Metode Pengembangan Kemampuan Bahasa*. Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini: Bandung.
- Habibi, Muazar. 2015. *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*. Deepublish: Yogyakarta.
- Hartati, Sofia, 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenaga Perguruan Tinggi. Jakarta.
- Hurlock, Elizabeth B. 1994. *Psikologi perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan Edisi Kelima*. Erlangga: Jakarta.
- Jamaris, Martini. 2013. *Kesulitan Belajar Persseptif, Asesmen, Dan Penanggulangannya*. Ghalia Indonesia: Bogor.
- Jarot, Wijanarko. 2004. *Intim Orangtua-Anak*. Bandung.
- Kurnia, Rita. 2009. *Metodologi Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Cendikia Insani: Pekanbaru.
- Lutfi, Aji. 2014. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Melalui Metode Mind Mapping Pada Anak Kelompok B Tk Islam Bakti IX Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015*. Universitas Sebelas Maret. Surakarta (<http://jurnal.fkip.uns.ac.id/paud/article/view>) [diunduh pada tanggal 20 Desember 2016].
- Mukhtar, Latif. 2014. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group: Jakarta.
- Otto, Beverly. 2015. *Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini*. Prenada Media. Jakarta.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014. *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 tahun 2014. *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.

- Santrock, Jhon W. 2008. *Perkembangan Anak Edisi 11*. Erlangga: Jakarta.
- Seefeldt, Carol & Barbara A Wasik. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini*. PT Indeks: Jakarta.
- Sujiono, Yuliani, 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta Indeks.
- , 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Indeks. Jakarta.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Kencana: Jakarta.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Berbicara: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa: Bandung
- Wiwik Kuswati dan Dewi Komalasari. 2015. Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Melalui Media Permainan Kartu Huruf pada Anak Kelompok A. Universitas Negeri Surabaya. Surabaya(<http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paudteratai/article/view/11713/baca-article>) [diunduh pada tanggal 25 desember 2016].
- Undang-undang No 20 Tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*.