

**PENGARUH PERMAINAN *MAZE ALPHABET* TERHADAP
KEAKSARAAN AWAL ANAK USIA 5-6 TAHUN**

SKRIPSI

Oleh :

NURSABILLA MAHARANI DWIYANVI

NPM 2113054027



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS LAMPUNG

BANDAR LAMPUNG

2025

ABSTRAK

PENGARUH PERMAINAN *MAZE ALPHABET* TERHADAP KEAKSARAAN AWAL ANAK USIA 5-6 TAHUN

Oleh

NURSABILLA MAHARANI DWIYANVI

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan keaksaraan awal anak usia 5–6 tahun yang bertempat di PAUD Raudhatul Jinan Bandar Lampung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan *maze alphabet* terhadap keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian *Quasi Experiment* dan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design* yaitu dengan satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol. Sampel penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di PAUD Raudhatul Jinan yang berjumlah 50 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi berupa *checklist* dan dokumentasi. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji analisis regresi linear sederhana. Hasil uji analisis regresi linear sederhana menunjukkan nilai signifikan = $0,000 < 0,05$ maka H_0 diterima, yang artinya terdapat pengaruh dari penggunaan permainan *maze alphabet* terhadap keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun di kelompok B PAUD Raudhatul Jinan Bandar Lampung.

Kata kunci : anak usia dini, permainan *maze alphabet*, keaksaraan awal.

ABSTRACT

THE EFFECT OF ALPHABET MAZE GAMES ON EARLY LITERACY OF 5-6 YEAR OLD CHILDREN

By

NURSABILLA MAHARANI DWIYANVI

This study was motivated by the low early literacy skills of children aged 5-6 years who were located at PAUD Raudhatul Jinan Bandar Lampung. This study aims to determine the effect of the alphabet maze game on the early literacy of children aged 5-6 years. This study is a quantitative study with a Quasi Experiment research method and a Nonequivalent Control Group Design research design, namely with one experimental class and one control class. The sample of this study was children aged 5-6 years at PAUD Raudhatul Jinan totaling 50 children. The data collection technique used observation techniques in the form of checklists and documentation. The data analysis technique in this study used a simple linear regression analysis test. The results of the simple linear regression analysis test showed a significant value = $0.000 < 0.05$, so H_a was accepted, which means that there is an effect of the use of the alphabet maze game on the early literacy of children aged 5-6 years in group B PAUD Raudhatul Jinan Bandar Lampung.

Keywords: early childhood, alphabet maze game, early literacy.

**PENGARUH PERMAINAN *MAZE ALPHABET* TERHADAP
KEAKSARAAN AWAL ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Oleh

NURSABILLA MAHARANI DWIYANVI

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
2025**

Judul Skripsi : **PENGARUH PERMAINAN MAZE
ALPHABET TERHADAP KEAKSARAAN
AWAL ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Nama Mahasiswa : *Nursabilla Maharani Dwiyanvi*

Nomor Pokok Mahasiswa : **2113054027**

Program Studi : **Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd.
NIP. 19840214200801 2 007

Devi Nawangsasi, M.Pd.
NIP. 19830910202421 2 016

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP. 19741220 200912 1 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd.**



.....

Sekretaris : **Devi Nawangsasi, M.Pd.**



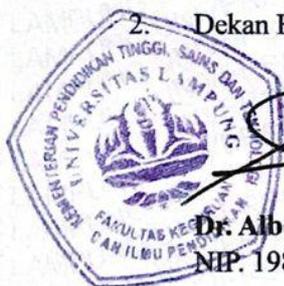
.....

Penguji : **Prof. Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd.**



.....

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.
NIP. 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 21 April 2025

HALAMAN PERNYATAAN

yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nursabilla Maharani Dwiyani
NPM : 2113054027
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Permainan *Maze Alphabet* Terhadap Keaksaraan Awal Anak Usia 5-6 Tahun” adalah asli penelitian saya dan tidak plagiat kecuali pada bagian tertentu yang dirujuk dari sumber aslinya dan disebutkan didalam daftar pustaka.

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

Bandar Lampung, 21 April 2025
Pembuat Pernyataan,



Nursabilla Maharani Dwiyani
NPM. 2113054027

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Nursabilla Maharani Dwiyanvi. Penulis dilahirkan di Kota Makassar, Kecamatan Biringkanaya, Sulawesi Selatan, pada tanggal 7 Maret 2003, sebagai anak kedua dari dua bersaudara, dari pasangan bapak Maulana Agust Sofyan dan ibu Novi Dayanti. Penulis menyelesaikan pendidikan awal di TK Dinul Karim lulus tahun 2009, SD Inpres Pai II lulus tahun 2015, SMP Negeri 36 Makassar lulus tahun 2018, SMA Negeri 7 Makassar lulus tahun 2021. Pada tahun 2021, penulis diterima sebagai mahasiswa Pendidikan Strata 1 (S1) Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN).

Tahun 2024 pada semester 6 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Sidoreno, Kecamatan Way Panji, Kabupaten Lampung Selatan. Penulis juga melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di TK Tunas Bangsa di desa Sidoreno, Kecamatan Way Panji, Kabupaten Lampung Selatan.

MOTTO

“Barang siapa yang mengerjakan kebaikan sekecil apapun, niscaya dia akan melihat balasannya”

(Qs. Al Zalzalah Ayat 7)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim

Kupersembahkan karya ini sebagai rasa syukur kepada Allah SWT beserta Nabi junjungan kami Muhammad SAW dan ucapan terima kasih kepada:

Orang Tuaku Tercinta Bapak Maulana Agust Sofyan dan ibu Novi Dayanti

Skripsi ini saya persembahkan sepenuhnya kepada dua orang hebat dalam hidup saya, papa dan mama. Keduanya lah yang membuat segalanya menjadi mungkin sehingga saya bisa sampai pada tahap di mana skripsi ini akhirnya selesai. Terima kasih atas segala pengorbanan, nasihat, dukungan dan doa baik yang tidak pernah berhenti kalian berikan kepadaku.

Kakakku Tersayang Annisa Indah Permadayanti, S.H.

Terimakasih atas kasih sayang serta dukungan yang selalu diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar.

Keluarga Besarku

Terima kasih atas doa-doa dan dukungan yang tiada hentinya selama ini.

SANWACANA

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat, hidayah serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Permainan *Maze Alphabet* Terhadap Keaksaraan Awal Anak Usia 5-6 Tahun”, sebagai syarat meraih gelar sarjana pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Penulisan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, petunjuk serta bantuan dari berbagai pihak, oleh sebab itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A.IPM., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung.
4. Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd., selaku Ketua Program Studi PG PAUD serta Dosen Pembimbing I yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan ilmu yang dimiliki dengan sabar dan ikhlas, serta memberikan saran serta masukan yang luar biasa selama proses pembuatan skripsi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.
5. Devi Nawangsasi, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan ilmu yang dimiliki dengan sabar dan ikhlas, serta memberikan saran serta masukan yang luar biasa selama proses pembuatan skripsi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.

6. Prof. Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd., selaku Dosen Pembahas yang telah meluangkan waktu untuk memberikan saran dan masukan yang luar biasa sehingga skripsi ini menjadi lebih baik.
7. Chasya Aghniarrahma, M.Pd., selaku dosen validator ahli media yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk membimbing instrumen dan kelayakan media dalam penelitian ini.
8. Seluruh Staf pengajar PG PAUD FKIP Universitas Lampung yang telah memberi ilmu pengetahuan kepada penulis selama kuliah.
9. Kepala Yayasan dan kepala sekolah PAUD Raudhatul Jinan yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di PAUD Raudhatul Jinan.
10. Seluruh guru-guru PAUD Raudhatul Jinan yang telah membantu selama penelitian.
11. Kedua orang tuaku yang tersayang bapak Maulana Agust Sofyan dan ibu Novi Dayanti, yang selalu memberikan dukungan, doa dan kasih sayang yang tak pernah putus kepadaku.
12. Kakakku tersayang Annisa indah Permadayanti, S.H., yang selalu memberikan dukungan penuh untuk selalu semangat menyelesaikan studi.
13. Sahabat-sahabatku tersayang Desti Dwi Sulistyو Ningrum, Azizah Dwi Antika, dan Shefy Dhanesya. Terima kasih sudah selalu mendukung dan kebersamai dari awal masuk perkuliahan sampai pada tahap menyelesaikan skripsi. Terima kasih sudah berproses bersamaku dan memberikan memori yang berharga dalam hidupku.
14. Teman-teman Program Studi PG PAUD angkatan 2021 yang telah memberi banyak pengalaman, kenangan dan kebersamaan yang tidak akan terlupakan.
15. Teman-teman KKN Desa Sidoreno Periode I Tahun 2024, terima kasih sudah kebersamai selama 40 hari dan memberikan pengalaman serta memori yang tidak pernah terlupakan.
16. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu-persatu oleh penulis.

Semoga Allah SWT selalu memberikan balasan yang lebih besar untuk bapak, ibu, dan teman-teman semua atas kebaikan dan bantuan yang sudah diberikan

selama ini. Hanya ucapan terimakasih dan doa yang bisa penulis berikan dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk kita semua.

Bandar Lampung, 21 April 2025
Penulis,

Nursabilla Maharani Dwiyanvi
NPM. 2113054027

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR TABEL	iii
DAFTAR GAMBAR.....	iii
DAFTAR LAMPIRAN	iii
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Batasan Masalah.....	7
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Manfaat Penelitian.....	7
II. TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Keaksaraan Awal	9
2.1.1 Pengertian Keaksaraan Awal.....	9
2.1.2 Tahap Perkembangan Keaksaraan Awal Usia 5-6 Tahun.....	12
2.1.3 Tujuan Keaksaraan.....	13
2.1.4 Karakteristik Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun	15
2.1.5 Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Bahasa.....	16
2.1.6 Teori Pemerolehan Bahasa.....	20
2.2 Permainan <i>Maze Alphabet</i>	21
2.2.1 Definisi Bermain dan Permainan Anak Usia Dini	21
2.2.2 Jenis-Jenis Permainan	23
2.2.3 Definisi Permainan <i>Maze Alphabet</i>	26
2.2.4 Langkah-Langkah Permainan <i>Maze Alphabet</i>	27
2.2.5 Manfaat Permainan <i>Maze Alphabet</i>	29
2.3 Kerangka Berpikir	30
2.4 Hipotesis Penelitian	32

III. METODE PENELITIAN.....	33
3.1 Jenis Penelitian	33
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	34
3.2.1 Tempat Penelitian.....	34
3.2.2 Waktu Penelitian	34
3.3 Populasi dan Sampel	34
3.4 Teknik Pengumpulan Data	35
3.5 Variabel Penelitian.....	36
3.5.1 Variabel Bebas	36
3.5.2 Variabel Terikat	36
3.6 Definisi Konseptual dan Operasional.....	36
3.6.1 Definisi Konseptual	36
3.6.2 Definisi Operasional	37
3.7 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	37
3.8 Analisis Uji Instrumen Penelitian.....	38
3.9 Teknik Analisis Data.....	40
3.9.1 Analisis Uji Prasyarat.....	40
3.9.2 Analisis Uji Hipotesis	42
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	43
4.1 Hasil Penelitian	43
4.1.1 Deskripsi Tempat Penelitian.....	43
4.1.2 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	43
4.1.3 Deskripsi Hasil Pre-treatment dan Post-treatment	47
4.1.4 Analisis Uji Prasyarat.....	56
4.1.5 Analisis Uji Hipotesis.....	58
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	59
V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	66
5.1 Kesimpulan.....	66
5.2 Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA.....	68
LAMPIRAN.....	73

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1. Desain <i>Nonequivalent Control Group Design</i>	33
Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Variabel X.....	37
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Variabel Y	38
Tabel 4. Hasil <i>Pre-Treatment</i> Keaksaraan Awal Kelas Eksperimen	49
Tabel 5. Hasil <i>Post-Treatment</i> Keaksaraan Awal Kelas Eksperimen	49
Tabel 6. Data Analisis Deskriptif Kelas Eksperimen	50
Tabel 7. Rekapitulasi Nilai <i>Pre-Treatment</i> dan <i>Post-Treatment</i> Kelas	51
Tabel 8. Hasil <i>Pre-Treatment</i> Keaksaraan Awal Kelas Kontrol	53
Tabel 9. Hasil <i>Post-Treatment</i> Keaksaraan Awal Kelas Kontrol.....	54
Tabel 10. Analisis Deskriptif Kelas Kontrol	54
Tabel 11. Rekapitulasi Nilai <i>Pre-Treatment</i> dan <i>Post-Treatment</i>	55
Tabel 12. Hasil Uji Normalitas.....	57
Tabel 13. Hasil Uji Homogenitas	57
Tabel 14. Hasil Uji Analisis Regresi Linear Sederhana	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1. Kerangka Berpikir	32
Gambar 2. Rumus Korelasi <i>Product Moment</i>	39
Gambar 3. Rumus <i>Alpha Cronbach</i>	40
Gambar 4. Rumus <i>Kolmogorov-Smirnov</i>	41
Gambar 5. Rumus Regresi Linier Sederhana	42

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan.....	74
Lampiran 2. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan.....	75
Lampiran 3. Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	76
Lampiran 4. Laporan Lembar Penilaian Ceklis Harian Anak.....	77
Lampiran 5. Desain Permainan Maze Alphabet.....	79
Lampiran 6. Surat izin uji instrumen penelitian.....	82
Lampiran 7. Surat balasan izin uji instrumen penelitian.....	83
Lampiran 8. Surat izin penelitian.....	84
Lampiran 9. Surat Balasan Izin Penelitian.....	85
Lampiran 10. Surat kesediaan validasi media penelitian.....	86
Lampiran 11. Surat permohonan uji validasi media penelitian.....	87
Lampiran 12. Surat keterangan validasi media penelitian.....	89
Lampiran 13. Kisi-Kisi Instrumen Variabel Y.....	90
Lampiran 14. Rubrik Penilaian Instrumen Variabel Y.....	91
Lampiran 15. Kisi-Kisi Instrumen Variabel X.....	94
Lampiran 16. Rubrik Penilaian Instrumen Variabel X.....	95
Lampiran 17. Hasil Uji Validitas Instrumen Y.....	96
Lampiran 18. Hasil Uji Realibilitas Instrumen Y.....	99
Lampiran 19. Rekapitulasi Nilai Pre-Treatment Kelas Eksperimen.....	102
Lampiran 20. Rekapitulasi Nilai Post-Treatment Kelas Eksperimen.....	103
Lampiran 21. Rekapitulasi Nilai Pre-Treatment Kelas Kontrol.....	104
Lampiran 22. Rekapitulasi Nilai Post-Treatment Kelas Kontrol.....	105
Lampiran 23. Hasil Uji Normalitas.....	106
Lampiran 24. Hasil Uji Homogenitas.....	108

Lampiran 25. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana.....	109
Lampiran 26. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).....	110
Lampiran 27. Dokumentasi Lembar Kerja Anak (LKA).....	170
Lampiran 28. Dokumentasi Pre-Treatment.....	172
Lampiran 29. Dokumentasi Treatment.....	173
Lampiran 30. Dokumentasi Post-Treatment.....	175

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan individu yang berada pada rentang usia lahir hingga enam tahun. Pada usia dini, anak sedang berada pada masa *golden age* atau masa keemasan yang dimana pada usia ini merupakan periode yang amat penting bagi seorang anak. Periode perkembangan di usia dini ditandai dengan periode-periode berbeda dan sangat penting dalam kehidupan anak. Pengalaman anak usia dini mempunyai dampak yang signifikan terhadap perkembangan anak selanjutnya. Oleh karena itu, pada masa ini perlu diberikan stimulasi yang tepat agar berhasil mencapai tahap perkembangannya. Pada masa usia dini anak dapat diibaratkan seperti spons yaitu ketika diberi stimulasi yang tepat anak dapat dengan mudah menyerap segala bentuk informasi yang ia dapatkan dan hal ini akan berdampak terhadap perkembangan anak selanjutnya.

Mengingat pentingnya perkembangan pada rentang usia dini maka anak memerlukan berbagai macam stimulasi yang tepat agar anak dapat berkembang sesuai dengan usianya. Adapun beberapa aspek yang perlu dicapai oleh perkembangan anak yaitu mencakup nilai agama dan moral, bahasa, kognitif, sosial emosional, fisik motorik, dan seni. Salah satu aspek yang tak kalah penting bagi anak usia dini yaitu perkembangan bahasa. Menurut Montessori dalam (Kurniawati, 2011) "Bahasa merupakan kecakapan fundamental paling penting yang perlu dipelajari". Manusia adalah makhluk sosial, sehingga memerlukan bahasa agar dapat berinteraksi. Dengan bahasa kita dapat mengeksplor berbagai hal yang ada di dunia ini. Selanjutnya menurut Santrock (2007:353) "bahasa adalah suatu bentuk komunikasi entah itu lisan, tertulis

atau isyarat yang berdasarkan pada suatu sistem dari simbol-simbol". Dapat diartikan bahwa bahasa merupakan sebuah alat komunikasi bagi anak karena melalui bahasa anak dapat mengutarakan sesuatu yang ada dalam pikiran anak. Bahasa memiliki peranan penting dalam kehidupan anak, misalnya pada saat bicara seorang anak harus menggunakan bentuk bahasa yang bermakna ketika berkomunikasi. Melalui bentuk bahasa yang bermakna, maka anak dapat menyampaikan sesuatu yang ingin anak sampaikan dengan jelas dan mudah dipahami oleh orang yang diajak berkomunikasi.

Perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun memiliki beberapa karakteristik. Menurut Jamaris dalam Ariyati (2015) karakteristik kemampuan bahasa anak pada usia 5-6 tahun adalah (1) sudah memiliki 2500 kosa kata yang dapat diucapkan; (2) beberapa kosa kata yang dapat diucapkan oleh anak meliputi : warna, bentuk, ukuran, bau, rasa, kecepatan, suhu, perbandingan permukaan/kasar-halus, perbedaan; (3) pada usia 5-6 tahun anak dapat melakukan peran sebagai pendengar yang baik; (4) sudah dapat ikut dalam sebuah percakapan. Anak dapat mendengarkan dan menanggapi sebuah pembicaraan; (5) percakapan yang dilakukan anak terkait berbagai opininya terhadap apa yang ia lakukan dan orang lain lakukan, serta apa yang ia lihat. Artinya perkembangan bahasa pada anak usia 5-6 tahun berada pada tahap dimana anak sudah memiliki cukup banyak kosa kata terkait dengan apa yang ada di sekitarnya, sudah mulai mau mengekspresikan apa yang ia pikirkan atau apa yang dirasakan, serta kemampuan berkomunikasi dengan orang lain. Maka kemampuan berbahasa pada usia 5-6 tahun perlu dipahami oleh orang tua ataupun guru agar dapat memberikan stimulasi yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Terdapat beberapa aspek utama dalam bahasa yakni mendengarkan, berbicara, membaca serta menulis, keempat aspek tersebut sangat penting untuk dimiliki oleh anak karena menjadi fondasi dalam perkembangan anak secara keseluruhan. Ketika anak memiliki keempat aspek keterampilan tersebut maka akan lebih memudahkan anak dalam berinteraksi dengan lingkungan

sekitarnya serta membantu mengembangkan potensi yang dimiliki anak. Menurut Bahri *et al* (2023:4–5) aspek-aspek keterampilan berbahasa yaitu (1) mendengarkan atau menyimak adalah kemampuan dalam memahami maupun mencerna sebuah informasi yang disampaikan secara verbal; (2) berbicara merupakan suatu proses komunikasi lisan yang memungkinkan individu untuk mengekspresikan diri dan berinteraksi dengan orang lain; (3) membaca yaitu suatu proses penyerapan informasi dari sebuah karya tulis untuk mengetahui informasi yang ingin disampaikan penulis; (4) menulis adalah proses merekam ide, gagasan, serta informasi dalam bentuk tulisan. Keaksaraan awal adalah pengembangan dari aspek membaca dan menulis yang merupakan hal penting dalam kemampuan berbahasa anak. Kemampuan membaca dan menulis perlu distimulasi sejak dini, di antaranya mengenalkan huruf pada anak yang mempunyai tujuan agar dapat menunjang perkembangan anak selanjutnya. Keaksaraan pada anak usia dini terkait pengetahuan tentang huruf, kata, tulisan, dan bacaan sebagai bagian dari perkembangan bahasa anak yang dapat dikuasai sejak dini agar menjadi fondasi untuk belajar menulis, membaca, dan bidang akademik lainnya (Listriani *et al.*, 2020). Keaksaraan awal ialah kemampuan awal anak dalam mengenal dan menyebutkan simbol huruf, pemahaman akan bunyi dan bentuk kata maupun tulisan sehingga dapat menunjang kemampuan dasar anak dalam membaca dan menulis.

Perkembangan keaksaraan awal pada anak usia 5–6 tahun merupakan aspek penting yang perlu dipahami oleh pendidik dan orang tua, mengingat pada usia tersebut anak berada dalam tahap perkembangan yang sangat pesat. Menurut Novrani *et al* (2021:10) terdapat capaian perkembangan literasi atau keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun: (1) menunjukkan kemampuan mengenali beberapa simbol dan tanda termasuk bahasa dan gambar; (2) mampu mengomunikasikan ide, pikiran/gagasan, serta perasaannya secara lisan, tulisan, atau menggunakan berbagai media; (3) sudah dapat membangun percakapan; (4) menunjukkan minat dan dapat berpartisipasi dalam kegiatan pramembaca. Keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun yaitu mencakup kemampuan mengenali simbol huruf, mengkomunikasikan apa yang ada dalam

pikiran anak secara lisan dan tulisan, serta dapat menunjukkan ketertarikan dalam kegiatan membaca dan menulis awal. Minat terhadap keaksaraan merupakan hal yang sangat penting ditumbuhkan pada anak usia 5-6 tahun. Keaksaraan dapat diberikan melalui sesuatu yang menyenangkan, sehingga dapat memunculkan motivasi anak untuk lebih tertarik belajar membaca dan menulis. Oleh karena itu minat tersebut harus dipupuk, ditumbuhkembangkan serta dibiasakan sejak dini. Selain itu keaksaraan awal dapat menunjang kemampuan anak ketika akan melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya yaitu sekolah dasar. Ketika anak menyadari bahwa keaksaraan adalah sebuah kebutuhan maka keaksaraan dapat menjadi gerbang pertama bagi anak untuk memiliki minat literasi yang tinggi.

Pada prinsipnya pengajaran tentang keaksaraan yakni pada anak usia dini dapat dilakukan oleh guru dengan menggunakan strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan tahap perkembangan masing-masing anak. Hal ini disebabkan karena setiap anak mempunyai tingkat kesiapan yang berbeda-beda. Oleh karena itu, jika dilakukan di tingkat PAUD sebaiknya dilakukan secara individual maupun berkelompok dengan memperhatikan kesiapan anak yang bersangkutan. Kebanyakan orang berpendapat bahwa ketika anak masuk ke jenjang pendidikan sekolah dasar, anak sudah memiliki keterampilan membaca maupun menulis. Dalam menyikapi tuntutan tersebut maka seorang pendidik anak usia dini diharapkan mampu bersikap bijak dalam memahami apa yang harus dilakukan agar anak memiliki minat terhadap membaca maupun menulis.

Namun pada kenyataannya dilansir dari data UNESCO, hanya 0,001% dari 278,69 juta jiwa Indonesia yang memiliki minat literasi atau keaksaraan pada tahun 2023 (Afif, 2024). Selanjutnya dilansir dari Indeks Pembangunan Literasi Masyarakat (IPLM) di Provinsi Lampung, minat literasi di Provinsi Lampung hanya 55,25% dari jumlah keseluruhan penduduk (Denny, 2024). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Ismawati *et al.*, 2023) bahwa ia menemukan permasalahan terkait pengenalan keaksaraan awal yaitu anak

masih belum mampu memahami hubungan antara bunyi huruf dan bentuk huruf, sehingga hal tersebut membuat anak kesulitan untuk menulis huruf dengan benar. Kegiatan pembelajaran mengenai keaksaraan awal yang dilakukan dengan kegiatan yang monoton, yakni menyalin kata/ kalimat dari papan tulis ke buku tulis, dan menulis ulang huruf di buku tulis.

Ditemukan terdapat permasalahan yang serupa terjadi pada saat peneliti melakukan observasi pada salah satu kelas kelompok B usia 5-6 tahun di PAUD Raudhatul Jinan. Peneliti menemukan kasus dimana dari jumlah keseluruhan anak dalam satu kelas tersebut terdapat 12 anak dari 25 anak yang keaksaraan awalnya belum berkembang dengan baik. Ketika guru menunjukkan salah satu huruf dipapan tulis sebagian anak belum mau menyebutkan huruf dengan benar dan sebagian anak tidak bisa menyebutkan huruf yang tidak beraturan. Selanjutnya sebagian besar anak belum mau menyebutkan awalan huruf dari namanya sendiri dan beberapa anak sudah mau mengenal bunyi huruf dari namanya tetapi tidak tahu bentuk dari huruf tersebut. Kemudian sebagian anak masih belum mau menuliskan namanya sendiri. Berikutnya berdasarkan hasil wawancara penulis dengan guru terkait penggunaan media belajar dalam mengenalkan keaksaraan, guru menggunakan papan tulis dan spidol, serta kartu huruf yang di tempel di papan tulis, dan buku paket. Sehingga dengan kurangnya alat permainan edukatif yang dapat memancing minat anak, maka anak menjadi kurang fokus dan kurang berminat dalam mengenal keaksaraan.

Pada hakikatnya anak usia dini, melakukan kegiatan belajar sambil bermain. Sehingga melalui bermain anak dapat diperkenalkan bentuk keaksaraan agar muncul minat anak dalam membaca maupun menulis. Minat dan rasa ingin tahu yang mendorong anak untuk belajar membaca dan menulis. Mengenalkan dunia membaca serta menulis bukanlah sesuatu yang tidak boleh diajarkan pada anak usia dini. Membaca dan menulis bisa diberikan asalkan anak sendiri telah siap, memiliki minat serta rasa ingin memahami yang kuat. Bila kegemaran membaca dan menulis ditanamkan sejak dini maka di diri anak akan tertanam minat baca dan menulis yang kuat.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan ketika penulis melakukan observasi, maka diperlukan permainan yang tepat untuk menstimulasi keaksaraan awal anak. Salah satunya permainan yang dapat mengembangkan keaksaraan awal anak adalah permainan *maze alphabet*. Permainan *maze alphabet* adalah permainan yang menyenangkan bagi anak untuk mempelajari kemampuan baru dalam mengenal huruf maupun kata melalui bermain. Manfaat mainan *maze* secara umum adalah: (1) melatih kesabaran; (2) mencari solusi dan mempelajari warna, bentuk huruf, dan kata; (3) melatih kemampuan klasifikasi atau pengelompokan; (4) melatih motorik halus, (5) melatih alur berpikir logis, (6) *prewriting*, untuk melatih tangan anak menjadi lentur, 7) tangan anak yang lentur sangat berguna saat anak mulai belajar menulis kelak (Qalbi *et al.*, 2020). Dalam permainan *maze alphabet* anak ditugaskan untuk mengikuti jalur berbentuk labirin yang telah disediakan dan pada permainan ini anak diminta menyusun huruf abjad hingga membentuk sebuah kata. Melalui permainan ini anak dapat belajar tentang huruf, kata dan membantu kelenturan tangan anak yang berguna untuk persiapan menulis.

Kegiatan bermain *maze alphabet* dapat digemari oleh anak karena dapat memberikan nilai positif dalam mengembangkan daya pikir serta menambah pengetahuan anak dengan cara yang menyenangkan dan mendidik. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk menggunakan permainan *maze alphabet* karena permainan ini dapat digunakan untuk mengenalkan keaksaraan awal. Melalui permainan *maze alphabet* anak mengenal huruf abjad, mencocokkan huruf hingga membentuk sebuah kata, dan melatih kelenturan jari tangan yang berguna saat anak mulai belajar menulis. Sehingga peneliti berharap dengan penggunaan permainan *maze alphabet* ini dapat menjadi solusi untuk mengembangkan perkembangan keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun di PAUD Raudhatul Jinan.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Anak belum mau menyebutkan huruf yang tidak berurutan
2. Anak belum mau menyebutkan huruf dari namanya
3. Anak belum mau mengenal bentuk huruf dari namanya
4. Anak belum mau menulis namanya sendiri
5. Guru menggunakan papan tulis dan spidol, kartu huruf yang ditempelkan di papan tulis, serta buku paket untuk mengenalkan keaksaraan.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka dari keempat aspek bahasa yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, serta menulis peneliti membatasi masalah pada aspek membaca dan menulis yang disebut keaksaraan awal.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah : “adakah pengaruh permainan *maze alphabet* terhadap keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun ?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan *maze alphabet* terhadap keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat secara teoritis maupun praktis :

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi kajian dan menambah pengetahuan tentang permainan *maze alphabet* dan keaksaraan awal anak usia dini.
- b. Sebagai bahan kajian bagi peneliti lain untuk mengadakan penelitian lebih lanjut, lebih mendalam, lebih luas dari segi wilayah maupun substansi masalah tentang keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, diharapkan hasil ini dapat memberikan informasi tentang cara mengembangkan keaksaraan awal anak melalui permainan *maze alphabet*.
- b. Bagi kepala sekolah adalah sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan media pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan keaksaraan awal.
- c. Bagi peneliti lain adalah menjadikan penelitian ini bermanfaat sebagai referensi dan motivasi dalam menyusun penelitian yang lebih baik dari penelitian sebelumnya.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Keaksaraan Awal

Keaksaraan awal penting bagi anak usia dini karena diharapkan dapat meningkatkan kemampuan membaca dan menulis awal. Keaksaraan dapat diberikan melalui sesuatu yang menyenangkan, sehingga dapat memunculkan motivasi anak untuk lebih tertarik belajar mengenal keaksaraan. Keaksaraan awal ini menjadi sebuah kebutuhan bagi anak untuk menjadi dasar belajar membaca dan menulis. Minat terhadap keaksaraan merupakan hal yang sangat penting ditumbuhkan pada anak sejak dini. Oleh karena itu minat tersebut harus dipupuk, ditumbuhkembangkan serta dibiasakan sejak dini. Selain itu, keaksaraan awal dapat menunjang kemampuan anak ketika akan melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya yaitu sekolah dasar.

2.1.1 Pengertian Keaksaraan Awal

Keaksaraan sangat penting bagi anak usia dini, karena merupakan modal awal bagi anak untuk memperoleh kemampuan dasar yang dapat menunjang kemampuan membaca dan menulis awal. Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) keaksaraan berasal dari kata "aksara" yang berarti huruf, juga bisa disebut keaksaraan adalah menulis ataupun membaca (Febriyani & Khan, 2021). Artinya keaksaraan adalah kemampuan dasar anak dalam membaca dan menulis awal.

Keaksaraan pada anak usia dini yaitu pengetahuan mengenai huruf, kata, maupun tulisan sebagai fondasi untuk belajar membaca dan menulis. Keaksaraan dapat didefinisikan sebagai pengetahuan serta kemampuan terkait membaca, menulis, dan berbicara, yang dibutuhkan untuk dapat berkomunikasi secara efektif dengan orang yang ada di sekitar anak (Hasbih *et al.*, 2020). Sehingga keaksaraan perlu dimiliki anak untuk memudahkan dalam berkomunikasi selain itu agar anak tertarik terhadap kegiatan membaca maupun menulis.

Menurut Haryanti & Tejaningrum (2020:10) “keaksaraan merupakan 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, dan membaca nama diri sendiri”. Keaksaraan awal merujuk pada kemampuan dasar dalam membaca dan menulis yang dapat diperoleh dari pemberian stimulasi yang dapat dilakukan oleh guru ataupun orang tua. Selanjutnya, keaksaraan awal anak dimulai ketika seorang anak belajar mengenal warna, bentuk, membaca gambar, menjiplak huruf pertama namanya, menulis huruf-huruf yang ada pada namanya, membaca sendiri, dan mengaitkan bunyi dengan huruf (Mubarroroh *et al.*, 2023).

Kesadaran akan bacaan maupun tulisan merupakan pencapaian utama dalam keaksaraan awal. Menurut Lonigan dan Whitehurst dalam Jalongo (2007:157) “keaksaraan awal terdiri dari keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang dianggap sebagai dasar bentuk perkembangan membaca dan menulis konvensional serta lingkungan yang mendukung perkembangan tersebut”. Artinya keaksaraan awal merupakan pengetahuan dasar anak dalam membaca ataupun menulis awal, yang perlu didukung oleh lingkungan sekitar anak seperti lingkungan keluarga maupun lingkungan sekolah. Selanjutnya keterampilan keaksaraan awal adalah keterampilan melek akan huruf, memiliki keinginan untuk melihat buku, mengikuti narasi, mengenali

cetakan, mempelajari kosakata dan mengidentifikasi huruf dan suara (Cicerchia & Freeman, 2023). Keaksaraan awal perlu dikembangkan sejak dini agar anak memiliki kosakata yang luas dan memahami bunyi suara dari huruf, serta memiliki minat baca tulis.

Keaksaraan awal ialah segala sesuatu yang diketahui anak terkait membaca maupun menulis sebelum anak dapat membaca dan menulis. Keaksaraan awal adalah pengetahuan mengenai huruf abjad, kesadaran terhadap fonologis, mengenal huruf dari sebuah objek gambar, serta pengetahuan penulisan huruf (Breatnach *et al.*, 2021). Pemahaman anak terkait huruf, kesadaran fonologis, membaca gambar serta memahami penulisan huruf dapat menunjang keaksaraan awal. Dalam menstimulasi keaksaraan awal diperlukan dukungan lingkungan sekitar anak, seperti penyediaan buku bacaan, poster huruf, media permainan terkait keaksaraan dan masih banyak lagi. Sehingga anak menjadi memiliki minat serta motivasi untuk belajar membaca dan menulis, sebagaimana hal tersebut merupakan hal yang dapat menunjang keaksaraan awal.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa keaksaraan awal adalah kemampuan dasar yang mengacu pada persiapan pra membaca dan menulis yang terdiri dari mengenal simbol huruf baik huruf vokal maupun konsonan, mengetahui hubungan antara bunyi dan bentuk huruf atau kesadaran fonologis, menggunakan huruf baik secara lisan maupun tulisan. Maka keaksaraan awal anak merupakan kemampuan yang mengacu pada pra membaca dan menulis yaitu mengenal huruf dan menggunakan huruf baik secara lisan maupun tulisan.

2.1.2 Tahap Perkembangan Keaksaraan Awal Usia 5-6 Tahun

Usia 5-6 tahun merupakan usia dimana anak mulai memasuki jenjang pendidikan taman kanak-kanak sehingga penting untuk diperhatikan tahapan apa saja yang harus dicapai dalam perkembangan anak. Piaget mengungkapkan perkembangan keaksaraan awal anak berkembang pada saat anak berada pada fase pra operasional, pada tahapan ini anak mengembangkan keterampilan berbahasanya yaitu anak mulai merepresentasikan benda dengan kata-kata dan gambar (Thahir, 2014). Perkembangan keaksaraan merupakan semua aktivitas yang melibatkan berbicara, mendengarkan, membaca, menulis dan memahami bahasa lisan dan bahasa tulis (Goodson & Layzer dalam Berliyani *et al.*, 2017). Artinya perkembangan keaksaraan awal anak berada pada tahap usia prasekolah, dimana anak mulai mempresentasikan sebuah benda melalui kata-kata serta gambar yang melibatkan kegiatan berbicara, mendengarkan, lalu memahami bahasa lisan dan tulisan. Hal ini terjadi ketika anak sedang melakukan suatu kegiatan yang bisa saja dilakukan anak ketika dengan teman sebayanya atau orang yang ada di sekitarnya.

Selanjutnya menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI (2014) tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini dengan aspek bahasa bagian keaksaraan awal anak usia 5-6 sebagai berikut: (1) menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal; (2) mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya; (3) menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama; (4) memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf; (5) membaca nama sendiri; (6) menuliskan nama sendiri; (7) memahami arti kata dalam cerita.

Tahap perkembangan keaksaraan awal anak sangat penting dipahami oleh orang tua maupun guru. Menurut Hasbih *et al* (2020:6) terdapat beberapa tahap keaksaraan awal anak usia 6 tahun, sebagai berikut.

- Pada tahap ini anak belajar konsep tentang sebuah huruf membentuk kata.
- Membaca kata demi kata, ketika sebuah kata itu dianggap anak tidak masuk akal, anak akan membaca ulang dan mengoreksi sendiri.
- Di tahapan ini anak dapat menceritakan kembali peristiwa yang terjadi secara sederhana.
- Anak mulai mengerti arti sebuah kalimat dan mulai memperhatikan tanda- tanda baca, seperti koma, tanda tanya, dan tanda titik untuk berhenti.
- Anak mendengarkan kata-kata yang diucapkan orang dan merekam suara awal dan akhir dengan huruf terkait.
- Kata-kata yang dituliskan anak meliputi beberapa huruf vokal maupun konsonan berdasarkan suara yang anak dengar dan huruf yang paling sesuai.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan tahap perkembangan keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun yaitu anak mengenal konsep kata dan simbol huruf, mengenal petunjuk dari kata baik lisan dan tulisan, mengenal suara huruf awalan dari benda yang ada di sekitarnya, memahami hubungan bunyi dan bentuk huruf, membaca nama sendiri, memahami arti kata dan menceritakan kembali sebuah cerita.

2.1.3 Tujuan Keaksaraan

Mengembangkan keaksaraan pada anak usia dini sangat penting, sebagaimana tujuan utama mengenal keaksaraan yaitu agar anak memiliki minat terhadap keaksaraan sebagai persiapan dalam membaca dan menulis. Aktivitas keaksaraan di taman kanak-kanak merupakan salah satu pengenalan bahasa yang bertujuan untuk mengenalkan simbol-simbol, suara-suara tertentu, coretan/tulisan (menjiplak, menebalkan huruf, dan meniru huruf) melalui eksplorasi

dengan menggunakan media sebagai pondasi yang kokoh bagi anak dalam mengembangkan kemampuan pada tahapan selanjutnya (Putri *et al.*, 2022).

Keaksaraan awal penting dimiliki anak sebelum anak dapat belajar membaca dan menulis. Menurut Jalongo (2007:158) perilaku keaksaraan awal yang muncul pada anak meliputi; (1) mendemonstrasikan kemampuan memahami pesan lisan dengan mendengarkan dan merespons secara tepat; (2) berpura-pura membaca buku, puisi, lagu, dan lantunan kesukaan; (3) menggunakan kombinasi gambar dan tulisan untuk berkomunikasi, yaitu mampu membaca apa yang mereka tulis; (4) belajar "melacak cetakan" dengan menunjuk kata-kata menggunakan konvensi kiri-kanan dan atas-bawah; (5) mengetahui ungkapan dalam suatu kata atau kalimat dan mampu mengidentifikasi hal-hal seperti kata pertama dalam kalimat, satu huruf, huruf pertama dalam kata dan lain sebagainya; (6) mengenali kata-kata yang familiar, termasuk nama sendiri, nama anggota keluarga dan teman, cetakan (tanda, label), dan kata-kata tertentu dari buku, puisi, dan lagu favorit; (7) mengenali apakah suatu kata terdengar mirip atau berima dan melakukan permainan bahasa secara spontan; (8) memberi nama sebagian besar huruf melalui mencocokkan kata yang dimulai dengan bunyi awal yang umum; (9) mempelajari arti membaca dengan menghubungkan bahasa lisan, cetak, dan pemahaman konseptual; (10) memperoleh wawasan melalui proses interaksi mereka dengan media cetak dan cara merefleksikan bahasa.

Keaksaraan awal merupakan kunci keberhasilan masa depan anak dan langkah awal dalam memperoleh ilmu pengetahuan. Tujuan mengenal keaksaraan pada anak usia dini yaitu mengenalkan anak pada huruf abjad, melatih kemampuan anak memahami huruf serta pelafalannya, dan keterampilan menyuarakan yang dapat dipraktikkan ketika anak belajar membaca lanjut (Agustini, Masudah, & Rofiqoh dalam

Mandasari *et al.*, 2021). Maka melalui keaksaraan ini dapat membantu anak mengenal huruf beserta bunyi dan bentuknya, selain itu dengan mengenal keaksaraan awal anak menjadi minat dan tertarik dalam dunia literasi.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa tujuan dari keaksaraan adalah untuk mengenalkan simbol-simbol huruf, bunyi dari huruf dan kata, serta mendeteksi kemampuan membaca dan menulis anak. Keaksaraan juga membantu anak untuk belajar cara menyatakan perasaan, pikiran dan keinginan mereka melalui bahasa lisan maupun tulisan, agar anak paham apa yang mereka dengar dan apa yang mereka baca.. Sehingga keaksaraan awal ini menjadi fondasi untuk belajar menulis dan membaca.

2.1.4 Karakteristik Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun

Bahasa merupakan alat untuk berkomunikasi yang digunakan oleh seseorang agar dapat berinteraksi dengan orang lain. Menurut Santrock (2007:353) “Bahasa adalah suatu bentuk komunikasi entah itu lisan, tertulis atau isyarat yang berdasarkan pada suatu sistem dari simbol-simbol”. Selanjutnya Hasbih *et al* (2020:1) “bahasa merupakan suatu sistem bunyi, perkataan dan bentuk, atau struktur kata yang digunakan manusia untuk berkomunikasi”. Artinya bahasa merupakan sebuah alat komunikasi bagi anak karena melalui bahasa anak dapat mengutarakan sesuatu yang ada dalam pikiran anak. Bahasa berperan penting bagi anak usia dini karena melalui bahasa anak dapat mengkomunikasikan apa yang ia rasakan ataupun keinginan yang ingin disampaikan. Bahasa adalah alat komunikasi yang dapat digunakan oleh anak untuk berinteraksi dengan orang yang ada dilingkungan sekitarnya baik secara verbal maupun non verbal.

Dalam tahap perkembangan anak usia 5-6 tahun, bahasa memiliki karakteristik khusus dalam tahap perkembangannya. Suyadi dalam Anggraini *et al* (2022:4) mengungkapkan kemampuan bahasa anak

usia 5-6 tahun meliputi: "(a) mampu berbicara dengan lancar; (b) mampu bertanya lebih banyak dan menjawab lebih kompleks; (c) mampu mengenal bilangan dan berhitung; (d) mampu menulis namanya sendiri; (e) mampu membuat pantun sederhana". Artinya kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun telah berada pada tahapan kompleks dimana anak sudah mampu berbicara dengan lancar.

Perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun memiliki beberapa karakteristik. Menurut Jamaris dalam Ariyati (2015) karakteristik kemampuan bahasa anak pada usia 5-6 tahun adalah (1) sudah memiliki 2500 kosa kata yang dapat diucapkan; (2) beberapa kosa kata yang dapat diucapkan oleh anak meliputi : warna, bentuk, ukuran, bau, rasa, kecepatan, suhu, perbandingan permukaan/kasar-halus, perbedaan; (3) pada usia 5-6 tahun anak dapat melakukan peran sebagai pendengar yang baik; (4) sudah dapat ikut dalam sebuah percakapan. Anak dapat mendengarkan dan menanggapi sebuah pembicaraan; (5) percakapan yang dilakukan anak terkait berbagai opininya terhadap apa yang ia lakukan dan orang lain lakukan, serta apa yang ia lihat.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun berada pada tahapan kompleks yang dimana anak sudah memiliki cukup banyak kosa kata terkait dengan apa yang ada di sekitarnya, sudah mulai mau mengekspresikan apa yang ia pikirkan atau apa yang dirasakan, serta memiliki kemauan untuk berkomunikasi dengan orang lain.

2.1.5 Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Bahasa

Perkembangan bahasa anak merupakan indikator perkembangan secara keseluruhan dan merupakan bagian dari rangkaian perkembangan anak yang mencakup perkembangan motorik, sosial emosional, dan kognitif. Selain itu, perkembangan bahasa anak juga berkaitan dengan berhasil tidaknya komunikasi seiring pertumbuhan

anak dari tahap pralinguistik hingga tahap kompeten sepenuhnya. Biasanya anak dipengaruhi oleh faktor genetik dan lingkungan dalam membentuk kepribadiannya. Dalam hal ini anak imitatif atau meniru apa yang dilihat dan dirasakannya dari lingkungan, karena ia belum mengetahui batas antara benar dan salah, benar dan salah, pantas dan tidak pantas.

Menurut Abidin (2020:15–16) terdapat faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan bahasa pada anak prasekolah yaitu:

a. Perkembangan otak dan kecerdasan

Disini perkembangan otak selama awal kehidupan manusia berhubungan dengan perkembangan bahasanya. Hal ini menjelaskan bahwa sebelum usia 12 bulan, secara alami seorang anak memang belum mampu untuk bicara dengan fonem (bunyi ujaran yang tepat).

b. Jenis Kelamin

Perbedaan perkembangan bahasa antara anak laki-laki dan anak perempuan ini dapat di jelaskan secara biologis dan sosial. Pengaruh lingkungan membiasakan anak perempuan untuk dirumah bermain boneka yang mereka ajak bicara membantu orang tua dan kegiatan lain yang membuat mereka lebih sering berinteraksi dengan orang dewasa lain yang berbicara, sementara anak laki-laki lebih diarahkan pada penguasaan kemampuan motorik yang menuntut mereka lebih banyak bergerak daripada berbicara.

c. Kondisi Fisik

Perkembangan dan pemerolehan bahasa mensyaratkan berbagai kondisi fisik, di antaranya adalah bahwa pada orang tersebut tidak ada masalah pada kelebihan bicara (gigi, lidah, bibir, tenggorokan, pita suara), organ pendengaran (telinga), dan *system neuromuscular* di otak. Agar perkembangan bahasa seorang anak

berjalan dengan normal. Kesemua alat tersebut harus dapat berfungsi secara baik dan efektif.

d. Lingkungan Keluarga

Lingkungan keluarga merupakan lingkungan yang paling terdekat anak terpenting untuk memfasilitasi perkembangan Bahasa pada anak. Sejak masih bayi sampai usia 6 tahun anak lebih banyak menghabiskan waktunya untuk berada di rumah sehingga mereka lebih banyak berinteraksi dengan anggota keluarga. Anak dengan orang tua yang aktif mengajak bicara, membacakan cerita, dan secara intens berinteraksi secara verbal akan memperoleh kemampuan bahasa yang lebih baik (Papalia dalam Abidin, 2020).

e. Kondisi Ekonomi

Dalam faktor ini terkadang anak yang didalam lingkungan perekonomian yang rendah akan lambat perkembangannya di bandingkan dengan anak yang di lingkungan menengah. Anak yang dalam lingkungan menengah orang tuanya memiliki pendidikan dan ekonomi yang cukup untuk dapat membeli buku dan alat untuk pengembangan bahasa.

f. Lingkungan Budaya

Dari berbagai macam budaya membuat perbedaan pada perkembangan bahasa anak khususnya bahasa nasional atau bahasa Indonesia. Anak yang berada di lingkungan daerah yang terbiasa menggunakan bahasa daerah maka akan sedikit sulit jika anak tersebut menggunakan bahasa Indonesia yang baku.

Menurut Devianty dalam (Ardhyantama & Apriyanti, 2020), ada empat faktor utama yang memengaruhi perkembangan bahasa anak, di antaranya adalah:

a. Faktor biologis

Setiap anak yang lahir telah dibekali dengan kemampuan alami yang digunakan untuk menguasai bahasa. Kemampuan tersebut

terkandung dalam perangkat biologis yang disebut LAD (*Language Acquisition Devices*)

b. Faktor lingkungan sosial

Setelah memiliki kemampuan berbahasa, anak memerlukan muatan komunikasi dan interaksi untuk mengasah kemampuan bahasa tersebut. Secara tidak langsung, kondisi sosial anak sangat menentukan kemampuan bahasanya. Sehingga, bisa dikatakan bahwa LAD merupakan wadah dan *stimulus* lingkungan sosial yang memberi isi dari wadah tersebut.

c. Faktor inteligensi

Inteligensi adalah daya atau kemampuan anak dalam berpikir atau bernalar. Hal ini tidak berarti bahwa anak yang memiliki inteligensi tinggi selalu memiliki perkembangan bahasa yang lebih baik. Perbedaannya terletak pada waktu dan tingkat kreativitas anak dalam berbahasa. Anak yang memiliki tingkat inteligensi tinggi, tingkat pencapaian bahasanya cenderung lebih cepat, lebih banyak, dan lebih bervariasi bahasanya daripada anak-anak yang bernalar sedang atau rendah

d. Faktor motivasi

Motivasi ada dua macam, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik merupakan dorongan dari dalam yang membuat anak melakukan komunikasi menggunakan bahasa. Perasaan ingin tahu dan ingin belajar, perasaan membutuhkan bercakap-cakap dengan orang lain, maupun keinginan untuk mampu mengungkapkan perasaannya melalui bahasa lisan merupakan motivasi intrinsik dari anak. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah dorongan orang tua agar anak belajar bahasa agar anak mampu berkomunikasi dengan baik.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan bahasa terbagi menjadi dua sub bagian, yang pertama faktor bawaan (inteligensi, kondisi fisik,

biologis, dan motivasi intrinsik), yang kedua faktor lingkungan (lingkungan keluarga, budaya, sosial, dan motivasi ekstrinsik). Dengan demikian kedua sub faktor tersebut saling berdampingan dalam perkembangan keaksaraan awal anak usia dini.

2.1.6 Teori Pemerolehan Bahasa

Kajian teori behaviorisme menganalisis bahwa perilaku yang tampak saja yang dapat diukur, dilukiskan, dan diprediksi. Behaviorisme memandang bahwa ketika manusia dilahirkan, pada dasarnya manusia tidak akan membawa bakat apa-apa. Teori ini menekankan pentingnya *stimulus* dan respon dalam kegiatan pembelajaran. Pandangan teori ini bahwa belajar sebagai perubahan perilaku yang dapat diamati, yang terjadi akibat adanya interaksi di lingkungan sekitar. Menurut teori ini, anak belajar bahasa melalui proses pengkondisian, di mana mereka memberikan respons terhadap stimulus tertentu. Stimulus bisa berupa kata-kata, kalimat, atau suara. Respons anak kemudian akan diperkuat melalui pujian atau hadiah sehingga perilaku tersebut akan terulang kembali.

Manusia berkembang berdasarkan *stimulus* yang didapatkan dari lingkungan sekitar. Ada perilaku verbal dalam setiap anak yakni bahasa yang meyaratkan suatu wujud sesuatu yang dimiliki, digunakan, dan bukan dilakukan (Riyanti, 2020). Pendekatan behavioris percaya bahwa belajar bahasa, seperti halnya belajar yang lain, terjadi sebagai hasil interaksi antara lingkungan dan potensi umum untuk belajar. Menurut Edward Lee Thorndike dalam Wahab & Rosnawati (2021:23) “belajar merupakan suatu proses interaksi antara *stimulus* dan respon. *Stimulus* adalah sesuatu yang merangsang kegiatan belajar, misalnya pikiran, perasaan atau hal-hal lain yang dapat dirasakan melalui panca indera. Respon merupakan reaksi yang ditunjukkan siswa pada saat belajar”. Pemberian *stimulus* dan kemunculan respon adalah konsep utama dalam pemerolehan bahasa

pada anak dalam kajian behaviorisme. Cara pemerolehan bahasa yang terjadi pada anak dapat diamati secara langsung dengan pancaindra. Proses penguasaan bahasa semakin mudah dengan *stimulus* dan respons yang tepat.

Berdasarkan penjelasan teori di atas, maka teori behaviorisme menyatakan bahwa lingkungan memegang peranan yang sangat penting dalam belajar. Kemudian belajar merupakan perubahan tingkah laku yang disebabkan karena adanya *stimulus* dan respon yang diberikan oleh lingkungan sekitar. Maka berdasarkan teori behaviorisme anak memperoleh bahasa dari *stimulus* yang diberikan oleh orang yang ada lingkungan sekitarnya, sehingga memunculkan respon dari anak ketika diberikan *stimulus*.

2.2 Permainan *Maze Alphabet*

Dalam mengenalkan keaksaraan pada anak usia dini, perlu dilakukan melalui belajar sambil bermain. Selain itu dalam kegiatan belajar sambil bermain maka dibutuhkan alat permainan edukatif yang dapat menarik minat anak untuk mengenal keaksaraan. Salah satu permainan yang dapat digunakan yaitu permainan *maze alphabet*. Berikut penjelasan terkait sub bab permainan *maze alphabet*.

2.2.1 Definisi Bermain dan Permainan Anak Usia Dini

Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi anak merupakan suatu hal yang sangat penting dan perlu dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan keaksaraan awal di taman kanak-kanak. Salah satu cara yang paling mudah untuk memahami tahap perkembangan anak yaitu melalui bermain. Menurut Ardini & Lestaringrum (2018:4) “bermain adalah kegiatan pura-pura yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat demi kesenangan sehingga anak dapat memproyeksikan harapan-harapan maupun konflik pribadi”. Maka bermain adalah kegiatan yang dapat memberi

kesenangan serta dapat mengembangkan imajinasi pada anak. Menurut Singer dalam Usman (2015:79) “Bermain memberikan suatu cara bagi anak untuk memajukan kecepatan masuknya perangsangan (stimulasi), baik dari dunia luar maupun dari dalam. Melalui bermain anak dapat mengoptimalkan laju stimulasi dari luar dan dari dalam, karena itu mengalami emosi yang menyenangkan.”. Sehingga bermain adalah sarana bagi anak untuk menyerap segala stimulasi dari lingkungan sekitar sehingga dapat menimbulkan perasaan yang menyenangkan dalam diri anak.

Kegiatan bermain sering dikaitkan dengan permainan. Secara umum permainan merupakan alat yang digunakan anak dalam kegiatan bermain sehingga kegiatan tersebut menjadi begitu menarik dan berkesan bagi mereka (Khadijah, 2017:1). Dalam kegiatan bermain dapat menggunakan permainan untuk menjadi alat yang dapat mengatur cara bermain. Selanjutnya menurut (Marwany & Kurniawan, 2020, p. 51) “permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk mengatur kegiatan bermain, sesuatu itu berupa konsep, sistem, dan prosedur yang mengatur kegiatan bermain”. Artinya permainan adalah sebuah alat yang digunakan untuk mengatur kegiatan bermain, sehingga dapat membuat kegiatan bermain menjadi menarik dan menyenangkan.

Kegiatan belajar sambil bermain dapat didampingi dengan alat permainan edukatif. Alat permainan edukatif (APE) adalah bermacam-macam peralatan atau sesuatu benda yang dapat dipergunakan untuk bermain (Natsir, 2022). Yang mana peralatan atau benda tersebut dapat menstimulasi dan mengembangkan seluruh kemampuan anak. Menurut Iffah dalam Natsir (2022:27) “alat permainan edukatif/APE merupakan alat permainan yang digunakan dalam belajar”. Artinya alat permainan edukatif merupakan alat bantu bermain sambil belajar yang meliputi alat-alat untuk bermain bebas dan dapat menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak.

Menggunakan alat permainan edukatif dalam kegiatan pembelajaran perlu disesuaikan kembali apakah alat permainan tersebut sudah sesuai dengan kriteria dan kebutuhan. Menurut (Nurfadilah *et al.*, 2021:11) secara umum pembuatan dan pemilihan APE sebaiknya memperhatikan beberapa syarat yaitu; (1) Syarat edukatif, artinya pembuatan APE disesuaikan dengan tujuan program pendidikan, standar pencapaian perkembangan peserta didik atau kurikulum yang berlaku, serta dapat membantu aktivitas dan kreativitas peserta didik sesuai tahap perkembangannya; (2) Syarat teknis, di antaranya tepat bentuk dan ukuran sehingga tidak menimbulkan kesalahan konsep, multiguna, dibuat dengan bahan yang aman dan kuat (tidak mengandung unsur membahayakan bagi peserta didik), serta mudah digunakan, menambah kesenangan peserta didik untuk bereksperimen dan bereksplorasi; (3) Syarat estetika, antara lain bentuk yang ergonomis, fleksibel, mudah dibawa oleh peserta didik, keserasian ukuran serta kombinasi warna.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut maka bermain dan permainan adalah kegiatan yang dekat dengan anak yaitu anak belajar melalui bermain, ketika anak bermain yang mengedukasi tentu memerlukan alat permainan edukatif yang dapat menunjang kegiatan bermain anak. Sehingga kegiatan bermain dan permainan dapat dilakukan untuk inovasi pembelajaran baik dalam penggunaan metode/pendekatan juga media permainan yang digunakan harus menarik dan bervariasi. Memanfaatkan alat permainan edukatif dalam mengenalkan keaksaraan akan memberikan suatu pengalaman bermain yang lebih bermakna bagi anak.

2.2.2 Jenis-Jenis Permainan

Permainan pada anak usia dini dapat dibedakan menjadi beberapa jenis. Menurut Hurlock (1978:334) permainan anak-anak dapat dikelompokkan menjadi lima jenis permainan sebagai berikut.

a. Permainan untuk Bayi

Permainan ini merupakan permainan-permainan sederhana yang biasa dilakukan oleh anak-anak yang berusia 0-1 tahun. Kegiatan permainannya dilakukan bersama dengan orangtua atau saudara-saudaranya. Misalnya permainan tradisional untuk bayi adalah "cilukba" yang sederhana tetapi sangat disukai anak-anak (bayi), sampai jika permainan ini dilakukan dengan menarik anak-anak (bayi) akan senang dan tertawa terbahak-bahak.

b. Permainan Individual (Dilakukan Sendiri)

Permainan ini adalah suatu permainan yang biasa dilakukan oleh anak-anak yang berusia sekitar 4 atau 5 tahun. Anak-anak memainkan permainan-permainan ini dengan tujuan untuk menguji kemampuan dirinya. Permainan ini sering berwujud dalam bentuk kegiatan berkompetisi dengan diri sendiri, yaitu anak-anak berusaha meraih prestasi lebih baik dari kemampuan sebelumnya melalui kegiatan-kegiatan bermain yang menyenangkan.

c. Permainan Bersama Teman-Teman (Sebaya)

Permainan ini merupakan jenis permainan yang harus dilakukan oleh beberapa anak dalam kegiatan yang interaktif dan komunikatif yang menyenangkan, biasanya dalam permainan semua anak terlibat dalam kegiatan yang sama dengan berbagi peran; misalnya, permainan petak umpet, atau dagang-dagangan yang melibatkan minimal 2-3 anak untuk memainkannya dan setiap anak akan mendapatkan peran yang harus dijalankan dalam permainan tersebut.

d. Permainan Beregu (Tim)

Permainan ini merupakan suatu permainan yang dilakukan oleh sekelompok anak dalam suatu tim, yang kemudian beradu dengan kelompok anak (tim) lainnya. Dalam permainan ini biasanya dua kelompok terlibat dalam kegiatan bermain yang sifatnya

kompetisi antartim untuk saling beradu untuk menjadi yang terbaik (pemenang).

e. Permainan di Dalam Ruangan (*Indoor Play*)

Permainan dilakukan di dalam ruangan yang sebagian besar permainan ini dilakukan atau dimainkan didalam rumah. Permainan ini biasanya dilakukan oleh anak-anak dengan anggota keluarganya. Permainan yang sering dilakukan dalam ruangan adalah main kartu, cangkulan, menebak kartu, ular tangga, monopoli. Permainan ini akan menciptakan hubungan anak dan keluarga tercipta dengan baik.

Menurut Natsir (2022:56–58), pembagian jenis alat permainan edukatif berdasarkan lingkungan belajar dalam ruangan sebagai berikut :

a. Alat permainan edukatif, eksploratif dan konstruktif.

Terdiri dari beberapa jenis produk yaitu; (1) balok susun PAUD seri 60-89 (kayu); (2) balok susun PAUD seri 120-140 (kayu); (3) balok susun PAUD seri 90-110 (kayu); (4) balok unit PAUD (seri 300), (5) balok unit PAUD (seri 100), (6) balok rongga PAUD (seri 90-110).

b. Alat permainan edukatif manipulatif.

Terdiri dari beberapa jenis produk yaitu; (1) *puzzle* PAUD (Kayu); (2) kartu huruf & angka PAUD (Kayu/MDF); (3) replika huruf & angka PAUD (Plastik); (4) APE keagamaan PAUD; (5) *Sorting box* PAUD; (6) timbangan PAUD; (7) APE berbasis tema PAUD; (8) *Maze* PAUD; (9) Papan geometri.

c. Alat permainan sensorimotor.

Terdiri dari beberapa jenis produk yaitu; (1) Meja Pasir; (2) Set Alat Musik PAUD; (3) Set Mainan Menjahit; (4) Mainan Pukul Palu PAUD; (5) Alat main meronce PAUD; (6) Wire Game PAUD.

d. Alat permainan edukatif sosial.

Terdiri dari beberapa jenis produk yaitu; (1) Kostum profesi PAUD; (2) Alat pertukangan mainan PAUD; (3) Alat mainan rumah tangga PAUD; (4) Set bermain peran/ panggung boneka PAUD; (5) Replika rambu lalu lintas PAUD; (6) APE PAUD bermuatan pendidikan karakter/budi pekerti.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis permainan bagi anak usia dini dapat disesuaikan dengan kondisi maupun tujuan dari pemberian stimulasi sehingga guru atau orang tua dapat menyesuaikan permainan apa yang akan diberikan kepada anak. Maka permainan *maze alphabet* termasuk jenis permainan individual (dilakukan sendiri) dan termasuk alat permainan edukatif manipulatif.

2.2.3 Definisi Permainan *Maze Alphabet*

Permainan *Maze* adalah permainan yang mudah untuk dimainkan oleh anak yang bertujuan untuk menemukan jalur yang tepat untuk menemukan jalan keluar agar mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Permainan mencari jejak atau *maze* adalah permainan edukatif dengan jalan sempit yang berliku dan berbelok dan kadang kala terdapat jalan tertutup ataupun jalan yang mempunyai halangan untuk dapat menemukan jalan keluar (Kuswanto & Suyadi, 2020).

Permainan *maze* adalah permainan edukatif yang berada pada jenis alat permainan edukatif manipulatif. *Maze game* adalah sebuah permainan yang berupa kumpulan jalur berkelok-kelok atau lurus yang mengharuskan pemainnya untuk mencari jalan keluar dari setiap jalur tersebut dengan berbagai macam rintangan yang mungkin saja terjadi seperti jalur yang rumit atau menemukan jalan buntu di tengah-tengah pencarian jalan keluar (Yuniasih *et al.*, 2023). Permainan *maze* merupakan permainan yang memiliki rintangan berupa labirin yang berkelok-kelok dan pemain dari permainan ini harus mencari jalan

keluar dari labirin tersebut. Selanjutnya menurut Rosidah (2014) permainan maze merupakan permainan yang dapat merangsang imajinasi anak-anak. Sehingga permainan ini menuntut anak untuk mengikuti jalur yang telah ada.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan *maze alphabet* adalah sebuah permainan dengan jalur lintasan yang memiliki jalan yang berkelok-kelok untuk menemukan jalan keluar dan menemukan huruf yang sama dengan simbol huruf sehingga membentuk sebuah kata. Dalam permainan *maze* ada beberapa jalur yang dibuat jalan tertutup agar yang memainkan dapat berfikir untuk menemukan jalan keluar serta menyesuaikan simbol huruf dan kata yang tepat.

2.2.4 Langkah-Langkah Permainan *Maze Alphabet*

Langkah-langkah dalam menggunakan permainan *maze alphabet* yaitu anak diberi permainan *maze alphabet* lalu anak diajak untuk mencari jalan untuk menemukan huruf yang sesuai dengan simbol huruf. Peneliti akan melakukan penelitian selama 10 hari dengan menggunakan 4 macam permainan *maze alphabet* yang berbeda. Permainan *maze alphabet* 1 yang terdapat pada lampiran halaman 53 akan digunakan pada hari pertama, kedua, dan ketiga dengan langkah-langkah permainan sebagai berikut :

1. Guru memberikan kartu petunjuk yang berisi sebuah kata.
2. Anak mengambil huruf awalan hingga akhir dari kata yang ada dalam kartu petunjuk, lalu menggerakannya ke dalam jalur maze.
3. Setelah anak menemukan jalan keluar, huruf-huruf tersebut kemudian anak menyesuaikan tiap huruf dan warna dari kartu huruf lalu disusun hingga membentuk sebuah kata.
4. Kemudian anak diajak untuk menyebutkan tiap huruf dan menyebutkan kata tersebut.

Pada permainan *maze alphabet 2* yang terdapat di lampiran halaman 54, permainan ini akan digunakan pada hari keempat dan kelima.

Berikut langkah-langkah permainan *maze alphabet 2* :

1. Anak dibimbing oleh guru untuk mencari huruf awalan hingga akhir dari kata yang akan di rangkai.
2. Anak menggerakkan tiap-tiap huruf pada papan maze alphabet, dan mencari jalan keluar dari jalur yang terdapat dalam maze.
3. Anak menggerakkan huruf satu per satu ke jalur bawah yang telah tersedia sesuai dengan kata yang diperintahkan.
4. Kemudian itu anak menyusun tiap-tiap huruf dari huruf awal hingga akhir hingga membentuk sebuah kata.
5. Setelah tersusun membentuk sebuah kata, anak di ajak untuk membaca dan menyebutkan huruf dan kata yang telah ia susun.

Pada permainan *maze alphabet 3* yang terdapat di lampiran halaman 55, permainan ini akan digunakan pada hari keenam, ketujuh, dan kedelapan. Berikut langkah-langkah permainan *maze alphabet 3*:

1. Guru menaruh kartu petunjuk yang berisi sebuah kata pada kolom yang berada di permainan *maze alphabet*.
2. Anak mengambil huruf awalan hingga akhir dari kata yang ada dalam kartu petunjuk, lalu menggerakannya ke dalam jalur yang berkelok-kelok dan mencari jalan keluar.
3. Setelah anak menemukan jalan keluar, huruf-huruf tersebut kemudian disusun hingga membentuk sebuah kata.
4. Kemudian anak diajak untuk menyebutkan tiap huruf dan menyebutkan kata tersebut.
5. Terakhir anak akan menebalkan tiap huruf dari kartu petunjuk menggunakan alat tulis.

Pada permainan *maze alphabet 4* yang terdapat di lampiran halaman 55, permainan ini akan digunakan pada hari keenam, ketujuh, dan kedelapan. Berikut langkah-langkah permainan *maze alphabet 4*:

1. Anak diberikan kartu petunjuk yang berisi kata yang tiap hurufnya akan anak cari dan susun.
2. Anak menggerakkan huruf-huruf dalam papan maze alphabet yang teracak hingga berhasil mengeluarkan huruf yang akan disusun menjadi sebuah kata.
3. Anak menyusun dari huruf paling awal hingga akhir, agar membentuk kata yang benar pada jalur lurus yang berada di atas.
4. Setelah itu anak diajak untuk membaca dan menyebutkan tiap-tiap huruf serta kata yang tertera.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka langkah-langkah dalam bermain permainan *maze alphabet* yaitu, (1) menyediakan alat permainan *maze alphabet*; (2) guru memperlihatkan dan memperagakan cara bermain permainan *maze alphabet*; (3) anak diminta untuk mengambil kartu huruf yang telah disediakan sesuai dengan simbol huruf; (4) anak diminta untuk mencari jalan keluar yang tepat dalam labirin; (5) setelah menemukan jalan keluar anak mencocokkan kartu huruf sesuai dengan kata yang terdapat dibawah labirin; (6) ketika permainan berlangsung guru mengawasi jalannya permainan dan mengarahkan anak ketika anak merasa kesulitan mencari jalan keluar.

2.2.5 Manfaat Permainan *Maze Alphabet*

Permainan *maze* memiliki manfaat yang banyak bagi anak usia dini yaitu: melatih koordinasi mata dan tangan, melatih kesabaran, meningkatkan pengetahuan, melatih konsentrasi dan melatih motorik anak (Yuliantini & Melaty, 2023). Maka manfaaat bermain *maze* antara lain untuk melatih koordinasi mata dan tangan anak, karena mereka harus menelusuri lajur-lajur dari awal hingga akhir.

Manfaat mainan tipe *maze*/papan alur secara umum adalah: 1) Melatih kesabaran, 2) mencari solusi dan mempelajari warna dan bentuk bentuk, 3) melatih kemampuan klasifikasi (pengelompokan), 4)

Melatih motorik halus, 5) melatih alur berpikir logis, 6) prewriting, untuk melatih tangan anak menjadi lentur, 7) tangan anak yang lentur sangat berguna saat anak mulai belajar menulis kelak (Qalbi *et al.*, 2020). Selanjutnya menurut (Rosidah, 2014) permainan *maze* memiliki manfaat yang sangat berarti bagi anak usia dini, yaitu: (1) melatih koordinasi mata dan tangan; (2) melatih kesabaran; (3) mengembangkan pengetahuan; (4) melatih konsentrasi; (5) melatih motorik. Artinya manfaat bermain *maze alphabet* yaitu dapat melatih kesabaran, melatih koordinasi tangan dan mata, mempelajari bentuk huruf dan kata, melatih konsentrasi, dan melatih motorik halus anak.

Berdasarkan beberapa penjelasan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa manfaat dari permainan *maze alphabet* adalah dapat melatih kemampuan anak mengenali simbol-simbol huruf, kemudian memahami bahwa susunan huruf dapat membentuk sebuah kata. Selain itu, permainan ini juga melatih kesabaran, konsentrasi, dan motorik halus yang sangat berguna ketika anak mulai belajar menulis.

2.3 Kerangka Berpikir

Bahasa merupakan hal pokok paling utama bagi anak, sebagaimana melalui bahasa anak dapat berkomunikasi dengan individu lain. Masih berkaitan dengan aspek bahasa yakni keaksaraan awal, merupakan sub bagian bahasa yang dapat menunjang kemampuan membaca dan menulis anak. Keaksaraan awal anak usia dini penting untuk dikembangkan secara optimal karena melalui keaksaraan awal anak memiliki minat serta persiapan dalam memahami dan menggunakan huruf sebelum belajar membaca dan menulis. Tujuan dari keaksaraan adalah untuk mengenalkan anak pada simbol-simbol huruf, bunyi dari huruf dan kata, serta mendeteksi kemampuan membaca dan menulis anak. Keaksaraan juga membantu anak untuk belajar cara menyatakan perasaan, pikiran dan keinginan mereka melalui bahasa lisan maupun tulisan, agar anak paham apa yang mereka dengar dan apa yang

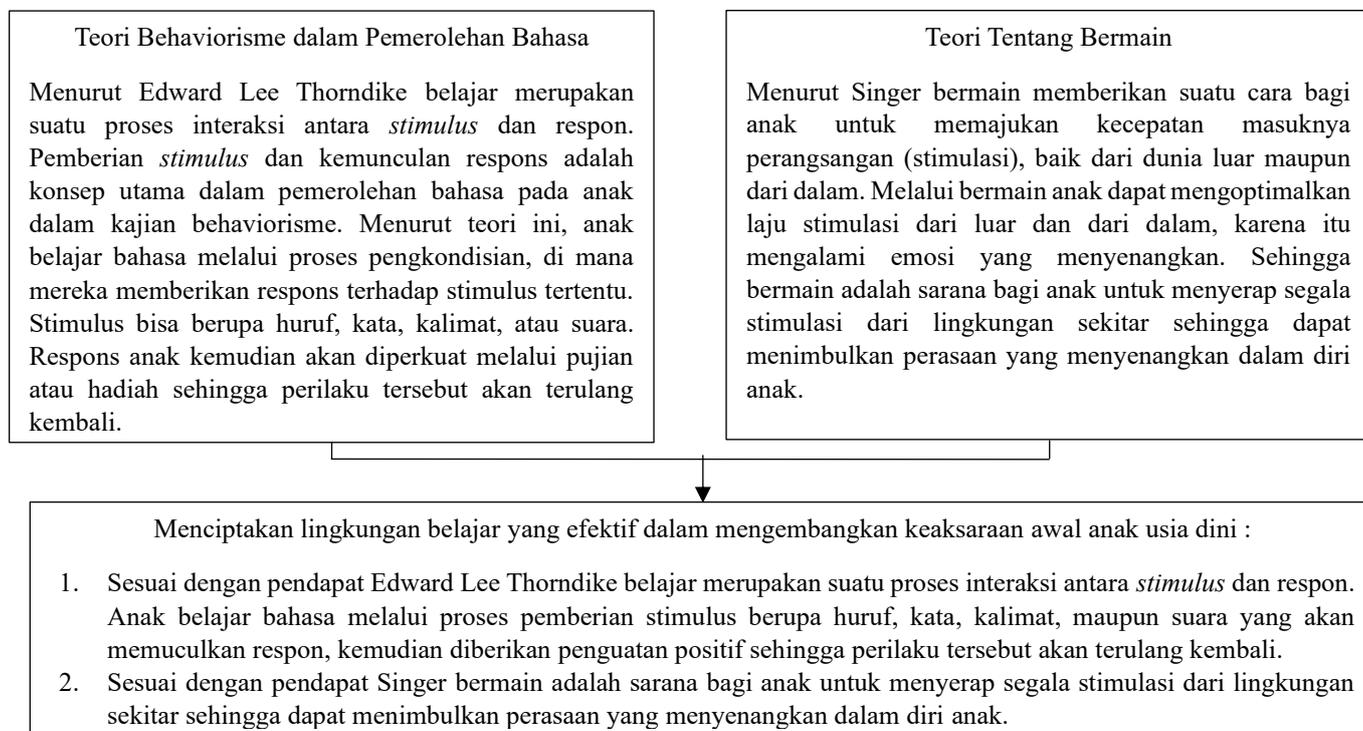
mereka baca. Dengan demikian keaksaraan awal ini dapat diperoleh melalui *stimulus* yaitu dorongan yang memicu respon yang diberikan oleh lingkungan sekitar anak. Orang tua maupun guru berperan sebagai pemberi *stimulus* terkait keaksaraan pada anak. Hal ini sejalan dengan teori behaviorisme, yaitu menyatakan bahwa lingkungan memegang peranan yang sangat penting dalam belajar.

Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi anak merupakan suatu hal yang sangat penting dan perlu dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan keaksaraan awal di taman kanak-kanak. Pada hakikatnya anak usia dini belajar sambil bermain, karena melalui bermain anak dapat mengeksplorasi dunia sekitarnya, dapat mengembangkan kreativitas serta dapat mengasah berbagai kemampuan anak. Berdasarkan teori tentang bermain menyatakan bahwa bermain adalah sarana bagi anak untuk menyerap segala stimulasi dari lingkungan sekitar sehingga dapat menimbulkan emosi yang menyenangkan dalam diri anak. Maka melalui bermain anak memerlukan stimulasi yang tepat agar dapat meningkatkan keaksaraan awal anak.

Salah satu alat permainan yang dapat menciptakan suasana menyenangkan dan menarik perhatian anak untuk belajar sambil bermain adalah permainan *maze alphabet*. Permainan ini adalah sebuah permainan dengan jalur lintasan yang memiliki jalur yang berkelok-kelok untuk menemukan jalan keluar dan menemukan huruf yang sama dengan simbol huruf dari sebuah kata. Dalam permainan *maze alphabet* ada beberapa jalur yang dibuat tertutup agar yang memainkan dapat berfikir untuk menemukan simbol huruf hingga membentuk kata yang tepat. Permainan ini dapat melatih dapat melatih kemampuan anak mengenali simbol-simbol huruf, kemudian memahami bahwa susunan huruf dapat membentuk sebuah kata. Selain itu, permainan ini juga melatih kesabaran, konsentrasi, dan motorik halus yang sangat berguna ketika anak mulai belajar menulis. Melalui permainan ini anak diperkenalkan dengan keaksaraan agar dapat menarik minat anak

terhadap membaca dan menulis. Sehingga perkembangan keaksaraan awal anak dapat berkembang dengan baik.

Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka pikir pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar yang ada dibawah ini:



Gambar 1. Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis Penelitian

Perumusan hipotesis dalam penelitian ini disesuaikan dengan kerangka pikir yaitu :

Ha : Terdapat pengaruh antara penggunaan permainan *maze alphabet* terhadap keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment*. Menurut Creswell (2010:238) “dalam *quasi experiment*, peneliti menggunakan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, namun tidak secara acak memasukkan (*nonrandom assignment*) para partisipan ke dalam dua kelompok tersebut (misalnya, mereka bisa saja berada dalam satu kelompok utuh yang tidak dapat dibagi-bagi lagi)”. Penelitian ini menggunakan desain *nonequivalent control group design*. Kelas eksperimen adalah kelas yang mendapatkan *treatment* atau perlakuan, sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang tidak mendapatkan *treatment* atau perlakuan. Desain ini dapat digambarkan seperti dibawah ini.

Tabel 1. Desain *Nonequivalent Control Group Design*

Kelas	<i>Pre-Treatment</i>	Perlakuan	<i>Post-Treatment</i>
Kelas Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kelas Kontrol	O ₃		O ₄

Keterangan :

O₁ = Kelas eksperimen diberikan *pre-treatment* sebelum diberi perlakuan menggunakan permainan *maze alphabet*

X = Pemberian atau penggunaan permainan *maze alphabet*

O₂ = Kelas eksperimen diberikan *post-treatment* setelah menggunakan permainan *maze alphabet*

- O₃ = Kelas kontrol diberikan *pre-treatment* tanpa menggunakan permainan *maze alphabet*
O₄ = Kelas kontrol diberikan *post-treatment* tanpa menggunakan permainan *maze alphabet*

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

3.2.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Raudhatul Jinan yang beralamat di Jalan Terusan Darussalam No.04, Kelurahan Bilabong Jaya, Langkapura, Kota Bandar Lampung.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025.

3.3 Populasi dan Sampel

Populasi dari penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di PAUD Raudhatul Jinan Bandar Lampung yang berjumlah 101 anak. Penelitian ini menggunakan teknik *sampling non probabilitas* dengan jenis penarikan sampel dengan *purposive sampling*. Penarikan sampel dari populasi secara *purposive* adalah cara penarikan sampel yang dilakukan dengan memilih subjek berdasarkan kriteria spesifik yang ditetapkan oleh peneliti (Priadana & Sunarsi, 2021, pp. 163–164). Kriteria yang digunakan dalam penentuan sampel pada penelitian ini adalah anak usia 5-6, adanya permasalahan terkait keaksaraan, dan kelas yang belum pernah menggunakan permainan *maze alphabet* sebagai media dalam mengenalkan keaksaraan. Sehingga sampel dalam penelitian ini yang sesuai dengan kriteria peneliti yaitu berjumlah 50 anak dengan pembagian kelas B1 sebagai kelas kelas eksperimen dan B2 sebagai kelas kontrol.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini memakai teknik pengumpulan data untuk membantu peneliti untuk memperoleh data dalam penelitian ini. Teknik pengumpulan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

1. Observasi

Teknik observasi adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati objek atau subjek penelitian secara langsung, tanpa intervensi atau manipulasi yang signifikan (Amelia *et al.*, 2023, p. 113). Teknik observasi ini digunakan dengan cara mengamati perilaku pada anak, aktivitas maupun kegiatan yang dilakukan dalam proses pembelajaran berlangsung. Alat bantu yang digunakan dalam observasi pada penelitian ini yaitu *check list*. Selanjutnya penilaian dalam instrumen variabel independen (x) menggunakan skala guttman dengan dua pilihan jawaban yaitu sesuai dan tidak sesuai. Menurut Hajaroh & Raehanah (2021:26), skala guttman merupakan skala pengukuran dengan jawaban yang tegas yaitu ya tidak, benar-salah, pernah-tidak pernah dan lain-lain, skala ini dapat dibuat dengan bentuk cek list (centang) maupun pilihan ganda. Dalam pengukuran instrumen permainan maze alphabet ini menggunakan skala guttman untuk melihat konsistensi terhadap berbagai aspek dalam permainan *maze alphabet*.

2. Dokumentasi

Salah satu teknik yang digunakan secara luas dalam pengumpulan data adalah teknik dokumentasi. Teknik dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang melibatkan pengumpulan informasi dari berbagai jenis dokumen atau sumber tertulis (Amelia *et al.*, 2023:127). Teknik ini melibatkan pengumpulan, pengarsipan, dan analisis dokumen atau sumber informasi tertulis seperti lembar kerja anak, ceklis harian/bulanan, rapot, dan lain sebagainya.

3.5 Variabel Penelitian

3.5.1 Variabel Bebas

Variabel bebas adalah variabel independen atau variabel yang mempengaruhi variabel lain, variabel bebas merupakan penyebab perubahan variabel lain (Sahir, 2021:16). Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah permainan *maze alphabet*.

3.5.2 Variabel Terikat

Variabel terikat adalah variabel dependen atau variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas, variabel terikat merupakan akibat dari variabel bebas (Sahir, 2021:17). Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini yaitu keaksaraan awal.

3.6 Definisi Konseptual dan Operasional

3.6.1 Definisi Konseptual

1. Variabel X (Permainan *Maze Alphabet*)

Permainan *maze alphabet* adalah sebuah permainan edukatif dengan jalur lintasan yang berkelok-kelok untuk menemukan jalan keluar dan menemukan huruf yang sama dengan simbol huruf hingga membentuk sebuah kata, permainan ini dapat digunakan untuk menarik minat anak dalam mengenal keaksaraan.

2. Variabel Y (Keaksaraan Awal)

Keaksaraan awal adalah kemampuan dasar yang mengacu pada persiapan pra membaca dan menulis yang terdiri dari mengenal simbol huruf baik huruf vokal maupun konsonan, mengetahui hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, menggunakan huruf baik secara lisan maupun tulisan.

3.6.2 Definisi Operasional

1. Variabel X (Permainan *Maze Alphabet*)

Permainan *maze alphabet* adalah permainan dengan aktivitas menghubungkan serta mencocokkan huruf hingga membentuk sebuah kata, dan mencari jalan keluar. Permainan *maze alphabet* ini perlu disesuaikan dengan kriteria permainan yang dapat menarik minat anak untuk belajar keaksaraan. Adapun yang menjadi indikator dalam permainan *maze alphabet* yaitu kualitas isi dan tujuan, kualitas tampilan, dan efisiensi pemakaian.

2. Variabel Y (Keaksaraan Awal)

Keaksaraan awal anak merupakan kemampuan yang mengacu pada persiapan anak dalam membaca dan menulis. Adapun indikator yang dapat diukur dalam kemampuan keaksaraan awal yaitu membaca awal, kesadaran fonologis, dan menulis awal.

3.7 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Penelitian ini memakai instrumen penelitian melalui metode observasi dengan alat bantu *checklist* yang akan dikonversikan menjadi bentuk angka, karena data yang akan diolah dalam penelitian ini yaitu data yang berbentuk angka. Penelitian ini dilakukan dengan mengamati keaksaraan awal anak dengan melihat tingkat pencapaiannya.

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Permainan *Maze Alphabet* (Variabel x)

Variabel	Dimensi	Indikator
Permainan <i>Maze Alphabet</i>	Kualitas isi dan tujuan	1. Kesesuaian isi dalam permainan <i>maze alphabet</i>
		2. Kesesuaian tujuan untuk keaksaraan awal
	Kualitas tampilan	3. Kejelasan gambar/ilustrasi

		4. Kesesuaian warna
		5. Kesesuaian tulisan (<i>font</i>)
	Efisiensi pemakaian	6. Kesesuaian bahan yang digunakan
		7. Kemudahan penggunaan media

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Keaksaraan Awal Anak Usia 5-6 Tahun (Variabel Y)

Variabel	Dimensi	Indikator
Keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun	Membaca awal	1. Anak mau menyebutkan huruf abjad
		2. Anak mau membaca kata yang tertera pada gambar maupun tulisan.
		3. Anak mau membaca nama sendiri.
	Kesadaran fonologis	4. Anak mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya.
		5. Anak mau memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf.
	Menulis awal	6. Anak mau meniru tulisan dari sebuah kata.
		7. Anak mau menuliskan nama sendiri.
		8. Anak mau menulis huruf abjad yang dikenalnya.

3.8 Analisis Uji Instrumen Penelitian

Untuk menguji instrumen penelitian diperlukan dua macam pengujian yaitu uji validitas dan uji reliabilitas.

1. Validitas

Validitas adalah uji coba pertanyaan penelitian dengan tujuan untuk melihat sejauh mana responden mengerti akan pertanyaan yang diajukan peneliti (Sahir, 2021:31). Pada penelitian ini menggunakan jenis validitas konstruk. Validitas konstruk adalah validitas uji validitas yang menilai sejauh mana pertanyaan bisa mengukur definisi konseptual yang sudah ditentukan peneliti

(Sahir, 2021:31). Pada uji validitas ini akan digunakan pendapat para ahli, sebagai pertimbangan dalam menggunakan kisi-kisi instrumen yang akan digunakan dan diuji cobakan saat di lapangan. Rumus yang digunakan untuk mengukur validitas tiap butir kisi-kisi instrumen dalam penelitian ini menggunakan korelasi *product moment*, dengan rumus sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2] [n \sum Y_i^2 - (\sum Y_i)^2]}}$$

Gambar 2. Rumus Korelasi *Product Moment*

Keterangan :

- r_{xy} = koefisien korelasi antara x dan y
- n = jumlah subjek
- $\sum xy$ = jumlah perkalian antara skor x dan skor y
- $\sum x$ = jumlah total skor x
- $\sum y$ = jumlah total skor y

Pengujian validitas menggunakan korelasi *product moment* ini dihitung dengan bantuan *IBM SPSS Statistic 25*. Adapun dasar pertimbangan keputusan pada korelasi *product moment* sebagai berikut:

- a. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka instrumen penilaian dinyatakan valid
- b. Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka instrumen penilaian dinyatakan tidak valid

2. Reliabilitas

Reliabilitas adalah menguji kekonsistenan jawaban responden. Reliabilitas dinyatakan dalam bentuk angka, biasanya sebagai koefisien, semakin tinggi koefisien maka reliabilitas atau konsistensi jawaban responden tinggi (Sahir, 2021). Penelitian ini menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dengan program *IBM SPSS Statistic 25* sebagai berikut :

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum s_i}{s_t} \right)$$

Gambar 3. Rumus *Alpha Cronbach*

Keterangan :

- r_{11} = nilai reliabilitas
 k = jumlah item
 $\sum s_i$ = jumlah varian skor tiap-tiap item
 s_t = varian total

3.9 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah kegiatan analisis pada suatu penelitian yang dikerjakan dengan memeriksa seluruh data dari instrumen penelitian, seperti catatan, dokumen, hasil tes, rekaman, dan lain-lain (Priadana & Sunarsi, 2021:201). Kegiatan ini dilakukan agar data lebih mudah dipahami, sehingga diperoleh suatu kesimpulan. Data yang didapatkan di analisis untuk mengetahui pengaruh permainan *maze alphabet* terhadap keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun. Data yang diperoleh digunakan sebagai dasar dalam menguji hipotesis penelitian. Sebelum melakukan uji hipotesis dilakukan uji prasyarat terlebih dahulu.

3.9.1 Analisis Uji Prasyarat

1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah untuk menguji apakah variabel independen dan variabel dependen berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan rumus *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan program *IBM SPSS .Statistic 25*, dengan rumus sebagai berikut.

$$D = \text{maksimum } |F_r(X) - F_s(X)|$$

Gambar 4. Rumus Kolmogorov-Smirnov

Keterangan :

F_r = Probabilitas kumulatif normal

F_s = Probabilitas kumulatif empiris

Model regresi yang baik seharusnya memiliki analisis grafik dan uji statistik, dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Apabila nilai signifikansi atau nilai probabilitas $> 0,05$ maka, hipotesis diterima karena data tersebut terdistribusi secara normal.
2. Apabila nilai signifikansi atau nilai probabilitas $< 0,05$ maka, hipotesis ditolak karena data tidak terdistribusi secara normal

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan analisis uji perbedaan antara dua atau lebih populasi. Artinya bahwa semua karakteristik dari kelompok populasi dapat bervariasi antara satu populasi dengan yang lain (Hajaroh & Raehanah, 2021). Uji homogenitas digunakan untuk melihat varian antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pengujian homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua kelompok populasi tersebut bersifat homogen atau heterogen. Uji homogenitas yang digunakan pada penelitian ini adalah uji *Levene test* dengan bantuan program *IBM SPSS Statistics 25*. Kriteria pengambilan keputusan dari hasil uji homogenitas adalah:

1. Jika nilai Signifikansi atau (Sig.) pada Based On Mean $> 0,05$ maka data homogen.

2. Jika nilai Signifikansi atau (Sig.) pada Based On Mean < 0.05 maka data tidak homogen

3.9.2 Analisis Uji Hipotesis

Hipotesis dapat diartikan sebagai dugaan mengenai suatu hal, atau hipotesis merupakan jawaban sementara suatu masalah, atau juga hipotesis dapat diartikan sebagai kesimpulan sementara tentang hubungan suatu variabel dengan satu atau lebih variabel yang lain (Nuryadi *et al.*, 2017). Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi linear sederhana, dengan penjelasan sebagai berikut.

1. Analisis Regresi Linier Sederhana

Analisis regresi linear sederhana atau juga dikenal sebagai *simple linear regression*, digunakan untuk mengukur sejauh mana pengaruh satu variabel bebas (variabel independen, *predictor*, atau X) terhadap satu variabel tergantung (variabel dependen atau Y) (Fitri *et al.*, 2023). Untuk mengetahui pengaruh permainan *maze alphabet* terhadap keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun, maka peneliti menggunakan analisis regresi linier sederhana dengan menggunakan bantuan *IBM SPSS Statistic 25*. Adapun rumus regresi linier sederhana, sebagai berikut :

$$\hat{Y} = \alpha + bX$$

Gambar 5. Rumus Regresi Linier Sederhana

Keterangan :

\hat{Y} = Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

α = Konstanta (titik potong Y)

b = Koefisien dari variable x

X = Variabel Bebas (*Independent Variable*)

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijabarkan dalam pembahasan, perkembangan keaksaraan anak setelah diberikan perlakuan menggunakan permainan *maze alphabet* menunjukkan perubahan yang signifikan. Meskipun masih terdapat beberapa anak yang belum mencapai taraf ideal dalam perkembangan keaksaraan, hal ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah lingkungan. Beberapa anak hanya mendapatkan pembelajaran keaksaraan di sekolah, sementara di rumah mereka tidak memperoleh stimulasi yang memadai untuk mengembangkan keaksaraan awal. Oleh karena itu, peran lingkungan terdekat anak, seperti orang tua dan guru, sangat penting dalam mengoptimalkan perkembangan keaksaraan. Kolaborasi antara keluarga dan sekolah menjadi kunci untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, khususnya dalam memberikan stimulasi yang konsisten dan menyenangkan.

Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dari penggunaan permainan *maze alphabet* terhadap keaksaraan awal anak usia 5–6 tahun di kelompok eksperimen PAUD Raudhatul Jinan. Permainan ini mampu meningkatkan minat anak dalam mengenal huruf, kata, dan menulis, sehingga mendukung perkembangan keaksaraan awal secara menyenangkan dan efektif. Temuan selama penelitian juga menunjukkan bahwa anak-anak di kelas eksperimen lebih tertarik dan termotivasi terhadap aktivitas keaksaraan setelah diberikan perlakuan dengan permainan *maze alphabet*, dibandingkan dengan anak-anak di kelas kontrol. Mereka tampak lebih antusias dan aktif saat bermain, menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat

menjadi sarana yang efektif dalam mengembangkan keaksaraan anak usia dini.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan, maka peneliti mengemukakan saran-saran untuk mengembangkan keaksaraan awal anak usia dini, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memperbaiki kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien menggunakan alat permainan edukatif saat proses pembelajaran, sehingga anak dapat lebih tertarik untuk mengenal keaksaraan awal serta kualitas pembelajaran menjadi lebih baik dan mencapai hasil belajar yang maksimal.

2. Bagi Guru

Dalam kegiatan pembelajaran sangat disarankan guru untuk menggunakan alat permainan edukatif sebagai penunjang pembelajaran sehingga dapat berpengaruh positif terhadap hasil belajar dan mengembangkan keaksaraan anak.

3. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan atau rujukan dalam melakukan penelitian lebih lanjut oleh peneliti lainnya, dan merekomendasikan agar peneliti lain dapat mengembangkan variabel yang berhubungan dengan keaksaraan awal anak serta dapat menggunakan permainan *maze alphabet* lebih bervariasi dan dapat lebih baik dari pada penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, R. 2020. *Buku Ajar Pengembangan Bahasa Usia Dini*. Surabaya: UM Surabaya Publishing.
- Afif, H. J. El. 2024. *Mengembangkan Konten Edukatif dan Inovatif sebagai Strategi Menghadapi Tantangan Literasi di Era Digital*. Kementerian Sekretariat Negara Republik Indonesia. https://www.setneg.go.id/baca/index/mengembangkan_konten_edukatif_dan_inovatif_sebagai_strategi_menghadapi_tantangan_literasi_di_era_digital
- Amelia, D., Setiaji, B., Jarkawi, Primadewi, K., Habibah, U., Peny, T. L. L., Rajagukguk, K. P., Nugraha, D., Safitri, W., Wahab, A., Larisu, Z., Setiaji, B., & Dharta, F. Y. 2023. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Banda Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Anggraini, V., Syofriend, Y., Yeni, I., & Priyanto, A. 2022. *Bahasa Anak Usia Dini*. Padang: PACE : Partnership for Action on Community Education.
- Ardhyantama, V., & Apriyanti, C. 2020. *Perkembangan Bahasa Anak*. Yogyakarta: Stiletto Indie Book.
- Ardini, P. P., & Lestaringrum, A. 2018. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini (Sebuah Kjian Teori dan Praktik)*. Prambon Nganjuk: CV. Adjie Media Nusantara.
- Ariyati, T. 2015. Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Penggunaan Media Gambar Berbasis Permainan. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 34.
- Aulina, C. N. 2019. *Metodologi Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Sidoarjo: UMSIDA PRESS.
- Azis, W. A., & Lestari, D. S. 2024. Maze Dengan Miniatur Sayuran di PAUD KB Diraasah Al-Qur'anniyah Jalan Cagak Kabupaten Subang. *JEGE: Jurnal Edukasi Generasi Emas*, 2(1), 50–56. <https://ejournal.unsap.ac.id/index.php/jege>

- Bahri, A., Rahamma, T., & Idhkhana, M. 2023. *Keterampilan Berbahasa dan Apresiasi Sastra Berbasis Interaktif* (Junaedi (ed.)). Sukabumi: CV. Haura Utama.
- Bawono, Y. 2017. Kemampuan berbahasa pada anak prasekolah : Sebuah kajian pustaka. *Prosiding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*, 116–125. <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/ippi/article/view/2181> diakses tanggal 26/12/2020
- Berliyani, M., Jaya, M. T. B. ., & Surahman, M. 2017. Aktivitas permainan kartu huruf Bergambar meningkatkan perkembangan keaksaraan anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1), 1–9.
- Breatnach, D., Moloney, M., & Pope, J. 2021. Early Beginnings : Early Literacy Knowledge And Instruction. *Teaching Climate Change in Primary Schools*, 72–86. <https://doi.org/10.4324/9781003112389-7>
- Cicerchia, M., & Freeman, C. 2023. *6 Early Literacy Skills*. Touch-Type Read & Spell (TTRS). <https://www.readandspell.com/6-early-literacy-skills>
- Creswell, J. W. 2010. *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed* (3rd ed.). Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Denny. 2024. *Indeks Pembangunan Literasi Masyarakat di Lampung Turun*. Lampost.Co Jendela Infrmasi Lampung. <https://lampost.co/lampung/indeks-pembangunan-literasi-masyarakat-di-lampung-turun/>
- Fajarni, A., & Diana, R. R. 2024. Peran Lingkungan Tempat Tinggal Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Abata : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 1–16. <https://doi.org/10.32665/abata.v4i1.2605>
- Fajriyah, L. 2018. Pengembangan Literasi Emergen Pada Anak Usia Dini. *Proceedings of The ICECRS*, 1(3), 165–172. <https://doi.org/10.21070/picecrs.v1i3.1394>
- Febriyani, E. V., Imani Khan, R., & Prastihastari Wijaya, I. 2022. Pembelajaran Keaksaraan Awal Anak Usia 5–6 Tahun Melalui Pengembangan Media PAK TUA (Papan Kartu Membaca Awal). *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 7(2), 1–10. <https://doi.org/10.29407/pn.v7i2.17652>
- Febriyani, E. V., & Khan, R. I. 2021. Kajian Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia Dini dan Pengembangan Menggunakan Media Belajar. *Semdikjar* 4, 657–658.
- Fitri, A., Rahim, R., Nurhayati, Azis, Pagiling, S. L., Natsir, I., Munfakirkhatin, A., Simanjuntak, D. N., Kartini, Hutagaol, & Anugrah, N. E. (2023). *Dasar-Dasar Statistika Untuk Penelitian*. Medan: Yayasan Kita Menulis.

- Hajaroh, S., & Raehanah. 2021. *Statistik Pendidikan (Teori dan Praktik)*. Mataram: Sanabil.
- Haryanti, D., & Tejaningrum, D. 2020. *Keaksaraan Awal Anak Usia Dini Teori dan Praktis: Calistung Menjadi Menyenangkan* (1st ed.). Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management.
- Hasbih, M., Wardhani, L. K., & Widyawati, E. 2020. *Bermain Bahasa Di Rumah Dalam Melaksanakan Belajar Dari Rumah* (1st ed.). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hurlock, E. B. 1978. *Perkembangan Anak Jilid 1* (A. Dharma (ed.); 6th ed.). Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Ismawati, N., Widayati, S., & Khumairoh, L. 2023. Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Papan Pintar. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 6(1), 10. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v6i1.1986>
- Jalongo, M. R. 2007. *Early Childhood Language Arts* (4th ed.). Pearson Education, Inc.
- Khadijah, A. 2017. *Permasalahan Anak Usia Dini* (A. Muhammad Yunus Nasution (ed.). Medan: PERDANA PUBLISHING.
- Kurnia, R., Nurialistiawati, M., Syamsuardi, & Herman. 2022. Pengaruh Permainan Mencari Jejak (Maze) Terhadap Kemampuan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*, 10(4), 291–301. <https://jurnal.uns.ac.id/kumara>
- Kurniasih, E. 2019. Media Digital pada Anak Usia Dini. *Jurnal Kreatif*, 9(2), 87–91.
- Kurniawati, A. B. 2011. Hubungan Kondisi Keaksaraan Keluarga dan Motivasi Membaca dengan Kemampuan Membaca Pernulaan. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7(1), 1–16. <https://www.neliti.com/publications/118155/hubungan-kondisi-keaksaraan-keluarga-dan-motivasi-membaca-dengan-kemampuan-membaca>
- Kuswanto, A. V., & Suyadi. 2020. Mengembangkan Perkembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 119–124.
- Listriani, A., Hapidin, H., & Sumadi, T. 2020. Kemampuan Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun dalam Penerapan Metode Spalding di TK Quantum Indonesia. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 591. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.680>
- Mandasari, N. D., Gading, I. K., & Wirabrata, D. G. F. 2021. Mengukur Kemampuan Keaksaraan Anak Usia Dini Melalui Instrumen Penilaian. *Jurnal*

Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, 9(1), 63.
<https://doi.org/10.23887/paud.v9i1.36223>

- Marwany, & Kurniawan, H. 2020. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini* (1st ed.). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Matin, R. H., Ety Rohaety, E., & Nuraeni, L. 2019. Penerapan Media Pembelajaran Pop-Up Book Anak Usia Dini pada Kelompok B Untuk Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Di TK Nusa Indah. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(2), 49. <https://doi.org/10.22460/ceria.v2i2.p49-56>
- Mubarroroh, A., Arafik, M., Wahyuni, S., & Arifin, I. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Fun and Happy Fonetik untuk Menstimulasi Keaksaraan Awal Anak Usia 4-5 Tahun. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 732–745. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.383>
- Natsir, T. A. Iesatari. 2022. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini : (Sebuah Kajian Teori dan Praktik)*. Pare-pare: IAIN Parepare Nusantara Press.
- Novrani, A., Caturwulandari, D., Purwestri, D., Annisa, E., & Faridah, I. 2021. *Buku Saku : Pengembangan Literasi untuk Anak Usia 5-6 Tahun* (1st ed.). Jakarta: Unicef : for every child.
- Nurfadilah, Fadila, S. N., & Adiarti, W. 2021. *Panduan APE Aman Bagi Anak Usia Dini*. Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini.
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. 2017. *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI. 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (Nomor 137 Tahun 2014)*.
- Pradita, E. L., Dewi, A. K., Tsuraya, N. N., & Fauziah, M. 2024. Peran Orang Tua Dalam Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini. *IMEIJ : Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(1), 1238–1248. <https://doi.org/https://doi.org/10.54373/imeij.v5i1.883>
- Priadana, S., & Sunarsi, D. 2021. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Tangerang Selatan: Pascal Books.
- Putri, F. R., Maylani, I., Mafazi, N., & Huda, W. N. 2022. Peningkatan Kemampuan Keaksaraan Anak Usia Dini melalui Berbagai Media Pembelajaran Improving Early Childhood Literacy Through Various Learning. *Journal Of Psychology and Child Development*, 2(1), 36–46. https://ejournal.insuriponorogo.ac.id/index.php/absorbent_mind%0A ■

- Qalbi, Z., Marlina, S., Febryan Putera, R., Hidayati, I., & Eka Daryati, M. 2020. Pengaruh Permainan *Maze* Terhadap Kemampuan Bercerita di TK Negeri 1 Padang Baru. *Jurnal Pelita PAUD*, 4(2), 287–294. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v4i2.1013>
- Riyanti, A. 2020. *Teori Belajar Bahasa*. Magelang: Tidar Media.
- Rosidah, L. 2014. Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan *Maze*. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(2), 282–290. <https://media.neliti.com/media/publications/117623-ID-peningkatan-kecerdasan-visual-spasial-an.pdf>
- Sahir, S. H. 2021. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Penerbit KBM Indonesia.
- Santrock, J. W. 2007. *Child Development, eleventh edition (Perkembangan Anak, Edisi Kesebelas)* (W. Hardani (ed.); 11th ed.). Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Thahir, A. 2014. *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Usman, M. 2015. *Perkembangan Bahasa dalam Bermain dan Permainan : Untuk Pendidikan Anak Usia Dini* (1st ed.). Penerbit Deepublish (Grup Penerbitan CV Budi Utama).
- Wahab, G., & Rosnawati. 2021. *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Indramayu: CV. Adanu Abimata.
- Yuliantini, S., & Melaty, P. 2023. Penerapan Permainan *Maze* dalam Meningkatkan Aspek Perkembangan Motorik Kasar. *Jurnal Alwatzikhoebillah : Kajian Islam, Pendidikan, Ekonomi, Humaniora*, 9(2), 275–287. <https://doi.org/10.37567/alwatzikhoebillah.v9i2.1676>
- Yuniasih, Y., Loita, A., & Aprily, N. M. 2023. Permainan *Maze* dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca pada Anak Usia Dini. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 7(1), 64–71. <https://doi.org/10.31537/jecie.v7i1.1205>