

**PENGARUH PERMAINAN *WORD GAME* BERBASIS *EXPERIENTIAL*
LEARNING TERHADAP PENGENALAN KEAKSARAAN
ANAK USIA 6-7 TAHUN**

(Skripsi)

Oleh
CHINTYA SHAFI SALSABILA
NPM 2013054013



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGARUH PERMAINAN *WORD GAME* BERBASIS *EXPERIENTIAL LEARNING* TERHADAP PENGENALAN KEAKSARAAN ANAK USIA 6-7 TAHUN

Oleh

CHINTYA SHAFI SALSABILA

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan keaksaraan anak pada anak kelas 1B SDN 2 Gunung Sulah. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh permainan *word game* berbasis *experiential learning* terhadap pengenalan keaksaraan anak usia 6-7 tahun. Menggunakan metode kuantitatif dengan desain *quasi-experiment*, penelitian ini melibatkan 23 siswa kelas 1B SDN 2 Gunung Sulah sebagai kelompok eksperimen dan 23 siswa sebagai kelompok kontrol. Data dikumpulkan melalui pre-test dan post-test kemampuan keaksaraan. Nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen yaitu 40,22 sedangkan nilai *post-test* kelas kontrol adalah 32,43. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat kenaikan nilai rata-rata pada *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 7,79. Analisis uji N-Gain *Score* untuk kelas eksperimen 84,1% termasuk dalam kategori efektivitas tinggi. Dengan nilai *score* minimal 71,11% dan maksimal 97,92%. Berdasarkan uji T-Test diperoleh nilai sig. $0,000 < 0,05$ hal ini dapat disimpulkan bahwa permainan *word game* berbasis *experiential learning* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap pengenalan keaksaraan anak usia 6-7 tahun.

Kata Kunci: anak usia dini, *word game*, *experiential learning*, keaksaraan awal

ABSTRACT

THE EFFECT OF WORD GAME BASED ON EXPERIENTIAL LEARNING ON LITERACY RECOGNITION IN CHILDREN AGED 6-7 YEARS

By

CHINTYA SHAF A SALSABILA

The problem in this research is the low literacy skills of the children in class 1B of SDN 2 Gunung Sulah. This study aims to analyze the effect of word game based on experiential learning on literacy recognition in children aged 6-7 years. Using a quantitative method with a quasi-experimental design, this research involved 23 students from class 1B of SDN 2 Gunung Sulah as the experimental group and 23 students as the control group. Data were collected through pre-test and post-test of literacy skills. The average post-test score for the experimental class was 40.22, whereas the post-test score for the control class was 32.43. This indicates an increase in the average score in the post-test for both the experimental and control classes of 7.79. The N-Gain Score analysis for the experimental class was 84.1%, which falls into the high effectiveness category, with a minimum score of 71.11% and a maximum of 97.92%. Based on the T-Test, a significance value of $0.000 < 0.05$ was obtained. This can be concluded that experiential learning-based word games have a positive and significant effect on literacy recognition in children aged 6-7 years.

Keywords: *early childhood, word game, experiential learning, early literacy*

PENGARUH PERMAINAN *WORD GAME* BERBASIS *EXPERIENTIAL LEARNING* TERHADAP PENGENALAN KEAKSARAAN ANAK USIA 6-7 TAHUN

Oleh

CHINTYA SHAFI SALSABILA

Skripsi

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

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi

: **PENGARUH PERMAINAN *WORD GAME*
BERBASIS *EXPERIENTIAL LEARNING*
TERHADAP PENGENALAN KEAKSARAAN
ANAK USIA 6-7 TAHUN**

Nama Mahasiswa

: **CHINTYA SHAFSA SALSABILA**

No. Pokok Mahasiswa

: **2013054013**

Program Studi

: **Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

Fakultas

: **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I



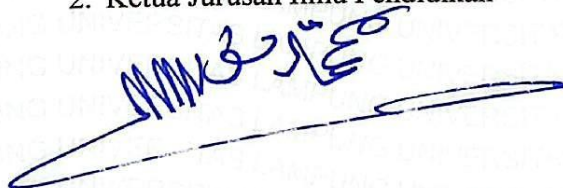
Prof. Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd.
NIP 19620330 198603 2 001

Dosen Pembimbing II



Susanthi Pradini, M.Psi.
NIK 231804891017201

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



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

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Prof. Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd.



Sekretaris : Susanthi Pradini, M.Psi.



Penguji : Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Albet Maydiantoro, M. Pd.

NIP 19870504 201404 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 15 Desember 2025

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Chintya Shafa Salsabila
NPM : 2013054013
Program Studi : PG PAUD
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Pengaruh Permainan *Word Game* Berbasis *Experiential Learning* Terhadap Pengenalan Keaksaraan Anak Usia 6-7 Tahun**” adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih

Bandar Lampung, 11 Desember 2025

nbuat pernyataan,



Chintya Shafa Salsabila
NPM 2013054013

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Chintya Shafa Salsabila, lahir pada tanggal 03 Juni 2002 di Bandar Lampung sebagai anak kedua dari dua bersaudara yang merupakan anak dari pasangan Bapak S. Hartono dan Ibu Suapridawati. Penulis menyelesaikan pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK) pada tahun 2007-2008 di TK Taruna Jaya. Kemudian, melanjutkan pendidikan Sekolah dasar (SD) pada tahun 2008-2014 di SDN 1 Perumnas Way Halim. Selanjutnya, melanjutkan Sekolah Menengah Pertama (SMP) pada tahun 2014-2017 di SMPN 29 Bandar Lampung. Setelah itu, melanjutkan Sekolah Menengah Atas (SMA) pada tahun 2017-2020 di SMAN 5 Bandar Lampung. Pada tahun 2020, penulis melanjutkan Pendidikan Sarjana di Universitas Lampung sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan melalui jalur SNMPTN (Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri).

Selama menjadi mahasiswa di Universitas Lampung penulis mengikuti Organisasi di Forkom PG PAUD sebagai Bendahara Umum Periode 2022. Pada bulan Januari Tahun 2023, penulis juga melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Tiuh Balak Pasar, Kecamatan Baradatu, Kabupaten Way Kanan dan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di TK Fransiskus Baradatu.

MOTTO

“Barangsiapa yang mengerjakan kebaikan sekecil apa pun, niscaya dia akan melihat
(balasan)nya”

(Q.S Al Zalzalah: 7)

“Jika kamu mencari siapa yang akan mengubah hidupmu, lihatlah di cermin”

(Anonim)

“Kalau ibuku saja mempertaruhkan nyawanya untuk melahirkanku.

Maka aku harus bisa melakukan apapun untuk kebahagiaannya”

(Chintya Shafa Salsabila)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmannirrahim

Alhamdulillah, alhamdulillah, alhamdulillah rabbil'alamin

Segala puji Syukur kepada Allah SWT atas semua nikmat dan rezeki yang telah diberikan kepada saya. Dengan penuh rasa Syukur kupersembahkan karya kecil daya ini kepada:

Kedua Orang Tuaku Tercinta

Papa S. Hartono dan Mama Suapridawati

Yang selalu memberikan cinta, kasih sayang, dan semangat. Selalu memanjatkan doa disetiap perjalananku, selalu mengingatkanku tentang kebaikan, selalu mengingatkanku tentang nikmatnya bersyukur, serta tak pernah lelah dalam memberikan apapun yang terbaik untukku.

Kakakku Tersayang

Chindy Naura Zahira

Yang selalu bersedia untuk membantuku ketika merasa kesulitan, yang tak pernah lelah memberikan semangat dan dukungan, serta memberikan kasih sayang. Terima kasih sudah berjuang sejauh ini untuk melawan penyakitmu.

SANWACANA

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengaruh Permainan *Word Game* Berbasis *Experiential Learning* Terhadap Pengenalan Keaksaraan Anak Usia 6-7 Tahun”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat dalam meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Ilmu Pendidikan, FKIP Universitas Lampung.

Penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan atas bantuan serta kerjasama berbagai pihak. Maka, pada kesempatan ini izinkan penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M. selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
3. Dr. Riswandi, M.Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerja Sama Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung
4. Dr. Muhammad Nurwahidin, S.Ag., M.Ag., M.Si. selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd. selaku Ketua Program Studi S1 PG PAUD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, juga sebagai Dosen Pembahas yang telah menyediakan waktunya dalam memberikan bimbingan, arahan, saran, dan masukan, serta kritik guna perbaikan dalam penyusunan skripsi ini.

6. Prof. Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing utama yang telah memberikan ilmu, saran, dan masukan guna perbaikan dalam penyusunan skripsi ini.
7. Susanthi Pradini, M.Psi. selaku Dosen Pembimbing pembantu yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk bimbingan, memberikan banyak ilmu, perhatian, motivasi, dan semangat demi terselesaikannya skripsi ini.
8. Seluruh Dosen dan Staf PG PAUD FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan ilmu dan bantuan selama kuliah.
9. Kepala dan guru SDN 2 Tanjung Senang yang telah memberikan izin untuk melakukan uji instrumen penelitian.
10. Kepala dan guru SDN 2 Gunung Sulah yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
11. Sahabat-sahabat baik yang kutemui semasa kuliah Delima, Nisa, Dinda, Dina dan Rizka terima kasih sudah hadir dan selalu menemani ku kemana pun dan kapan pun di saat senang maupun sedih, terima kasih telah menjadi alarm pengingat ku akan banyak hal. Terima kasih sudah selalu ada disisiku, membuat kenangan bersama dan tumbuh bersama. Semoga kelak kita bisa mewujudkan semua impian yang kita harapkan selama ini.
12. Teman-teman seperjuangan PG PAUD Angkatan 2020 yang telah bersama-sama berjuang menyelesaikan skripsi.

Semoga atas segala bantuan dan dukungan yang telah diberikan mendapat balasan pahala di sisi Allah SWT. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini jauh dari kata sempurna, akan tetapi semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi calon guru khususnya bagi para pembaca dan umumnya.

Bandar Lampung, 11 Desember 2025
Penulis,

Chintya Shafa Salsabila
NPM 2013054013

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Pembatasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Manfaat Penelitian.....	5
II. KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 Perkembangan Anak Usia Dini	7
2.2 Perkembangan Bahasa Anak.....	9
2.3 Keaksaraan Awal Anak	16
2.4 Hakikat Bermain dan Permainan.....	19
2.5 Permainan <i>Word Game</i>	23
2.6 <i>Experiential Learning</i>	25
2.7 Kerangka Pikir Penelitian.....	29
2.8 Hipotesis Penelitian.....	31
III. METODE PENELITIAN	33
3. 1 Metode Penelitian.....	33
3. 2 Desain Penelitian	33
3. 3 Prosedur Penelitian.....	33
3. 4 Waktu dan Tempat Penelitian.....	36
3. 5 Populasi dan Sampel Penelitian.....	36
3. 6 Variabel Penelitian	37
3. 7 Definisi Konseptual dan Operasional Variabel	37
3. 8 Teknik Pengumpulan Data.....	38

3. 9	Kisi-Kisi Instrument Penilaian dan Rubik Penilaian	39
3. 10	Uji Instrument Penelitian.....	40
3. 11	Teknik Analisis Data.....	41
IV.	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	46
4.1	Gambaran Umum Penelitian.....	46
4.2	Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	46
4.3	Hasil Analisis Statistik Deskriptif.....	45
4.3.1	Deskriptif Hasil <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen	45
4.3.2	Deskriptif Hasil <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen	46
4.3.3	Deskriptif Hasil <i>Pre-test</i> Kelas Kontrol	47
4.4	Analisis Statistik.....	50
4.4.1	Uji Hipotesis.....	50
4.4.2	Uji N-Gain Score.....	50
4.5	Pembahasan.....	52
V.	SIMPULAN DAN SARAN	63
5.1	Kesimpulan.....	63
5.2	Saran.....	63
	DAFTAR PUSTAKA	58
	LAMPIRAN.....	61

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Lingkup Perkembangan Anak Usia Dini	14
2. Desain Penelitian.....	33
3. Langkah-langkah penelitian	34
4. Instrument Penelitian	39
5. Rubik Penilaian	40
6. Hasil Uji Validitas Instrumen.....	40
7. Hasil Uji Reliabilitas	41
8. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan Penelitian	46
9. Jadwal Kegiatan Anak.....	44
10. Kategori Data Pre-test	46
11. Kategori Data Post-Test Kelas Eksperimen	47
12. Kategori Data Pre-test Kelas Kontrol	48
13. Kategori Data Post-Test Kelas Kontrol.....	49
14. Hasil Uji Hipotesis Wilcoxon Signed Rank test	50
15. Hasil Perhitungan N-gain.....	51
16. Kriteria Efektivitas N-Gain	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir	30
2. Rumus N Gain.....	41
3. Distribusi Frekuensi <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen	46
4. Diagram Distribusi <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen.....	47
5. Diagram Distribusi <i>Pre-Test</i> Kelas Kontrol.....	48
6. Diagram Distribusi <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Tabel Data Anak	62
2. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	63
3. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan	64
4. Rubik Penilaian	65
5. Rata-rata Data Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	68
6. Rata-rata Data Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol	69
7. RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian)	70
8. Foto Kegiatan	90

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah anak yang berada di rentang usia 0 – 8 tahun. Pada usia ini anak sedang dalam proses berkembang. Perkembangan anak merupakan proses perilaku dari yang tidak matang menjadi matang. Perkembangan anak juga adalah sebagai proses dimana anak akan belajar menguasai tingkat pengetahuan yang lebih tinggi melalui pengalamannya. Proses belajar anak usia dini secara formal dapat ditempuh melalui *Play Group*, Taman Kanak-Kanak (TK), dan Sekolah Dasar (SD) kelas rendah. Melalui Lembaga Pendidikan ini anak dapat mengembangkan potensi anak sejak dini agar dapat berkembang secara maksimal.

Pendidikan merupakan suatu upaya dalam mengembangkan kemampuan yang ada di dalam diri manusia dengan cara mengarahkan dan membimbing perkembangan kearah yang lebih baik. Melalui pendidikan inilah guru dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan semua potensinya dengan cara menyediakan proses pembelajaran sehingga nantinya diharapkan peserta didik dapat diterima dengan baik oleh lingkungan masyarakat, bangsa, bahkan negara. Pendidikan juga dapat dikembangkan melalui pengalaman. Seperti yang dirumuskan oleh John Dewey dalam Wasitihadi (2014) “menyusun kembali dan menata ulang pengalaman yang menambahkan arti pada pengalaman tersebut, dan yang menambah kemampuan untuk mengarahkan jalan bagi pengalaman berikutnya”.

Sekolah Dasar (SD) merupakan jenis pendidikan umum yang sangat strategis dalam sistem pendidikan Indonesia, dan juga banyak negara lainnya. SD menjadi landasan penting bagi pendidikan selanjutnya, seperti pendidikan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan seterusnya. Sekolah dasar merupakan fondasi dari pendidikan formal, karena pada Sekolah Dasar guru memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar, seperti membaca, menulis, menghitung, dan pemahaman dasar dalam berbagai mata pelajaran.

Sekolah Dasar juga merupakan awal dari proses pencerdasan formal. Melalui Sekolah Dasar ini anak-anak mulai belajar dalam lingkungan yang lebih terstruktur dan terorganisir, yang membantu mereka dalam mengembangkan kedisiplinan, kebiasaan belajar, kemampuan sosial, serta penanaman nilai-nilai sosial, etika dan moral. Mengembangkan kebiasaan belajar anak, maka keterampilan berpikir kritis, analitis, dan kreatif mereka juga akan berkembang. Selain itu juga mereka akan belajar cara memecahkan masalah, mengambil keputusan, dan menyusun argument (Aeni and Setiasih 2024).

Anak lahir dengan potensi dan kecerdasan yang unik. Untuk membantu mereka mengembangkan potensi ini dengan baik, pendidik, orang tua, dan lingkungan sekitar anak perlu bekerja sama untuk memberikan stimulus yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Ini dapat mencakup pengembangan berbagai aspek perkembangan, seperti: aspek perkembangan kognitif, nilai moral dan agama, bahasa, fisik motorik, sosial-emosional, dan seni. Penting untuk diingat bahwa setiap anak berkembang secara berbeda, jadi penting untuk memahami tahapan perkembangan yang sesuai dengan usia mereka. Orang tua dan pendidik harus memberikan dukungan yang positif, penuh kasih sayang, dan mengakui keunikan setiap anak. Dengan pendekatan yang tepat dan dukungan yang konsisten, anak-anak dapat mengembangkan potensi mereka secara optimal. Perkembangan bahasa pada anak adalah salah satu tahap perkembangan yang paling penting dalam kehidupan manusia (J. Pendidikan 2022). Anak-anak mulai belajar berbicara dan

memahami bahasa sejak usia dini. Ini melibatkan pemahaman kata-kata, tata bahasa, dan kemampuan berbicara. Mendukung perkembangan bahasa pada anak sangat penting untuk membantu mereka dalam berkomunikasi dan belajar.

Pengenalan keaksaraan pada sekolah dasar sangat penting untuk memastikan bahwa siswa memiliki dasar-dasar membaca, menulis, dan berhitung yang kuat. Hal yang bisa dilakukan guru yaitu memfokuskan pada pengajaran bahasa lokal maupun bahasa nasional, menyediakan buku-buku bacaan yang sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik yang menggabungkan gambar dan teks sederhana. Dalam proses pembelajaran juga guru harus memahami metode pengajaran yang efektif untuk anak-anak prasekolah dan siswa kelas awal, memilih metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif, seperti bermain peran, bermain dengan huruf dan angka, melalui bercerita, dan menggunakan teknologi yang akan menarik perhatian peserta didik. Setiap siswa berkembang dengan kecepatan yang berbeda, jadi penting untuk menyesuaikan pendekatan pengajaran sesuai dengan kebutuhan individu. Upaya yang konsisten dan berkelanjutan dalam mengenalkan keaksaraan pada sekolah dasar akan membantu menciptakan dasar yang kuat untuk pendidikan selanjutnya.

Namun demikian pada kenyataan di lapangan kemampuan mengenal keaksaraan anak belum berkembang secara optimal, dari 23 anak di SDN 2 Gunung Sulah hanya beberapa yang sudah mampu mengenal keaksaraan, dan selebihnya belum. Hal ini terlihat ketika anak diminta untuk menyebutkan huruf, meniru huruf, dan mengkomunikasikan bacaan yang ada dikelas, hanya beberapa anak yang dapat melakukannya dengan tepat. Kondisi yang ada di sekolah melakukan pembelajaran di kelas guru lebih mendominasi atau pembelajaran yang berpusat pada guru. Pada pembelajaran tersebut guru memiliki peran utama dalam merencanakan, mengajar, dan menilai pembelajaran. Guru mengontrol isi pelajaran, metode pengajaran, dan penilaian. Siswa cenderung berperan sebagai penerima informasi. Mereka mendengarkan guru, mencatat materi, dan mematuhi

instruksi guru tanpa banyak interaksi atau partisipasi aktif. Pembelajaran berpusat pada guru sering kali lebih fokus pada pengetahuan faktual dan informasi yang harus dipindahkan dari guru ke siswa. Pembelajaran dapat menjadi kurang interaktif dan kurang melibatkan pemecahan masalah atau pemikiran kritis.

Pembelajaran pada anak usia dini seharusnya dilakukan melalui bermain dengan memberikan kesempatan dan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa. Belajar melalui bermain adalah pendekatan yang efektif dalam pendidikan, terutama untuk anak-anak. Pendekatan ini memungkinkan anak-anak untuk belajar sambil bersenang-senang, sehingga mereka lebih termotivasi dan terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu juga siswa dapat belajar melalui pengalaman yang telah dilakukan. Pembelajaran ini biasa disebut dengan *experiential learning*. *Experiential learning* merupakan suatu proses pembelajaran yang membangun pengetahuan dan ketrampilan melalui pengalaman. Sebagai contoh permainan yang bisa dilakukan berdasarkan pengalaman siswa adalah permainan *word game*. Permainan *word game* dilakukan dengan cara siswa melengkapi kata yang sesuai pada gambar yang telah disediakan oleh guru seperti gambar hewan, buah atau alat permainan.

Pembelajaran bisa dilakukan dengan bermain agar bisa menarik perhatian siswa. Permainan yang dilakukan seperti papan permainan kata. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Berliyani, dkk) adanya pengaruh terhadap permainan yang diberikan terhadap kemampuan keaksaraan anak. Sehingga peneliti akan melakukan penelitian dengan media yang kurang lebih sama namun berbasis *experiential learning*. Melalui *experiential learning* ini anak akan melakukan pembelajaran sembari bermain dengan pengalaman yang telah ia lakukan. Penelitian ini akan dilakukan dengan menggunakan model *experiential learning* secara sistematis ataupun berurutan sesuai dengan tahapan yang ada, yaitu pengalaman konkret, pengalaman reflektif, konsepsi abstrak dan percobaan aktif.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Terdapat anak yang belum bisa mengenali huruf
2. Terdapat anak yang belum bisa menulis
3. Terdapat anak yang belum bisa membaca

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada masalah kemampuan mengenal keaksaraan anak yang belum berkembang secara optimal di SDN 2 Gunung Sulah.

1.4 Rumusan Masalah

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

“Apakah ada Pengaruh Permainan *Word Game* Berbasis *Experiential Learning* terhadap Pengenalan Keaksaraan Anak Usia 6-7 Tahun Di SDN 2 Gunung Sulah?”

1.5 Tujuan Penelitian

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

Untuk mengetahui Pengaruh Permainan *Word Game* Berbasis *Experiential Learning* terhadap Pengenalan Keaksaraan Anak Usia 6-7 Tahun.

1.6 Manfaat Penelitian

a. Secara Teoritis

Manfaat teoritis penelitian ini adalah sebagai informasi pengetahuan tentang Permainan *Word Game* Berbasis *Experiential Learning* terhadap Pengenalan Keaksaraan Anak

b. Secara Praktis

Manfaat praktis ini diperuntukkan:

1) Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan menjadi masukan bagi pendidik untuk mengembangkan kemampuan mengenal keaksaraan anak melalui permainan *word game*.

2) Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan menjadi masukan bagi kepala sekolah untuk mengembangkan kemampuan mengenal keaksaraan anak melalui permainan *word game*.

3) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan sebagai kajian yang relevan pada penulisan karya ilmiah peneliti lain.

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Perkembangan Anak Usia Dini

Perkembangan anak adalah proses pertumbuhan dan perkembangan fisik, mental, sosial, dan emosional anak sejak lahir hingga dewasa. Perkembangan anak dapat dibagi menjadi beberapa tahap utama, meskipun setiap anak berkembang dengan cara yang unik. Batasan pada rentang usia anak sangat bervariasi. Hal ini sejalan dengan Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 66 Tahun 2014 (Kemenkes 2014) bahwa “Anak adalah seorang yang sampai berusia 18 tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan”.

Selain itu juga menurut (Syaodih and Anak n.d.) beliau menyebutkan bahwa “Batasan tentang masa anak cukup bervariasi, istilah anak usia dini adalah anak yang berkisar antara usia 0-8 tahun. Namun bila dilihat dari jenjang Pendidikan yang berlaku di Indonesia, maka yang termasuk dalam kelompok anak usia dini adalah anak usia SD kelas rendah (kelas 1-3), Taman Kanak-kanak, kelompok bermain, dan anak masa sebelumnya (masa bayi)”. Dengan begitu anak yang sudah bersekolah di SD dengan kelas rendah yaitu kelas 1-3 masih merupakan anak usia dini.

Perkembangan anak perlu adanya dukungan oleh keluarga maupun lingkungan disekitarnya supaya dapat berkembang dengan secara optimal. Untuk membantu perkembangan anak secara maksimal. Mengembangkan perkembangan anak adalah proses yang sangat penting dalam mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak. Hal ini sejalan dengan prinsip perkembangan anak menurut

Syodih (2003): “ perkembangan individu berlangsung sepanjang hayat, dimulai sejak masa pertemuan sel ayah dengan ibu (masa konsepsi) dan berakhir pada saat kematiannya”.

Perubahan pada manusia akan terjadi secara berurutan sesuai dengan tahapan perkembangan yang telah ada dan harus dipenuhi sesuai dengan kebutuhan pada masing-masing tahapan perkembangannya. Setiap anak memiliki aspek perkembangan yang sama. Menurut Santrok dan Yussen dalam Sumantri (2014) terdapat lima fase pada perkembangan anak, yaitu :

1. Fase prenatal (saat dalam kandungan). Pada fase ini terletak antara masa pembuahan hingga masa kelahiran. Fase ini terjadi pertumbuhan dari satu sel menjadi satu organisme yang lengkap dengan otak, kemampuan berperilaku, dan dihasilkan dalam waktu kurang lebih Sembilan bulan.
2. Fase bayi. Fase ini adalah perkembangan yang berlangsung sejak lahir sampai 18 atau 24 bulan. Pada fase ini perkembangan sangat bergantung kepada orang tua mulai dari bahasa, koordinasi sensori motor, dan sosialisasi.
3. Fase kanak-kanak awal. Fase perkembangan ini berlangsung pada akhir masa bayi sampai 5 sampai 6 tahun. Pada fase ini sering disebut dengan masa pra sekolah, banyak hal dan berkembang keterampilan-keterampilan yang dapat dilakukan sendiri dan berkaitan dengan kesiapan untuk bersekolah dan memanfaatkan waktu selama beberapa jam untuk bermain sendiri ataupun dengan temannya.
4. Fase kanak-kanak tengah dan akhir. Fase ini berlangsung sejak kira-kira anak umur 6 sampai 11 tahun. Pada fase ini anak mulai masuk sekolah dasar. Anak-anak akan menguasai keterampilan dasar membaca, menulis, dan berhitung.
5. Fase remaja. Fase ini merupakan masa perkembangan transisi dari masa kanak-kanak ke masa dewasa awal, yang dimulai dari sekitar usia 10 sampai 12 tahun dan berakhir kira-kira di usia 18 sampai 22 tahun. Pada fase ini terdapat perubahan yang signifikan pada anak, seperti membesarnya payudara, tumbuhnya rambut pada bagian tertentu, dan perubahan suara.

Perkembangan anak usia dini dilalui dari fase prenatal, fase bayi, fase kanak-kanak awal, dan fase kanak-kanak tengah dan akhir. Pada fase ini terdapat beberapa aspek perkembangan yang harus dikembangkan secara maksimal. Perkembangan anak tersebut akan berkembang secara maksimal dengan dibantu oleh orang tua, guru, dan lingkungan disekitarnya. Hal ini serupa dengan yang dikatakan oleh Piaget dalam (Hazmi 2023) bahwasannya terdapat beberapa tahap perkembangan anak usia dini, yaitu : tahapan sensorimotor (usia 0-2 tahun), tahapan praoperasional (usia 2-7 tahun), tahap operasi konkrit (usia 7-11 tahun), dan tahap operasi formal (usia 11 tahun - dewasa).

2.2 Perkembangan Bahasa Anak

Bahasa merupakan alat komunikasi. Menurut Owens and Junior (2012) bahasa adalah pencapaian utama manusia, dan menggunakannya adalah sesuatu yang dapat kita lakukan. Melalui bahasa, manusia dapat mengungkapkan suatu hal yang ada di pikirannya. Bahasa menjadi peran yang sangat penting dalam perkembangan anak, melalui bahasa anak dapat berkomunikasi dengan teman, orang tua, bahkan guru. Fokus utama perkembangan bahasa pada masa di sekolah dasar adalah pragmatik atau penggunaan praktis bahasa serangkaian aturan bahasa yang mengatur penggunaan bahasa untuk berkomunikasi (Abyadh et al. 2021). Oleh karena itu, anak perlu diarahkan untuk menggunakan bahasa yang baik dan benar dalam berkomunikasi.

Perkembangan bahasa anak sebagai alat atau media komunikasi telah dimulai sejak bayi dalam bentuk sederhana yaitu dengan cara menangis untuk mengungkapkan perasaan dirinya kepada orang lain. Kemudian kan berkembang dalam bentuk celoteh atau ocehan dengan bunyi yang belum jelas, selanjutnya komunikasinya akan berkembang dengan Menggunakan isyarat melalui Gerakan anggota badan yang berfungsi sebagai pengganti atau pelengkap bicara. Sehingga pada masa ini lingkungan keluarga sangat berpengaruh terhadap perkembangan bahasa anak. Hal ini sejalan dengan yang dikatakan oleh Furby and Catlow (2018)

bahwa bahasa pertama dapat dibentuk oleh lingkungannya, dan sangat penting mempelajari bahasa yang bervariasi.

Selain untuk berkomunikasi, terdapat keterampilan berbahasa yang penting dipelajari oleh anak adalah keterampilan membaca. Menurut Montessori dalam Kurniawati (2011) “Bahasa merupakan kecakapan fundamental paling penting yang perlu dipelajari”. Melalui bahasa anak dapat berkomunikasi, mengembangkan kemampuan intelektual anak, dan mengembangkan ekspresi anak. Perkembangan bahasa pada anak usia dini adalah proses yang kompleks dan penting dalam tahapan pertumbuhan anak. Bermain untuk mengembangkan bahasa anak adalah permainan-permainan yang dapat membantu anak untuk mengembangkan bahasanya. yaitu mengembangkan tiga aspek yaitu menerima bahasa, mengungkapkan bahasa, dan keaksaraan (Tunas, Mojorejo, and Mojokerto n.d.). Berikut adalah beberapa aspek perkembangan bahasa pada anak usia dini:

a. Fase Pralinguistik (0-12 bulan):

1. Refleks Menyusu: Anak menggunakan refleks mengisap dan menelan untuk menyusu.
2. Vokalisasi Pra-artikulasi: Bunyi-bunyi awal seperti mengoceh, gurgling, dan bersuara yang tidak memiliki makna.

b. Fase Pra-verbal (12-18 bulan):

1. Kemampuan Gestur dan Ekspresi Wajah: Anak mulai menggunakan gestur dan ekspresi wajah untuk berkomunikasi.
2. Imitasi Bunyi: Meniru bunyi-bunyi dan kata-kata sederhana.

c. Fase Awal Pengembangan Kata (18-24 bulan):

1. Kata Pertama: Anak mulai menggunakan kata pertama mereka.
2. Ekspansi Vokabulari: Menambahkan kata-kata baru ke dalam repertoar mereka.
3. Kata Tunggal: Menggabungkan kata-kata untuk membentuk kalimat sederhana.

d. Fase Kalimat Awal (2-3 tahun):

1. Kalimat Dua Kata: Menggabungkan dua kata untuk membentuk kalimat.
 2. Ekspresi Kognitif: Mulai menyusun kalimat yang mencerminkan pemahaman kognitif mereka.
- e. Fase Kalimat Lebih Rumit (3-5 tahun):
1. Kalimat Lebih Panjang: Membentuk kalimat yang lebih panjang dan kompleks.
 2. Pemahaman Gramatikal: Memahami struktur gramatikal dasar.
 3. Kemampuan Berbicara dan Mendengar: Mampu berbicara dan mendengar secara efektif dalam konteks yang beragam.
- f. Pengembangan Bahasa dan Komunikasi (5-8 tahun):
1. Kemampuan Berbicara dan Menulis: Mengembangkan kemampuan berbicara dan menulis dengan semakin kompleks.
 2. Pemahaman bahasa Tulis: Memahami prinsip-prinsip dasar membaca dan menulis.
 3. Keterampilan Komunikasi Sosial: Mengembangkan keterampilan komunikasi sosial seperti berbicara dengan teman sebaya dan berpartisipasi dalam percakapan kelompok.

Pada usia 1 tahun, selaput otak anak akan saling berhubungan melalui pendengaran dan membentuk kata-kata. Pada usia 2 tahun anak sudah banyak mendengar kata-kata atau memiliki kosa kata yang luas. Ketika usia anak menginjak 3 tahun maka ia sudah mengetahui perbedaan antara :saya”, :kamu”, dan “kita”. Anak usia 4-6 tahun kemampuan berbahasanya akan berkembang sejalan dengan rasa ingin tahu serta sikap antusias yang tinggi, sehingga timbul pertanyaan-pertanyaan dari anak dengan kemampuan berbahasanya. Kemampuan tersebut akan terus berkembang sejalan dengan interaksi anak dengan teman sebayanya. Ketika usia anak diatas 6 tahun, kalimat yang mereka miliki sudah terdiri dari enam sampai delapan kata. Anak juga sudah dapat menjelaskan arti kata-kata yang sederhana, Menggunakan kata penghubung, kata depan dan kata sandang. Hal ini sejalan dengan pendapat

M. Schaerlaekens dalam (Samsunuwiati, 2005) membagi fase-fase perkembangan bahasa anak dalam empat periode, yaitu:

1. Periode prelingual (usia 0-1 tahun) : pada fase ini anak belum dapat mengucapkan “Bahasa ucapan” seperti yang diucapkan oleh orang dewasa, dalam arti belum mengikuti aturan-aturan Bahasa yang berlaku. Pada fase ini, anak mempunyai bahasa sendiri, misalnya mengoceh sebagai komunikasi dengan orang lain. Contoh : baba, mama, tata, yang mungkin merupakan reaksi terhadap situasi tertentu sebagai awal suatu simbolisasi karena kematangan proses mental (kognitif) pada usia 9-10 bulan.
2. Periode lingual dini (1-2,5 tahun) : pada fase ini anak mulai mengucapkan perkataannya yang pertama meskipun belum lengkap. Misal : atit (sakit), agi (lagi), dan itut (ikut). Pada masa ini beberapa kombinasi huruf masih terlalu sukar diucapkan, juga beberapa huruf masih sulit diucapkan seperti r, s, k, dan j.
3. Periode diferensiasi (usia 2,5-5 tahun) : pada fase ini keterampilan anak dalam mengadakan diferensiasi dalam penggunaan kata dan kalimat mulai terlihat. Secara garis besar anak telah menguasai bahasa ibunya, namun masih ada kesulitan dalam mengucapkan kata yang majemuk dan sedikit kompleks. Pembendaharaan kata berkembang, baik kuantitatif maupun kualitatif. Bahkan kata benda dan kata kerja mulai terdiferensiasi dalam pemakaiannya, ditandai dengan dipergunakannya kata depan, kata ganti dan kata kerja bantu.
4. Perkembangan Bahasa sesudah usia 5 tahun : pada fase ini data-data mengenai kemampuan berbahasa pada anak mulai berkembang secara pesat. Anak usia 5-8 tahun muncul ciri-ciri baru yang khas pada bahasa anak, yaitu kemampuan untuk mengerti hal-hal abstrak pada taraf yang lebih tinggi.

Dengan begitu perkembangan bahasa pada anak usia dini harus dikembangkan secara maksimal, karena bahasa merupakan salah satu faktor terpenting dalam berkomunikasi. Jika kemampuan berkomunikasi anak sudah baik dan benar maka kemampuan berbahasa lain akan baik juga. Menurut Yayang dalam Friantary

(2020) ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan anak dalam berbahasa, yakni:

1. Evolusi biologi : evolusi biologis menjadi salah satu landasan perkembangan bahasa. Manusia terikat secara biologis untuk mempelajari bahasa pada suatu waktu tertentu dan dengan cara tertentu. Jika pengenalan bahasa tidak terjadi sebelum masa remaja, maka ketidakmampuan dalam menggunakan tata bahasa yang baik akan dialami seumur hidup.
2. Faktor kognitif : tahap awal perkembangan intelektual anak terjadi dari lahir sampai berumur 2 tahun. Pada masa itu anak mengenal dunianya dengan melalui rangsangan dari panca indera mereka. Misalnya pada sapaan lembut ayah atau ibu yang ia dengar, belaian halus yang ia rasakan, kedua hal ini membentuk suatu simbol dalam proses mental anak. Perekaman sensasi nonverbal (simbolik) akan berkaitan dengan memori asosiatif yang nantinya akan memunculkan suatu logika. Bahasa simbolik itu merupakan bahasa yang personal dan setiap bayi pertama kali berkomunikasi dengan orang lain menggunakan bahasa simbolik.
3. Lingkungan luar : Sementara itu, di sisi lain proses penguasaan bahasa tergantung dari stimulus dari lingkungan. Pada umumnya, anak diperkenalkan bahasa sejak awal perkembangan mereka, salah satunya disebut *motherese*, yaitu cara ibu atau orang dewasa, anak belajar bahasa melalui proses imitasi dan perulangan dari orang-orang disekitarnya. Sebaiknya anak berada di dalam lingkungan yang positif dan terbebas dari tekanan.

Menurut Talango (2020) “Bahasa anak yang pertama kali berkembang atau distimulasi adalah bahasa ibu, yaitu sebagai bahasa anak untuk berkomunikasi dengan orang-orang terdekat dan lingkungan sekitarnya. Namun tidak berarti *second language* tidak distimulasi. *second language* juga bagian terpenting dalam perkembangan bahasa anak yang sangat bermanfaat dalam komunikasi anak dalam scope lingkungan yang lebih luas (dunia)”. Dengan begitu lingkungan sekitar akan sangat berpengaruh pada perkembangan bahasa untuk komunikasi pada anak.

Berikut adalah tabel lingkup perkembangan bahasa anak berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini:

Tabel 1 Lingkup Perkembangan Anak Usia Dini

Usia	Lingkup perkembangan
0-12 bulan	Mengeluarkan suara untuk menyatakan keinginan atau Sebagian reaksi atas rangsangan
12-24 bulan	Menerima bahasa, mengungkapkan bahasa
2-4 tahun	Menerima bahasa, mengungkapkan bahasa
4-6 tahun	Menerima bahasa, mengungkapkan bahasa, keaksaraan

Pada tabel di atas terdapat usia yang memiliki lingkup perkembangan bahasa yang sama. Perlu diketahui, walaupun lingkup perkembangan bahasa pada usia tersebut sama, tetapi kemampuan anak pada masing-masing usia tersebut berbeda. Contoh: anak usia 12-24 bulan sudah mampu mengungkapkan bahasa, tetapi bahasa yang diungkapkan masih terdiri dari satu sampai dua kata. Sedangkan pada anak usia 2-4 tahun kemampuan mengungkapkan bahasa sudah lebih kompleks dibandingkan dengan anak usia dibawahnya, dan pengucapannya sudah terdengar lebih jelas. Selain lingkup perkembangan bahasa, struktur bahasa juga dapat menunjang perkembangan bahasa pada anak usia dini. Didalam bukunya (Samsunuwiyati, 2005) menjelaskan terdapat empat stuktur bahasa menyangkut beberapa bidang, yaitu:

1. Bidang fonologi : fonologi merupakan salah satu bagian dari tatabahasa, yaitu bagian yang mempelajari bunyi-bunyi bahasa pada umumnya. Bayi yang berumur 3 hingga 4 bulan mulai memproduksi bunyi-bunyi, mulai dari tangisan ataupun bunyi *cooing*. Pada usia antara 5 dan 6 bulan ia mulai mengoceh, ocehan ini semakin bertambah sampaisi anak mampu memproduksi perkataan yang pertama sekitar usia satu tahun. Pada tahap permulaan pemerolehan bahasa, biasanya anak akan memproduksi perkataan orang dewasa seperti kata nangis menjadi angis.

2. Bidang semantik : semantik adalah studi mengenai “arti” suatu perkataan atau kalimat. Dalam bidang semantik ini digolongkan menjadi dua kelompok besar, yaitu teori referensi dan teori pengertian. Teori referensi mempelajari kaitan kita dengan objek atau benda yang dirujuk, misal : perkataan “Sepatu” akan menunjuka pada jenis Sepatu apa saja yang ada di dunia ini. Dan teori pengertian mempelajari hubungan kata dengan konsepnya, misal : kata “Sepatu” akan menimbulkan suatu konsep tentang Sepatu, yaitu suatu benda yang dipakai sebagai alas kaki.
3. Bidang sintaksis : sintaksis adalah bgaian dari tatabahasa yang mempelajari dasar-dasar dan proses pembentukan kalimat dalam suatu bahasa. Menurut tata bahasa tradisional terdapat beberapa kategori pada kata yaitu : kata benda, kata kerja, kata sifat, kata ganti, kata bilangan, kata keterangan, kata sambung, kata depan, kata sandang, dan kata seru.
4. Bidang morfologi : morfologi ialah ilmu yang membicarakan morfem serta bagaimana morfem itu dibentuk menjadi kata. Morfem bahasa Indonesia dibedakan atas 4 golongan yaitu : morfem yang dapat berdiri sendiri sebagai kata, morfem yang tidak pernah berdiri sendiri, dan morfem unik. Pada periode kalimat dua kata, anak sudah mulai membuat kalimat yang terdiri dari dua kata dan kata yang dipergunakannya itu pada umumnya masih berupa dua kata dasar yang dihubungkan.

Perkembangan bahasa anak memiliki beberapa tahapan berdasarkan usia, yaitu fase praliguistik, fase pra-verbal, fase awal pengembangan kata, fase kalimat awal, fase kalimat lebih rumit, dan pengembangan bahasa dan komunikasi. Ada beberapa faktor yang memperngaruhi perkembangan bahasa anak, yaitu evolusi biologi, faktor kognitif, dan lingkungan luar. Bahasa juga memiliki empat struktur yang menyangku beberapa bidang, seperti: bidang fonolgi, bisang semantic, bidang sintaksis, dan bidang morfologi.

2.3 Keaksaraan Awal Anak

Keaksaraan merupakan kemampuan berbahasa yang berkaitan dengan membaca dan menulis. Kemampuan mengenal keaksaraan awal merupakan bagian dari aspek perkembangan bahasa anak yang perlu dikembangkan dengan memberi stimulasi secara optimal sejak usia dini. Menurut akhadiyah dalam Kurniawati (2011) beliau mengatakan bahwa keaksaraan dapat membawa seseorang untuk meraih dan menyimpan berbagai informasi pada bidang dan jenjang manapun. Keaksaraan merupakan kemampuan setiap anak untuk mengenal huruf dan bunyi, yang kemudian menggabungkan huruf menjadi kata sederhana (Isyanti, 2021). Maka dari itu dalam meningkatkan keaksaraan awal anak perlu dilakukan sejak dini karena anak akan mengenal satu persatu huruf yang ada pada abjad baik huruf vocal maupun huruf konsonan. Dalam meningkatkan keaksaraan awal anak diperlukan media yang menarik bagi anak, hal itu dapat memotivasi anak untuk belajar.

Menurut (KBBI) Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005) membaca memiliki lima definisi, yaitu : melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis, mengeja atau melafalkan apa yang tertulis, mengucapkan, mengetahui atau meramalkan, memperhitungkan atau memahami isi sebuah tulisan/symbol/gambar. Keaksaraan sangat lekat sekali dengan membaca, sehingga keaksaraan awal pada anak usia dini harus dikembangkan secara optimal. Hal ini sejalan dengan (Haryanti, 2020) “keaksaraan merupakan kemampuan menyebutkan symbol-simbol yang dikenal, mengenal suara, huruf awal dari nama-nama benda yang ada di sekitar, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi atau huruf, dan membaca nama sendiri”.

Menurut (Kemendikbud, 2017) keaksaraan awal merupakan istilah yang digunakan untuk menjelaskan kemampuan anak dalam membaca atau menulis yang dikuasai sebelum anak belajar cara menulis dan membaca. Keaksaraan merupakan fondasi awal anak sebelum belajar membaca dan menulis. Ada

beberapa tahap dalam membaca antara lain mengenal huruf, mengenali kata, mengenali kalimat, dan mengenali wacana sekaligus menghubungkan dengan bunyi dan maknanya.

Perolehan bahasa dan studi mengenai penggunaan bahasa disebut dengan psikolinguistik. Melalui psikolinguistik terdapat dua aspek yaitu perolehan dan penggunaan. Perolehan menyangkut tentang bagaimana seseorang terutama anak-anak belajar bahasa, dan selanjutnya penggunaan yang artinya penggunaan bahasa oleh orang dewasa normal. Menurut levelt dalam (Samsunuwiati, 2005) psikolinguistik dibagi menjadi tiga, yaitu:

1. Psikolinguistik umum : psikolinguistik umum adalah suatu studi mengenai bagaimana pengamatan atau persepsi orang dewasa tentang bahasa dan bagaimana ia memproduksi bahasa.
2. Psikolinguistik perkembangan : psikolinguistik perkembangan yaitu suatu studi psikologi mengenai perolehan bahasa pada anak-anak dan orang dewasa, baik perolehan Bahasa pertama (Bahasa ibu) maupun bahasa kedua.
3. Psikolinguistik terapan : psikolinguistik terapan adalah aplikasi dari teori-teori psikolinguistik dalam kehidupan sehari-hari pada orang dewasa ataupun pada anak-anak.

Menurut Tunazzah (2022) “Pengenalan keaksaraan awal pada anak usia dini sebaiknya dilakukan melalui aktivitas permainan yang dapat memberikan pengalaman belajar bermakna dan menyenangkan bagi anak”. Melalui bermain anak dapat mengembangkan keaksaraan awal dengan mudah. Mengembangkan bahasa pada usia dini sama dengan mengembangkan keaksaraan awal pada anak, dalam mengembangkan keaksaraan awal pada anak dapat melalui aktivitas bermain yang kaya akan aksara. Keaksaraan dapat diartikan pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan. Tahapan yang ada dalam keaksaraan awal pada anak yaitu:

1. Tahap awal muncul keaksaraan (usia 3-5 tahun) : pada tahap ini anak akan merasa senang jika dibacakan buku cerita yang ia suka, bahkan anak sering kali meminta dibacakan secara berulang-ulang dan tidak merasa bosan. Anak juga akan mengingat syair lagu yang menurut mereka mudah untuk dihafalkan yaitu memiliki akhiran yang sama seperti pola a-a-a-a ataupun a-b-a-b.
2. Tahap awal keaksaraan usia 6 tahun : pada tahap ini anak akan belajar konsep tentang sebuah kata, misal air bisa di minum, atau mobil bisa digunakan untuk berpergian. Hal tersebut akan membuat anak untuk menceritakan secara sederhana konsep yang ia ketahui.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa setiap kemampuan membaca yang telah dimiliki anak akan berkembang sesuai dengan usia dan cara menstimulasinya. Semakin bertambah usia dan pengalaman anak maka perkembangan kemampuan membaca anak akan semakin meningkat. Untuk mengembangkan kemampuan membaca anak maka orang tua dan guru harus memaksimalkan perkembangan keaksaraan awal pada anak dengan melakukan kegiatan yang berkaitan dengan keaksaraan awal pada anak. Keaksaraan juga berkaitan meliputi kemampuan menyebutkan simbol-simbol yang dikenal, mengenal suara, huruf awal dari nama-nama benda yang ada disekitar, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi atau huruf yang sama, dan membaca nama sendiri.

Keaksaraan memiliki tujuan yaitu merupakan bagian untuk meningkatkan aspek perkembangan anak terlebih pada aspek perkembangan bahasa. Keaksaraan awal sendiri dapat dilakukan melalui peran orangtua dan melalui lingkungan di sekitarnya dalam kegiatan yang memiliki makna yang melibatkan interaksi aksara dan berbicara. Keaksaraan awal merupakan aspek yang penting yang digunakan untuk menambah kemampuan dan kreativitas pada anak, biasanya anak yang kemampuan membaca di anggap sebagai anak yang cerdas (Febriyani et al. n.d.). Selain itu juga keaksaraan menjadi persiapan membaca bagi

anak. Dapat disimpulkan bahwa tujuan dari keaksaraan yaitu mengenal huruf, mengajarkan kata-kata baru untuk pengembangan kosakata, memahami bacaan, pemberian komunikasi dalam Bahasa, dan dapat meningkatkan minat belajar anak.

2.4 Hakikat Bermain dan Permainan

Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan. Menurut Smith and Pellegrini (Tadkiroatun, 2018) bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk kepentingan diri sendiri, dilakukan dengan cara-cara menyenangkan, tidak diorientasikan pada hasil akhir, fleksibel, aktif, dan positif. Bermain bagi anak tidak hanya berkaitan dengan permainan, namun berkaitan juga dengan peristiwa, situasi, interaksi, dan aksi. Bagi anak, bermain adalah aktivitas yang dilakukan karena suatu keinginan, bukan karena harus memenuhi tujuan atau keinginan orang lain. Menurut DIREKTORAT PAUD KEMDIKBUD (2020) Bermain juga baik untuk membangun kepercayaan diri anak, menumbuhkan kemauan berbagi, dan mengontrol fisik, menguji ketahanan fisik, melatih otot-otot tangan, dan menghasilkan gerakan baru. Banyak manfaat yang dihasilkan oleh anak ketika bermain.

Menurut Erikson dalam (Tadkiroatun, 2018) “bermain membantu anak untuk mengembangkan rasa harga diri”. Dengan arti bahwa melalui bermain anak akan memperoleh kemampuan untuk menguasai diri mereka sendiri, menguasai dan memahami benda-benda, dan juga mengembangkan kemampuan bersosial. Bermain juga memiliki ciri-ciri khas tersendiri, yaitu:

1. Menyenangkan dan menggembirakan anak. Mereka akan senang melakukan kegiatan tersebut dan menikmatinya.
2. Anak bermain dengan keinginan sendiri, bukan dari dorongan atau paksaan dari orang lain.
3. Anak melakukan dengan cara spontan taupun sukarela dan tidak merasa diwajibkan. Sebagai contoh dalam permainan bola, ia akan mengejar dan menendang bola dengan cara yang spontan dan tidak terlibat dalam scenario.

4. Anak dapat menetapkan aturan main sendiri, baik aturan bermain yang telah ia ketahui sebelumnya ataupun aturan yang baru dibuat. Aturan main itu akan disetujui dan dipatuhi setiap anak yang akan bermain.
5. Anak berlaku aktif dalam menggerakkan tubuh, mereka tidak hanya pasif dan diam.
6. Anak bebas memilih ingin bermain apa dan beralih ke kegiatan bermain yang lain secara fleksibel.

Bermain memiliki manfaat yang banyak, terutama pada fisik anak. Bermain juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana mendidik anak. Seperti bermain boneka, bermain kartu kata, bermain ular tangga, bermain lompat tali, dan banyak permainan yang bisa dilakukan dalam mendidik anak. Bermain juga merupakan faktor yang sangat berpengaruh dalam perkembangan anak, seperti perkembangan fisik, sosial, dan komunikasi pada anak. Bermain merupakan landasan bagi perkembangan anak karena melalui bermain anak dapat menyalurkan energi yang telah mereka hasilkan. Menurut Tadkiroatun (2018) bermain mempengaruhi perkembangan anak melalui tiga acara, yaitu bermain menciptakan *zone of proximal development (ZPD)* yaitu wilayah yang menghubungkan antara kemampuan actual anak dan kemampuan potensial anak, bermain memfasilitasi pemisahan pikiran dari objek dan aksi, dan bermain mengembangkan penguasaan diri. Namun dalam bermain juga memiliki resiko. Risiko dapat dikategorikan dalam beberapa jenis, yaitu:

1. Risiko fisik-kesehatan : resiko yang mungkin terjadi dalam kegiatan bermain adalah jatuh ketika berlari, cedera-terluka karena tergores, keracunan karena anak terkadang masih suka memasukkan alat main ke dalam mulut, kelelahan jika waktu bermain terlalu lama hingga melupakan waktu makan, kurang gerak ketika anak hanya bermain di depan computer ataupun laptop, sakit mata dapat terjadi jika anak terlalu lama bermain gawai, dan kotor ketika anak bermain hingga berguling-guling di tanah.

2. Risiko psikis: risiko psikis merupakan risiko bermain yang berakibat pada kondisi psikologis anak. Risiko ini jarang terlihat namun bisa dirasakan. Risiko psikis terdiri dari kebosanan, motivasi belajar menurun, emosi labil, dan apatis.
3. Risiko sosial : risiko sosial ini merupakan segala kemungkinan negative terkait dengan hubungan dengan orang lain, Masyarakat, dan lingkungan sekitarnya. Hal yang dapat menjadi risiko sosial ini adalah bertengkar, eksklusivitas, dan minus sosialisasi.

Bermain memiliki beberapa tahapan. Tahapan tersebut disesuaikan dengan kondisi sosial anak-anak. Menurut Parten dalam (Desmita, 2015) Terdapat enam tahapan bermain bagi anak usia dini yaitu :

1. *Unoccupied*, anak memperhatikan dan melihat segala sesuatu yang menarik perhatiannya dan melakukan gerakan-gerakan bebas dalam bentuk tingkah laku yang tidak terkontrol
2. *Solitary*, anak dalam sebuah kelompok tengah asyik bermain sendiri-sendiri dengan bermacam-macam alat permainan, sehingga tidak terjadi kontak antara satu sama lain dan tidak peduli terhadap apapun yang terjadi
3. *Onlooker*, anak melihat dan memperhatikan serta melakukan komunikasi dengan anak-anak lain namun tidak ikut terlibat dalam aktivitas bermain yang tengah terjadi
4. *Parallel*, anak-anak bermain dengan alat-alat permainan yang sama, tetapi tidak terjadi kontak antara satu dengan yang lain atau tukar menukar alat main
5. *Associative*, anak bermain bersama saling pinjam alat permainan, tetapi permainan itu tidak mengarah pada satu tujuan, tidak ada pembagian peran dan pembagian alat main
6. *Cooperative*, anak-anak bermain dalam kelompok yang terorganisir, dengan kegiatan-kegiatan konstruktif dan membuat sesuatu yang nyata, dimana setiap anak mempunyai pembagian peran sendiri. Pada tahap bermain jenis cooperative, terdapat satu atau dua anak yang bertugas sebagai pemimpin atau pengarah jalannya permainan

Bermain sangat memberikan manfaat bagi anak-anak. Anak akan mengenal berbagai jenis permainan dan disetiap permainan itu juga memiliki manfaat yang berbeda-beda. Menurut sudarna dalam (Zaini, 2019) ada dua macam permainan, yakni permainan aktif dan permainan pasif.

1. Permainan aktif

- a. Bermain bebas dan spontan atau eksplorasi. Dalam permainan ini anak dapat melakukan segala hal yang diinginkannya, tidak ada aturan-aturan dalam permainan tersebut. Anak akan terus bermain dengan permainan tersebut selama permainan tersebut menimbulkan kesenangan dan anak akan berhenti apabila permainan tersebut sudah tidak menyenangkannya. Dalam permainan ini anak melakukan eksperimen atau menyelidiki, mencoba, dan mengenal hal-hal baru.
- b. Drama. Dalam drama, anak memerankan suatu peranan, menirukan karakter yang dikagumi dalam kehidupan yang nyata, atau dalam media massa
- c. Bermain Musik. Bermain musik dapat mendorong anak untuk mengembangkan tingkah laku sosialnya, yaitu dengan bekerja sama dengan teman-teman sebayanya dalam memproduksi musik, bernyanyi, berdansa, atau memainkan alat musik.
- d. Mengumpulkan atau mengoleksi sesuatu. Kegiatan ini sering menimbulkan rasa bangga, karena anak mempunyai koleksi lebih banyak daripada teman-temannya. Di samping itu, mengumpulkan benda-benda dapat mempengaruhi penyesuaian pribadi dan sosial anak. anak terdorong untuk bersikap jujur, bekerja sama, dan bersaing
- e. Permainan olah raga. Dalam permainan olah raga, anak banyak menggunakan energi fisiknya, sehingga sangat membantu perkembangan fisiknya. Di samping itu, kegiatan ini mendorong sosialisasi anak dengan belajar bergaul, bekerja sama, memainkan peran pemimpin, serta menilai diri dan kemampuannya secara realistis dan sportif.

2. Permainan pasif

- a. Membaca. Membaca merupakan kegiatan yang sehat. Membaca akan memperluas wawasan dan pengetahuan anak, sehingga anak pun akan berkembang kreativitas dan kecerdasannya.
- b. Mendengarkan radio. Mendengarkan radio dapat mempengaruhi anak baik secara positif maupun negatif. Pengaruh positifnya adalah anak akan bertambah pengetahuannya, sedangkan pengaruh negatifnya yaitu apabila anak meniru hal-hal yang disiarkan di radio seperti kekerasan, kriminalitas, atau hal-hal negatif lainnya
- c. Menonton televisi. Pengaruh televisi sama seperti mendengarkan radio, baik pengaruh positif maupun negatifnya

Menurut (Hasbi et al. 2020) bermain memiliki beberapa tujuan, yaitu : sebagai sarana bagi anak untuk bereksperimen sehingga mendapatkan pengetahuan atau pengalaman baru, sebagai sarana melatih anak beradaptasi dengan lingkungan, sebagai sarana peniruan bagi anak karena bebas berkekspresi menirukan berbagai hal yang ada dengan imajinasinya, dan sebagai sarana bagi anak untuk bereksplorasi sehingga rasa keingintahuannya terpenuhi. Selain itu juga bermain memiliki beberapa prinsip, yaitu: memiliki tujuan yang jelas, dilakukan dengan bebas atau tanpa paksaan, mementingkan proses bukan hasil, memperhatikan keselamatan dan keamanan, menyenangkan dan dapat dinikmati, bersifat fleksibel, dan memberikan kesempatan bagi anak untuk menciptakan sesuatu. Bermain dan permainan memiliki hubungan yang sangat erat. Permainan adalah bentuk dari kegiatan bermain yang ditandai dengan adanya aturan yang telah disepakati.

2.5 Permainan *Word Game*

Permainan *word game* merupakan permainan berupa menyusun huruf menjadi sebuah kata. Permainan ini dapat meningkatkan perkembangan bahasa anak. Permainan ini dapat dimainkan secara individu maupun secara berkelompok. Melalui word game anak dapat meningkatkan keakaksaraan awal pada anak usia

dini. Permainan ini biasa dilakukan di dalam ruangan (*indoor*) karena tidak memerlukan banyak ruang. Alat dan bahan yang diperlukan dalam pembuatan media yaitu sebagai berikut:

1. Kertas A4
2. Kardus
3. Kertas kado
4. Gambar yang akan digunakan
5. *Double tape*/lem
6. Gunting
7. Spidol
8. Huruf menggunakan kertas

Cara pembuatan media:

1. Siapkan alat dan bahan
2. Bungkus kardus menggunakan kertas kado
3. Print gambar sesuai dengan tema yang telah ditentukan pada hari ini, lalu berikan nama dari gambar tersebut di bagian bawah gambar.
4. Gunting kertas A4 dengan Ukuran 3 x 3 cm, lalu tulis huruf alphabet menggunakan spidol
5. Tempel kertas huruf di bagian bawah nama gambar. Misal gambar mobil, kertas huruf yang ditempelkan hanya huruf “M B L”, kosongkan pada huruf O dan I agar anak dapat menempelkan huruf yang kosong.

Cara bermain:

1. Jelaskan kepada anak tentang kegiatan hari ini.
2. Jelaskan aturan dalam permainan yang akan dilakukan
3. Ajak anak untuk menyebutkan gambar-gambar yang telah dipersiapkan
4. Ajak anak untuk menyebutkan huruf yang ada pada gambar tersebut
5. Minta anak untuk berpikir huruf apa yang hilang

6. Jika anak sudah mengetahui huruf apa saja yang hilang, ajak anak untuk mencari huruf tersebut di kotak huruf
7. Lalu minta anak untuk menempelkan huruf tersebut di kertas yang telah disediakan dengan benar.
8. Lakukan ke semua gambar yang telah dipersiapkan secara bergantian oleh anak.

2.6 *Experiential Learning*

Experiential Learning merupakan belajar melalui pengalaman. Menurut (Ord 2012) beliau menuliskan bahwa “*Experience for Dewey is our ‘lived’ experience. The experience at the heart of experiential learning therefore is not something separate or additional but something which embraces the lives of individuals.*” Yang artinya Pengalaman bagi Dewey adalah pengalaman 'hidup' kami. Oleh karena itu, pengalaman di jantung pengalaman belajar bukanlah sesuatu yang terpisah atau tambahan tetapi sesuatu yang mencakup kehidupan individu. Jadi pengalaman merupakan hal yang penting bagi setiap individu, karena melalui pengalaman kita dapat belajar.

Model pembelajaran *experiential learning* ini diharapkan mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih bermakna, dimana anak akan mengalami suatu kejadian yang dapat mereka pelajari. Melalui model ini anak tidak hanya belajar tentang konsep, namun anak akan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran yang dapat dijadikan sebuah pengalaman. Menurut David A. Kolb dalam (Pamungkas et al. 2018) *experiential learning* memiliki enam karakteristik, yaitu:

- a. Belajar terbaik dipahami sebagai suatu proses. Tidak dalam kaitannya dengan hasil yang dicapai. Dalam belajar hasil yang diperoleh merupakan hanya sekedar catatan sejarah, sebagaimana diungkapkan oleh Jerome Bruner (1966), bahwa mengetahui atau belajar adalah suatu proses, bukan sebuah produk.

- b. Belajar merupakan proses berkesinambungan yang didasarkan pada pengalaman.
- c. Belajar memerlukan resolusi konflik-konflik antara gaya-gaya yang berlawanan dengan cara dialektis.
- d. Belajar adalah suatu proses yang holistik
- e. Belajar melibatkan transaksi antara seseorang dengan lingkungan
- f. Belajar adalah proses tentang menciptakan pengetahuan yang merupakan hasil dari hubungan antara pengetahuan sosial dan pengetahuan pribadi.

Menurut (Kolb et al. 2011) beliau mengatakan bahwa “ *Learning is best conceived as a process, not in terms of outcomes. To improve learning in higher education, the primary focus should be on engaging students in a process that best enhances their learning – a process that includes feedback on the effectiveness of their learning efforts: ‘... education must be conceived as a continuing reconstruction of experience ... the process and goal of education are one and the same thing.’* Yang artinya bahwa Belajar paling baik dipahami sebagai sebuah proses, bukan dalam hal hasil. Untuk meningkatkan pembelajaran di pendidikan tinggi, fokus utama harus melibatkan siswa dalam proses yang paling meningkatkan pembelajaran mereka, sebuah proses yang mencakup umpan balik tentang efektivitas upaya pembelajaran mereka. Pendidikan harus dipahami sebagai rekonstruksi pengalaman yang berkelanjutan. Proses dan tujuan pendidikan adalah satu dan hal yang sama”. Sehingga belajar yang paing baik adalah ketika kita terlibat langsung dengan sebuah kegiatan tersebut yang akan dijadikan sebuah pengalaman.

Menurut Pamungkas (2018) model *experiential learning* ini mendefinisikan pembelajaran sebagai sebuah proses yang didapatkan melalui kombinasi antara pemerolehan pengalaman (*grasping experience*) dan mentransformasikan pengalaman (*transforming experience*). Memperoleh pengalaman mengacu pada suatu proses pengambilan informasi, sedangkan menstransformasi pengalaman

ialah bagaimana seorang individu menafsirkan atau mengartikan dan bertindak atas informasi yang ia dapatkan.

Model *experiential learning* yang dikemukakan oleh Kolb (2009) memiliki empat tahap, yaitu:

1. Pengalaman konkret (*concrete experience*) yaitu anak melibatkan diri sepenuhnya dalam pengalaman baru dengan mengutamakan pencapaian perasaan.
2. Pengamatan reflektif (*reflective observation*) yaitu anak akan mengobservasi dan merefleksikan terkait mengamati.
3. Konsepsi abstrak (*abstrak conceptualization*) yaitu anak akan menciptakan konsep-konsep yang mengintegrasikan observasinya menjadi teori yang sederhana dengan mengutamakan capaian terkait berpikir.
4. Percobaan aktif (*active experimentation*) yaitu anak akan Menggunakan teori untuk memecahkan masalah-masalah dan mengambil Keputusan dengan pengutamaan capaian terkait perbuatan.

Hal ini sama dengan yang dikemukakan oleh (Haenilah, Drupadi, and Syafrudin 2023) yaitu langkah-langkah dalam penerapan model *experiential learning* diawali dari pengalaman nyata yang dialami oleh peserta didik, refleksi untuk memahami pengalaman yang telah diamati, mengontruksi berdasarkan pengalaman tentang implementasi hal yang baru ditemukan, dan mengimplementasikan hal tersebut. Dalam pelaksanaan model pembelajaran *experiential learning* ini terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu : pendidik dan orang tua harus mempersiapkan suatu rencana pengalaman belajar yang bersifat terbuka dan memiliki hasil tertentu, pendidik dan orang tua harus bisa memberikan rasngangan ataupun motivasi, anak dapat bekerja secara individu ataupun berkelompok didalam belajar berdasarkan pengalaman, anak akan ditempatkan pada situasi nyata dan bukan dalam situasi pengganti, anak aktif berpartisipasi di dalam pembelajaran, anak menceritakan Kembali tentang apa yang dialami berkaitan dengan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Selain itu juga Kolb (2009) mengemukakan terdapat tipe-tipe gaya belajar dalam model *experiential learning*. Tipe-tipe yang dikemukakan oleh Kolb yakni :

- a. *Assimilator*, (AC/RO), kombinasi dari berpikir dan mengamati (thinking and watching). Anak pada tipe assimilator memiliki kelebihan dalam memahami berbagai sajian informasi serta merangkumnya ke dalam suatu format yang logis, singkat, dan jelas. Biasanya anak tipe ini kurang perhatian kepada orang lain dan lebih menyukai ide serta konsep yang abstrak.
- b. *Converger*, (AC/AE). Kombinasi dari berpikir dan berbuat (thinking and doing). Anak dengan tipe converger unggul dalam menemukan fungsi praktis dari berbagai ide dan teori. Biasanya mereka punya kemampuan yang lebih baik dalam pemecahan masalah dan pengambilan keputusan. Mereka juga cenderung lebih menyukai tugas-tugas teknis (aplikatif) dari pada masalah sosial atau hubungan antar pribadi.
- c. *Accommodator*, (CE/AE). Kombinasi dari perasaan dan tindakan (feeling and doing). Anak dengan tipe accommodator memiliki kemampuan belajar yang baik dari hasil pengalaman nyata yang dilakukan sendiri. Mereka suka membuat rencana dan melibatkan dirinya dalam berbagai pengalaman baru dan menantang. Mereka cenderung bertindak berdasarkan analisis logis. Dalam usaha memecahkan masalah, mereka biasanya mempertimbangkan faktor manusia (untuk mendapatkan masukan/informasi) dibanding analisis teknis.
- d. *Diverger*, (CE/RO). Kombinasi dari perasaan dan pengamatan (feeling and watching). Anak dengan tipe diverger unggul dalam melihat situasi konkret dari banyak sudut pandang yang berbeda. Pendekatannya pada setiap situasi adalah “mengamati” dan bukan “bertindak”. Anak seperti ini menyukai tugas belajar yang menuntunnya untuk menghasilkan ide-ide, biasanya juga menyukai isu budaya serta suka sekali mengumpulkan berbagai informasi.

Dapat disimpulkan bahwa *experiential learning* dapat memberikan anak pengalaman nyata menggunakan kata, mengeja, dan membuat kata. Siswa tidak hanya mendengar tetapi mengalami langsung proses penggunaan kata. Saat anak

bermain, permainan *word game* dapat memicu refleksi pada saat anak salah menempatkan huruf. Setelah itu anak akan memahami konsep yang ada pada kata melalui pengalaman yang telah anak lalui.

2.7 Kerangka Pikir Penelitian

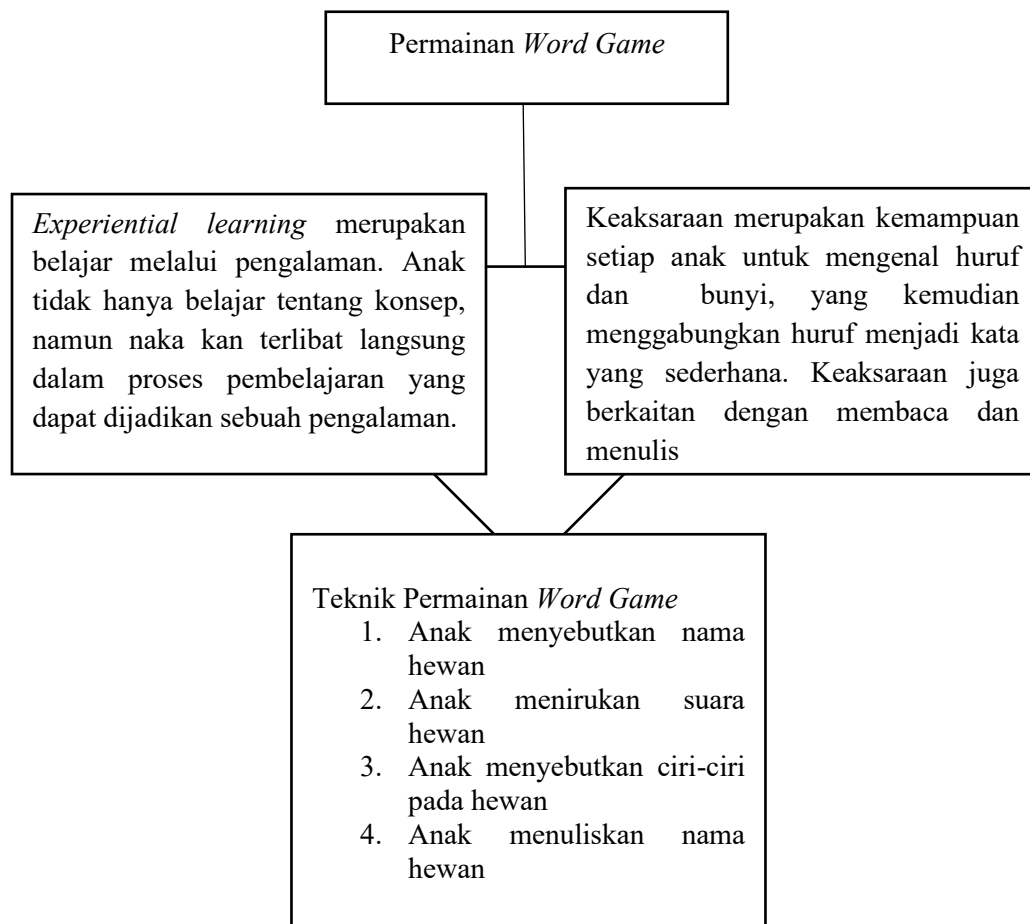
Perkembangan bahasa pada anak juga sangat penting karena bahasa merupakan salah satu cara anak untuk berkomunikasi. Pada perkembangan bahasa anak dibagi menjadi 3 aspek yaitu ekspresif, reseptif, dan keaksaraan. Anak dapat mengekspresikan pikirannya menggunakan bahasa sehingga orang lain dapat menangkap apa yang di pikirkan oleh anak. Keaksaraan merupakan kemampuan berbahasa yang berkaitan dengan membaca dan menulis. Dalam mengembangkan keaksaraan awal anak dapat belajar melalui pengalamannya atau *experiential learning*. Melalui *experiential learning* ini anak dapat belajar sembari bermain. *Experiential learning* memiliki 4 tahapan yaitu pengalaman konkret, pengamatan reflektif, konsep abstrak, dan percobaan aktif.

Salah satu permainan yang dapat dilakukan untuk mengembangkan perkembangan bahasa adalah permainan *word game*. Dengan permainan *word game* anak dapat bermain dengan kata secara menyenangkan. Permainan *word game* ini dimainkan dengan cara anak melengkapi huruf yang hilang pada suatu kata. Melalui permainan ini anak dituntun untuk menjadi lebih teliti dan berpikir secara kritis. Tahapan yang ada pada *experiential learning* dapat dijadikan sebagai acuan dalam pembelajaran sebagai berikut:

1. Pengalaman konkret : guru akan bertanya kepada anak tentang hewan yang diketahui oleh siswa, dan siswa akan menyebutkan nama-nama hewan yang ia ketahui berdasarkan pengalaman yang telah ia lalui.
2. Pengamatan reflektif : guru akan menanyakan ciri-ciri yang ada pada hewan tersebut, maka siswa akan mengamati ciri pada hewan.

3. Konsep abstrak : guru akan menunjukkan huruf-huruf dari nama hewan yang ada, dengan begitu siswa akan mengonsepkan huru-huruf tersebut menjadi sebuah kata
4. Percobaan aktif : guru akan memberikan huruf acak kepada siswa agar siswa melakukan percobaan menyusun ataupun melengkapi sebuah kata.

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



2.8 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian Pustaka dan kerangka pikir di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Ha : Terdapat Pengaruh Permainan *Word Game* Berbasis *Experiential Learning* Terhadap Pengenalan Keaksaraan Anak Usia 6-7 Tahun

III. METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan metode kuantitatif, dengan jenis penelitian *quasi experiment*. Alasan peneliti menggunakan metode *quasi experiment* dikarenakan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran berbasis *experiential learning* bagi anak dengan mendapatkan hasil nyata berupa angka sebagai perhitungan pengaruh pembelajaran berbasis *experiential learning* terhadap keaksaraan awal anak

3.2 Desain Penelitian

Melalui penelitian ini peneliti menggunakan desain *Nonequivalent Control Group*. Desain ini terdiri dari dua kelompok yaitu kelas eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan pembelajaran berbasis *experiential learning* dan kelas kontrol yang diberi perlakuan sesuai dengan yang biasa dilakukan oleh guru dikelas. Sebelum diberi perlakuan, kedua kelompok tersebut melakukan pretest. Kemudian perlakuan pada kedua kelompok tersebut dibedakan, dimana kelas eksperimen menggunakan pembelajaran berbasis *experiential learning*, sedangkan kelas kontrol melakukan pembelajaran sesuai dengan yang biasa guru lakukan. Selanjutnya diakhir, kedua kelompok diberikan *posttest* untuk mengetahui perbedaan dari masing-masing kelompok. Desain *nonequivalent control group* pada penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 2 Desain Penelitian

O₁	X	O₂
O₃		O₄

Keterangan :

O₁ : *Pretest* pada kelas eksperimen

O₂ : *Posttest* pada kelas eksperimen

X : *Treatment (pemberian perlakuan)*

O₃ : *Pretest* pada kelas kontrol

O₄ : *Posttest* pada kelas kontrol

3.3 Prosedur Penelitian

Prosedur dalam penelitian ini dibagi menjadi 4 tahap, yaitu:

1. Tahap persiapan

- a. Pembuatan kisi-kisi instrument penelitian
- b. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) yang dapat membantu mengembangkan keaksaraan pada anak
- c. Pembuatan lembar observasi
- d. Menyediakan beberapa media atau alat yang akan digunakan untuk menunjang pelaksanaan kegiatan bermain.

2. Tahap pelaksanaan

- a. Pertemuan dilakukan sebanyak 8 (delapan) kali pertemuan dengan pembagian 3 (tiga) kali pra penelitian dan 5 (lima) kali penelitian. Pada pra penelitian selama 3 hari peneliti hanya mengobservasi anak sudah sejauh mana perkembangan yang ada pada anak. Penelitian dilakukan selama 5 hari dengan menggunakan 2 jam pelajaran (2 x 45 menit). Berikut adalah rincian penelitian yang akan dilakukan:

Tabel 3 Langkah-langkah penelitian

Langkah Penelitian	Perlakuan	Detail Kegiatan	Alat/Bahan	Hari	Pemberi perlakuan
Pretest	Melakukan observasi terkait keaksaraan siswa	Peneliti menentukan tujuan dasar pelaksanaan observasi - Menentukan alat atau instrument perolehan data dalam melakukan observasi oleh peneliti - Datang ke lokasi penelitian dan melakukan pengamatan - Melakukan pencatatan serta mengumpulkan hasil dokumentasi oleh peneliti serta di bantu oleh rekan sebaya.	Instrument keaksaraan anak usia 6-7 tahun	Hari ke 1-2	-Peneliti -Rekan sebaya
Pelaksanaan kegiatan	Mengajak anak untuk mengamati lingkungan sekitar	Tahap Pengalaman Konkret (<i>Concrete Experience</i>) 1. Sebutkan Binatang peliharaan yang dimiliki 2. Apa makanan Binatang tersebut? Tahap Pengamatan Refleksi (<i>Reflective Observation</i>) 1. Anak akan melihat gambar dan video tentang “kucing” Tahap Konsep Abstrak (<i>Abstract Comceptualization</i>) 1. Guru akan bertanya tentang ciri-ciri Binatang kucing pada anak	Instrument keaksaraan anak usia 6-7 tahun	Hari ke-3-6 (H1 = kucing, H2 = anjing, H3 = kelinci, H4 = ayam)	-Peneliti

Langkah Penelitian	Perlakuan	Detail Kegiatan	Alat/Bahan	Hari	Pemberi perlakuan
		2. Guru akan menyebutkan huruf-huruf yang ada pada kata “kucing” 3. Guru akan menyebutkan huruf vocal yang ada pada kata “kucing” 4. Guru akan menyebutkan huruf konsonan yang ada pada kata “kucing” Tahap Impementasi Atau Percobaan Aktif (<i>Active Experimentation</i>) 1. Guru akan membagikan lembar kerja pada anak 2. pada lembar tersebut terdapat gambar kucing dan kata kucing dengan beberapa huruf yang hilang 3. Anak diminta untuk melengkapi kata “kucing” dengan menempelkan huruf yang sesuai.			
Posttest	Melakukan observasi terkait keaksaraan awal anak	1. Melakukan pengamatan dan pengambilan data ulang 2. Melakukan pencatatan serta dokumentasi		Hari ke 7 dan 8	Peneliti Rekan sebaya

Langkah Penelitian	Perlakuan	Detail Kegiatan	Alat/Bahan	Hari	Pemberi perlakuan
		3. Melakukan penarikan kesimpulan			

3. Tahap pengumpulan data

- Pengamatan menggunakan lembar observasi, dan dokumentasi
- Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan permainan *word game*, kemudian diamati dengan Menggunakan lembar observasi serta dokumentasi.

4. Tahap akhir

Pengolahan dan analisis data hasil penelitian yang diperoleh dengan menggunakan instrument penelitian dan lembar observasi

3.4 Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2024/2025.

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN 2 Gunung Sulah Kota Bandar Lampung Tahun Ajaran 2024/2025

3.5 Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh anak kelas 1 di SDN 2 Gunung Sulah, Kota Bandar Lampung.

2. Sampel Penelitian

Sampel pada penelitian ini adalah seluruh anak kelas 1B di SDN 2 Gunung Sulah, Kota Bandar Lampung dengan jumlah siswa 23 sebagai kelas

eksperiment, dan 23 siswa sebagai kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *Purposive Sampiling*. *Purposive sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang dimana peneliti memilih partisipan berdasarkan karakteristik atau pengetahuan yang relevan dengan tujuan penelitian.

3. 6 Variabel Penelitian

Pada penelitian ini terdapat dua jenis variabel, yaitu variabel bebas (*independen*) dan variabel terikat (*dependen*).

1. Variabel bebas adalah variabel yang memperngaruhi atau menjadi sebab perubahannya variabel terikat. Variabel bebas (X) pada penelitian ini adalah Permainan *Word Game* berbasis *Experiential Learning*.
2. Variabel terikat merupakan variabel yang di pengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat (Y) pada penelitian ini adalah Pengenalan Keaksaraan Anak.

3. 7 Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

Definisi konseptual

1. Permainan *Word Game* (X)

Permainan *Word Game* (X) merupakan permainan mencari huruf yang hilang pada suatu kata. Anak akan berpikir dengan teliti huruf apa yang hilang pada kata tersebut. Dengan begitu kemampuan keaksaraan pada anak akan meningkat.

2. Keaksaraan Anak (Y)

Keaksaraan anak (Y) merupakan suatu kemampuan pada perkembangan bahasa anak yang berkaitan dengan membaca, menulis dan berkomunikasi. Keaksaraan juga meliputi kemampuan menyebutkan simbol-simbol yang dikenal, mengenal suara, huruf awal dari nama-nama benda yang ada disekitar, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi atau huruf yang sama, dan membaca nama sendiri.

Definisi operasional

1. Permainan *Word Game* (X)

Permainan *word game* (X) dapat meningkatkan perkembangan Bahasa anak. Permainan yang terbuat dari kardus yang dimainkan secara manual dengan cara melengkapi huruf yang hilang pada sebuah kata. Permainan ini dapat dimainkan secara individu maupun secara berkelompok. Melalui *word game* anak dapat meningkatkan keaksaraan awal. Permainan ini biasa dilakukan di dalam ruangan (*indoor*) karena tidak memerlukan banyak ruang. Anak akan melengkapi huruf yang hilang, misal pada kata mobil dan huruf yang ada hanya “M B L” maka anak akan berpikir dengan teliti huruf apa yang dapat melengkapi kata tersebut.

2. Keaksaraan Anak (Y)

Keaksaraan anak (Y) yaitu kemampuan yang dapat ditingkatkan melalui permainan kata. Keaksaraan anak adalah bagian dari perkembangan bahasa anak yang meliputi:

- 1) Membaca nama sendiri
- 2) Menyebutkan simbol-simbol yang dikenal
- 3) Mengenal suara
- 4) Mengetahui huruf awal dari nama-nama benda yang ada disekitar
- 5) Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi atau huruf yang sama

3. 8 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah ketetapan cara-cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah metode observasi. Observasi yang dilakukan oleh peneliti yaitu sebelum diberi perlakuan, saat diberi perlakuan, dan sesudah diberi perlakuan dengan menggunakan permainan *word game* berbasis *experiential learning* yang bertujuan untuk mengenalkan keaksaraan pada anak di SDN 2 Gunung Sulah Bandar Lampung dengan menggunakan lembar observasi berupa instrumen

penelitian. Instrumen penelitian ini menggunakan *rating scale* dengan cukup memberikan angka atau skor pada kriteria yang ada.

3.9 Kisi-Kisi Instrument Penilaian dan Rubik Penilaian

Instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur sesuatu yang akan diamati. Pengembangan instrument ini menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Berikut ini merupakan tabel kisi-kisi instrument penilaian:

Tabel 4 Instrument Penelitian

Variabel	Indikator	Pernyataan
Keaksaraan awal anak usia 6-7 tahun	Menulis awal	Anak mampu menuliskan huruf vocal
		Anak mampu menuliskan huruf konsonan
		Anak mampu menuliskan namanya sendiri
		Anak mampu menuliskan nama hewan yang ia ketahui
	Mengenal suara yang ada disekitarnya	Anak mampu menyebutkan nama hewan yang ia ketahui
		Anak mampu menyebutkan nama teman yang ada disekitarnya
		Anak mampu menirukan suara yang ia ketahui hewan
	Mencari huruf yang sama	Anak mampu mencari huruf awal yang sama pada temannya
		Anak mampu mencari huruf awal yang sama pada hewan
Keasaraan awal anak usia 6-7 tahun	Mengelompokkan gambar yang memiliki bunyi atau huruf yang sama	Anak mampu mengelompok kan gambar hewan yang memiliki bunyi atau huruf yang sama
		Anak mampu mengelompok kan gambar benda yang memiliki bunyi atau huruf yang sama

Tabel 5 Rubik Penilaian

Skor Penilaian (4-1)		Tingkat Kemampuan Anak
4	BSB	Berkembang Sangat Baik
3	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
2	MB	Mulai Berkembang
1	BB	Belum Berkembang

3. 10 Uji Instrument Penelitian

1. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk melihat valid atau tidaknya instrument pada penelitian. Uji validitas dikatakan valid apabila instrument yang digunakan dapat mengukur apa yang akan diukur. Pedoman observasi yang dilakukan dalam penelitian ini berbentuk *Rating Scale* yang bersifat terstruktur. Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan 23 anak diluar sampel pada taraf signifikansi 5% adalah sebesar 0,497. Berikut adalah hasil validasi instrument lapangan menggunakan SPSS *statistic* versi 26.

Tabel 6 Hasil Uji Validitas Instrumen

No.	R-hitung	R-tabel	Validitas
1.	0,499	0,497	Valid
2.	0,568	0,497	Valid
3.	0,715	0,497	Valid
4.	0,601	0,497	Valid
5.	0,509	0,497	Valid
6.	0,644	0,497	Valid
7.	0,742	0,497	Valid
8.	0,694	0,497	Valid
9.	0,568	0,497	Valid
10.	0,549	0,497	Valid
11.	0,544	0,497	Valid

Berdasarkan perolehan data validitas instrumen kemampuan keaksaraan awal anak pada 11 item pernyataan dinyatakan valid.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan alat ukur untuk mengukur sejauh mana alat ukur yang digunakan dapat dipercaya. Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan SPSS *For Windows* versi 26 untuk menguji reliabilitas instrument pengenalan keaksaraan anak usia 6-7 tahun. Berikut adalah tabel pengujian reliabilitas :

Tabel 7 Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,745	11

Berdasarkan tabel diatas, hasil dari uji reliabilitas menunjukkan bahwa koefisien reliabilitas dari keaksaraan awal anak sebesar 0,745 termasuk kedalam kategori reliabilitas tinggi.

3. 11 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan suatu kegiatan yang sangat penting dalam proses penelitian. Melalui analisis data ini akan diperoleh hasil penelitian, karena proses ini mencakup seluruh kegiatan menganalisis data hingga menarik kesimpulan dari data yang telah dikumpulkan. Teknik analisis data ini menggunakan analisis uji *N-Gain*. Rumus *N-Gain* digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari suatu media atau metode pembelajaran yang diteliti. Sedangkan *N-Gain* dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui kemampuan mengenal keaksaraan anak setelah diberikan perlakuan.

$$N\ Gain = \frac{Skor\ Posttes - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Gambar 2 Rumus N Gain

Sumber : (Akemad Wahyudi and Aulina 2021)

Uji *independent sample t-test* adalah uji statistik untuk membandingkan rata-rata dua kelompok data yang tidak berhubungan atau tidak berpasangan. Peneliti akan menggunakan bantuan SPSS. Adapun dasar pengambilan keputusan untuk menerima atau ditolak suatu hipotesis adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai $\text{Sig} < 0,05$ maka hipotesis (H_a) diterima
2. Jika nilai $\text{Sig} > 0,05$ maka hipotesis (H_o) ditolak

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah dipaparkan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan *word game* berbasis *experiential learning* terhadap pengenalan keaksaraan anak usia 6-7 tahun di SDN 2 Gunung Sulah. Pengaruh ini dapat dilihat dari hasil yang diperoleh melalui hasil perhitungan *N-Gain Score* dan hasil perhitungan uji *N-Gain Score* untuk kelas eksperimen 84,1% termasuk dalam kategori efektivitas tinggi. Permainan *word game* yang dirancang dengan pendekatan *experiential learning* terbukti memberikan pengaruh positif terhadap pengenalan keaksaraan pada anak usia 6–7 tahun. Melalui tahapan pengalaman langsung, refleksi, konseptualisasi, dan penerapan, anak menjadi lebih aktif terlibat dalam proses belajar. Pendekatan ini membuat anak belajar secara kontekstual dan tidak pasif. Dengan demikian, permainan *word game* berbasis *experiential learning* efektif sebagai strategi pembelajaran untuk memperkuat kemampuan keaksaraan dasar pada anak usia dini, khususnya usia 6–7 tahun.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, baik berdasarkan perolehan data maupun yang penulis peroleh, maka dapat dikemukakan beberapa saran yang mudah-mudahan bermanfaat bagi pembaca maupun bagi penulis sendiri. Sebagai akhir dari penulisan, penulis menyampaikan saran sebagai berikut:

a. Pendidik

Pendidik diharapkan dapat mendampingi anak secara aktif selama proses

belajar di kelas. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, memungkinkan pendidik dalam membantu anak mengembangkan keaksaraan anak. Pendidik bisa menggunakan permainan *word game* dalam pembelajaran sebagai langkah awal dalam pengenalan keaksaraan pada anak.

b. Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan untuk dapat lebih meningkatkan fasilitas seperti media pembelajaran maupun alat permainan edukatif seperti *word game* yang dapat menunjang proses pembelajaran berjalan dengan efektif, sehingga aspek-aspek perkembangan pada diri anak dapat tercapai secara optimal.

c. Peneliti Lain

Penelitian ini memiliki kekurangan dalam bahan media pembelajaran yaitu menggunakan kardus yang mudah rusak oleh anak. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya diharapkan menggunakan bahan media pembelajaran yang lebih kokoh. Melalui pengembangan ini, diharapkan penelitian selanjutnya dapat memberikan kontribusi lebih besar terhadap permainan *word game* pada anak.

DAFTAR PUSTAKA

02. Ord, Jon. (2012). "John Dewey and Experiential Learning: Developing the Theory of Youth Work." *Youth & Policy* 108(1): 55–72.
- Abyadh, Al et al. (2021). "Prodi PG PAUD,." 4(2): 89–94.
- Achmad, Ilafi Barqi, and Rachma Hasibuan. (2019). "Pengaruh Papan Permainan Kata (Paperta) Terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak Kelompok B Usia 5-6 Tahun Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal 25 Surabaya." *PAUD Teratai* 8(1). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai>.
- Aeni, Silmi Qurota, and Ocih Setiasih. (2024). "Memfasilitasi Keterampilan Berpikir Kritis Pada Anak Usia Dini : Strategi Komunikasi Guru." 13(1): 28–39.
- Akemad Wahyudi, Aisyah Izza Hamida, and Choirun Nisak Aulina. (2021). "Pengaruh Media Tangram Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia Dini." *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4(02): 8–16.
- Anggraini, Diah Retno. (2022). "Keaksaraan Awal Pada Anak Usia Dini: Tinjauan Dari Sudut Pandang Orang Tua Dan Pendidik." *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7(2): 209–22.
- Berliyani, M. Thoha B.S Jaya, Maman Surahman, Marsanti. (2017). "Aktivitas Permainan Kartu Huruf Bergambar Meningkatkan Perkembangan Keaksaraan Anak." *Jurnal Pendidikan Anak* 3(1): 1–9.
- Febriyani, Elsa Vania et al. "Kajian Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia Dini Dan Pengembangannya Menggunakan Media Belajar." : 655–64.
- Friantary, Heny. (2020). "Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini." *Zuriah : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1(2): 127.
- Furby, Lindy, and Jilly Catlow. (2018). "Communication, Language and Literacy." In *Learning Tracks: Planning and Assessing Learning for Children with Severe and Complex Needs*, SAGE Publications Ltd, 41–59.

- Haenilah, Een Yayah, Rizky Drupadi, and Ulwan Syafrudin. (2023). "Pelatihan Merancang Desain Pembelajaran Daring Berbasis Experiential Learning Bagi Guru Paud Di Bandar Lampung." *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat* 8(1): 258–64.
- Harris, Irfan, and Siti Isyanti. (2021). "Pengembangan Game Edukatif Dalam Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Anak Usia Dini." *ASGHAR : Journal of Children Studies* 1(1): 82–93.
- Harun Pamungkas, Alim, and Vevi Sunarti. (2018). *Buku Ajar Pelatihan Experiential Learning Bagi Orang Tua Dan Pengajar Anak Usia Dini*.
- Hasbi, Muhammad et al. (2020). "Bermain Bermakna Di Rumah." : 1–23. <http://buku.kemdikbud>.
- Hazmi, Deni. (2023). "Perkembangan Kognitif Anak Menurut Teori Piaget." *Mimbar Kampus: Jurnal Pendidikan dan Agama Islam* 22(2): 412–19.
- KBBI. (2005). *Shared by: MY-DIARYZONE*.
- Kemendikbud. (2017). "Pengembangan Keaksaraan Awal Pada Anak Usia 5 - 6 Tahun Melalui Buku Cerita Budaya Lokal." *e-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha* 2(1): 4–6.
- Kemenkes, (2014). "Pemantauan Pertumbuhan, Perkembangan, Dan Gangguan Tumbuh Kembang Anak." *Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 1524*: 365.
- Kolb, Alice Y, Experience Based, Learning Systems, and David A Kolb. (2011). "A Dynamic , Holistic Approach Education and Development." (May 2015).
- Kurniawati, Asih Budi. (2011). "Hubungan Kondisi Keaksaraan Keluarga Dan Motifasi Membaca Dengan Kemampuan Membaca Pernulaan." *Jurnal Pendidikan Usia Dini* 7(1): 1–16.
- Owens, Robert, and Junior. (2012). *Language Development: An Introduction (8th Edition)*.
- Pendidikan, Jurnal. (2022). "Teori Vygotsky Tentang Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini." 22: 130–38.
- Pendidikan, Kementerian, D A N Kebudayaan, and Republik Indonesia. (2020). "Pentingnya Bermain Bagi Anak Usia Dini." *Psikologi Pendidikan dan Bimbingan, FIP UNY*: 1–32.

- Sumantri, Mulyani. (2014). "Perkembangan Peserta Didik." *Jurnal Pertumbuhan dan Perkembangan Anak* 1(1): 1–52. <https://bit.ly/2VT9PWh>.
- Syaodih, Ernawulan. (2003). "Perkembangan Anak Usia Dini (Usia 0-8 Tahun)." *Terpadu Yayasan Pendidikan Salman Al Farisi*: 1–22. http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/196510011998022-ERNAWULAN_SYAODIH/perk_anak.pdf.
- Syaodih, Ernawulan, and Karakteristik Anak. "Per Per Per Perkembangan Anak Usia Dini Kembangan Anak Usia Dini Kembangan Anak Usia Dini Kembangan Anak Usia Dini."
- Tadkiroatun, Musfiroh. (2018). "Teori Dan Konsep Bermain." *Modul PAUD: Bermain dan Permainan Anak UT*: 1–44. <http://repository.ut.ac.id/4699/1/PAUD4201-M1.pdf>.
- Talango, Sitti Rahmawati. (2020). "Konsep Perkembangan Anak Usia Dini." *Early Childhood Islamic Education Journal* 1(1): 92–105.
- Tunas, T K, Putra Mojorejo, and Kemlagi Mojokerto. "Penerapan Permainan Kartu Huruf Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Pada Kelompok b Tk Tunas Putra Mojorejo Kemlagi Mojokerto." : 141–57.
- Tunazzah, Fitria dan Lenny Nuraeni. (2022). "Stimulasi Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia Dini Melalui Celengan Huruf Di Masa Pandemi Covid-19" 6(4): 451–58.
- Wasitohadi, Wasitohadi. (2014). "Hakekat Pendidikan Dalam Perspektif John Dewey Tinjauan Teoritis." *Satya Widya* 30(1): 49.
- Zaini, Ahmad. (2019). "Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini." *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal* 3(1): 118.