



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 3 Tahun 2023 Page 8356-8368

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Pengaruh Permainan Teka-Teki Terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak Usia Dini di PAUD Harapan Ibu Desa Pinang Banjar Usia 5-6 Tahun

Ayu Lestari<sup>1✉</sup>, Yuniar<sup>2</sup>, Yecha Febrieanitha Putri<sup>3</sup>

Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

Email: [ayulestaribungsu99@gmail.com](mailto:ayulestaribungsu99@gmail.com)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh permainan teka-teki terhadap kemampuan keaksaraan anak usia dini di PUAD Harapan Ibu Desa Pinang Banjar usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Jenis penelitian ini adalah Quassy Eksperimental Desain, dengan menggunakan pendekatan penelitian uantitatif Nonequivalent Control Desaign. Sampel pada penelitian ini berjumlah 20 anak kelas B di PAUD Harapan Ibu Desa Pinang Banjar. Kelompok ekperimen menggunakan kegiatan permainan teka-teki dan kelas kontrol menggunakan permainan kartu huruf. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, dokumentasi dan tes. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan juga uji hipotesis t test. Berdasarkan dari hasil penelitian ini terdapat bahwa adanya perbedaan nilai rata-rata setelah diterapkannya permainan teka-teki dimana rata-rata nilai kelompok eksperimen yaitu sebesar 86,0 sedangkan kelompok kontrol 80,0. Kemudian berdasarkan perhitungan uji t dimana nilai t tabel untuk signifikansi 5% sebesar 2,262 dapat disimpulkan bahwa nilai t hitung > t tabel ( 7,643 > 2,281 ), maka kesimpulannya Ho ditolak dan Ha diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh permainan teka-teki terhadap kemampuan keaksaraan anak usia dini di PAUD Harapan Ibu Desa Pinang Banjar usia 5-6 tahun.

Kata Kunci: *Permainan Teka-Teki, Kemampuan Keaksaraan.*

## Abstract

This study aims to find out how the influence of puzzle games on the rudeness skills of early childhood at PUAD Harapan Ibu Desa Pinang Banjar aged 5-6 years. This study used two classes, namely the experimental class and the control class. This type of research is Quassy Experimental Design, using a Nonequivalent Control Design quantitative research approach. The sample in this study was 20 class B children at Harapan PAUD Ibu Desa Pinang Banjar. The experimental group used puzzle game activities and the control class used letter card games. Data collection techniques using observation, documentation and tests. Data analysis techniques in this study used the normality test, homogeneity test and also the t test hypothesis test. Based on the results of this study it was found that there was a difference in the average value after the implementation of the puzzle game where the average value of the experimental group was 86.0 while the control group was 80.0. Then based on the calculation of the t test where the t table value for a significance of 5% is 2.262 it can be concluded that the t count > t table ( $7.643 > 2.281$ ), then the conclusion is that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. So it can be concluded that there is an influence of puzzle games on early childhood literacy skills in Harapan Ibu Village, Pinang Banjar, aged 5-6 years.

Keywords: *Puzzle Game, Literacy Ability.*

## PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan anak yang telah melewati fase bayi yang memiliki rentang umur 2 (dua) sampai 6 (enam) tahun. Usia ini merupakan usia yang tepat untuk memberikan stimulasi kepada anak-anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak dapat dilampaui dengan baik secara bersama-sama. Pada saat ini, anak itu juga sedang mengalami pertumbuhan yang sangat pesat yang dikenal dengan sebutan *golden age* (masa emas). Masa ini merupakan masa dimana anak sedang berkembang dengan pesatnya. Oleh karena itu anak perlu diberikan stimulasi dengan baik agar dapat berkembang.

Pendidikan usia dini memegang peranan yang sangat vital bagi perkembangan anak ke depannya, karena pendidikan pada usia dini merupakan dasar utama pembentukan kepribadian anak. Hal ini sesuai dengan penjelasan tentang paud yang dijelaskan didalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Permendikbud RI) Nomor 137 Tahun 2014 bahwa paud merupakan upaya membina anak yang ditunjukkan kepada anak, dimulai dari anak dilahirkan hingga kepada anak tersebut usianya 6 (enam) tahun. Yang diawali dengan pembuatan rencana pembelajaran untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak-anak agar anak memiliki kesiapan untuk mengikuti pendidikan kedepannya. Jika anak diberikan stimulasi yang tepat dan sesuai, anak dapat lancar mengikuti pelatihan selanjutnya.

Dalam Undang-Undang (UU) Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen dijelaskan bahwa pelatih adalah pendidik ahli yang mempunyai prinsip melaksanakan mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan membandingkan peserta didik. Pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan sekolah dasar dan pendidikan menengah.

Bagi pengajar seperti guru PAUD, sekarang tidak lagi sekedar melakukan sebuah kegiatan yang mungkin ada di dalam kurikulum, tetapi pendidik juga harus mampu merumuskan dan meningkatkan kurikulum agar menjadi suatu bentuk penguasaan yang dapat mengalihkan minat agar anak-anak lebih tertarik untuk belajar dan mendengarkan gurunya. Pembelajaran akan menyenangkan jika pendidik/ guru memiliki kreativitas dengan memasukkan permainan (*game*) ke dalam proses belajar-mengajar anak. Menggabungkan aktivitas belajar dan bermain diharapkan dapat memberikan kesan atau pengaruh tersendiri untuk anak. Anak akan mengalami kesenangan yang ekstra. Anak-anak akan lebih mudah diberikan materi yang diajarkan oleh pendidik dan dapat menciptakan suasana yang lebih nyaman. Dengan cara ini, sel-sel otak anak dapat meningkat sehingga anak-anak dapat menyerap pesan/ amanat dengan mudah dan mendapatkan pengaruh yang mendalam di dalam materi penguasaan.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menjelaskan bahwa aksara diartikan sebagai abjad, aksara adalah gambar atau simbol yang digunakan untuk percakapan. Dalam komunikasi, tidak hanya terdiri dari lisan saja yang digunakan untuk berkomunikasi, tetapi juga berupa tulisan atau simbol-simbol huruf. Kurangnya perhatian pada anak usia dini bisa menjadi salah satu faktor rendahnya kemampuan anak dalam membaca dan menulis. Hal ini disebabkan karena metode yang dipakai oleh guru kurang kreatif sehingga tidak menarik perhatian anak-anak dan kurang kuat dalam meningkatkan kemampuan melafalkan dan menulis pada anak-anak. Seorang pengajar sering menggunakan teknik belajar yang dianggap paling tepat dan maksimal dalam belajar keaksaraan, padahal sebenarnya menggunakan metode yang dilakukan dengan mudah dan praktis belum tentu dapat mencapai hasil yang baik atau hasil yang optimal.

Teka-teki adalah termasuk suatu kegiatan tebak-menebak antar orang, ketika dilingkungan sekolah bisa dilakukan oleh guru ke anak didik atau dilakukan oleh anak ke anak, maksudnya anak yang memberi *clue* atau gambaran tentang hal yang akan ditebak tersebut dan anak yang lain yang berusaha untuk mencari jawaban dari soal yang diberikan. Teka-teki ini dianggap menyenangkan karena bisa menghidupkan suasana dikelas dengan cara tebak-menebak pertanyaan atau praga-memperagakan gerakan yang telah diberikan. Dengan teka-teki ini anak-anak diharapkan dapat berfikir dan mengemukakan

pendapatnya sehingga dapat meningkatkan kemampuan keaksaraannya, baik itu berbicara (membaca) dan juga menulis. Dengan cara ini anak hendaknya akan lebih mempunyai ketertarikan dengan pembelajaran tersebut. Dan anak diharapkan tidak mudah merasa jemu selama proses belajar-mengajar. Ini diharapkan bisa jadi metode terbaru di lembaga ini untuk meningkatkan pembelajaran khususnya keaksaraan.

Berdasarkan jurnal penelitian terdahulu yang telah lebih dulu membahas tentang metode teka-teka dapat meningkatkan kemampuan keaksaraan anak usia dini sebagaimana yang ada di dalam jurnal penelitian Sevy ristalia, sasmiati sasmiati dan maman surahman yang berjudul aktivitas bermian teka-teki meningkatkan kemampuan mengenal keaksaraan anak usia dini. Dari penelitian tersebut menunjukkan hasil bahwa adanya pengaruh antara bermain teka-teki terhadap kemampuan mengenal keaksaraan pada anak. Dengan bermain teka-teki memberikan kontribusi sebanyak 72,4% terhadap kemampuan mengenal keaksaraan anak.

Setelah melakukan observasi di PAUD Harapan Ibu Desa Pinang Banjar pada tahun 2021 tepatnya di bulan Februari, dan hasilnya yaitu peneliti mengamati bahwa di PAUD Harapan Ibu ini masih kurang dalam aspek bahasa/ keaksaraan. Hal ini dikarenakan metode pembelajaran yang digunakan saat ini kurang bisa menarik perhatian anak selama proses pembelajaran. Contohnya pada saat proses pembelajaran menulis, guru hanya memberi contoh huruf yang ditulis di papan tulis dan menyuruh anak untuk menirukan huruf tersebut di buku masing-masing anak. Hingga menyebabkan anak cepat merasa bosan dan hanya beberapa anak saja yang benar-benar memperhatikan dan ikut didalam kegiatan pembelajaran tersebut. Untuk meningkatkan keaksaraan anak seorang guru harusnya dapat memberikan dan juga memilih stimulasi yang paling tepat untuk anak, agar anak memiliki minat dan bakat dalam membaca dan juga menulis. Ini merupakan hal yang tidak mudah, dimana untuk menumbuhkan minat dan kecintaan tersebut guru harus membuat anak tertarik terlebih dahulu. Karena itulah untuk memberikan kesan kegiatan pembelajaran yang baik bagi anak, pendidik dituntut untuk memilih metode pembelajaran yang tepat dan menarik.

Dari hasil observasi yang telah peneliti lakukan maka dapat diperoleh informasi yaitu anak-anak yang ada pada kelas B di PAUD Harapan Ibu yang berjumlah 20 anak ini, belum seluruhnya berkembang dengan baik atau semestinya. Hanya 5 anak saja yang telah berkembang dengan baik.

Mengajarkan tentang keaksaraan pada anak sedini mungkin ini diharapkan agar anak memiliki pondasi yang kuat untuk jenjang pendidikan selanjutnya dan diharapkan agar anak lebih mudah dalam berinteraksi di dalam kegiatan sosialnya. Perintah untuk belajar

atau menuntut ilmu yang telah disampaikan oleh Rasulullah Saw sejalan dengan hadits kewajiban menuntut ilmu yang diriwayatkan oleh Ibnu Majah dari Anas bin Malik. Hadits tersebut berbunyi sebagai berikut :

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

Artinya :

“Menuntut Ilmu adalah kewajiban bagi setiap muslim” (HR Ibnu Majah).

Pada ayat tersebut menjelaskan sebagaimana kita ketahui bahwa menuntut ilmu merupakan sebuah kebutuhan asasi pada setiap individu manusia. Tidak terkecuali tua atau muda, besar maupun kecil mereka dikenai beban (taklif) untuk mencapainya, bagaimana mungkin seorang tidak butuh ilmu padahal dia sangat sudah mengetahui kewajiban menghamba kepada Allah swt.

Dengan berdasarkan penjelasan tersebut, maka peneliti akan mengkaji dan perlu melakukan penelitian agar mengetahui tentang metode yang tepat. Hingga dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan anak, dengan bantuan menggunakan metode teka-teki. Peneliti mengambil judul “Pengaruh Permainan Teka-Teki Terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak Usia Dini di PAUD Harapan Ibu Desa Pinang Banjar”.

#### METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Quassy Eksperimental Desain, dengan menggunakan pendekatan penelitian uantitatif Nonequivalent Control Desaign. Sampel pada penelitian ini berjumlah 20 anak kelas B di PAUD Harapan Ibu Desa Pinang Banjar. Kelompok ekperimen menggunakan kegiatan permainan teka-teki dan kelas kontrol menggunakan permainan kartu huruf. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, dokumentasi dan tes. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan juga uji hipotesis t test.

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

##### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji yang dilakukan sebagai prasyarat untuk melakukan uji selanjutnya, uji normalitas ini bertujuan untuk menguji nilai atau data yang ada dalam hasil penelitian, apakah nilai tersebut berdistribusi dengan normal atau tidak. Jika data tersebut berdistribusi normal maka dapat dilakukan uji selanjutnya yaitu uji hipotesis

Data yang digunakan untuk melakukan uji normalitas ini adalah data yang diperoleh dari rerata hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil dari uji normalitas dengan menggunakan Microsoft Excel dan tas dua sampel uji Kolmogorov-

Smirnov dan uji Shapiro Wilk dengan menggunakan taraf signifikansi 5% ( $p=0,05$ ), hasil terlampir dan diperoleh:

Hipotesis :

$H_0$  : Data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

$H_1$  : Data sampel berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal

Kriteria Uji : Hipotesis nol ditolak apabila nilai  $L_{hitung} > L_{tabel}$

Hasil dari uji normalitas yang dilakukan dengan menggunakan Microsoft Excel dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Pretest

Data Statistik	Pretest	
	Eksperimen	Kontrol
N	10	10
X (Nilai <i>Mean</i> )	45,4	45,3
Simpangan Baku	5,480875842	3,716180835
$L_{hitung}$	0,169	0,232
$L_{tabel}$	0,258	0,258
Kesimpulan	Normal	Normal

Kesimpulan :

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* kelas eksperimen  $L_{hitung}$  lebih kecil dari  $L_{tabel}$  ( $0,169 < 0,258$ ), sedangkan pada kelas kontrol  $L_{hitung}$  juga lebih kecil dari pada  $L_{tabel}$  ( $0,232 < 0,258$ ). Jadi kesimpulannya dari distribusi ini yaitu data skor *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Posttest

Data Statistik	<i>Posttest</i>	
	Eksperimen	Kontrol
N	10	10
X (Nilai <i>Mean</i> )	86,8	80
Simpangan Baku	5,015974482	3,16227766
$L_{hitung}$	0,175	0,2
$L_{tabel}$	0,258	0,258
Kesimpulan	Normal	Normal

Kesimpulan :

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa nilai *posttest* kelas eksperimen  $L_{hitung}$  lebih kecil dari  $L_{tabel}$  ( $0,175 < 0,258$ ), sedangkan pada kelas kontrol  $L_{hitung}$  juga lebih kecil dari pada  $L_{tabel}$  ( $0,2 < 0,258$ ). Jadi kesimpulannya dari distribusi ini yaitu data skor *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

## 2. Uji Homogenitas

Setelah dilakuukan uji normalitas dan hasilnya data berdistribusi normal selanjutnya dilakukan uji homogenitas untuk melihat sampel dalam dua kelompok tersebut berada pada kondisi homogen atau dapat dikatakan memiliki kemampuan yang sama. Pada penelitian ini, penulis menggunakan bantuan program Microsoft Excel untuk menguji data dan mengetahui sampel data yang diperoleh dalam penelitian bersifat homogen.

Hipotesis :

$H_0$  : Data sampel berasal dari populasi yang mempunyai varians yang sama atau homogen

$H_1$  : Data sampel berasal dari populasi yang mempunyai varians yang tidak sam atau tidak homogen

Kriteria Uji : Hipotesis nol ditolak apabila  $F_{hitung} > F_{tabel}$

Hasil dari uji homogenitas melalui uji f yang dilakukan dengan menggunakan Microsoft Excel dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas *Pretest*

$$F_{hitung} = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

	Eksperimen	Kontrol
Varians	33,37778	15,34444
N	10	10
$F_{hitung}$	2,175235	
$F_{tabel}$	3,18	

Kesimpulan :

Dari tabel hasil uji homogenitas menggunakan Microsoft Excel diatas dapat kita simpulkan bahwasanya  $F_{hitung} < F_{tabel}$  ( $2,175235 < 3,18$ ), artinya  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak dan dinyatakan data dari varian diatas homogen.

Tabel 4. Hasil uji Homogenitas *Posttest*

	Eksperimen	Kontrol
Varians	27,95556	11,11111
N	10	10
$F_{hitung}$	2,516000	
$F_{tabel}$	3,18	

Kesimpulan :

Dari tabel hasil uji homogenitas menggunakan Microsoft Excel diatas dapat kita simpulkan bahwasanya  $F_{hitung} < F_{tabel}$  ( 2,516000 < 3,18 ), artinya  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak dan dinyatakan data dari varian diatas homogen.

### 3. Uji Hipotesis (*t-test*)

Uji hipotesis dilakukan setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas dan data dinyatakan berdistribusi normal maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis yaitu uji beda dua sampel yaitu antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Uji hipotesis ini menggunakan uji t (*t-test*), dimana tujuan dari uji t ini untuk melihat apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel yang tidak berpasangan. Kemudian untuk menguji hipotesis nihil ( $H_0$ ) yang mengatakan bahwa tidak ada pengaruh permainan teka-teki terhadap kemampuan keaksaraan anak usia 5-6 tahun. Kriteria yang digunakan untuk menguji hipotesis yakni dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Pengambilan hipotesis dalam uji ini menggunakan kriteria yaitu sebagai berikut:

Jika nilai signifikansi  $\geq 0.05$  maka  $H_0$  diterima

Jika nilai signifikansi  $> 0.05$  maka  $H_0$  ditolak

Rumus Uji Statistik (uji t)

$$t = \frac{\frac{\sum D}{n}}{\frac{s}{\sqrt{n}}} \text{ dan } s = \sqrt{\frac{1}{n-1} (\sum D^2 - \frac{(\sum D)^2}{n})}$$

Hasil dari penjabaran data uji hipotesis dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

Kelompok	DK (N-1= 10-1=9)	$T_{hitung}$	$T_{tabel}$	Kesimpulan
Eksperimen	9	7,6439	2,262	$H_0$ ditolak/ $H_a$ diterima
Kontrol	9	2,2811	2,262	$H_0$ ditolak/ $H_a$ diterima

Kesimpulan :

Tabel uji hipotesis diatas kelompok eksperimen diperoleh harga  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$  (7,6439 > 2,262) sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang artinya terdapat perbedaan yang sangat signifikan dari hasil data tersebut. Dapat disimpulkan bahwa nilai kelas eksperimen lebih unggul daripada kelas kontrol dan dapat disimpulkan bahwa permainan teka-teki memiliki pengaruh terhadap kemampuan keaksaraan anak usia 5-6 tahun.

Berdasarkan uji yang telah dilakukan demikian hasil uji hipotesis dalam penelitian ini dapat digunakan untuk menguji kebenaran hipotesis yang menyatakan terdapat pengaruh yang signifikan pada pembelajaran yang menggunakan permainan teka-teki terhadap kemampuan keaksaraan anak usia 5-6 tahun dan hipotesis dinyatakan diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwasanya dalam penelitian ini permainan teka-teki memiliki pengaruh yang baik dalam keaksaraan anak usia 5-6 tahun atau kelompok B.

Pembahasan Hasil Penelitian

Penerapan pembelajaran yang menggunakan kegiatan permainan teka-teki baru pertama dilakukan di PAUD Harapan Ibu Desa Pinang Banjar. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *Quasi Eksperimental* dengan menggunakan *Nonequivalent Control Design*. Adapun jumlah sampel pada penelitian ini yaitu 20 anak yang terdiri dari 10 anak kelas eksperimen dan 10 anak kelas kontrol. Pengumpulan data menggunakan observasi, tes dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji t yang terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Uji normalitas digunakan untuk melihat normal atau tidaknya suatu penyebaran data. Uji homogenitas digunakan untuk menguji homogen atau tidaknya data sampel yang diambil dari populasi yang sama. Kemudian uji hipotesis (uji *paired sample t test*) merupakan uji beda dua sampel berpasangan. Sampel berpasangan merupakan subjek yang sama namun mengalami perlakuan yang berbeda.

Penelitian ini diawali dengan melakukan pretest di PAUD Harapan Ibu Desa Pinang Banjar. Setelah dilakukannya *pretest* maka terlihat bagaimana perkembangan kemampuan keaksaraan anak di PAUD tersebut. Ada yang kemampuan keaksaraannya sudah mulai berkembang dan ada juga yang belum berkembang. Setelah dilakukannya *pretest* maka selanjutnya peneliti memberikan *treatment* (perlakuan) pada kelas eksperimen dengan kegiatan permainan teka-teki. Setelah dilakukannya *posttest* dapat dilihat pada uji hipotesis bahwa dengan menggunakan permainan teka-teki dapat mempengaruhi kemampuan keaksaraan anak usia 5-6 tahun.

Dari hasil yang sudah didapat peneliti dapat dilihat adanya perbedaan pada hasil nilai rata-rata *posttest* pada kelompok eksperimen memperoleh nilai sebesar 86,0

sedangkan pada kelompok kontrol memperoleh nilai sebesar 80,0. Perbedaan hasil rata-rata dari kedua kelompok tersebut diakibatkan karena pemberian *treatment* yang berbeda pada saat proses pembelajaran berlangsung sehingga respon dan hasil yang didapat juga berbeda. Dimana pada kelas eksperimen diajak untuk melakukan permainan teka-teki dan pada kelas kontrol pembelajarannya dilakukan dengan permainan kartu huruf.

Pada kelas eksperimen peneliti memberikan kegiatan permainan teka-teki dimana pada kegiatan ini anak-anak menebak berbagai macam suara-suara hewan, menebak nama hewan dan anak juga diajak untuk memberikan teka-teki kepada teman-temannya. Hal ini juga dikemukakan oleh Sugiarto, ia menjelaskan bahwa bermain teka-teki merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat mengasah tebakan, pikiran dan terkaan anak dalam mengenal huruf dan mengembangkan kosakata. Permainan teka-teki ini membuat proses pembelajaran tidak terasa bosan karena anak diajak untuk ikut serta dalam kegiatan pembelajaran. Dari observasi yang dilakukan peneliti bahwasanya anak-anak lebih antusias melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan teka-teki, anak-anak lebih mudah memahami materi yang disampaikan karena anak diajak untuk bermain tebak-tebakan sehingga anak terlibat secara langsung pada saat proses pembelajaran.

Menurut Khalillah salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran keterampilan menulis yakni dengan bermain teka-teki. Hal ini dapat dibuktikan oleh peneliti dengan cara memberikan beberapa tebak-tebakan kepada anak-anak dan anak-anak dapat langsung menjawab dengan cepat dan tepat. Anak juga dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan huruf yang diberikan peneliti dan dapat menuliskannya juga. Maka dari sini saja sudah terlihat bahwa dengan bermain teka-teki dapat meningkatkan kemampuan keaksaraan anak. Ismanto Didipu juga berpendapat bahwa kemampuan keaksaraan merupakan kemampuan seseorang dalam mengolah dan memahami informasi saat melakukan proses membaca dan menulis. Dengan pendapat tersebut dapat dipahami bahwa kemampuan keaksaraan dan juga permainan teka-teki sama-sama mengembangkan dalam kemampuan menulis dan juga membaca. Anak-anak sangat bersemangat dan terlihat sangat fokus ketika diberikan tebak-tebakan.

Hal ini selaras dengan pendapat dari Purwodarminto yang mengemukakan bahwa teka-teki merupakan soal yang berupa cerita atau gambar sebagai permainan atau untuk mengasah pikiran yang harus dijawab dengan menyebutkan kata yang ditulis dengan huruf-huruf.

Dari observasi yang dilakukan peneliti bahwasanya anak-anak lebih antusias melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan teka-teki, anak-anak

lebih mudah memahami materi yang disampaikan karena anak diajak untuk bermain tebak-tebakan sehingga anak terlibat secara langsung pada saat proses pembelajaran.

Dari penjelasan hasil observasi diatas dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan permainan teka-teki untuk kemampuan keaksaraan anak usia 5-6 tahun lebih cocok dan efektif diterapkan untuk anak usia dini daripada menggunakan metode ceramah yang kurang menyenangkan dan juga monoton. Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yang dimana anak belajar melalui lingkungan dan pengalaman secara langsung, dengan menggunakan permainan teka-teki anak diajak untuk aktif saat melakukan kegiatan serta anak lebih bersemangat dan sangat antusias dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah peneliti lakukan di PAUD Harapan Ibu Desa Pinang Banjar, maka dapat disimpulkan bahwa : terdapat pengaruh yang sangat signifikan terhadap kemampuan keaksaraan melalui permainan teka-teki di PAUD Harapan Ibu Desa Pinang Banjar usia 5-6 tahun. Dapat dilihat perbedaannya dari hasil rerata (*mean*) mengenai kemampuan keaksaraan anak usia dini sebelum diberikan *treatment* kelas eksperimen mendapatkan nilai sebesar 45,4 setelah diberikan *treatment* (perlakuan) dan setelah *posttest* dilakukan meningkat sehingga mendapatkan nilai menjadi 86,8 sedangkan *posttest* pada kelas kontrol 80,0. Berdasarkan perhitungan hipotesis dengan menggunakan uji t (*t-test*) diperoleh nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $4,512 > 2,262$ ), sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil tersebut. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai kelas eksperimen lebih unggul dari kelas kontrol.

### DAFTAR PUSTAKA

- Alimul, Aziz Hidayat. (2021). Menyusun Instrumen Penelitian & Uji Validitas-Reliabilitas, Surabaya : Health Books Publishing
- Agustini, Rofiqoh Dwi. & Masudah. (2020). Pengaruh Media Dadi Putar Terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak Kelompok B, Jurnal PAUD Teratai, Vol. 9, No. 1
- Akbar, Eliyyil. (2020). Metode Belajar Anak Usia Dini. Jakarta : Kencana
- Ariani, Yetti. (2020). Model Pembelajaran Inovatif Untuk Pembelajaran Matemati Di Kelas IV Sekolah Dasar. Yogyakarta : Deepublish
- Darmadi. (2018). Pengembangan Model Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa,. Yogyakarta : DEEP Publish
- Didipu, Ismanto. (2021). Pelangi Literasi Madrasah. Suka Bumi : Haura Utama

- Djaali. (2020). Metodologi Penelitian Kuantitatif. Jakarta Timur : PT Bumi Aksara
- Hanief, Nanda Yulingga & Himawanto, Wasis. (2017). Statistik Pendidikan. Yogyakarta : CV Budi Utama
- Hayu, Lira. Afdetis. (2018). Buku Ajar Mata Kuliah Folklor. Yogyakarta : Deepublish Publisher
- Haryanti, Dwi & Tejaningrum Dhiarti. (2020). Keaksaraan Awal Anak Usia Dini. Jawa Tengah : PT Nasya Expanding Management
- Ismail, Fajri. (2018). statistika untuk penelitian pendidikan dan ilmu sosial. Jakarta : Prenadamedia grup
- Keti, Emirensiana, Dkk. (2020). Analisis Perkembangan Kemampuan Bahasa Pada Anak Usia 5-6 Tahun. Jurnal Citra Pendidikan Anak (JCPA), Vol.1, No.4
- Kusnadi. (2018). Metode Pembelajaran Kolaboratif Penggunaan Tools Spss Dan Video Scribe. Jawa Barat : EDU Publisher
- Lestari, Pudji Yuli & Mas'udah. (2019). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Kartu Huruf Di TK Kusuma Putra Surabaya. Jurnal Paud Teratai, Vol. 8, No. 2
- Matondang, Rahmawati, dkk. (2021). Ragam Pembelajaran Di SD/MI Untuk Pembelajaran Ppkn. Batu : Literasi Nusantara
- Mulfiani, Nola Tri & Ismet, Syahrul. (2020). Efektivitas Permainan Teka-Teki Silang Modifikasi Terhadap Kemampuan Membaca. Jurnal Pendidikan Tambusai. Vol. 4, No. 1
- Nurdin, Ismail & Hartati, Sri. (2019). Metode Penelitian Sosial. Surabaya : Media Sahabat Cendekia
- Ovan & Saputra, Andika. (2020). CAMI: Aplikasi Uji Validitas Dan Reliabelitas Instrumen Penelitian Berbasis Web. Sulawesi Selatan : Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia
- Padmadewi, Nyoman & Putu Artini. (2018). Literasi Di Sekolah Dari Teori Ke Praktik. Bandung : Nilavakra Publishing House
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Nomor 137
- Pratisti, Dinar Wiwien & Yuwono, Susatyo. (2018). Psikologi Eksperimen : Konsep, Teori Dan Aplikasi. Surakarta : Muhamadiyah University Press
- Prayadna, Andre I Putu Ade & Jayantika, Trisna Ngurah I Gusti Agung. (2018). Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik Dengan Spss. Yogyakarta : Deepublis
- Purwati, Yuniar Ika & Simatupang Dorlina Nurhenti. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Terhadap Kemampuan Menulis Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Dharma Wanita Dilanggu Mojokerto, Jurnal PAUD Teratai, Vol. 06, No. 03

- Rizal, Pahleviannur Muhammad. Dkk. (2022). Penelitian Tindakan Kelas. Sukoharjo : VC Pradina Pustaka Grup
- Saripudin, Aip. (2018). Teka-Teki Bergambar sebagai Upaya Merangsang Penguasaan Kosakata Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Jil. 1, No.2
- Semiawan, Conny R. (2018). Metode Penelitian Kualitatif Jenis, Karakteristik Dan Keunggulannya. Jakarta : Grasindo
- Simanjuntak, Dameria Sinta. (2020). Statistik Penelitian Pendidikan Dengan Aplikasi Ms. Excel Dan Spss. Surabaya : Cv Jakad Media Publishing
- Sudjana. (2005). Metode Statistika. Bandung : PT Tarsito Bandung
- Sujarweni, Wiratna V. (2020). Metodeologi Penelitian Lengkap, Praktis Dan Mudah Dipahami. Yogyakarta : Pustaka Baru Press
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. (Cet-21). Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitattif, Dan R&D. (Cet-28). Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D Dan Penelitian Pendidikan. (Edisi- 3, Cet-1). Bandung : Alfabeta
- Suryani & Hendryadi. (2018). Metode Riset Kuantitatif : Teori Dan Aplikasi Pada Penelitian Bidang Manajemen Dan Ekonomi Syariah. Jakarta : Kencana
- Swarjana, Ketut. (2022). Populasi-Sampel Teknik Sampling & Bias Dalam Penelitian. Yogyakarta : Penerbit ANDI
- Undang-Undang Sisidiknas Nomor 14 Tahun 2005
- Waraningsih, Lestari Tri. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Media Kartu Kata. Yogyakarta : UNY
- Were, Nazu Alexandryan dkk. (2019). Meningkatkan Kemampuan Membaca Dini Pada Anak Kelompok B TK Langka Melalui Metode Bermain Puzzle Gambar. Bali : UDP Bali
- Yus, Anita & Sari, Winda Widya Sari. (2020). Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini. (Cet-2). Jakarta : Kencana
- Yusuf, Muri A. (2019). Metode Penelitian Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Gabungan. Jakarta : Kencana