



**EFEKTIFITAS PERMAINAN TEKA-TEKI BERGAMBAR
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN KEAKSARAAN ANAK
USIA 4-6 TAHUN DI PAUD BATU SARAI GUGUAK GADANG RAMBATAN**

SKRIPSI

*Ditulis Sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana
(S-1)
Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

Oleh :

MELTAPIYA HANDAYANI
1630109029

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
BATUSANGKAR
2022**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

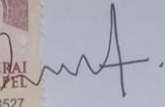
Nama : Meltapiya Handayani
NIM : 1630109029
Tempat/Tanggal Lahir : Batusangkar/16 September 1996
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Dengan ini menyatakan bahwa SKRIPSI yang berjudul **"EFEKTIFITAS PERMAINAN TEKA-TEKI BERGAMBAR DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN KEAKSARAAN ANAK USIA 4-6 TAHUN DI PAUD BATUSARAI GUGUK GADANG RAMBATAN"** adalah hasil karya sendiri bukan plagiat, kecuali yang dicantumkan umbaranya. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Batusangkar, Februari 2022




Meltapiya Handayani
1630109029

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing Skripsi atas Nama: **Meltapiya Handayani NIM: 1630109029** dengan Judul “***Efektifitas Permainan Teka-Teki Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Anak Usia 4-6 Tahun Di PAUD Batu Sarai Guguk Gadang Rambatan***” memandang bahwa Skripsi yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan Ilmiah dan dapat disetujui untuk dilanjutkan ke tahap selanjutnya.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

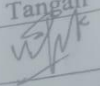
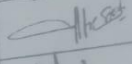
Batusangkar, 27 Januari 2022
Mengetahui Pembimbing,



Dr. Wahidah Fitriani.S.Psi.MA
NIP. 19790916 200312 2 003

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi atas nama MELTAPIYA HANDAYANI, NIM: 1630109029, berjudul "EFEKTIFITAS PERMAINAN TEKA-TEKI BERGAMBAR DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN KEAKSARAAN ANAK USIA 4-6 TAHUN DI PAUD BATU SARAI GUGUK GADANG RAMBATAN", telah diujikan dalam sidang *Munqasyah* skripsi oleh Institut Agama Islam Negeri Batusangkar pada hari Minggu tanggal 06 Februari 2022, dinyatakan lulus dan dapat diterima sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Strata Satu (S.1) dalam bidang Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

No	Nama/NIP Penguji	Jabatan dalam Tim	Tanda Tangan	Tanggal Persetujuan
1.	Dr. Wahidah Fitriani, S.Psi.MA NIP. 19790916 200312 2 003	Ketua Sidang/ Pembimbing I		14-2-2022
2.	Dr. Jhoni Warmansyah, M.Pd NIP. 199106142018011003	Penguji I		14-2-2022
3.	Restu Yuningsih, M.Pd NIP. -	Penguji II		11-2-22

Batusangkar, Februari 2022
Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan


Dr. Adripen, M. Pd
NIP.19650504 199303 1 003

ABSTRAK

MELTAPIYA HANDAYANI, NIM 1630109029, Judul Skripsi: “EFEKTIFITAS PERMAINAN TEKA-TEKI BERGAMBAR DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN KEAKSARAAN ANAK USIA 4-6 TAHUN DI PAUD BATU SARAI GUGUAK GADANG RAMBATAN”, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar 2022.

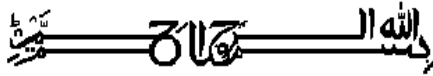
Penelitian ini dilatar belakangi rendahnya keaksaraan anak usia 4-6 tahun. Hal ini terlihat ketika masih ada anak yang belum mampu menjiplak dan menebalkan huruf. Hal ini dikarenakan belum adanya penerapan pembelajaran yang khusus untuk melatih itu semua. Jadi, salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan keaksaraan anak usia 4-6 tahun yaitu dengan cara menggunakan media pembelajaran teka-teki bergambar dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh penerapan media pembelajaran teka-teki bergambar terhadap keaksaraan anak usia 4-6 tahun di PAUD Batu Sarai Guguak Gadang Rambatan.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain subjek tunggal (*single subject design*) dengan menggunakan tipe AB. *Single subject experimental design*, yaitu desain eksperimen subjek tunggal yang berarti bahwa peneliti melakukan penelitian untuk sejumlah individu dengan analisis secara individual. Prosedur desain ini disusun atas dasar logika baseline (*baseline logic*). Prosedur pertama dalam desain AB meliputi pengukuran target behavior pada fase baseline dan setelah trend dan level datanya stabil kemudian intervensi mulai diberikan. Terjadi perubahan target behavior pada fase intervensi setelah dibandingkan dengan baseline, diasumsikan bahwa perubahan tersebut karena adanya pengaruh dari variabel independen atau intervensi.

Penelitian dari keempat subyek terdapat peningkatan keaksaraan anak setelah diterapkan pembelajaran menggunakan media teka-teki bergambar. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan keaksaraan, *intervensi* subjek AM yang pada sesi 1 dengan skor 10, pada sesi ke 2 dengan skor 12, dan pada sesi ke 3 dengan skor 15. Dari ketiga sesi tersebut pada sesi pertama berada pada rentang 6-10 yaitu pada tahap belum mampu, sedangkan tahap 2 dan 3 berada pada rentang 11-15 yaitu pada tahap mulai mampu. Kemudian pada subjek NK *intervensi* pada sesi 1 berada pada rentang 11-15 mulai mampu, tahap 2 dan tahap 3 berada pada rentang 16-20 yaitu pada kategori mampu. Selanjutnya, pada subjek AA tahap *intervensi* grafik cenderung menaik, terlihat pada sesi ke 1 dan 2 berada pada rentang 6-10 yang mana sesi 1 pada skor 8, sesi ke 2 pada skor 10, dan sesi ketiga berada pada skor 11.

Kata kunci: Pendidikan Anak Usia Dini, Kemampuan Keaksaraan, Permainan Teka-Teki Bergambar

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran ALLAH SWT. Yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis, sehingga dengan rahmat dan hidayah-Nya itu penulis telah dapat menyelesaikan proposal yang berjudul Penerapan Media Teka-Teki Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Anak Usia 4-6 Tahun di PAUD Batu Sarai Guguak Gadang Rambatan . Sholawat serta salam penulis mohonkan kepada ALLAH SWT, agar selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah meninggalkan dua pedoman hidup untuk kebahagiaan manusia di dunia dan akhirat terutama untuk umat yang mau tunduk dan patuh pada ajaran Nya yang bersumberkan kepada Al-Qur'an dan Hadits.

Penulisan Skripsi ini adalah sebagai tanda bukti penyelesaian Strata Satu (S.1) Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini (PIAUD). Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar. Dalam membahas dan menyelesaikan menyelesaikan skripsi ini penulis menemui berbagai kesulitan. Namun, penulis menyadari bahwa penulisan Skripsi ini tidak mungkin terlaksana dengan baik tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Ibu Dr. Wahidah Fitriani, S.Psi.,MA selaku pembimbing yang telah membimbing, memberikan semangat, dan telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk membimbing penulis selama penyusunan proposal ini dari awal hingga selesai.
2. Ibu Restu Yuningsi, M. Pd selaku penguji yang telah memberikan arahan, motivasi dan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan proposal ini.
3. Bapak Dr. Jhoni Warmansyah.M.Pd selaku Ketua jurusan pendidikan islam anak usia dini (PIAUD) dan Pembimbing Akademik penulis, yang juga turut andil

dalam penyelesaian skripsi ini, yang memberikan kemudahan kepada saya di IAIN Batusangkar, yang mana saya tidak akan lupa atas bantuan dan kesabaran yang ibuk berikan.

4. Bapak Dr. Marjoni Imamora, M.Sc selaku rector Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar. Ya/ng telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Adripen, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan ilmu keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar
6. Kepala sekolah PAUD Batu Sarai Guguak Gadang Rambatan Ibuk Eli Yarni. Yang telah mengizinkan melakukan penelitian di PAUD Batu Sarai Guguak Gadang Rambatan
7. Kepala perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar yang telah membantu member pinjaman berbagi buku yang dibutuhkan dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini
8. Seluruh dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar khususnya seluruh dosen jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) yang telah membekali ilmu kepada penulis
9. Teristimewa kedua orang tuaku sayang, Piya Yantoni (papa) dan Melly Safwati (mama) yang telah memberi bantuan moril dan materil sehingga selesainya penulisan skripsi ini, dan selalu memberikn motivasi setiap waktunya
10. Kepada saudara saya Sri Widi Putri, S.Pd yang selalu member motivasi, arahan dan dukungannya kepada penulis sejak awal hingga akhir dan semoga menjadi saudara yang abadi di saat susah maupun senang
11. Terimakasih juga kepada teman-teman seperjuangan jurusan PIAUD angkatan 2016 yang sudah memberikan semangat, motivasi, dan bantuan kepada penulis.
12. Semua pihak yang telah membantu penulis menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan dan memberikan pahala atas semua bantuan yang telah diberikan kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan, untuk itu penulis mengharapkan kritikan dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini di masa yang akan datang. Akhirnya, kepada ALLAH SWT jualah penulis berserah diri, semoga bantuan, motivasi dan bimbingan serta nasehat dari berbagai pihak menjadi amal ibadah yang ikhlas hendaknya, dan dibalas oleh ALLAH SWT, dengan balasan yang berlipat ganda. Akhirnya peneliti mengucapkan terimakasih dan semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua orang.

Amin ya robbal'alam

Batusangkar,
Penulis,

2022

MELTA PIYAH HANDAYANI

NIM. 1630109029

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

ABSTRAK

KATAPENGANTAR

DARTAR ISI

DARTAR TABEL

DAFTAR LAMPIRAN

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah	6
E. Tujuan Masalah	6
F. Manfaat Penelitian	6

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori.....	8
1. Pendidikan anak usia dini.....	8
2. Keaksaraan anak usia dini	10
3. Permainan teka-teki bergambar	23
B. Kajian Penelitian yang Relevan	29
C. Kerangka Berpikir	30
D. Hipotesis	31

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	33
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	34
C. Populasi dan Sampel	34

D. Defenisi Operasional	36
E. Pengembangan Instrumen.....	37
F. Teknik Pengumpulan Data	38
G. Teknik Analisis Data	38

BAB IV

A. Deskripsi Data.....	40
B. Hasil Penelitian.....	41
C. Pembahasan.....	71

BAB V PENUTUP74

A. Kesimpulan	74
B. Implikasi	74
C. Saran	75

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kerangka Berfikir.....	30
Tabel 3.2 Populasi Penelitian	35
Tabel 3.3 Sampel Penelitian.....	36
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	37
Tabel 3.5 Klasifikasi Skor Kemampuan Berhitung	39
Tabel 4.1 Interval Skor Pengukuran	41
Tabel 4.2 Hasil Pengukuran <i>Baseline</i> (AM)	42
Tabel 4.3 Hasil Pengukuran <i>Intervensi</i> (AM)	46
Tabel 4.4 Hasil Pengukuran <i>Baseline</i> (NK)	47
Tabel 4.5 Hasil Pengukuran <i>Intervensi</i> (NK)	51
Tabel 4.6 Hasil Pengukuran <i>Baseline</i> (AA)	52
Tabel 4.7 Hasil Pengukuran <i>Intervensi</i> (AA)	56
Tabel 4.8 Hasil Pengukuran <i>Baseline</i> (MF)	57
Tabel 4.9 Hasil Pengukuran <i>Intervensi</i> (MF)	61
Tabel 5.1 Hasil Pengukuran Baseline dan IntervensiSubjek (AM)	62
Tabel 5.3 Hasil Pengukuran Baseline dan Intervensi Subjek (NK).....	66
Tabel 5.4 Hasil Pengukuran Baseline dan Intervensi Subjek (AA).....	67
Tabel 5.5 Hasil Pengukuran Baseline dan Intervensi Subjek (MF).....	68
Tabel 5.6 Sesi Menggunakan Media Teka-Teki Bergambar.....	70

DAFTAR GRAFIK

Grafik4.1 Hasil Pengukuran <i>Baseline</i> (AM)	42
Grafik4.2 Hasil Pengukuran <i>Intervensi</i> (AM)	44
Grafik 4.5Hasil Pengukuran <i>Baseline</i> (NK).....	48
Grafik 4.6 Hasil Pengukuran <i>Intervensi</i> (NK).....	49
Grafik 4.9Hasil Pengukuran <i>Baseline</i> (AA).....	53
Grafik5.1 Hasil Pengukuran <i>Intervensi</i> (AA).....	54
Grafik 5.4Hasil Pengukuran <i>Baseline</i> (MF).....	58
Grafik 5.5 Hasil Pengukuran <i>Intervensi</i> (MF).....	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi <i>Instrument</i>	78
Lampiran 2 Lembar Penilaian Hasil <i>Baseline</i>	80
Lampiran 3 Lembar Penilaian Hasil <i>Intervensi</i>	93
Lampiran 4 RPPH.....	109
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian	103
Lampiran 6 Surat Balasan	105
Lampiran 7 Foto-Foto Kegiatan.....	107

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak sebagai generasi penerus bangsa merupakan sumber daya manusia yang sangat penting dalam mencapai keberhasilan pembangunan. Masa kanak-kanak merupakan masa yang paling penting dimana pendidikan yang diterimanya akan membentuk dan mempengaruhi perkembangannya hingga ke masa yang akan datang. Pendidikan di Indonesia sangatlah penting maka dari itu pendidikan dimulai sejak dini. Pendidikan bagi anak, Anak perlu diberikan pendidikan dasar yang merupakan gerbang utama untuk melangkah menapaki masa depan yang cerah. Kesempatan untuk mendapatkan pendidikan merupakan hak yang dimiliki secara penuh oleh setiap warga negara untuk menjamin keberlangsungan hidupnya, termasuk pula bagi setiap anak, termasuk anak berkebutuhan khusus. Negara telah mengatur hal tersebut dalam Undang-Undang No.23 tahun 2002 tentang perlindungan anak, yang menegaskan bahwa pemerintah menghormati dan menjamin hak asasi setiap anak tanpa membedakan kondisi fisik dan mental anak.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakikatnya adalah jalur pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada perkembangan seluruh aspek kepribadian anak. Oleh karena itu, PAUD memberi kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Atas dasar ini, lembaga PAUD perlu menyediakan berbagai aspek perkembangan seperti kognitif, keaksaraan, sosial, emosi, fisik, dan motorik (Suyadi, 2014: 22).

Dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 14 tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa “Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan pada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan

pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam menempuh pendidikan lebih lanjut (Fauziddin, 2018).”

Jadi, pendidikan usia dini itu sendiri adalah pendidikan yang ditujukan kepada anak dari usia 0-6 tahun dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh baik itu jasmani ataupun rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut. Sebagai seorang pendidik banyak hal yang harus kita tanamkan kepada anak usia dini. Salah satunya kemampuan keaksaraan anak.

Kemampuan pada aspek perkembangan keaksaraan lebih memfokuskan pada pemahaman anak terhadap kata-kata dan tulisan yang dapat distimulasi melalui kegiatan bermain yang menyenangkan bagi anak. Kemampuan aksara anak akan berkembang ketika berada pada tahap pra-operasional yaitu pada anak berusia dua sampai tujuh tahun yang mulai menggambarkan dunia dengan kata-kata, tampilan dan gambar. Selain itu juga karena perkembangan kognitif fokus pada perkembangan skemata dan simbol, hal ini memberikan kontribusi kepada pemahaman anak mengenai pengetahuan semantik, sintaksis dan morfemik diperoleh.

Keaksaraan merupakan perkembangan yang berfokus pada pemahaman anak mengenai menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama, memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, membaca nama sendiri, dan yang terakhir menuliskan nama sendiri (Nabella, dkk, 2016). Keaksaraan menurut kamus Bahasa Indonesia berasal dari kata dasar aksara yang artinya huruf. Segala sesuatu yang berhubungan dengan huruf bisa disebut keaksaraan baik berupa membaca ataupun menulis. Kemampuan keaksaraan reseptif adalah kemampuan anak dalam membaca huruf dan tulisan (Amini, 2016).

Jadi, keaksaraan itu sendiri adalah kemampuan seorang anak yang difokuskan kepada pemahaman anak terhadap kata-kata dan tulisan, seperti kemampuan menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama, memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, membaca nama sendiri, dan yang terakhir menuliskan nama sendiri.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan di PAUD Batusarai Guguak Gadang, di sekolah tersebut terdapat 3 orang guru dan 17 orang siswa, yang terdiri dari 7 orang perempuan dan 10 orang laki-laki. Anak yang ada di sekolah tersebut berusia mulai dari 4 hingga 6 tahun. Di sekolah tersebut penulis juga melihat langsung bahwa kemampuan keaksaraan anak usia 4-6 tahun masih dikatakan kurang, hal ini ditunjukkan oleh masih ada anak yang belum bisa menuliskan namanya sendiri, membaca namanya sendiri, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama, dan masih ada anak yang belum bisa mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya, dan di sekolah tersebut adalah belum adanya penerapan secara khusus mengenai pembelajaran yang mampu meningkatkan keaksaraan anak usia 4-6 tahun.

Dari permasalahan diatas maka perlu ada suatu tindakan untuk mengatasi permasalahan tersebut, salah satunya adalah dengan menerapkan metode permainan teka-teki. Teka-teki adalah permainan mencari, menebak, menyusun soal yang berupa kalimat (cerita atau gambar) yang dikemukakan secara samar-samar, biasanya untuk permainan atau untuk mengasah pikiran, tebakan dan terkaan. Dengan bantuan bermain teka-teki ini konsentrasi dan minat belajar anak dalam memahami suatu konsep dapat berkembang lebih optimal.

Menurut Arif (2013) didalam (Ningsih, 2013) metode adalah suatu cara yang dipilih dan digunakan seorang guru untuk menyajikan dan melaksanakan proses belajar mengajar. Untuk pembelajaran keaksaraan Indonesia khususnya

keterampilan berbicara, metode yang cocok dan sesuai dengan prinsip serta tujuan pembelajaran antara lain metode diskusi tanya jawab, demonstrasi, dan media Permainan serta penugasan. Terdapat beberapa contoh bermain salah satunya bermain teka teki.

Permainan teka-teki merupakan permainan yang menyenangkan dan mengasah pikiran orang yang memainkannya untuk berfikir secara mendalam dan menemukan jawaban dari soal atau tebakan yang diberikan. Teka-teki adalah jenis permainan yang bertujuan untuk membangun pengetahuan anak melalui pengalaman yang diperoleh dari aktivitas memecahkan suatu soal atau teka teki sendiri, yang dapat berupa gambar, kata atau huruf. Anak diberikan kesempatan yang luas dalam kegiatan pembelajaran di kelas untuk mengembangkan potensi yang dimiliki. Media Permainan teka teki merupakan salah satu pembelajaran media yang disukai oleh anak-anak. Permainan dapat membantu guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan.

Permainan teka-teki tersebut adalah merupakan permainan yang digunakan untuk mengasah otak atau merupakan permainan yang menyenangkan dan mengasah pikiran orang yang memainkannya untuk mencari, menebak, menyusun soal yang berupa kalimat (cerita atau gambar). Salah satu tujuan dari permainan teka-teki yaitu untuk meningkatkan keaksaraan anak usia 4-6 tahun, sebagaimana penelitian yang telah dilakukan oleh Indrawati (2018) yang menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar anak dalam kemampuan keaksaraan pada anak kelompok A. Melalui media teka-teki bergambar ada peningkatan, hal ini dapat dilihat kondisi awal yaitu 29,5% siswa yang tuntas belajar, pada siklus I meningkat menjadi 70,1% dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 90,35% siswa tuntas. Berdasarkan pengembangan kemampuan tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui media teka-teki bergambar dapat mengembangkan kemampuan keaksaraan pada anak kelompok A.

Melihat permasalahan beserta solusi yang telah dijabarkan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul **“Efektifitas Permainan Teka-Teki Bergambar Dalam Meningkatkan Keaksaraan Anak Usia 4-6 Tahun Di PAUD Batusarai”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka terdapat masalah yang dapat diidentifikasi :

1. Kurangnya kemampuan anak untuk menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal.
2. Kurangnya kemampuan anak menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/ huruf awal yang sama.
3. Kurangnya kemampuan anak memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf.
4. Belum diterapkannya pembelajaran yang khusus untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan anak usia 4-6 tahun.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dan agar masalah yang diteliti lebih terarah maka penulis membatasi masalah yang diteliti yaitu: Efektifitas permainan teka-teki bergambar dalam meningkatkan keaksaraan anak usia 4-6 tahun di Paud Batusarai.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: apakah permainan teka-teki bergambar dapat meningkatkan keaksaraan anak usia 4-6 tahun di Paud Batusarai?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah permainan teka-teki bergambar dapat meningkatkan keaksaraan anak usia 4-6 tahun di Paud Batusarai Rambatan.

F. Manfaat dan Luaran Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan di bidang pendidikan anak usia dini, khususnya untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan anak usia 4-6 tahun di Paud Batusarai melalui Media permainan teka-teki bergambar

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Anak Didik

Penelitian ini meningkatkan kemampuan keaksaraan anak usia 4-6 tahun di Paud Batusarai melalui permainan teka-teki bergambar

2) Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan alternatif baru yang tepat untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan anak usia 4-6 tahun di Paud Batusarai melalui permainan teka-teki bergambar

3) Bagi Peneliti

Diharapkan dengan adanya penelitian ini peneliti bisa mendapatkan pemahaman dan pengetahuan baru, yang mungkin sebelumnya belum ditemukan peneliti selama di bangku perkuliahan, khususnya meningkatkan kemampuan keaksaraan anak usia 4-6 tahun di Paud Batusarai melalui permainan teka-teki bergambar.

2. Luaran Penelitian

Peneliti memiliki target agar hasil penelitian ini dapat diterbitkan di jurnal ilmiah dan dapat diseminarkan pada forum Seminar Nasional sehingga dapat dijadikan bahan bacaan bagi pembaca dan bagi yang membutuhkannya.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. LANDASAN TEORI

1. Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Menurut Undang Undang No 20 Tahun 2003 PAUD adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani atau rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan yang lebih lanjut.

Selain itu, Ismaniar (2009:3) berpendapat bahwa pendidikan anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan memberikan kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Pendidikan tahap ini memfokuskan pada aspek *physicall, intelegence/ cognitive, emotional, dan social*. Sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan anak usia dini maka penyelenggaraan pendidikan bagi anak usia dini ini disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui anak usia dini

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah upaya yang dilakukan untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan pemberian kegiatan pembelajaran yang ditujukan kepada anak dari usia 0-6 tahun, dengan tujuan anak tumbuh dan berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya yang mengacu kepada aspek agama dan moral, kognitif, bahasa, sosial emosional, fisik motorik, dan kesenian agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan yang lebih lanjut.

b. Tujuan dan Fungsi Pendidikan Anak Usia Dini

Secara umum, tujuan PAUD adalah memberikan stimulasi atau rangsangan bagi perkembangan potensi anak agar beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kritis, kreatif, inovatif, mandiri, percaya diri dan menjadi warga negara

yang demokratis dan bertanggung jawab. Dalam hal ini, posisi Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan bernegara, yang bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, dan cakap. Puskur, Depdiknas dalam Suyadi (2014: 24)

Senada dengan pendapat di atas Solehuddin dalam Suyadi (2014: 24) menyatakan bahwa tujuan PAUD adalah

“Memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan norma dan nilai-nilai kehidupan yang dianut. Melalui pendidikan anak usia dini, anak diharapkan dapat mengembangkan segenap potensi yang dimilikinya-Intelektual (kognitif), sosial, emosi, dan fisik- motorik. Disamping itu, satu aspek yang tidak boleh ditinggalkan adalah perkembangan rasa beragama sebagai dasar-dasar akidah yang lurus sesuai dengan ajaran agama yang menguasai sejumlah pengetahuan dan keterampilan dasar sesuai dengan kebutuhan dan tingkat perkembangannya serta memiliki motivasi dan sikap belajar yang positif”.

Menurut Najib, dkk (2016: 104-105) tujuan diselenggarakannya PAUD adalah sebagai berikut :

- 1) Memberikan pengasuhan dan pembimbingan yang memungkinkan anak usia dini tumbuh dan berkembang sesuai dengan usia dan potensinya
- 2) Mengidentifikasi penyimpangan yang memungkinkan terjadi pada anak sehingga tidak terjadi penyimpangan pada anak dan dapat dilakukan intervensi dini

- 3) Menyediakan berbagai pengalaman yang beraneka ragam dan mengasikkan bagi anak usia dini yang memungkinkan mereka mengembangkan potensi dalam berbagai bidang sehingga siap untuk mengikuti pendidikan pada jenjang Sekolah Dasar (SD)
- 4) Membangun landasan bagi berkembangnya potensi anak agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, inovatif, mandiri, percaya diri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab
- 5) Mengembangkan potensi kecerdasan spritual, intelektual, emosional, dan sosial anak pada masa emas pertumbuhannya dalam lingkungan bermain yang edukatif dan menyenangkan.

Menurut Barnawi (2014: 78) secara umum, tujuan pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Secara khusus, tujuan pendidikan anak usia dini adalah :

- 1) Agar anak percaya akan adanya tuhan dan mampu beribadah serta mencintai sesamanya
- 2) Agar anak mampu mengelola keterampilan tubuhnya, termasuk gerakan motorik halus, serta mampu menerima rangsangan sensorik
- 3) Anak mampu menggunakan bahasa untuk pemahaman bahasa pasif dan dapat berkomunikasi secara efektif sehingga dapat bermanfaat untuk berfikir dan belajar.
- 4) Anak mampu berfikir logis, kritis, memberikan alasan, memecahkan masalah, dan menemukan hubungan sebab akibat
- 5) Anak mampu mengenal lingkungan alam, lingkungan sosial, peranan masyarakat, menghargai keragaman sosial dan budaya,

serta mampu mengembangkan konsep diri yang positif dan kontrol diri

- 6) Anak memiliki kepekaan terhadap irama, nada, berbagai bunyi, serta menghargai karya kreatif.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan PAUD adalah memberikan pengasuhan dan pembimbingan kepada anak usia dini agar anak menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, inovatif, mandiri, percaya diri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Adapun fungsi dari PAUD adalah

- 1) Untuk mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Setiap anak memiliki potensi yang bervariasi, PAUD difungsikan untuk mengembangkan berbagai potensi tersebut agar lebih terarah dan berkembang secara optimal, yang selanjutnya akan memberikan dampak positif terhadap kehidupan sehari-harinya.
- 2) Untuk mengenalkan anak dengan dunia sekitar. Anak merupakan bagian dari masyarakat. Masyarakat mencakup setiap lingkungan sekitar dimana anak berada dan anak bisa terlepas dari masyarakat. Fungsi PAUD disini dalam mempersiapkan anak untuk mengenal dunia sekitar, mulai dari yang terkecil (keluarga) hingga yang lebih luas (masyarakat umum).
- 3) Untuk mengenalkan berbagai peraturan dan menanamkan kedisiplinan pada anak. Peraturan merupakan sesuatu yang mutlak ada dalam kehidupan manusia. Peraturan dibuat dalam rangka menciptakan kedisiplinan seseorang. Namun, untuk membentuk kedisiplinan tidaklah mudah, diperlukan proses panjang. Disinilah PAUD difungsikan sebagai layanan

pendidikan yang mengenalkan berbagai peraturan dalam diri anak sehingga kedisiplinan akan tertanam didalam dirinya.

- 4) Untuk memberikan kesempatan kepada anak untuk menikmati masa bermainnya. Masa usia dini merupakan masa bermain. Maka tidaklah mengherankan prinsip utama dalam pembelajaran PAUD adalah bermain dan belajar. Ini berarti, pembelajaran dapat dilakukan dalam berbagai permainan yang mengasikkan dan menyenangkan sehingga anak dapat bermain layaknya anak-anak seusianya sesuai dan materi pembelajaran dapat diserap oleh anak. disini PAUD berfungsi memberikan kesempatan pada anak untuk menikmati masa bermainnya. Najib, dkk (2016: 103-104)

Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Layanan Pendidikan disebutkan bahwa fungsi PAUD adalah membina, menumbuhkan, dan mengembangkan seluruh potensi anak secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah untuk mengenalkan anak dengan lingkungan sekitarnya baik itu lingkungan keluarga maupun lingkungan masyarakat yang lebih luas. Dan mengembangkan seluruh potensi anak secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. PAUD juga memiliki fungsi untuk memberikan kesempatan kepada anak menikmati masa bermainnya.

c. Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini

Ada beberapa fakta yang menunjukkan betapa *urgent* atau pentingnya PAUD. *Pertama*, proses perkembangan manusia secara utuh telah dimulai sejak janin dalam kandungan ibunya dan memasuki usia emas (*the golden age*) hingga usia 6 tahun. Usia 0-6 tahun merupakan masa peka bagi anak sehingga para ahli menyebutnya *the golden age*, karena perkembangan kecerdasannya mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Pada masa ini juga terjadi pematangan berbagai fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang datang dari lingkungannya. (Najib dkk, 2016: 101-102)

Kedua, ketika anak berusia 3 tahun, sel otak telah membentuk 1000 triliun jaringan koneksi/sinapsis. Jumlah ini 2 kali lebih banyak dari dimiliki orang dewasa. Sehingga setiap rangsangan atau stimulasi yang diterima anak akan melahirkan sambungan baru atau memperkuat sambungan yang sudah ada. Semakin banyaknya dan semakin kuat sinaps-sinaps akan menjadikan otak berfungsi optimal. Hal ini berguna bagi sensori anak. Kuatnya jaringan sel anak akan memacu aspek-aspek perkembangan seperti kognitif, sosial-emosional, kreativitas, bahasa, dan lain sebagainya. (Najib dkk, 2016: 101-102)

Ketiga, masa usia dini merupakan masa yang paling penting untuk sepanjang kehidupannya, sebab masa usia dini adalah masa pembentukan pondasi dan dasar kepribadian yang akan menentukan pengalaman selanjutnya. Demikian pentingnya usia dini maka kebutuhan anak usia dini mutlak dipenuhi. Perubahan dalam satu dimensi mempengaruhi dimensi lainnya, banyak para ahli yang menilai bahwa periode 5 tahun sejak kelahiran akan menentukan perkembangan selanjutnya. Baik para ahli pendidikan, pakar psikologi anak maupun kalangan ahli gizi melihat betapa pentingnya pemberian pengasuhan dan pemenuhan kebutuhan bagi anak usia dini (Najib dkk, 2016: 101-102)

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, pendidikan sejak dini merupakan pondasi dan dasar yang akan menentukan

perkembangan anak selanjutnya. Dengan adanya pendidikan usia dini pertumbuhan dan perkembangan anak seperti kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional dan perkembangan lainnya lebih dapat dikembangkan melalui pemberian stimulus atau rangsangan yang tepat sehingga anak dapat berkembang dengan baik sesuai tahap perkembangannya.

2. Keaksaraan Anak Usia Dini

a. Pengertian Keaksaraan Anak Usia Dini

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Depdiknas:2004) keaksaraan adalah system tanda grafis yang di gunakan manusia untuk berkomunikasi dan sedikit banyaknya mewakili ujaran jenis system tanda grafis tertentu misalnya keaksaraan aksara pallwa dan aksara inka. Huruf beraksara memiliki aksara mampu membaca dan menulis usaha itu dapat dianggap sebagai langka awal proses peralihan dari bahasa ibu sampai bahasa nasional.

Menurut Susanto (2001) didalam (Lestari, 2019)keaksaraan ialah kesanggupan atau kecakapan untuk dapat menyuarakan huruf, suku kata, kata dan kalimat yang disajikan dalam bentuk tulisan, ke dalam bentuk lisan. Lebih lanjut dikatakan bahwa keaksaraan merupakan keterampilan yang dimiliki manusia yang menjadi salah satu pada dirinya dan salah satu fondasi bagi keterampilan-keterampilan hidup yang lain. Contoh dari kemampuan aksara adalah kemampuan membaca, menulis dan berhitung.

Menurut Suparno dan Yenus (2008:13) menulis merupakan suatu kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) menggunakan bahasa tulisan sebagai alat atau medianya. Selanjutnya Tarigen (2005:21) mengemukakan bahwa menulis ialah menurunkan atau melukiskan lambing-lambang grafis yang menghasilkan suatu bahasa yang di pahami oleh seseorang sehingga orang lain dapat memahami bahasa tersebut.

Bahasa adalah alat untuk berpikir, mengekspresikan diri dan berkomunikasi. Keterampilan bahasa juga penting dalam rangka pembentukan konsep, informasi dan pemecahan masalah. Melalui bahasa pula kita dapat memahami komunikasi pikiran dan perasaan (Susanto, 2011)

Dari uraian diatas, disimpulkan bahwa kemampuan keaksaraan adalah bagian dari kemampuan dan keterampilan berbahasa yang meliputi 4 aspek yaitu: membaca, menulis, menyimak dan berbicara. Orang yang berperan dalam menanamkan nilai-nilai keaksaraan adalah pendidik atau orang tua. Oleh karena itu orang tua dan pendidik harus mempunyai pengalaman yang cukup tentang nilai lingustik agar mereka dapat memberi pengetahuan dan contoh nyata kepada anak.

b. Tujuan keaksaraan

Kemampuan awal baca tulis melalui berbagai bentuk permainan di TK (Depdiknas, 2004) bertujuan untuk:

- 1) Mendeteksi kemampuan awal membaca dan menulis anak. Perbedaan individual anak sebagai hasil pengaruh (Intervensi) yang berbeda dalam keluarga akan terbawa dalam suasana proses belajar mengajar di taman kanak-kanak. Ada sebagian anak memiliki keunggulan dalam mengenal bacaan dan tulisan lebih awal sehingga memiliki kapasitas yang lebih dalam pengalaman membaca dan menulis.
- 2) Mengembangkan kemampuan menyimak, menyimpulkan dan mengkomunikasikan berbagai hal melalui bentuk gambar dan permainan.
- 3) Melatih kelenturan motorik halus anak melalui berbagai bentuk permainan oleh tangan dalam rangka mempersiapkan anak mampu membaca dan menulis.

Secara sederhana dapat dikatakan bahwa individu yang cerdas secara keaksaraan dapat dilihat dari kemampuan dalam berkata-kata, baik lisan maupun tertulis.

c. Peningkatan Kemampuan Keaksaraan Anak Usia Dini

Pemilihan model pembelajaran teka-teki bergambar merupakan pemilihan model pembelajaran mengembangkan aspek perkembangan anak dan khususnya pengembangan kemampuan anak dalam keaksaraan. Pemilihan materi pelajaran yang tepat dan sesuai akan sangat membantu terhadap pengembangan aspek perkembangan anak. Karena bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan anak akan lebih mudah dicerna dan diterima anak, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Karena bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan anak akan lebih mudah dicerna dan diterima anak, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Bahan pembelajaran anak taman kanak-kanak hendaknya disesuaikan dengan tingkatan usia dan perkembangan anak. Dalam peningkatan kemampuan keaksaraan akan dilakukan pendekatan pendekatan yang berfungsi untuk mempermudah anak dalam mempelajari dan memahaminya (Seefeldt & Wasik, 2008: 30), pendekatan tersebut diantaranya:

1) Pendekatan bahasa seutuhnya.

Tujuan dari pengajaran seluruh bahasa seutuhnya adalah anak-anak. Banyak pengalaman dengan membaca dan kata tertulis sehingga mereka akan melalui pengalaman ini. Menarik pengertian yang perlu dari huruf cetak untuk mengidentifikasi masing-masing kata dan menarik maknanya.

a. Pendekatan fonik

Dalam sebuah pendekatan fonik untuk membaca, anak-anak secara terang-terangan diajarkan bagaimana huruf-huruf abjad dan kelompok-kelompok huruf diterapkan pada bunyi-bunyi dalam kata.

d. Komponen Dasar Kemampuan Keaksaraan

Dalam kemampuan keaksaraan terdapat enam komponen keaksaraan yaitu:

- 1) Motivasi akan hasil cetak (*print motivation*), menjadi tertarik dalam menikmati buku.
 - 2) Perbendaharaan kata (*vocabulary*), mengetahui nama-nama benda.
 - 3) Kesadaran akan hasil (*print awarnes*), mengenal hasil cetak, mengetahui bagaimana cara mengikuti kata-kata dalam suatu halaman.
 - 4) Pengetahuan mengenai huruf-huruf (*leter kwowledge*), mengetahui suatu huruf berbeda dengan yang lainnya, mengetahui nama bunyinya dan mengenal huruf dimanapun.
 - 5) Mengenal lafal atau fonem (*phonologicall awareness*), dapat mendengar dan menirukan bunyi-bunyi hal lebih kecil dari suatu kata.
- e. Perkembangan bahasa anak usia dini

Salah satu aspek perkembangan anak usia dini yaitu aspek perkembangan bahasa. Perkembangan bahasa menurut John Santrock (2007:353) mencakup: Kemampuan membaca, menulis, menyimak, mendengar, berbicara dan berkomunikasi. Bahasa adalah suatu bentuk komunikasi entah itu lisan, tertulis isyarat-isyarat yang berdasarkan pada suatu simbol. Bahasa terdiri dari kata-kata yang digunakan oleh masyarakat beserta aturan-aturan untuk menyusun sebagai variasi dan mengkombinasikannya. Bahasa membuat kita dapat mewariskan informasi dari satu generasi kegenerasi berikutnya dan menciptakan suatu variasi budaya yang kaya.

Sejak 2 tahun hingga 4 tahun, seorang anak mengalami periode ledakan bahasa. Setiap aspek berbahasa mulai berkembang secara cepat pada masa-masa ini. Ini adalah masa-masa paling tepat untuk mempelajari bahasa lain. Untuk menjadi orang yang bilingual maupun multilingual.

Perkembangan bahasa sangat erat hubungannya dengan perkembangan kognitif. Penundaan salah satu perkembangan bahasa yaitu perkembangan kemampuan komunikasi yang mencakup

kemampuan dalam : (1) *Receptive Speech*, kata-kata yang diterima atau dimengerti oleh seseorang (2) *Expressive speech*, kata-kata yang diproduksi seseorang (3) Artikulasi, bagaimana seseorang yang mengucapkan kata-kata.

Dalam masa *Golden age*, perkembangan otak anak sedang mengalami kemampuan maksimal dalam menyerap bahasa. Dalam perkembangan bahasa anak dapat mengembangkan kemampuannya dalam mendengar, pengucapan bunyi, berbicara, membaca, menulis yang sangat mendukung kemampuan keaksarannya.

Perkembangan bahasa sebagai salah satu dari kemampuan dasar yang harus dimiliki anak, terdiri dari beberapa tahap sesuai dengan usia dan karakteristik perkembangan. Menurut ebdang Fatimah(2006:100) menjelaskan bahwa perkembangan bahasa anak dimulai dengan meniru suara atau bunyi tanpa arti yang diikuti dengan ucapan satu suku kata, atau dua suku kata, yang menyusun kalimat sederhana dan seterusnya.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa perkembangan bahasa adalah meningkatkan kemampuan penguasaan alat komunikasi, baik alat komunikasi dengan cara lisan, tertulis maupun dengan tanda-tanda dan isyarat. Perkembangan bahasa bahasa pada anak sejalan dengan tahap perkembangannya, sehingga anak memperoleh pengalaman langsung dalam berkomunikasi dengan lingkungannya.

Pada umumnya, setiap anak memiliki 2 tipe perkembangan bahasa pada anak yaitu *egocentric speech* dan *socialized speech*. *Egocentric speech*, yaitu anak berbicara pada dirinya sendiri (monolog). Adapun *socialized speech* yaitu bahasa yang berlangsung ketika terjadi kontak antara anak dan temannya atau dengan lingkungannya. Perkembangan ini dibagi dalam 5 bentuk :

- 1) *Adapted information* (penyesuaian informasi), terjadi saling tukar gagasan atau adanya tujuan bersama yang dicari.

- 2) *Cristism* (kritik), mengangkat penilaian anak terhadap ucapan atau tingkah laku orang lain.
- 3) *Command*(perintah), *request* (permintaan), dan *threat* (ancaman).
- 4) *Question*(pertanyaan),
- 5) *Answer*(jawaban).

f. Teori-teori Perkembangan Bahasa

Berikut beberapa teori dalam implementasi pembelajaran bahasa yaitu:

1) Teori Behavioristik

Teori ini di kenalkan oleh skinner(dalam santrock,)2007;372)ia mendefenisikan bahwa pembelajaran bahasa di pengaruhi oleh prilalu yang di bentuk oleh lingkungan eksternalnya,artinya pengetahuan merupakan hasil dari interaksi dengan lingkungan pembelajaran dapat mempengaruhi pikiran., pikiran perasaan dan prilaku anak secara bertahap.

2) Teori Nativisme

Teori ini dikenalkan oleh Chomsky(dalam santrock. (2007;369). Ia mengutarkan bahwa bahasa sudah Ada dalam diri anak, pada ssat seorang lahir, ia telah memiliki seperangkat pengetahuan yang ada didalam diri anak,hal ini kerena anak memiliki system bahasa yang disebut perangkat penguasaan bahasa(language acquisition Devise/ LAD)

g. Aspek-aspek Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Anak usia dini taman kanak kanak berada dalam fase perkembangan bahasa secara ekspresif, hal ini berate bahwa anak telah dapat menggunakanbahasa lisan bahasa lisan sudah dapat di gunakana anak sebagai komunikasi. Aspek Aspek yang dapat berkaitan dengan perkembangan bahasa anak menurut jamaris (dalam Ahmad susanto,2011.77) dapat di bagi dalam 3 aspek yaitu:

- 1) Kosa kata. Seiring dengan perkembangan anak dan pegalamannnya berintegrasi dengan lingkungannya, kosa ata anak berkembang dengan pesat.

- 2) Sintaksis(tata bahasa). Walaupun anak belum mempelajari tata bahasa akan tetapi melalui contoh-contoh berbahasa yang di dengar dan dilihat anak dilingkungannya, anak telah dapat menggunakan bahasa lisan dengan susunan kalimat yang baik.
- 3) Semantik maksudnya penggunaan kata sesuai dengan tujuannya. Anak di taman kanak-kanak sudah dapat mengekspresikan keinginan, penolakan dan pendapatnya dengan menggunakan kata-kata dan kalimat yang tepat.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahawa aspek-aspek perkembangan bahasa anak yaitu : kosa kata, sintaksis, dan semantik.

h. Faktor- faktor yang mempegaruhi perkembangan bahasa

Faktor yang mempegaruhi perkembangan bahasa yaitu sebagai berikut, menurut para ahli (dalam Santrock, 2007:370) yaitu:

1) Pengaruh Biologis

Noam Chomsky berpendapat anak-anak dilahirkan ke dunia dengan perangkat perolehan bahasa . yakni suatu warisan biologis yang memungkinkan anak mendekteksi gambaran dan aturan bahasa, termasuk fonologi, sintaksis dan semantik.

2) Pengaruh Lingkungan

Pandangan teori behavior, pada behavioris berpendapat bahwa bahasa adalah rangkaian respon yang dicapai melalui *reinforcement*. Seorang bayi secara kebetulan mengukapkan “mama”, ibunya lalu member reward berupa pelukan dan senyuman, lalu bayi mengatakan “ma-ma” secara berulang-ulang. Sedikit demi sedikit, kemampuan berbahasa bayi mulai dibangun.

3) Kedwibahasaan (pemakaian dua bahasa)

Santrock mengatakan bahwa anak yang dibesarkan dalam keluarga yang menggunakan bahasa lebih dari satu akan lebih bagus dan lebih cepat perkembangan bahasanya dari pada yang hanya Eksternal, merupakan factor yang berasal dari individu itu sendiri

iri yang dapat mempengaruhi perkembangan Bahasa anak. adapun factor eksternal tersebut antara lain pengaruh lingkungan social. Jumlah anak atau jumlah keluarga, kedwibahasan, factor kesehatan dan factor kondisi fisik.

i. fungsi Bahasa bagian anak usia dini

Menurut Depdiknas (Dalam Ahmad susanto, 2011; 81), fungsi pengembangan Bahasa bagi anak adalah

- 1) sebagai alat untuk berkomunikasi dengan lingkungan
- 2) sebagai untuk mengembangkan kemampuan intelektual anak
- 3) sebagai alat untuk mengembangkan ekspresi anak
- 4) sebagai alat untuk menyatakan perasaan dan buah pikiran orang lain

Menurut Gardner (Dalam Ahmad Susanto; 201; 81) bahwa fungsi bahasa bagi anak ialah alat pengembangan kemampuan intelektual dan kemampuan dasar anak. Secara khusus bahwa fungsi bahasa bagi anak dalam untuk mengembangkan ekspresi perasaan imajinasi dan pikiran.

Menurut Depdikbud (dalam EENY) bahwa pengembangan kemampuan bertujuan anak mampu berkomunikasi dengan lisan dengan lingkungannya selanjutnya dinyatakan lingkungan yang dimaksud adalah lingkungan sekitar anak antara lain dengan lingkungannya yang dimaksud adalah lingkungan sekitar anak antara lain lingkungan teman sebagai teman bermain orang dewasa baik yang ada di rumah. Di sekolah.

j. Strategi Pembelajaran Keaksaraan

Belajar membaca dan menulis dengan bermain akan sangat membantu anak agar tertarik mengikuti pembelajaran dan tidak merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran yang dilakukan. Adapun proses pembelajaran permainan membaca dan menulis, peran lingkungan sangat menentukan strategi pembelajaran yang akan dilakukan, antara lain perlu mempertimbangkan hal-hal berikut:

- 1) Menciptakan suasana kondusif, cocok serta memotivasi minat baca anak tulis anak.
- 2) Mengembangkan kemampuan berbahasa dan komunikasi anak.
- 3) Menciptakan ruangan diluar maupun didalam kelas yang dapat menumbuhkan kreatifitas, rasa aman, rasa nyaman, menyenangkan serta kebebasan.
- 4) Meja kursi tidak memenuhi ruangan sehingga masih ada ruang gerak anak.
- 5) Ruang gerak anak dapat dilakukan di lantai.
- 6) Rak-rak dapat digunakan sebagai penyekat ruangan.

Senada dengan pandangan di atas dalam pembelajaran membaca permulaan menurut resmi, dkk (2006: 28) anak dapat dilibatkan dalam kegiatan-kegiatan seperti:

- 1) Sikap duduk saat membaca.
- 2) Melatih lompatan arah dan fokus pandang.
- 3) Menyimak cerita guru.
- 4) Tanya jawab dengan guru.
- 5) Memperhatikan gambar yang diperlihatkan guru.
- 6) Membicarakan gambar dan lain-lain.

Kegiatan-kegiatan diatas oleh pendidik dapat dilaksanakan secara klasikal, kelompok, maupun individual, demikian pula menginformasikan dapat dilaksanakan pendidik dengan jalan satu ataupun timbal balik. Adapun pembelajaran menulis dapat dilaksanakan dengan cara mengajak anak meraba atau merupakan kegiatan atau kesanggupan yang melatih motorik anak melalui:

- 1) Meronce dengan merjan/manik-manik
- 2) Menciptakan sesuatu dengan mencocok, menggunting dan merobek kertas
- 3) Menggambar
- 4) Mewarnai bentuk gambar sederhana
- 5) Menyusun menara lebih dari delapan kubus

- 6) Menjahit
- 7) Menggunting

Adapun bentuk tulisan yang ada pada anak yaitu:

- 1) Mencoret dengan cara menarik garis, menggambarkan bentuk silang dan bermain warna
- 2) Tulisan horizontal
- 3) Menulis acak
- 4) Menulis nama bilangan seperti mencontoh angka 1 sampai 10, menulis huruf A sampai Z

Dalam konteks pengajaran, strategi adalah kemampuan internal seseorang untuk berfikir, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan. Artinya bahwa proses pembelajaran akan menyebabkan peserta didik berfikir secara unik untuk dapat menganalisis, memecahkan masalah di dalam mengambil keputusan.

Strategi adalah seperangkat alat yang berguna serta aktif, yang melibatkan individu secara langsung untuk mengembangkan bahasa kedua atau bahasa asing. Strategi sering dihubungkan dengan prestasi bahasa dan kecakapan dalam menggunakan bahasa.

Teori belajar lain dikemukakan oleh Gagne yang menetapkan proses belajar melalui analisis yang cermat dalam suatu kontribusi pengajaran. Sedangkan menurut Wiranata Putra (2001:6) strategi pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perencanaan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran.

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa mengajar pada hakikatnya adalah melakukan kegiatan belajar sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien.

Ada empat strategi dasar dalam proses pembelajaran:

- 1) Mengidentifikasi serta menetapkan spesifikasi dan kualifikasi perubahan tingkah laku dan kepribadian anak didik sebagaimana

yang diharapkan. menebalkan/mengasir gambar lukisan untuk melatih kelenturan tangan. Kemampuan menulis seseorang anak ditentukan oleh perkembangan motoriknya. Permainan menulis sendiri meliputi persiapan menulis dan bentuk tulisan. Persiapan menulis.

- 2) Memilih sistem pendekatan pembelajaran berdasarkan aspirasi dan pandangan hidup masyarakat.
- 3) Memilih dan menetapkan prosedur, metode dan teknik pembelajaran yang di anggap paling tepat dan efektif sehingga dapat dijadikan pegangan oleh pengajar dalam menunaikan tugas mengajarnya.
- 4) Menetapkan norma-norma dan batas minimal keberhasilan atau kriteria serta standar keberhasilan sehingga dapat dijadikan umpan balik untuk penyempurnaan sistem instruksional yang bersangkutan secara keseluruhan.

Mengacu pada pendapat diatas, peneliti memilih strategi melihat gambar sebagai alat peraga dengan menggunakan media teka-teki bergambar yang akan mendukung dalam pengoptimalan kemampuan keaksaraan anak. Dalam pembelajaran guru dapat memfasilitasi anak-anak yang memiliki kemampuan keaksaraan dengan memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kemampuannya melalui berbagai media atau merancang pembelajaran sedemikian rupa sehingga anak-anak berpeluang untuk mengaktualisasikan dirinya secara bebas dalam melakukan berbagai kegiatan.

k. Indikator Kemampuan Keaksaraan Anak Usia Dini

Pemerolehan bahasa diartikan sebagai periode seseorang individu memperoleh bahasa atau kosa-kata. Pemerolehan bahasa sangat banyak ditentukan oleh interaksi rumit antar aspek-aspek kematangan biologis, kognitif, dan sosial. Setiap pendekatan modern terhadap pemerolehan bahasa akan menghadapi kenyataan bahwa bahasa dibangun sejak semula oleh anak, memanfaatkan aneka kapasitas bawaan sejak lahir yang beraneka ragam dalam interaksinya dengan pengalaman-

pengalaman dunia fisik dan sosial. Pemerolehan bahasa mempunyai suatu permulaan yang tiba-tiba, tanpa disadari. Kebebasan bahasa mulai sekitar usia satu tahun disaat anak mulai menggunakan kata-kata lepas atau kata-kata terpisah dari sandi linguistik untuk mencapai aneka tujuan sosial mereka. Pemerolehan bahasa memiliki suatu permulaan gradual yang muncul dari masyarakat melalui proses yang panjang, artinya, proses peniruan terjadi kepada siapa saja, dan dimana saja, dan kapan saja (Lestari, 2019).

Untuk mengetahui bagaimana perkembangan bahasa anak secara kronologis, berikut tahap-tahap perkembangannya:

- 1) Umur 3 bulan, anak mulai mengenal suara manusia ingatan yang sederhana mungkin sudah ada, tetapi belum tampak. Segala sesuatu masih terkait dengan apa yang dilihatnya; koordinasi antara pengertian dan apa yang diucapkannya belum jelas, anak mulai tersenyum dan mulai membuat suarasuara yang belum teratur.
- 2) Umur 6 bulan, anak sudah mulai bisa membedakan antara nada yang “halus” dan nada yang “kasar”. Dia mulai membuat vocal seperti “Aee.aEEaEE”.
- 3) Umur 9 bulan, anak mulai bereaksi terhadap isyarat. Dia mulai mengucapkan bermacam-macam suara dan tidak jarang kita bisa mendengar kombinasi suara yang menurut orang dewasa suara yang aneh.
- 4) Umur 12 bulan, anak mulai membuat reaksi terhadap perintah, dia gemar mengeluarkan suara-suara dan bisa diamati, adanya beberapa kata tertentu yang diucapkannya untuk mendapatkan sesuatu.
- 5) Umur 18 bulan, anak mulai mengikuti petunjuk. Kosakatanya sudah mencapai sekitar dua puluhan. Dalam tahap ini komunikasi dengan menggunakan bahasa sudah mulai tampak. Kalimat dengan satu kata sudah digantinya dengan kalimat dengan dua kata.
- 6) Umur 2-3 tahun, anak sudah bisa memahami pertanyaan dan perintah sederhana. Kosakatanya (baik yang pasif maupun yang

aktif) sudah mencapai beberapa ratus. Anak sudah bias mengutarakan isi hatinya dengan kalimat sederhana.

- 7) Umur 4-5 tahun, pemahaman anak makin mantap, walaupun masih sering bingung dalam hal-hal yang menyangkut waktu (konsep waktu belum bisa dipahaminya dengan jelas). Kosa kata aktif bisa mencapai dua ribuan, sedangkan yang pasif sudah makin banyak jumlahnya. Anak mulai belajar berhitung dan kalimat-kalimat yang agak rumit mulai digunakannya.
- 8) Umur 6-8 tahun, tidak ada kesukaran untuk memahami kalimat yang biasa dipakai orang dewasa sehari-hari. Mulai belajar membaca dan aktifitas ini dengan sendirinya menambah perbendaharaan katanya. Mulai membiasakan diri dengan pola kalimat yang agak rumit dan B1 pada dasarnya sudah dikuasainya sebagai alat untuk berkomunikasi.

Lebih spesifiknya kemampuan keaksaraan anak usia 4-6 tahun adalah

1. Menghubungkan gambar/benda dengan kata
2. Membuat berbagai macam macam coretan
3. Membuat gambar dan coretan tulisan tentang cerita mengenal gambar yang dibuat nya
4. Menjilplak huruf
5. Menebalkan huruf
6. Membuat huruf Susanto dalam (Lestari, 2019:10)

Uraian di atas menunjukkan bahwa kemampuan berbahasa/keaksaraan pada anak usia 3 bulan baru mulai mengenalsuara. Pada usia 6 bulan sudah mulai membedakan antara nada halus dan nada kasar. Usia 9 bulan anak mulai bereaksi terhadap isyarat. Usia 12 bulan anak mulai membuat reaksi terhadap perintah. Usia 18 bulan anak mulai mengikuti petunjuk, semisal anak disuruh untuk makan yang baik itu seperti apa. Usia 4-6 tahun anak sudah bisa memahami pertanyaan dan perintah sederhana, anak sudah bisa mengutarakan isi hatinya dengan

kalimat sederhana. Usia 4-6 tahun pemahaman anak makin mantap, seperti anak mulai belajar berhitung dan kalimat-kalimat yang agak rumit mulai digunakan. Usia 4-6 tahun tidak ada kesukaran untuk memahami kalimat yang biasa dipakai orang dewasa, sudah mulai membiasakan diri dengan pola kalimat yang rumit (Lestari, 2019).

3. Permainan Teka-Teki Bergambar

a. Pengertian Permainan Teka-Teki Bergambar

Teka-teki dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) memiliki arti menebak, menduga, dan terka (Depdiknas, 2004). Teka-teki adalah soal dalam bentuk kalimat (cerita atau gambar) yang dikemukakan secara samar-samar, biasanya untuk permainan, mengasah pikiran, tebakan atau terkaan. Teka-teki juga dapat diartikan dengan hal yang sulit dipecahkan, kurang terang atau rahasia. Berteka-teki berarti mengucapkan teka-teki supaya ditebak, bersoal jawab menggunakan teka-teki atau yang mempunyai teka-teki serta da teka-tekinya (istilah kata).

Menurut (Hasanah, 2010) teka-teki merupakan permainan bahasa yang digunakan untuk melatih penguasaan kosakata dan keterampilan membaca. Selain itu, teka-teki merupakan permainan dengan ruang-ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf-huruf membentuk sebuah kata yang merupakan jawaban dari pertanyaan yang di berikan.

Menurut (Ovi, 2015) teka-teki sudah lama dikenal oleh masyarakat Indonesia dan merupakan permainan yang universal tanpa memandang usia baik tua maupun muda. Materi yang diajarkan melalui teka-teki adalah kosakata. Dalam memilih media permainan bahasa pendidik harus kreatif dan sesuai dengan jumlah peserta didik. Dengan menggunakan media teka-teki bergambar tersebut proses pembelajaran akan lebih menarik. Para peserta didik lebih tertarik dengan media teka-teki silang bergambar yang melibatkan visual. Karena dengan gambar

akan membantu peserta didik dalam pembelajaran kosakata dan akan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Menurut Mirzandani (2012: 307) permainan teka-teki memiliki manfaat untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik, sebab dalam mengisi teka-teki anak diminta dalam kondisi pikiran yang jernih, rileks dan tenang agar memori otak anak kuat dan membantu meningkatkan daya ingat anak. Melalui permainan teka-teki, anak juga mampu meningkatkan penguasaan kosakata dan juga keterampilan membaca.

Nabela (2016) juga berpendapat bahwa teka-teki adalah satu permainan bahasa. Permainan ini dapat digunakan sebagai teknik untuk melatih penguasaan kosakata. Permainan kosakata dan teka-teki bermanfaat untuk perluasan kosakata. Dalam memilih media permainan keaksaraan pendidik harus kreatif, dengan menggunakan media teka-teki bergambar tersebut proses pembelajaran akan lebih menarik, para peserta didik akan lebih tertarik dengan media teka-teki bergambar. Karena dengan gambar akan membantu peserta didik dalam pembelajaran kosakata dan akan meningkatkan belajar peserta didik. Gambar atau lambing *pictorial* dapat menggugah emosi dan sikap anak, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial. Gambar juga dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. Dari penjabaran di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian teka-teki bergambar adalah suatu media permainan bahasa yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar agar peserta didik tidak merasa bosan, karena media teka-teki bergambar dilengkapi dengan gambar-gambar.

Jadi dapat disimpulkan media teka-teki bergambar adalah suatu media permainan bahasa yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar agar peserta didik tidak merasa bosan karena media teka-teki bergambar ini dilengkapi dengan gambar-gambar yang menarik.

b. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Teka-teki Bergambar

Teka-teki merupakan permainan yang memancing anak untuk dapat berfikir untuk menemukan jawaban yang sesuai dengan petunjuk yang diberikan secara menyenangkan. Menurut (Yuliani, 2010) bermain teka-teki memiliki beberapa kelebihan yaitu:

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

Sedangkan kekurangan bermain teka-teki adalah sebagai berikut:

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

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

c. Manfaat Permainan Teka-teki Bergambar

Menebak atau menerka soal berupa kalimat, cerita atau gambar yang dikemukakan secara samar-samar dalam permainan teka-teki bergambar dapat digunakan untuk mengasah pikiran seseorang. Teka-teki bergambar sebagai alat permainan dalam pembelajaran diharapkan dapat membantu anak agar lebih tertarik untuk ikut serta dalam proses pembelajaran yang dilakukan pendidik.

Teka-teki bergambar sebagai model dalam pembelajaran anak jika dapat sejalan dengan cara otak beroperasi dan berfungsi maka dapat

meningkatkan efektifitas dan efisien otak dalam menyerap dan menyimpan informasi bahwa permainan secara langsung mempengaruhi seluruh area perkembangan anak dengan memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar tentang dirinya, orang lain dan lingkungannya. Permainan memberikan anak kebebasan untuk berimajinasi, menggali potensi diri dan untuk beraktifitas. Motivasi bermain anak muncul dari dalam diri mereka sendiri, anak-anak bermain untuk menikmati aktifitas mereka, untuk merasakan bahwa mereka mampu untuk menyempurnakan apa yang mereka dapat baik yang telah mereka ketahui ataupun hal-hal yang baru (Nuraini & Sujiono, 2009).

Teka-teki bergambar yang dilakukan sebagai bagian dari proses belajar, bukan hanya mengisi waktu kosong atau sekedar permainan. Teka-teki bergambar dalam penelitian ini dirancang menjadi suatu “aksi” yang akan dilakukan pendidik dan kegiatan yang akan dialami oleh peserta didik, kemudian ditarik dalam proses refleksi untuk menjadi hikmah yang mendalam dalam penilaian pembelajaran. Bermain teka-teki menurut (Nuraini & Sujiono, 2009) memiliki beberapa manfaat yaitu:

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

Yang dimaksud teka-teki bergambar disini adalah sebuah permainan seperti tebak kata dan ada gambarnya. Media teka-teki bergambar merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk pengembangan kemampuan keaksaraan pada anak, karena media teka-teki ini sangat menarik untuk anak, aman bagi anak, dan dapat dimainkan anak sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Media teka-teki bergambar dibuat dengan menggunakan kardus bekas di potong kotak menjadi 2 bagian ukurannya sesuai dengan keinginan kita masing-masing kemudian kardus dilapisi dengan kertas

berwarna putih polos dan ditempel, kemudian di gambar sesuai dengan sub tema yang akan kita ajarkan atau ditempel gambar misalkan gambar bulan kita tempelkan dan kemudian dibawahnya kita beri huruf bulan setelah itu kardus dipotong menjadi 4 bagian atau 6 bagian, dibelakang kardus diberi solasi bolak balik agar nanti saat anak menempel hurufnya bias mudah menempel di kardus yang satunya.

d. Alat dan Bahan dalam Membuat Media yang digunakan Pada Saat Bermain Teka-Teki Bergambar

- 1) Kardus
- 2) Gunting/pisau
- 3) Lem
- 4) Pensil
- 5) Penghapus
- 6) Pensil warna
- 7) Solasi bolak balik

e. Langkah-langkah pembuatan media

Media dibuat dengan menggunakan kardus bekas di potong kotak menjadi 2 bagian ukurannya sesuai dengan keinginan kita masing-masing kemudian kardus dilapisi dengan kertas berwarna putih polos dan ditempel, kemudian di gambar sesuai dengan sub tema yang akan kita ajarkan atau ditempel gambar misalkan gambar bulan kita tempelkan dan kemudian dibawahnya kita beri huruf bulan setelah itu kardus dipotong menjadi 4 bagian atau 6 bagian, dibelakang kardus diberisolasi bolak balik agar nanti saat anak menempel hurufnya bias mudah menempel di kardus yang satunya.

f. Langkah-Langkah Proses Pembelajaran Menggunakan Media Saat Bermain Teka-Teki Bergambar

- 1) Mempersiapkan media yang akan digunakan.
- 2) Mengkondisikan anak sebelum pembelajaran dimulai.
- 3) Guru memberikan penjelasan tentang tema pembelajaran.

- 4) Guru menjelaskan cara bermain teka-teki bergambar dan memberi contoh.
- 5) Anak bergiliran untuk bermain.
- 6) Puzzle di lepas dan anak di suruh maju satu persatu dan diberi pertanyaan terlebih dahulu tentang gambar yang ada di depan dan anak disuruh untuk menebak gambar terlebih dahulu.
- 7) Kemudian jika anak sudah menebaknya anak disuruh memasang huruf agar puzzle menjadi gambar yang sempurna.
- 8) Guru selalu mendampingi dan memotivasi anak apabila ada yang kesulitan guru bisa membantunya (Saripudin, 2018).

4. Hubungan Antara Permainan Teka-Teki Bergambar dengan Kemampuan Keaksaraan Anak Usia Dini

Pada jenjang pendidikan anak usia dini kemampuan Keaksaraan anak berhubungan dengan kemampuan membaca. Kemampuan membaca yang dimaksudkan adalah anak mampu membaca namanya sendiri, menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal dan memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf. Salah satu media pembelajaran yang cukup relevan dan disukai anak-anak adalah teka-teki bergambar. Teka-teki bergambar adalah media yang membantu mengembangkan keaksaraan anak karena dengan ini dapat membantu anak memahami keaksaraan.

Teka-teki merupakan sebuah pernyataan atau pertanyaan yang memiliki makna ganda ataupun makna tertutup dan diajukan sebagai puzzle untuk diselesaikan.

Gambar adalah sebuah perpaduan antara titik, garis, bidang dan warna yang berguna untuk mencitrakan sesuatu. Media pembelajaran bergambar memiliki kelebihan dapat menarik perhatian dan dapat mempraktekkan langsung untuk melengkapi kosakata yang diberikan oleh guru. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) gambar memiliki arti tiruan barang, orang, binatang, tumbuhan dan tumbuhan yang dibuat dengan coretan pensil pada kertas. Sedangkan bergambar menurut

(Suharso, 2005: 148) adalah dihias dengan gambar, ada gambar, berpotret atau diambil dengan alat potret. Berdasarkan pengertian diatas, maka teka-teki bergambar adalah menduga, menebak, dan menerka soal berupa kalimat, cerita, atau gambar disampikan secara samar-samar, biasanya untuk mengasah pikiran seseorang yang dihiasi dengan gambar baik gambar, barang, orang, binatang dan tumbuhan.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media teka-teki bergambar dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan aksara. Hal ini karena pada pembelajaran anak usia dini guru mengenalkan berbagai macam huruf kepada siswa. Melalui media teka-teki bergambar guru dapat menunjukkan dan member contoh huruf yang dipelajari. Media teka-teki bergambar juga akan membantu menarik minat siswa dalam belajar sehingga pembelajarandan pengenalan aksara kepada anak usia dini mampu dilakukan dengan baik.

B. KAJIAN PENELITIAN YANG RELEVAN

Dalam penelitian ini penulis mengacu pada penelitian yang dilakukan oleh

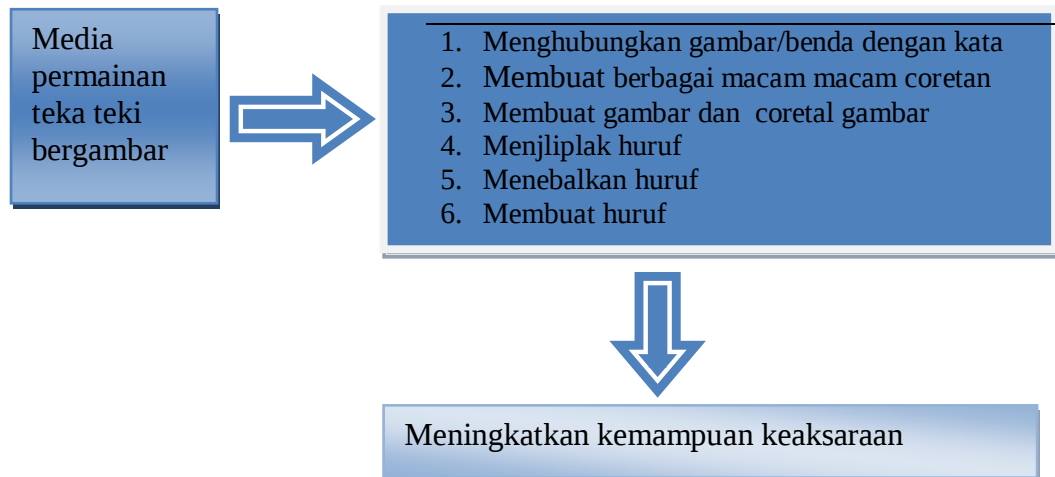
1. Elis Ari Rahayu(2014), dalam skripsi yang berjudul Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Permainan Teka-teki Bergambar pada anak kelompok B di PAUD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, 1) permainan teka-teki bergambar dalam kegiatan pembelajaran terbukti dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak, 2) permainan teka-teki bergambar dapat diterapkan dalam pembelajaran. Pada siklus I pertemuan kedua kemampuan membaca permulaan anak mencapai 68,5% dan meningkat menjadi 84,6% pada siklus II. Pada siklus I ke siklus II kemampuan membaca permulaan anak mengalami peningkatan yaitu 16,1%. Berdasarkan hasil tersebut disimpulkan bahwa, 1) penerapan permainan teka-teki bergambar dapat diterapkan dengan baik, 2) langkah-langkah permainan teka-teki bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak. Perbedaan penelitian Elis dengan penelitian ini

adalah variabel yang diteliti yaitu pengembangan kemampuan membaca, subjek penelitiannya kelompok B di PaudBatusarai Guguak Gadang 2 siklus, dan kesimpulan dari penelitiannya adalah media teka-teki bergambar dapat meningkatkan pengembangan kemampuan membaca anak. Sementara itu persamaan dari penelitian ini adalah menggunakan media teka-teki bergambar.

2. Ika Yanuar, dkk (2016) dalam skripsi berjudul Pengaruh Media Pembelajaran Teka-teki Silang Bergambar Terhadap Kemampuan Menulis Anak Usia 4-6 Tahun Dharma Wanita Dlanggu Mojokerto, berdasarkan hasil analisis data diperoleh $t_{hitung}=0$ dan tabel untuk $N=18$ dengan taraf signifikan 5% sebesar 40 maka $(0 \leq 40)$. Data tersebut menunjukkan H_0 ditolak dan H_a diterima. Perbedaan dari penelitian ini adalah variabel yang diteliti yaitu mengembangkan kemampuan menulis, subjek penelitian di PAUD Batusarai Guguak Gadang. Sementara itu persamaan dari penelitian ini adalah menggunakan media teka-teki bergambar.
3. Aip Saripudin (2018) berjudul teka-teki bergambar sebagai upaya menstimulasi penguasaan kosakata anak usia dini. Dengan hasil berbahasa anak usia dini merupakan suatu kegiatan yang meliputi kemampuan mengungkapkan sesuatu, mendengarkan, memahami bahasa dan juga dapat dengan membaca gambar. Menstimulasi perkembangan bahasa anak dapat dilakukan dengan permainan. Salah satu kegiatan yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan kosakata dini yaitu bermain sehingga pembelajaran yang disampaikan harus menyenangkan dan dalam konsep bermain. Persamaan penelitian yang dilakukan adalah sama-sama menggunakan media teka teki bergambar.

C. KERANGKA BERFIKIR

Table 2.1.
Kerangka Berpikir benerapan media Teka-Teki bergambar untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan anak usia 4-6 di PAUD Guguak Gadang Padang Magek



D. HIPOTESIS

Kerangka pikir yang menggambarkan bagaimana pemikiran penulis tentang penelitian yang akan dilakukan untuk melihat apakah ada jawaban dari rumusan masalah dibutuhkan hipotesis. Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang diperoleh melalui kajian teoritik berupa analisis deduktif yang masih bersifat kesimpulan sementara. Kesimpulan sementara yang berupa hipotesis boleh jadi teruji atau tidak teruji secara empirik pada populasi yang akan dituji. Oleh karena itu, rumusan hipotesis ini masih berupa ungkapan keyakinan teoritis. Keyakinan spesifik untuk latar penelitian yang pada hakekatnya masih akan diteliti dan diuji kebenarannya. Permasalahan dinyatakan dalam bentuk pertanyaan berikut: apakah metode permainan teka-teki bergambar dapat meningkatkan keaksaraan anak usia 4-6 tahun di PAUD Guguak Gadang Rambatan

Berdasarkan latar belakang dan kajian teoritis di atas dapat dibuat sebuah hipotesis penelitian yaitu:

- Ho : Tidak ada pengaruh efektifitas permainan teka-teki bergambar dalam meningkatkan kemampuan keaksaraan pada anak usia dini.
- Ha : Adanya pengaruh efektifitas permainan teka-teki bergambar dalam meningkatkan kemampuan keaksaraan pada anak usia dini.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan penulis adalah penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2013:7) metode kuantitatif dinamakan metode tradisional, karena metode ini sudah cukup lama digunakan sehingga sudah mentradisi sebagai metode untuk penelitian. Metode ini sebagai metode ilmiah/scientific karena telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yaitu konkrit/empiris, obyektif, terukur, rasional, dan sistematis. Metode ini disebut metode kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis statistik. Salah satu yang termasuk kedalam penelitian kuantitatif ini adalah metode eksperimen. Menurut Gay penelitian eksperimen merupakan satu-satunya metode penelitian yang dapat menguji secara benar hipotesis menyangkut hubungan kausal (sebab akibat). Dalam studi eksperimen peneliti memanipulasi paling sedikit satu variabel, mengontrol variabel lain yang relevan, dan mengobservasi efek/pengaruhnya terhadap satu atau lebih variabel terkait. Emzir (2010: 64).

Metode penelitian eksperimen yaitu sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan terhadap yang lain dalam kondisi yang dikendalikan. Sugiyono (2018 : 72) Eksperimen dapat diberi definisi sebagai suatu model penelitian, dimana peneliti memanipulasi suatu stimuli atau kondisi, kemudian mengobservasi pengaruh atau akibat dari perubahan stimuli atau kondisi tersebut pada obyek yang dikenai stimuli atau kondisi tersebut. Kasiram (2010: 211)

Penelitian eksperimen dimaksudkan untuk mengetahui kemurnian meningkatkan Y (keaksaraan anak) terhadap X (penerapan media teka-teki bergambar). Pertanyaan peneliti dalam penelitian ini adalah apakah penerapan media teka-teki bergambar dapat meningkatkan kemampuan keaksaraan anak usia 4-6 tahun di PAUD Batu Sarai Guguk Gadang Rambatan.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain subjek tunggal (*single subject design*) dengan menggunakan tipe AB. *Single subject experimental design*, yaitu desain eksperimen subjek tunggal yang berarti bahwa peneliti melakukan penelitian untuk sejumlah individu dengan analisis secara individual. Prosedur desain ini disusun atas dasar logika beseline (*baseline logic*). Logika beseline menunjukkan pengulangan pengukuran perilaku atau target *behavior* pada sekurang-kurangnya dua kondisi yaitu kondisi beseline (A) dan intervensi (B). Prosedur pertama dalam desain AB meliputi pengukuran target behavior pada fase beseline dan setelah trend dan level datanya stabil kemudian intervensi mulai diberikan. Terjadi perubahan target behavior pada fase intervensi setelah dibandingkan dengan baseline, diasumsikan bahwa perubahan tersebut karena adanya pengaruh dari variabel independen atau intervensi.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di PAUD Batusarai Guguak Gadang pada semester ganjil 2020/2021. Berlokasikan di Guguk Gadang Rambatan Kabupaten tanah Datar.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2018:297) populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti dan kemudianditarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia dinidi Batusarai Guguak Gadang yang berjumlah 17 oranganak.

Tabel 3.2
Jumlah anak usia 4-6 tahun
DiPAUD Guguak Gadang
Sebagai Populasi penelitian

NO	NAMA ANAK	USIA
1	ADAM MEDINA ALFATIH	5 tahun
2	ALZENA ARETHA ANDHIKA	4 tahun
3	AMINATUL AZKIA	5 tahun
4	ATTALLAH RAZQA RAMADHAN	4 tahun
5	AZKA ALFATIH	6 tahun
6	FATIYA TURRUSDA	6 tahun
7	GAZA RAHMAN KHALIFAH	4 tahun
8	HUMAIRA NALANI TOURI	5 tahun
9	HUMAYRA ZIDNI	4 tahun
10	MUHAMMAD ARKA ARZIKI	5 tahun
11	MUHAMMAD AZKA ALGHANI	4 tahun
12	MUHAMMAD FAJRI	4 tahun
13	MUHAMMAD FATHAN ARBANI	4 tahun
14	MUHAMMAD FATIH RIZKAL AFANDI	5 tahun
15	NAJWA KHAIRUN NISA	6 tahun
16	RAFARDHAN MAULANA	5 tahun
17	SITI AFIFAH ADAWIAH	5 tahun

Sumber: PAUD Guguak Gadang

2. Sampel

Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2018:300) mengemukakan bahwa "*sampling purposive* adalah teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu. Teknik *purposive sampling* ini dilakukan hanya atas dasar pertimbangan peneliti saja yang menganggap unsur-unsur yang dikehendaki telah ada dalam anggota sampel yang diambil. Pertimbangan tersebut adalah kemampuan keaksaraan anak pada penelitian yang berada pada tingkatan rendah dan sedang yang diungkap melalui instrumen kemampuan teka-teki bergambar. Sampel

dalam penelitian ini berjumlah 4 orang anak yang ada di PAUD Batusarai Guguak Gadang. Karena, anak yang 4 orang ini memiliki kemampuan keaksaraan yang cukup rendah dibandingkan teman-temannya yang lain.

Tabel 3.3
Jumlah anak usia 4-6 tahun
Di Batusarai Guguak Gadang
Sebagai sampel penelitian

NO	NAMA ANAK	USIA
1	ADAM MEDINA ALFATIH	5 tahun
2	NAJWA KHAIRUN NISA	6 tahun
3	ALZENA ARETHA ANDHIKA	4 tahun
4	MUHAMMAD FATIH RIZKAL AFANDI	5 tahun

Sumber data: PAUD Batusarai Guguak Gadang Padang Magek

D. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dalam memahami judul maka peneliti merasa perlu memberikan penjelasan terkait dengan beberapa istilah yang terdapat di dalam judul, yakni sebagai berikut:

Keaksaraan adalah kemampuan seorang anak yang difokuskan kepada pemahaman anak terhadap kata-kata dan tulisan, seperti kemampuan anak menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama, memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, membaca nama sendiri, dan yang terakhir menuliskan nama sendiri.

Permainan teka-teki merupakan permainan yang digunakan untuk mengasah otak atau permainan yang menyenangkan dan mengasah pikiran orang yang memainkannya untuk mencari, menebak, menyusun soal yang berupa kalimat (cerita atau gambar).

E. Pengembangan Instrumen

1. Instrumen penelitian

Instrument pada penelitian ini adalah tes kemampuan berhitung anak. Menurut Sugiono (2018:305) kualitas instrumen penelitian berkenaan dengan validitas dan reliabilitas instrumen dan kualitas pengumpulan data berkenaan ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data yang valid dan reliabel, apabila instrumen tersebut tidak digunakan secara tepat dalam pengumpulan datanya. Instrumen dalam penelitian kuantitatif dapat berupa test, pedoman wawancara, pedoman observasi, dan kuesioner. Jadi dapat disimpulkan instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengukur data. Agar penyusunan instrumen menjadi mudah, maka peneliti terlebih dahulu merancang instrumen penelitian yang dikenal dengan istilah kisi-kisi instrumen dapat dilihat pada

Tabel 3.4
Kisi-kisi instrumen penelitian
meningkatkan kemampuan keaksaraan anak usia 4-6 melalui teka-teki
bergambar

Variable	Sub variabel	Indikator	Teknik pengumpul an data	Sumber data	Butir item
Keaksaraan	mengenal simbol symbol	menghubungkan gambar/benda dengan kata	Observasi	Anak	1
	membuat coretan yang bermakna	membuat berbagai macam macam coretan	Observasi	Anak	2
		membuat gambar dan coretantulisan tentang cerita mengenal gambar yang dibuat nya			
	meniru huruf	menjliplak huruf	Oservasi	Anak	3
		menebalkan huruf			
		membuat huruf			
Jumlah item	6				

F. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2018:308) teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Dalam penelitian ini penulis melakukan observasi. Sutrisno Hadi (dalam Sugiyono 2018:145) mengemukakan “observasi suatu proses kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis”. Menurut Noor (2011:140) “Observasi adalah salah satu teknik pengamatan dari peneliti baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap objek penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk melihat hasil kemampuan keaksaraan anak menggunakan teknik pengumpulan data melalui observasi”.

G. Teknik Analisis Data

Sebelum data diolah maka masing-masing item jawaban diberi skor terlebih dahulu: berkembang sangat baik mendapatkan skor sebanyak 4, berkembang sesuai harapan mendapatkan skor sebanyak 3, mulai berkembang mendapatkan skor sebanyak 2, sedangkan belum berkembang mendapatkan skor sebanyak 1. Setelah diberi skor, dilakukan pengklarifikasian skor terhadap kemampuan berhitung anak di PAUD Batusarai Guguak Gadang. Penelitian ini memiliki 1- 4 rentang skor. Jumlah item indikator terhadap kemampuan keaksaraan anak di PAUD Batusarai Guguak Gadang sebanyak 6 item, sehingga interval kriteria ditentukan dengan cara sebagai berikut:

1. Skor maksimum $4 \times 6 = 24$

Keterangan: skor maksimum nilai tertinggi 4, jadi dikalikan dengan jumlah item indikator keseluruhan yang berjumlah 6 item dan hasilnya adalah 24.

2. Skor minimum $1 \times 6 = 6$

Keterangan: skor minimum nilai terendah adalah 1, jadi dikalikan dengan jumlah item indikator keseluruhan yang berjumlah 6 item dan hasilnya adalah 6.

3. Rentangnya adalah $24-6 = 18$
4. Banyak kriteria adalah 4 tingkatan
5. Panjang interval $18:4 = 4,5$ dibulatkan menjadi 5

Keterangan: panjang kelas interval diperoleh dibagi dengan banyakkriteria.

Berikut ini interval skor peneliti gunakan dalam penelitian ini menerapkan media teka- teki bergambar untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan anak usia 4-6 di Paud Batusarai Guguak Gadang pada tabel berikut ini:

Tabel 3.5
Klasifikasi skor kemampuan keaksaraan anak

No	Interval skor perkembangan kemampuan keaksaraan anak	Kategori
1	21-24	Sangat mampu
2	16-20	Mampu
3	11-15	KurangMampu
4	6-10	Tidak Mampu

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif, yaitu penelitian yang menjelaskan fenomena atau karakteristik individual yang bertujuan untuk mendeskripsikan seperangkat peristiwa terhadap peningkatan keaksaraan anak usia 4-6 tahun melalui penerapan media teka-teki bergambar dengan menggunakan jenis desain *single subject design*. Dalam penelitian ini dilakukan pengamatan dan pengukuran pada kondisi *baseline* (A) kemudian diberikan *intervensi* (B) atau perlakuan untuk meningkatkan keaksaraan anak usia 4-6 tahun.

Berdasarkan hasil rumusan masalah dan tujuan penelitian maka dilakukan pengumpulan data tentang penerapan media teka-teki bergambar untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan anak usia 4-6 tahun di PAUD Batu Sarai Guguak Gadang Rambatan. Pengumpulan data ini dilakukan 2 kali. Sebelum menentukan sampel penelitian, terlebih dahulu peneliti mencari informasi melalui lembaran observasi yang peneliti buat berdasarkan kisi-kisi instrumen. Berdasarkan lembaran observasi tersebut kemudian peneliti melakukan observasi untuk melihat keaksaraan anak berdasarkan kisi-kisi instrumen yang telah peneliti buat. Penelitian ini menggunakan 6 butir indikator penelitian yang sesuai dengan usia anak 4 sampai 6 tahun, dengan alternatif kriteria penilaian masing masing instrumen yaitu: (SM) diberikan skor 4 masuk kategori sangat mampu, (M) diberikan skor 3 masuk kategori mampu, (MM) diberikan skor 2 masuk kategori mulai mampu, (BM) diberikan skor 1 masuk kategori belum mampu.

Tabel 4.1
Interval Skor Pengukuran Keaksaraan Anak Dalam Penerapan Permainan
Teka-Teki Bergambar

No	Interval skor perkembangan kemampuan keaksaraan anak	Kategori
1	21-24	Sangat mampu
2	16-20	Mampu
3	11-15	Kurang mampu
4	6-10	Tidak mampu

Pada tabel interval skor pengukuran keaksaraan anak dalam menerapkan media teka-teki bergambar dapat dilihat beberapa kategori keaksaraan anak dari tingkat kategori belum mampu hingga tingkat kategori sangat mampu. Kategori ini ditentukan berdasarkan jumlah skor yang diperoleh oleh anak.

B. Hasil Penelitian

1. Pelaksanaan Penelitian Subyek 1 (AM)

b. Tahap Pertama (*Baseline*)

Subyek AM berusia 5 tahun, memiliki ciri-ciri masih pemalu, kalau bermain kebanyakan asyik dengan dunianya sendiri, tetapi setiap kegiatan yang diperintahkan oleh gurunya dia melakukan dengan cukup baik.

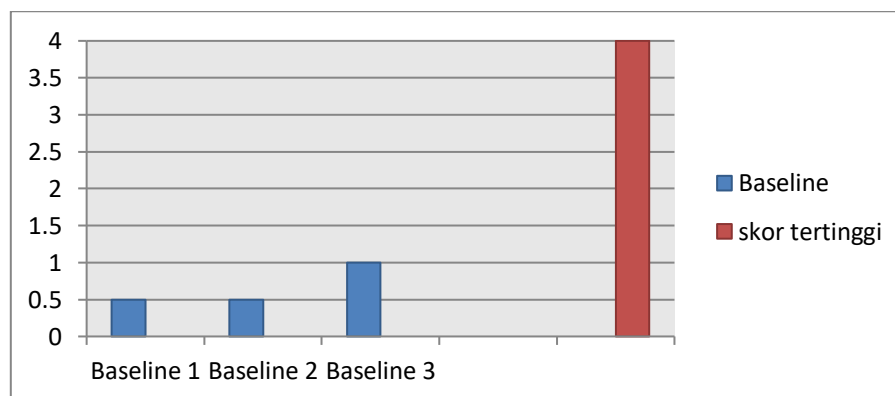
Pengukuran pada tahap ini dilakukan pada tanggal 24 sampai 26 Mei 2021. Pengumpulan data menggunakan lembar observasi yang dibuat peneliti. Pengambilan data *baseline* dilakukan peneliti dengan cara melakukan pendekatan dengan subyek AM, karena subyek AM anaknya pemalu, membuat peneliti agak sedikit kesusahan dalam mendekatinya.

Pada tahap *baseline* ini AM keaksaraannya masih dikatakan belum mampu hal ini ditunjukkan oleh, subjek AM belum mampu menebalkan huruf, menjiplak huruf, hal lain yang menunjukkan AM masih dikatakan belum mampu adalah AM masih belum bisa menghubungkan gambar atau benda dengan kata-kata.

Tabel 4.2
Hasil Pengukuran *Baseline* (AM)

<i>Baseline</i> (Sesi)	Jumlah Penilaian (Skor)	Rata-rata (Skor)	Keaksaraan
1	8	0,5	Belum Mampu
2	8	0,5	Belum Mampu
3	10	1	Belum Mampu

Berdasarkan tabel di atas dapat diperoleh data *baseline* pada sesi pertama dan sesi kedua tidak ada peningkatan. Subyek AM berada pada rentang yang sama dengan skor 8 yaitu pada tahap belum mampu. Namun pada sesi ketiga, skor AM mengalami kenaikan yaitu dengan skor 10 tetapi masih pada tahap Belum Mampu. Berikut hasil pengukuran *baseline* pada subyek AM dalam bentuk grafik



Grafik 4.1
***Baseline* Subjek AM**

Berdasarkan grafik di atas dapat dilihat pada sesi pertama sampai sesi terakhir tingkat keaksaraan AM berada pada rentang 6-10, yang termasuk ke dalam kategori belum mampu. Sesi pertama dan kedua berada pada skor yang sama yaitu dengan skor 8, lalu sesi ketiga berada pada skor 10.

c. Tahap Kedua (*Intervensi*)

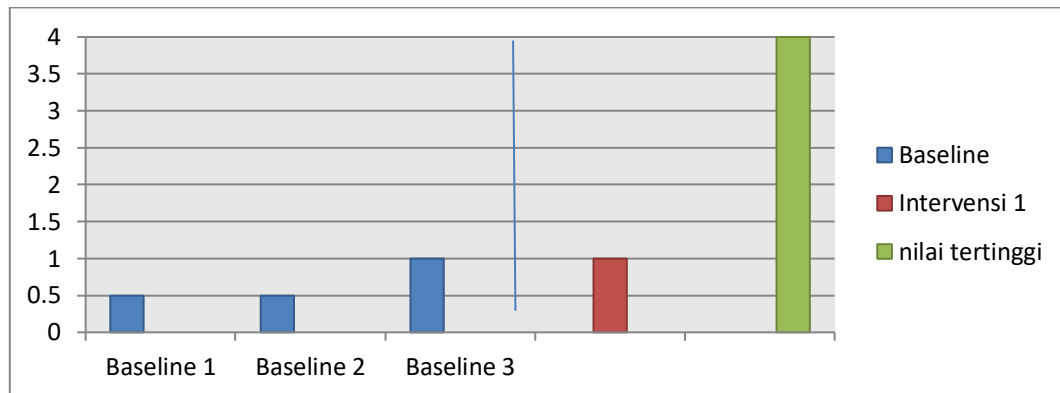
Pengukuran pada tahap ini dilakukan sebanyak 3 sesi selama 3 hari, yaitu dari tanggal 27 sampai 29 Mei 2021. Pada tahap *intervensi* ini yaitu dengan menerapkan media teka-teki bergambar kepada anak.

1) Tahap *intervensi* 1

Posttest pada sesi 1 dilaksanakan pada tanggal 27 Mei 2021, pada sesi pertama ini peneliti melakukan aktivitas, seperti menyusun kata menggunakan media puzzle bergambar, menjiplak huruf, menebalkan huruf. Pada *intervensi* tahap pertama ini kemampuan keaksaraan AM masih sama dengan *baseline* tahap ketiga.

Dimana AM sudah mulai mencoba untuk menjiplak huruf, menebalkan huruf walaupun terkadang masih dibantu oleh orang dewasa. Dan pada tahap tersebut AM juga masih belum mampu untuk menghubungkan benda dengan kata.

Berikut hasil pengukuran *intervensi* sesi pertama pada subyek AM dalam bentuk grafik

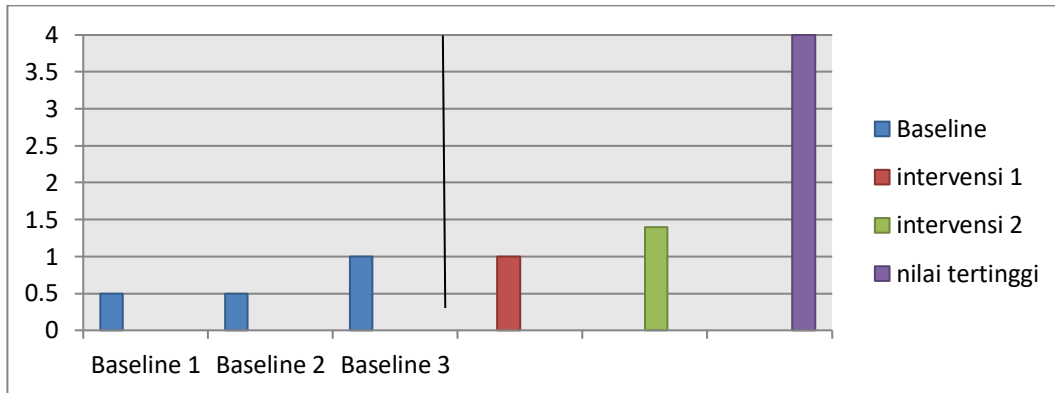


Grafik 4.2
Intervensi I (Subyek AM)

Berdasarkan hasil pengukuran pada grafik di atas dapat dilihat kemandirian anak dalam melakukan aktifitas kemandirian menetap pada tahap akhir *baseline* yaitu mencapai skor rata-rata 1. Pada tahap *intervensi 1* AM masih berada pada tahap kurang mampu.

2) Tahap *intervensi* II

Intervensi pada sesi ke 2 ini dilaksanakan pada tanggal 28 Mei 2021, pada tahap *intervensi* kedua ini kemampuan AM sudah meningkat dimana AM sudah berada pada tahap mampu, hal ini ditunjukkan oleh seluruh kemampuan AM memperoleh skor 2. Pada tahap ini AM sudah mulai bisa untuk membuat coretan dan menghubungkan benda dengan kata, walaupun setiap kegiatannya masih harus dibantu oleh guru. Hal lain yang peneliti lihat, AM sudah mulai bisa untuk membuat huruf dan menebalkannya. Berikut hasil pengukuran *intervensi* ke2 pada subyek AM.

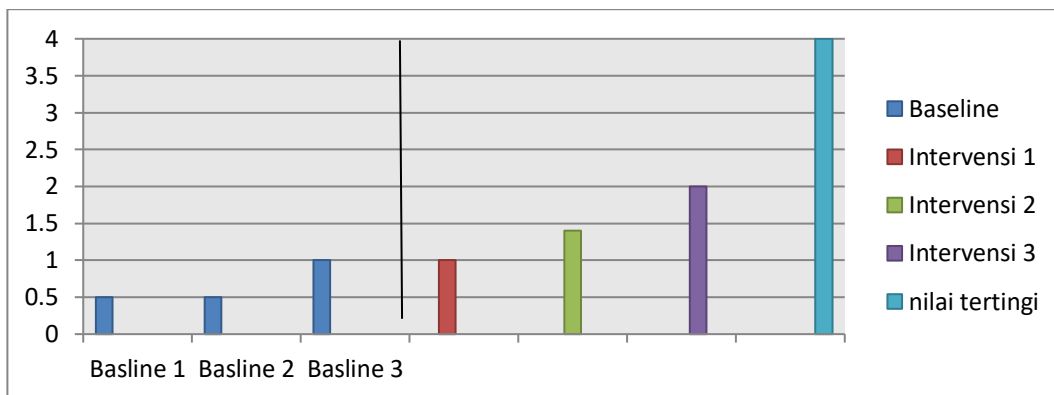


Grafik 4.3
Intervensi ke2 (subyek AM)

Berdasarkan hasil pengukuran pada grafik di atas dapat dilihat terjadi kenaikan skor tingkat keaksaraan anak yaitu pada tahap awal *intervensi* dengan rata-rata skor 1, sedangkan pada tahap *intervensi* ke 2 mencapai skor rata-rata 1,4 yaitu berada pada tahap mulai mampu.

3). Tahap *Intervensi* sesi 3

Intervensi pada sesi 3 dilaksanakan 29 Mei 2021, pada sesi 3 ini peneliti tidak terlalu membantu AM dalam melakukan kegiatan apapun, peneliti hanya membantu AM untuk mencontohkannya. Pada sesi ketiga ini kemampuan AM sudah meningkat dari biasanya. Pada *intervensi* sebelumnya AM belum mampu menjiplak huruf dengan baik, tetapi pada *intervensi* tahap tiga ini AM sudah mampu untuk menjiplak huruf dan menebalkan huruf dengan baik tanpa harus dibantu sama guru. Berikut hasil pengukuran *intervensi* sesi ke3 pada subyek AM.



Grafik 4.4
Intervensi 3 (subyek AM)

Berdasarkan hasil pengukuran pada grafik di atas dapat dilihat terjadi kenaikan skor tingkat kemandirian anak yaitu pada tahap *intervensi* sesi 1 AM mencapai skor rata-rata 1, pada tahap *intervensi* 2 mencapai skor rata-rata 1,4 dan pada tahap *intervensi* 3 mencapai skor rata-rata 2.

Berikut adalah tabel hasil dari pengukuran tingkat keaksaraan anak dalam menggunakan pedoman observasi pada tahap *intervensi* sesi pertama sampai sesi terakhir.

Tabel 4.3
Hasil pengukuran *Intervensi* (Subyek AM)

<i>Intervensi</i> (sesi)	Jumlah penilaian	Skor Rata-rata	Tingkat Keaksaraan anak
1	10	1	Belum Mampu
2	12	1,4	Mulai Mampu
3	15	2	Mulai Mampu

Berdasarkan tabel di atas dapat diperoleh data *intervensi* yang diperoleh pada sesi 1 sampai sesi terakhir terus mengalami

peningkatan mulai dari kategori Belum Mampu, dan yang terakhir sampai pada kategori Mulai mampu.

2. Pelaksanaan Penelitian Subyek 2 (NK)

a. Tahap Pertama (*Baseline*)

Subyek NK berusia 6 tahun, memiliki ciri-ciri sangat aktif, pemberani, mudah bergaul dengan lingkungannya, tetapi NK sedikit egois.

Pengukuran pada tahap ini dilakukan pada tanggal 24 sampai 26 Mei 2021. Pengumpulan data menggunakan lembar observasi yang dibuat peneliti. Pengambilan data *baseline* dilakukan peneliti dengan cara melakukan pendekatan dengan subyek NK, karena subjek NK anaknya aktif dan mudah bergaul dengan lingkungannya, membuat peneliti mudah untuk melakukan pendekatan dengannya.

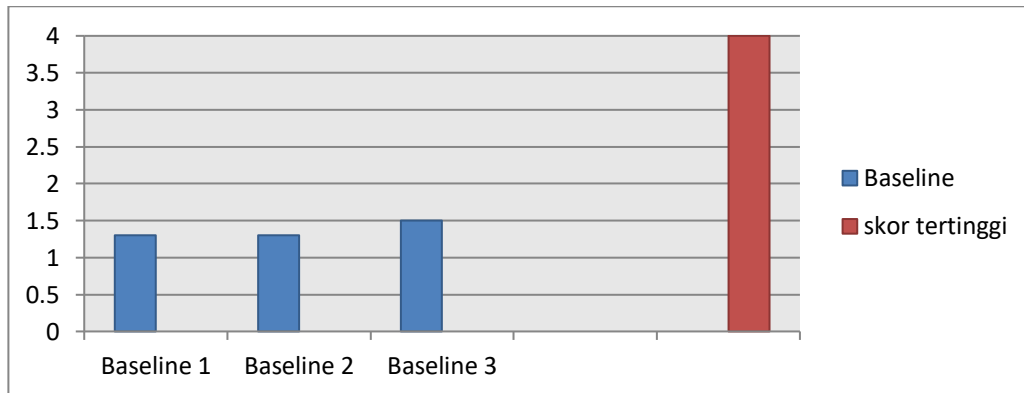
Pada tahap *baseline* ini NK keaksaraannya sudah bisa dikatakan mulai mampu hal ini ditunjukkan oleh, subjek NK sudah bisa membuat coretan dengan cukup baik, menebalkan dan menjiplak huruf walaupun sedikit tidak beraturan.

Tabel 4.4
Hasil Pengukuran *Baseline* (NK)

<i>Baseline</i> (Sesi)	Jumlah Penilaian (Skor)	Rata-rata (Skor)	Keaksaraan
1	11	1,3	Mulai Mampu
2	11	1,3	Mulai Mampu
3	13	1,5	Mulai Mampu

Berdasarkan tabel di atas dapat diperoleh data *baseline* pada sesi pertama dan sesi kedua tidak ada peningkatan. Subyek NK berada pada rentang yang sama dengan skor 11 yaitu pada tahap mulai mampu. Namun pada sesi ketiga, skor NK mengalami kenaikan yaitu dengan skor

13 tetapi masih pada tahap mulai mampu. Berikut hasil pengukuran *baseline* pada subyek NK dalam bentuk grafik



Grafik 4.5
Baseline Subjek NK

Berdasarkan grafik di atas dapat dilihat pada sesi pertama sampai sesi terakhir tingkat keaksaraan NJ berada pada rentang 11-15, yang termasuk ke dalam kategori mulai mampu. Sesi pertama dan kedua berada pada skor yang sama yaitu dengan skor 11, lalu sesi ketiga berada pada skor 13.

b. Tahap Kedua (*Intervensi*)

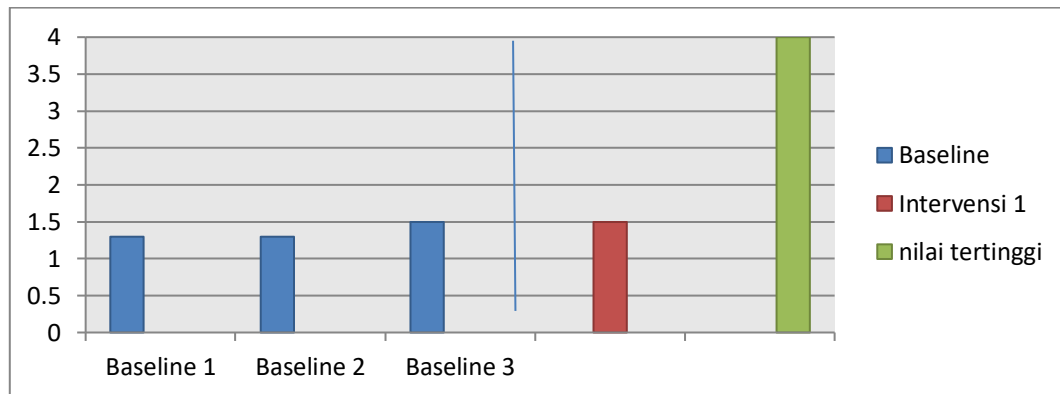
Pengukuran pada tahap ini dilakukan sebanyak 3 sesi selama 3 hari, yaitu dari tanggal 27 sampai 29 Mei 2021. Pada tahap *intervensi* ini yaitu dengan menerapkan media teka-teki bergambar kepada anak.

3) Tahap *intervensi 1*

Posttest pada sesi 1 dilaksanakan pada tanggal 27 Mei 2021, pada sesi pertama ini peneliti melakukan aktivitas, seperti menyusun kata menggunakan media puzzle bergambar, menjiplak huruf, menebalkan huruf dan membuat coretan. Pada *intervensi* tahap pertama ini kemampuan keaksaraan NK masih sama dengan *baseline* tahap ketiga.

Dimana NK sudah mampu membuat coretan, menebalkan dan menjiplak huruf dengan cukup baik. Dan pada tahap tersebut NK juga masih belum mampu untuk menghubungkan benda dengan kata dan membuat gambar dengan coretan tulisan.

Berikut hasil pengukuran *intervensi* pertama pada subyek NK dalam bentuk grafik.

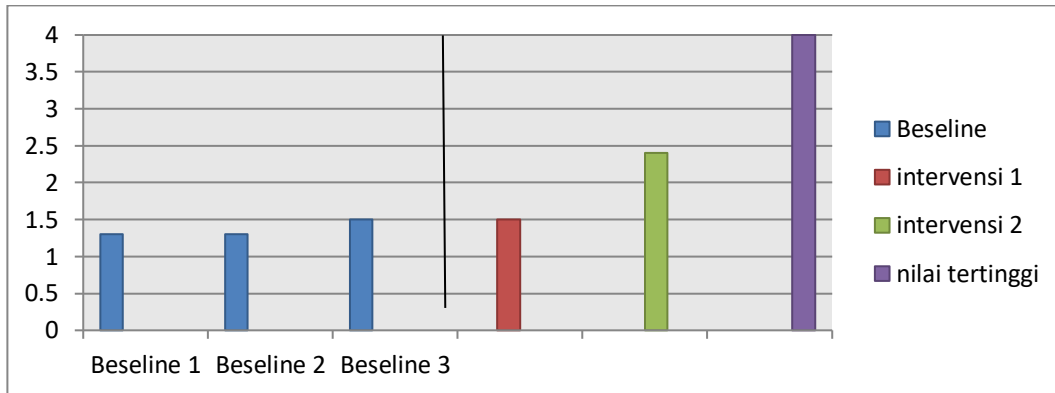


Grafik 4.6
Intervensi I (Subyek NK)

Berdasarkan hasil pengukuran pada grafik di atas dapat dilihat keaksaraan anak dalam melakukan aktivitas keaksaraan menetap pada tahap akhir *baseline* yaitu mencapai skor rata-rata 1,5. Pada tahap *intervensi 1* NJ masih berada pada tahap mulai mampu.

4) Tahap *intervensi II*

Intervensi pada sesi ke 2 ini dilaksanakan pada tanggal 28 Mei 2021, pada tahap *intervensi* kedua ini kemampuan NK sudah meningkat dimana NK sudah berada pada tahap mampu, hal ini ditunjukkan oleh NK sudah mampu membuat coretan yang beraturan dan menebalkan huruf dengan baik. Berikut hasil pengukuran *intervensi* ke2 pada subyek NK

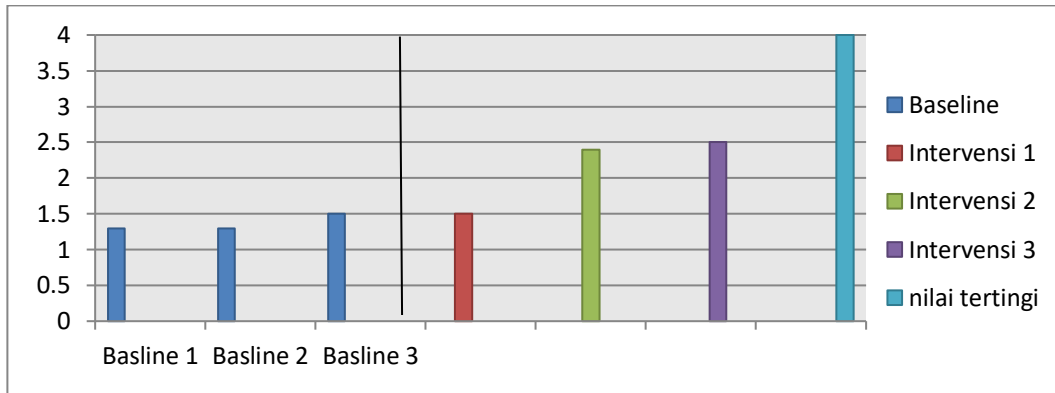


Grafik 4.7
Intervensi ke2 (subyek NK)

Berdasarkan hasil pengukuran pada grafik di atas dapat dilihat terjadi kenaikan skor tingkat keaksaraan anak yaitu pada tahap awal *intervensi* dengan rata-rata skor 1,5, sedangkan pada tahap *intervensi* ke 2 mencapai skor rata-rata 2,4 yaitu sudah berada pada tahap mampu.

3). Tahap *Intervensi* sesi 3

Intervensi pada sesi 3 dilaksanakan 29 Mei 2021, pada sesi 3 ini peneliti tidak terlalu membantu NK dalam melakukan kegiatan apapun, peneliti hanya mendampingi NK dalam melakukan kegiatannya. Pada sesi ketiga ini kemampuan NK sedikit meningkat. Yang mana pada tahap pada *intervensi* sebelumnya NK berhasil memperoleh skor 17, tetapi pada *intervensi* sesi 3 NK memperoleh skor 18 yaitu dengan rata-rata skor 2,5. Berikut hasil pengukuran *intervensi* sesi ke3 pada subyek NK.



Grafik 4.8
Intervensi3 (subyek NK)

Berdasarkan hasil pengukuran pada grafik di atas dapat dilihat terjadi kenaikan skor tingkat keaksaraan anak yaitu pada tahap *intervensi* sesi 1 NK mencapai skor rata-rata 1,5 pada tahap *intervensi* 2 mencapai skor rata-rata 2,4 dan pada tahap *intervensi* 3 mencapai skor rata-rata 2,5 yaitu berada pada tahap mampu.

Berikut adalah tabel hasil dari pengukuran tingkat keaksaraan anak dalam menggunakan pedoman observasi pada tahap *intervensi* sesi pertama sampai sesi terakhir.

Tabel 4.5
Hasil pengukuran *Intervensi* (Subyek NK)

<i>Intervensi</i> (sesi)	Jumlah penilaian	Skor Rata- rata	Tingkat Keaksaraan anak
1	13	1,5	Mulai Mampu
2	17	2,4	Mampu
3	18	2,5	Mampu

Berdasarkan tabel di atas dapat diperoleh data *intervensi* yang diperoleh pada sesi 1 sampai sesi terakhir terus mengalami peningkatan mulai dari kategori Mulai Mampu, dan yang terakhir sampai pada kategori mampu.

3. Pelaksanaan Penelitian Subyek 3 (AA)

a. Tahap Pertama (*Baseline*)

Subyek AA berusia 4 tahun, yang mana AA memiliki ciri-ciri pemalu, penakut, terlebih dengan hal-hal yang baru bagi, tetapi setelah sekian kali bertemu, AA anaknya cukup periang

Pengukuran pada tahap ini dilakukan pada tanggal 24 sampai 26 Mei 2021. Pengumpulan data menggunakan lembar observasi yang dibuat peneliti. Pengambilan data *baseline* dilakukan peneliti dengan cara melakukan pendekatan dengan subyek AA, karena subjek AA anaknya susah dekat dengan orang-orang baru bagi dia, maka peneliti melakukan pendekatan yang cukup ekstra dengan dia dan membuat dia senyaman mungkin dengan peneliti.

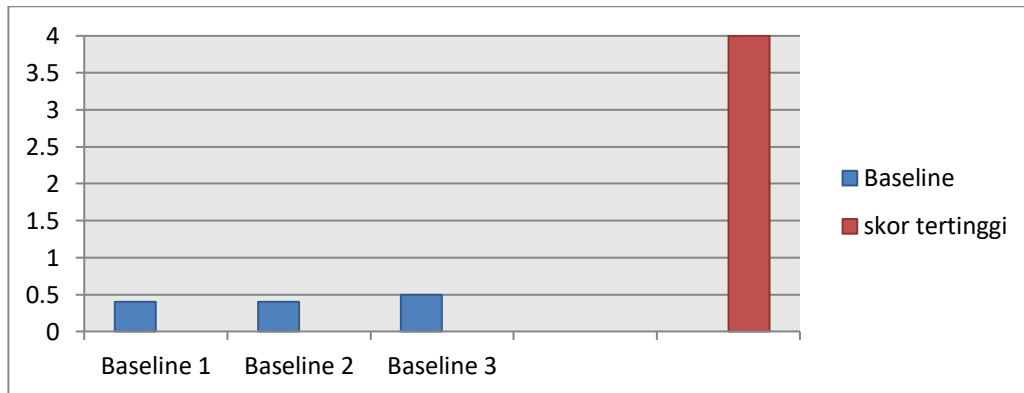
Pada tahap *baseline* ini AA keaksaraannya masih dikatakan belum mampu, karena masih banyak hal-hal yang terkait dengan keaksaraan dia belum mampu melakukannya, seperti menjiplak dan membuat huruf.

Tabel 4.6
Hasil Pengukuran *Baseline* (AA)

<i>Baseline</i> (Sesi)	Jumlah Penilaian (Skor)	Rata-rata (Skor)	Keaksaraan
1	7	0,4	Belum Mampu
2	7	0,4	Belum Mampu
3	8	0,5	Belum Mampu

Berdasarkan tabel di atas dapat diperoleh data *baseline* pada sesi pertama dan sesi kedua tidak ada peningkatan. Subyek AA berada pada rentang yang sama dengan skor 7 yaitu pada tahap belum mampu. Namun pada sesi ketiga, skor AA mengalami sedikit kenaikan yaitu dengan skor

8 tetapi masih pada tahap belum mampu. Berikut hasil pengukuran *baseline* pada subjek AA dalam bentuk grafik



Grafik 4.9
Baseline Subjek AA

Berdasarkan grafik di atas dapat dilihat pada sesi pertama sampai sesi terakhir tingkat keaksaraan AA berada pada rentang 6-10 yang termasuk ke dalam kategori belum mampu. Sesi pertama dan kedua berada pada skor yang sama yaitu dengan skor 7, lalu sesi ketiga berada pada skor 8.

c. Tahap Kedua (*Intervensi*)

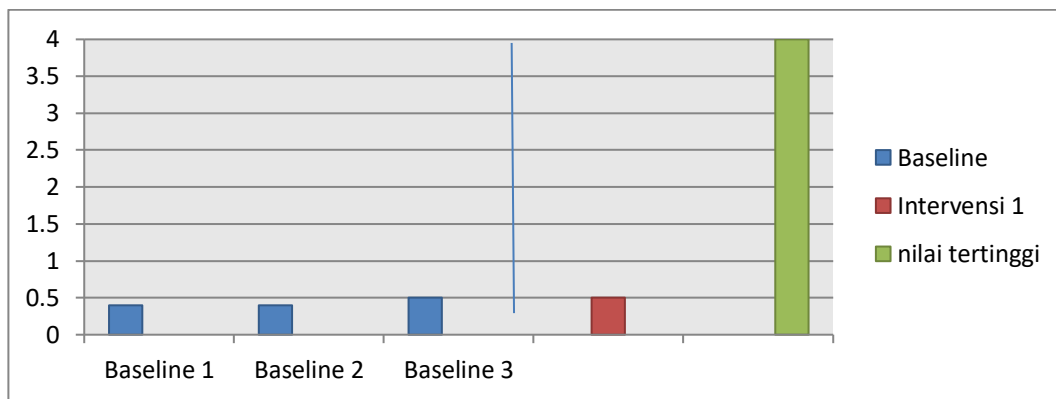
Pengukuran pada tahap ini dilakukan sebanyak 3 sesi selama 3 hari, yaitu dari tanggal 27 sampai 29 Mei 2021. Padatahap *intervensi* ini yaitu dengan menerapkan media teka-teki bergambar kepada anak.

1) Tahap *intervensi 1*

Posttest pada sesi 1 dilaksanakan pada tanggal 27 Mei 2021, pada sesi pertama ini peneliti melakukan aktivitas, seperti menyusun kata menggunakan media puzzle bergambar, menjiplak huruf, menebalkan huruf dan membuat coretan. Pada *intervensi* tahap pertama ini kemampuan keaksaraan AA masih sama dengan *baseline* tahap ketiga.

Dimana AA sudah mulai mampu membuat coretan walaupun belum beraturan, dan menebalkan huruf dengan cukup baik. Dan pada tahap tersebut AA juga masih belum mampu untuk menghubungkan benda dengan kata dan membuat gambar dengan coretan tulisan.

Berikut hasil pengukuran *intervensi* sesi pertama pada subyek NJ dalam bentuk grafik.



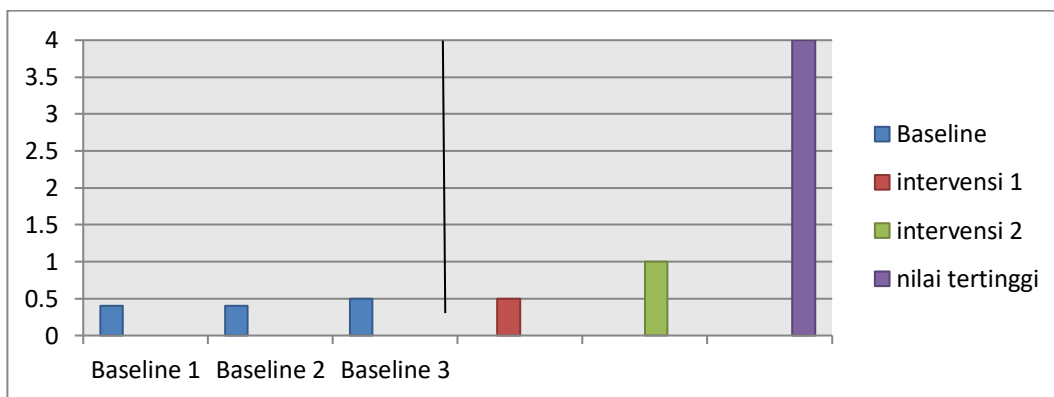
Grafik 5.1

Intervensi I (Subyek NJ)

Berdasarkan hasil pengukuran pada grafik di atas dapat dilihat keaksaraan anak dalam melakukan aktifitas keaksaraan menetap pada tahap akhir *baseline* yaitu mencapai skor rata-rata 0,5. Pada tahap *intervensi 1* AA masih berada pada tahap belum mampu.

b. Tahap *intervensi II*

Intervensi pada sesi ke 2 ini dilaksanakan pada tanggal 28 Mei 2021, pada tahap *intervensi* kedua ini kemampuan AA sudah meningkat dimana AA mampu memperoleh skor 10 dengan rata-rata skornya 1 walaupun AA masih berada pada tahap belum mampu, Berikut hasil pengukuran *intervensi* ke2 pada subyek AA

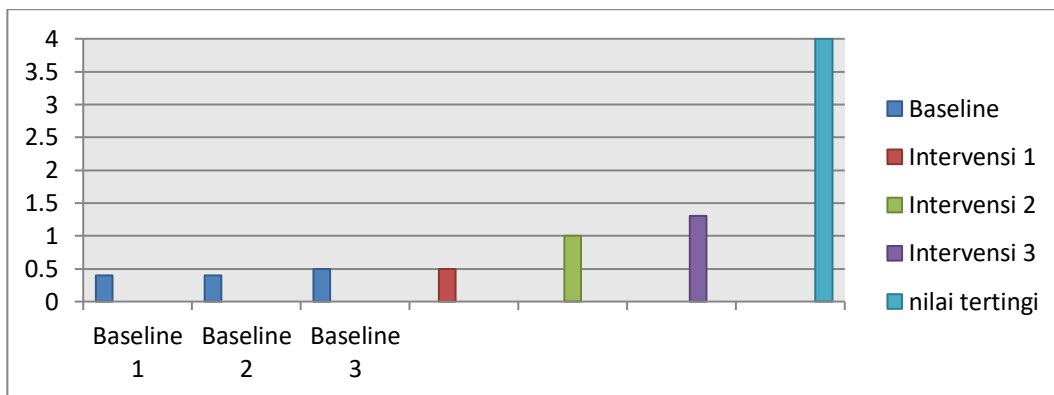


Grafik 5.2
Intervensi ke2 (subyek AA)

Berdasarkan hasil pengukuran pada grafik di atas dapat dilihat terjadi kenaikan skor tingkat keaksaraan anak yaitu pada tahap awal *intervensi* dengan rata-rata skor 0,5, sedangkan pada tahap *intervensi* ke 2 mencapai skor rata-rata 1

3). Tahap *Intervensi* sesi 3

Intervensi pada sesi 3 dilaksanakan 29 Mei 2021, pada sesi 3 ini peneliti tidak terlalu membantu AA dalam melakukan kegiatan apapun, peneliti hanya mendampingi AA dalam melakukan kegiatannya. Pada sesi ketiga ini kemampuan AA juga sedikit meningkat. Yang mana pada tahap pada *intervensi* sebelumnya AA berhasil memperoleh skor 10, tetapi pada *intervensi* sesi 3 AA memperoleh skor 11 yaitu dengan rata-rata skor 1,3. Berikut hasil pengukuran *intervensi* sesi ke3 pada subyek AA.



Grafik 5.3
Intervensi 3 (subyek AA)

Berdasarkan hasil pengukuran pada grafik di atas dapat dilihat terjadi kenaikan skor tingkat keaksaraan anak yaitu pada tahap *intervensi* sesi 1 AA mencapai skor rata-rata 0,5 pada tahap *intervensi* 2 mencapai skor rata-rata 1 dan pada tahap *intervensi* 3 mencapai skor rata-rata 1,3 yaitu berada pada tahap mulai mampu.

Berikut adalah tabel hasil dari pengukuran tingkat keaksaraan anak dalam menggunakan pedoman observasi pada tahap *intervensi* sesi pertama sampai sesi terakhir.

Tabel 4.7
Hasil pengukuran *Intervensi* (Subyek AA)

<i>Intervensi</i> (sesi)	Jumlah penilaian	Skor Rata- rata	Tingkat Keaksaraan anak
1	8	0,5	Belum Mampu
2	10	1	Belum Mampu
3	11	1,3	Mulai Mampu

Berdasarkan tabel di atas dapat diperoleh data *intervensi* yang diperoleh pada sesi 1 sampai sesi terakhir terus mengalami peningkatan mulai dari kategori Belum Mampu, dan yang terakhir sampai pada kategorimulai mampu.

4. Pelaksanaan Penelitian Subyek 4 (MF)

a. Tahap Pertama (*Baseline*)

Subyek MF berusia 5 tahun, yang mana MF memiliki ciri-ciri sangat aktif, anaknya tidak pernah diam, dan rasa ingin taunya tinggi, akan tetapi anaknya mau menang sendiri.

Pengukuran pada tahap ini dilakukan pada tanggal 24 sampai 26 Mei 2021. Pengumpulan data menggunakan lembar observasi yang dibuat peneliti. Pengambilan data *baseline* dilakukan peneliti dengan cara melakukan pendekatan dengan subyek MF, karena subjek MF anaknya aktif dan rasa ingin taunya tinggi, jadi pertemuan pertama dengan MF peneliti tidak terlalu sulit untuk melakukan pendekatan.

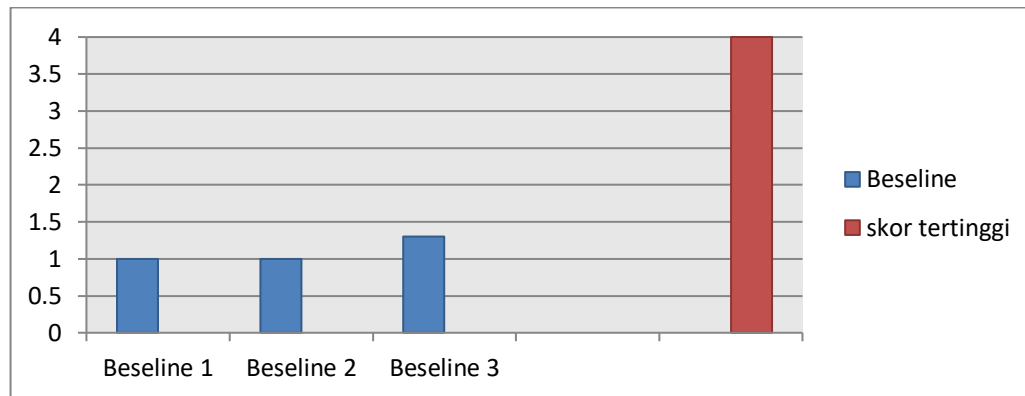
Pada tahap *baseline* ini MF keaksaraannya masih dikatakan belum mampu, karena masih banyak hal-hal yang terkait dengan keaksaraan dia belum mampu melakukannya, seperti menghubungkan benda dengan kata dan membuat gambar beserta coretan.

Tabel 4.8
Hasil Pengukuran *Baseline* (MF)

<i>Baseline</i> (Sesi)	Jumlah Penilaian (Skor)	Rata-rata (Skor)	Keaksaraan
1	10	1	Belum Mampu
2	10	1	Belum Mampu
3	11	1,3	Mulai Mampu

Berdasarkan tabel di atas dapat diperoleh data *baseline* pada sesi pertama dan sesi kedua tidak ada peningkatan. Subyek MF berada pada rentang yang sama dengan skor 10 dengan rata-rata skor 1 yaitu pada tahap belum mampu. Namun pada sesi ketiga, skor MF mengalami sedikit kenaikan yaitu dengan skor 11 dengan rata-rata 1,3

yaitu sudah berada pada tahap mulai mampu. Berikut hasil pengukuran *baseline* pada subjek MF dalam bentuk grafik



Grafik 5.4
Baseline Subjek AA

Berdasarkan grafik di atas dapat dilihat pada sesi pertama sampai sesi kedua tingkat keaksaraan MF berada pada rentang 6-10 yang termasuk ke dalam kategori belum mampu. Namun, pada sesi ketiga MF berada pada rentang 11- 15 yaitu sudah berada pada kategori mulai mampu.

d. Tahap Kedua (*Intervensi*)

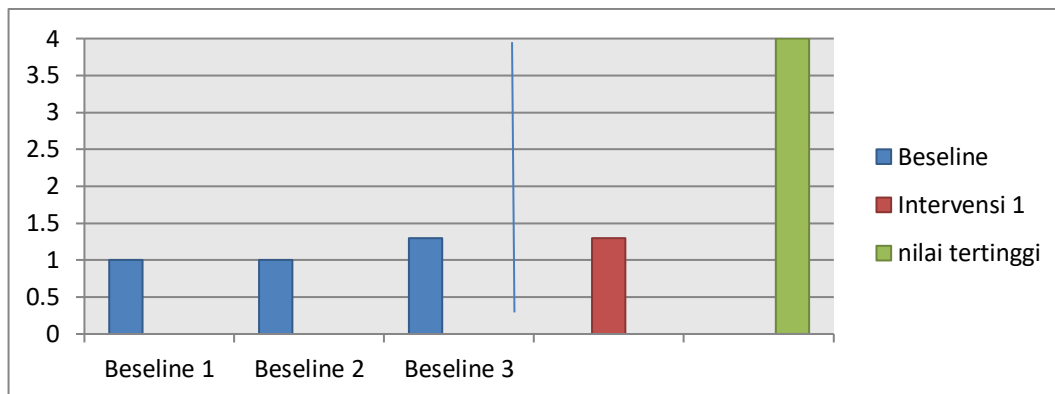
Pengukuran pada tahap ini dilakukan sebanyak 3 sesi selama 3 hari, yaitu dari tanggal 27 sampai 29 Mei 2021. Pada tahap *intervensi* ini yaitu dengan menerapkan media teka-teki bergambar kepada anak.

1) Tahap *intervensi 1*

Posttest pada sesi 1 dilaksanakan pada tanggal 27 Mei 2021, pada sesi pertama ini peneliti melakukan aktivitas, seperti menyusun kata menggunakan media puzzle bergambar, menjiplak huruf, menebalkan huruf dan membuat coretan, menghubungkan benda dengan kata. Pada *intervensi* tahap pertama ini kemampuan keaksaraan MF masih sama dengan *baseline* tahap ketiga.

Dimana MF sudah mulai mampu membuat coretan dengan baik serta MF sudah mulai bisa menebalkan huruf menjiplak

huruf dengan cukup baik. Berikut hasil pengukuran *intervensi* sesi pertama pada subyek NJ dalam bentuk grafik.



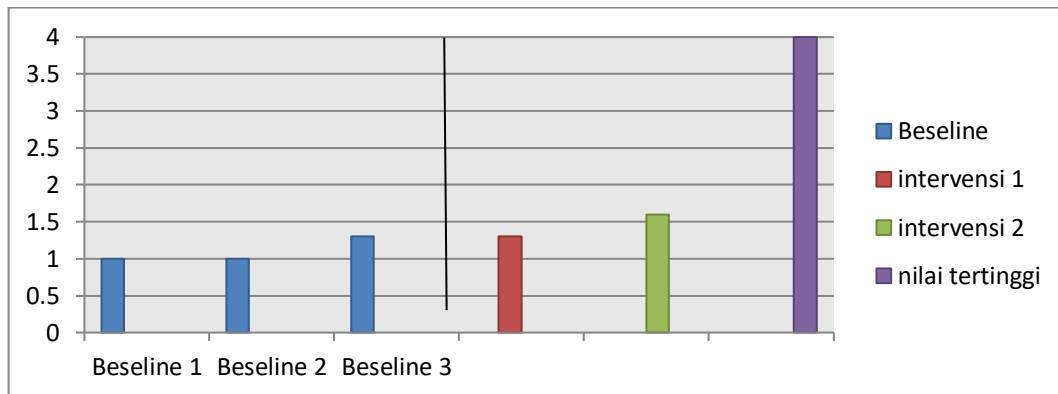
Grafik 5.5

Intervensi I (Subyek NJ)

Berdasarkan hasil pengukuran pada grafik di atas dapat dilihat keaksaraan anak dalam melakukan aktifitas keaksaraan menetap pada tahap akhir *baseline* yaitu mencapai skor rata-rata 1,3. Pada tahap *intervensi 1* AA masih berada pada tahap mulai mampu.

2). Tahap *intervensi II*

Intervensi pada sesi ke 2 ini dilaksanakan pada tanggal 28 Mei 2021, pada tahap *intervensi* kedua ini kemampuan MF sudah meningkat dimana MF mampu memperoleh skor 14 dengan rata-rata skornya 1,5 walaupun MF masih berada pada tahap mulai mampu, Berikut hasil pengukuran *intervensi* ke2 pada subyek MF

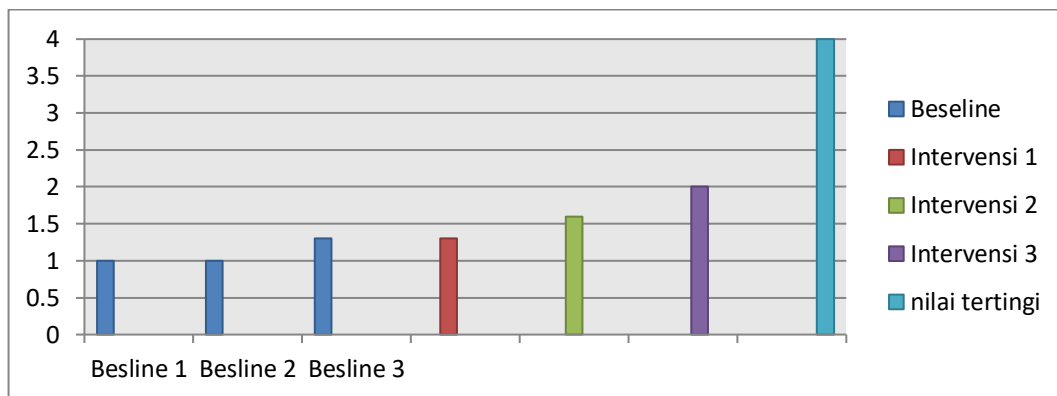


Grafik 5.6
Intervensi ke2 (subyek MF)

Berdasarkan hasil pengukuran pada grafik di atas dapat dilihat terjadi kenaikan skor tingkat keaksaraan anak yaitu pada tahap awal *intervensi* dengan rata-rata skor 1,3, sedangkan pada tahap *intervensi* ke 2 mencapai skor rata-rata 1,6

3). Tahap *Intervensi* sesi 3

Intervensi pada sesi 3 dilaksanakan 29 Mei 2021, pada sesi 3 ini peneliti tidak terlalu membantu MF dalam melakukan kegiatan apapun, peneliti hanya mendampingi MF dalam melakukan setiap kegiatannya. Pada sesi ketiga ini kemampuan MF juga sedikit meningkat. Yang mana pada tahap pada *intervensi* sebelumnya MF berhasil memperoleh skor 14, tetapi pada *intervensi* sesi 3 MF memperoleh skor 15 yaitu dengan rata-rata skor 2 Berikut hasil pengukuran *intervensi* sesi ke3 pada subyek AA.



Grafik 5.7
Intervensi3 (subyek AA)

Berdasarkan hasil pengukuran pada grafik di atas dapat dilihat terjadi kenaikan skor tingkat keaksaraan anak yaitu pada tahap *intervensi* sesi 1 MF mencapai skor rata-rata 1,3 pada tahap *intervensi* 2 mencapai skor rata-rata 1,6 dan pada tahap *intervensi* 3 mencapai skor rata-rata 2 yaitu berada pada tahap mulai mampu.

Berikut adalah tabel hasil dari pengukuran tingkat keaksaraan anak dalam menggunakan pedoman observasi pada tahap *intervensi* sesi pertama sampai sesi terakhir.

Tabel 4.9
Hasil pengukuran *Intervensi* (Subyek MF)

<i>Intervensi</i> (sesi)	Jumlah penilaian	Skor Rata- rata	Tingkat Keaksaraan anak
1	11	1,3	Mulai Mampu
2	14	1,6	Mulai Mampu
3	15	2	Mulai Mampu

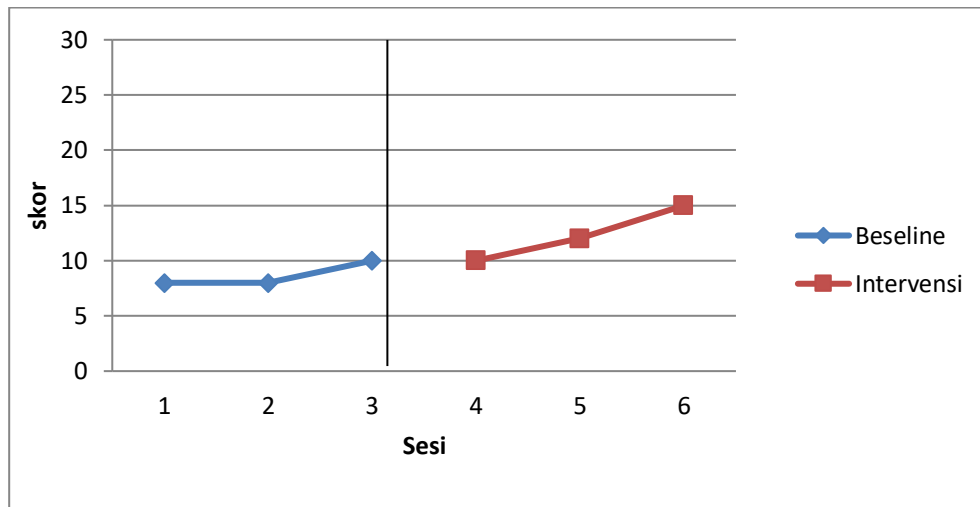
Berdasarkan tabel di atas dapat diperoleh data *intervensi* yang diperoleh pada sesi 1 sampai sesi terakhir terus mengalami peningkatan dimana skor pada sesi pertama 11, sesi kedua 14 dan yang terakhir sesi ketiga 15.

Tabel 5.1
Hasil Pengukuran *Baseline* Dan *Intervensi* Subjek (AM)

Baseline (Sesi)	Jumlah Penilaian (Skor)	Rata-rata (skor)	Keaksaraan
1	8	0,5	Belum Mampu
2	8	0,5	Belum Mampu
3	10	1	Belum Mampu
Intervensi (Sesi)	Jumlah Penilaian (Skor)	Rata-rata (skor)	Keaksaraan
1	10	1	Belum Mampu
2	12	1,4	Mulai Mampu
3	15	2	Mulai Mampu

Berdasarkan tabel di atas dapat diperoleh data *baseline* dan *intervensi* (Subjek AM). Pada sesi pertama dan kedua *baseline* subjek AM memperoleh skor 8 dan pada sesi ke 3 memperoleh skor 10. Dari ketiga sesi tersebut berada pada rentang 6-10 yang berada pada kategori belum mampu. Sedangkan data *intervensi* yang diperoleh pada sesi 1 dengan skor 10, pada sesi ke 2 dengan skor 12, dan pada sesi ke 3 dengan skor 15. Dari ketiga sesi tersebut pada sesi pertama berada pada rentang 6-10 yaitu pada tahap belum mampu, sedangkan pada *intervensi* ke 2 dan ke 3 berada pada rentang 11-15 yaitu pada tahap mulai mampu.

Dari *baseline* dan *intervensi* di atas dapat dilihat keaksaraan anak semakin naik dan anak mencapai kategori mulai mampu. Berikut adalah grafik hasil dari pengukuran *baseline* dan *intervensi* (Subyek AM)



Grafik 5.8
Baseline Dan Intervensi(Subyek AM)

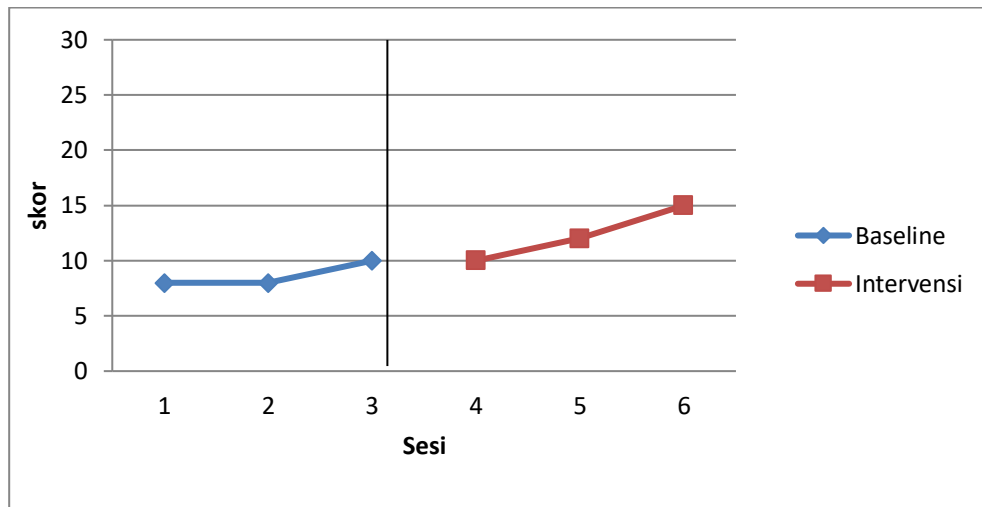
Berdasarkan grafik di atas dapat kita lihat sesi *baseline* dan *intervensi*. Pada tahap *baseline* grafik terlihat tetap, namun kemudian naik tetapi masih berada berada pada rentang yang sama yaitu rentang 6-10 yang berada pada kategori keaksaraan belum mampu. Sedangkan tahap *intervensi* grafik cenderung naik, terlihat pada sesi 1 pada skor 10 dan sesi ke 2 dengan skor 12 dan sesi ke 3 naik berada pada skor 15 dengan rentang 11-15 berada pada kategori mulai mampu.

Tabel 5.2
Hasil Pengukuran *Baseline* Dan *Intervensi* Subjek (AM)

Baseline (Sesi)	Jumlah Penilaian (Skor)	Rata-rata (skor)	Keaksaraan
1	8	0,5	Belum Mampu
2	8	0,5	Belum Mampu
3	10	1	Belum Mampu
Intervensi (Sesi)	Jumlah Penilaian (Skor)	Rata-rata (skor)	Keaksaraan
1	10	1	Belum Mampu
2	12	1,4	Mulai Mampu
3	15	2	Mulai Mampu

Berdasarkan tabel di atas dapat diperoleh data *baseline* dan *intervensi* (Subjek AM). Pada sesi pertama dan kedua *baseline* subjek AM memperoleh skor 8 dan pada sesi ke 3 memperoleh skor 10. Dari ketiga sesi tersebut berada pada rentang 6-10 yang berada pada kategori belum mampu. Sedangkan data *intervensi* yang diperoleh pada sesi 1 dengan skor 10, pada sesi ke 2 dengan skor 12, dan pada sesi ke 3 dengan skor 15. Dari ketiga sesi tersebut pada sesi pertama berada pada rentang 6-10 yaitu pada tahap belum mampu, sedangkan pada *intervensi* ke 2 dan ke 3 berada pada rentang 11-15 yaitu pada tahap mulai mampu.

Dari *baseline* dan *intervensi* di atas dapat dilihat keaksaraan anak semakin naik dan anak mencapai kategori mulai mampu. Berikut adalah grafik hasil dari pengukuran *baseline* dan *intervensi* (Subyek AM)



Grafik 5.9

Baseline Dan Intervensi (Subyek AM)

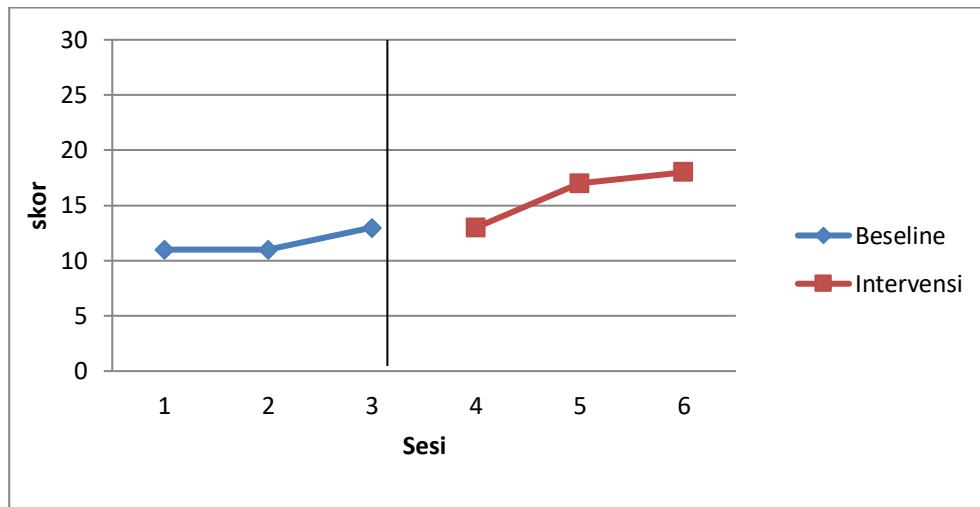
Berdasarkan grafik di atas dapat kita lihat sesi *baseline* dan *intervensi*. Pada tahap *baseline* grafik terlihat tetap, namun kemudian naik tetapi masih berada berada pada rentang yang sama yaitu rentang 6-10 yang berada pada kategori keaksaraan belum mampu. Sedangkan tahap *intervensi* grafik cenderung naik, terlihat pada sesi 1 pada skor 10 dan sesi ke 2 dengan skor 12 dan sesi ke 3 naik berada pada skor 15 dengan rentang 11-15 berada pada kategori mulai mampu

Tabel 5.3
Hasil Pengukuran *Baseline* Dan *Intervensi* Subjek (NK)

Baseline (Sesi)	Jumlah Penilaian (Skor)	Rata-rata (skor)	Keaksaraan
1	11	0,5	Mulai Mampu
2	11	0,5	Mulai Mampu
3	13	1	Mulai Mampu
Intervensi (Sesi)	Jumlah Penilaian (Skor)	Rata-rata (skor)	Keaksaraan
1	13	1	Mulai Mampu
2	17	1,4	Mampu
3	18	2	Mampu

Berdasarkan tabel di atas dapat diperoleh data *baseline* dan *intervensi* (Subjek NK). Pada sesi pertama dan kedua *baseline* subjek NK memperoleh skor 11 dan pada sesi ke 3 memperoleh skor 13. Dari ketiga sesi tersebut berada pada rentang 11-15 yang berada pada kategori mulai mampu. Sedangkan data *intervensi* yang diperoleh pada sesi 1 dengan skor 13, pada sesi ke 2 dengan skor 17, dan pada sesi ke 3 dengan skor 18. Dari ketiga sesi tersebut pada sesi pertama berada pada rentang 11-15 yaitu pada tahap mulai mampu, sedangkan pada *intervensi* ke 2 dan ke 3 berada pada rentang 16-20 yaitu pada tahap mampu.

Dari *baseline* dan *intervensi* di atas dapat dilihat keaksaraan anak semakin naik dan anak mencapai kategori mampu. Berikut adalah grafik hasil dari pengukuran *baseline* dan *intervensi* (Subyek NK)



Grafik 6.1

Baseline Dan Intervensi(Subyek NK)

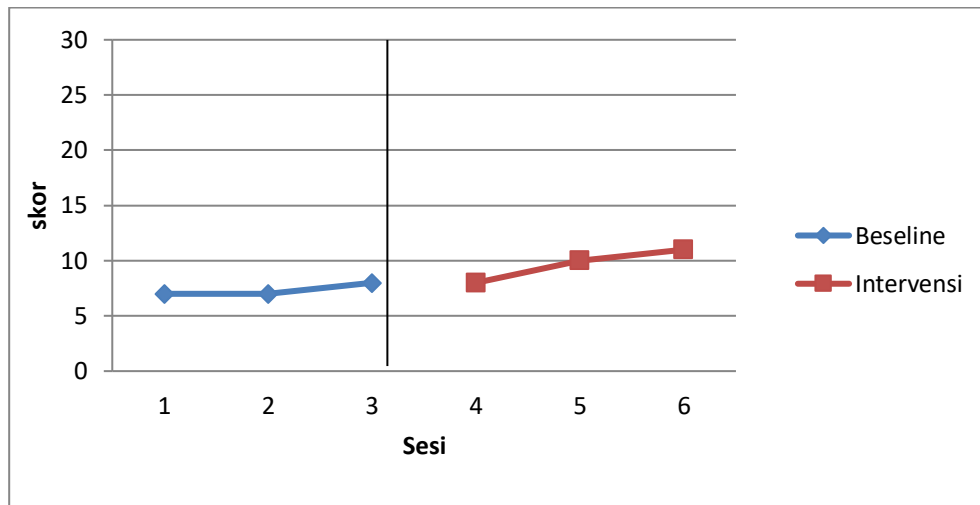
Berdasarkan grafik di atas dapat kita lihat sesi *baseline* dan *intervensi*. Pada tahap *baseline* grafik terlihat tetap, namun kemudian naik tetapi masih berada berada pada rentang yang sama yaitu rentang 11-15 yang berada pada kategori keaksaraan mulai mampu. Sedangkan tahap *intervensi* grafik cenderung naik, terlihat pada sesi 1 pada skor 13 dan sesi ke 2 dengan skor 17 dan sesi ke 3 naik berada pada skor 18. Yang mana sesi terakhir berada pada tahap mampu.

Tabel 5.4
Hasil Pengukuran *Baseline* Dan *Intervensi* Subjek (AA)

Baseline (Sesi)	Jumlah Penilaian (Skor)	Rata-rata (skor)	Keaksaraan
1	7	0,4	Belum Mampu
2	7	0,4	Belum Mampu
3	8	0,5	Belum Mampu
Intervensi (Sesi)	Jumlah Penilaian (Skor)	Rata-rata (skor)	Keaksaraan
1	8	0,5	Belum Mampu
2	10	1	Belum Mampu
3	11	1,3	Mulai Mampu

Berdasarkan tabel di atas dapat diperoleh data *baseline* dan *intervensi* (Subjek AA). Pada sesi pertama dan kedua *baseline* subjek AA memperoleh skor 7 dan pada sesi ke 3 memperoleh skor 8. Dari ketiga sesi tersebut berada pada rentang 6-10 yang berada pada kategori belum mampu. Sedangkan data *intervensi* yang diperoleh pada sesi 1 dengan skor 8, pada sesi ke 2 dengan skor 10, dan pada sesi ke 3 dengan skor 11. Dari ketiga sesi tersebut pada sesi pertama dan ke 2 berada pada rentang 6-10 yaitu pada tahap belum mampu, sedangkan pada *intervensi* ke 3 berada pada rentang 11-15 yaitu pada tahap mulai mampu.

Dari *baseline* dan *intervensi* di atas dapat dilihat keaksaraan anak semakin naik dan anak mencapai kategori mulai mampu. Berikut adalah grafik hasil dari pengukuran *baseline* dan *intervensi* (Subyek AA)



Grafik 6.2

Baseline Dan Intervensi(Subyek AA)

Berdasarkan grafik di atas dapat kita lihat sesi *baseline* dan *intervensi*. Pada tahap *baseline* grafik terlihat tetap, namun kemudian naik tetapi masih berada berada pada rentang yang sama yaitu rentang 6-10 yang berada pada kategori keaksaraan belum mampu. Sedangkan tahap *intervensi* grafik cenderung naik, terlihat pada sesi 1 pada skor

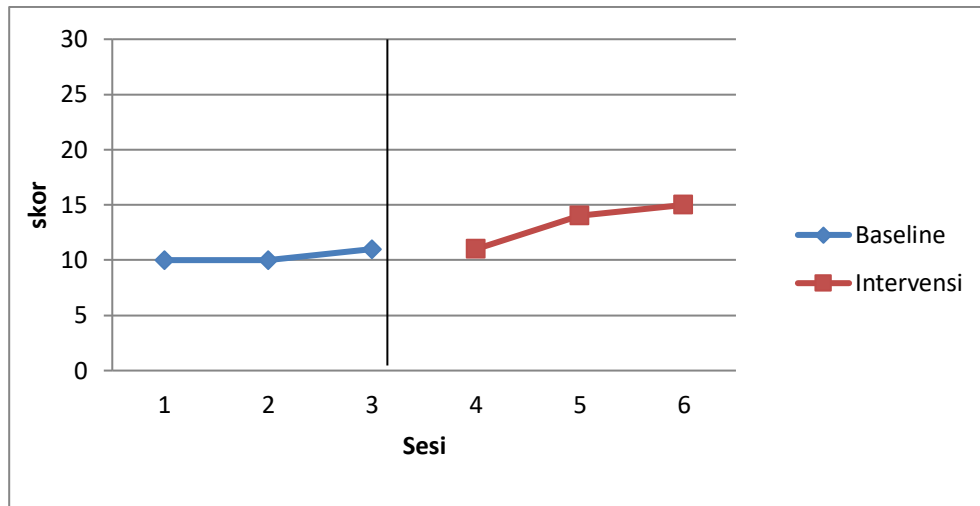
8 dan sesi ke 2 dengan skor 10 dan sesi ke 3 naik berada pada skor 11 dengan rentang 11-15 berada pada kategori mulai mampu.

Tabel 5.5
Hasil Pengukuran *Baseline* Dan *Intervensi* Subjek (MF)

Baseline (Sesi)	Jumlah Penilaian (Skor)	Rata-rata (skor)	Keaksaraan
1	10	1	Belum Mampu
2	10	1	Belum Mampu
3	11	1,3	Mulai Mampu
Intervensi (Sesi)	Jumlah Penilaian (Skor)	Rata-rata (skor)	Keaksaraan
1	11	1,3	Mulai Mampu
2	14	1,6	Mulai Mampu
3	15	2	Mulai Mampu

Berdasarkan tabel di atas dapat diperoleh data *baseline* dan *intervensi* (Subjek MF). Pada sesi pertama dan kedua *baseline* subjek MF memperoleh skor 10 dan pada sesi ke 3 memperoleh skor 11. Dari ketiga sesi tersebut sesi pertama dan kedua berada pada rentang 6-10 dan sesi ketiga berada pada rentang 11-15 yang berada pada kategori mulai mampu. Sedangkan data *intervensi* yang diperoleh pada sesi 1 dengan skor 11, pada sesi ke 2 dengan skor 14, dan pada sesi ke 3 dengan skor 15. Dari ketiga sesi tersebut pada sesi pertama sampai sesi ketiga berada pada rentang 11-15 yaitu pada tahap mulai mampu.

Dari *baseline* dan *intervensi* di atas dapat dilihat keaksaraan anak semakin naik dan anak mencapai kategori mulai mampu. Berikut adalah grafik hasil dari pengukuran *baseline* dan *intervensi* (Subyek AA)



Grafik 6.3
Baseline Dan Intervensi(Subyek AA)

Berdasarkan grafik di atas dapat kita lihat sesi *baseline* dan *intervensi*. Pada tahap *baseline* grafik terlihat tetap, namun kemudian naik yang berada pada rentang 11-15 dengan kategori keaksaraan mulai mampu. Sedangkan tahap *intervensi* grafik cenderung naik, terlihat pada sesi 1 pada skor 11 dan sesi ke 2 dengan skor 14 dan sesi ke 3 naik berada pada skor 15 dengan rentang 11-15 berada pada kategori mulai mampu.

C. Pembahasan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa, terdapat empat orang siswa yang memiliki keaksaraan masih rendah. Peningkatan tersebut dapat diketahui melalui proses membandingkan keaksaraan anak sebelum dan sesudah mendapatkan intervensi dengan menerapkan media teka-teki bergambar. Setelah diberikan intervensi maka anak menunjukkan peningkatan, peningkatan ini ditunjukkan dengan rata-rata keaksaraan anak selalu meningkat dari intervensi pertama sampai terakhir. Subjek yang pada awalnya belum

mampu menjiplak huruf dan menebalkan huruf setelah diberikan intervensi dengan menggunakan media teka-teki bergambar anak sudah mampu untuk menjiplak serta menebalkan huruf dengan baik

Pemamparan di atas dapat diketahui ada peningkatan keaksaraan pada subjek penelitian dari sebelum diberikan pembelajaran menggunakan media teka-teki bergambar. Berikut kemampuan keaksaraan anak setelah diterapkan pembelajaran menggunakan media teka-teki bergambar

Tabel 5.6
Sesi Menggunakan Media Teka-Teki Bergambar

No	Nama	Sesi Menggunakan Media Teka-Teki Bergambar		
		1	2	3
1	AM	10	12	15
2	NK	13	17	18
3	AA	8	10	11
4	MF	11	14	15

Pemaparan di atas dapat diketahui peningkatan hasil *intervensi* subjek AM yang pada sesi 1 dengan skor 10, pada sesi ke 2 dengan skor 12, dan pada sesi ke 3 dengan skor 15. Dari ketiga sesi tersebut pada sesi pertama berada pada rentang 6-10 yaitu pada tahap belum mampu, sedangkan tahap 2 dan 3 berada pada rentang 11-15 yaitu pada tahap mulai mampu. Kemudian pada subjek NK *intervensi* pada sesi 1 berada pada rentang 11-15 mulai mampu, tahap 2 dan tahap 3 berada pada rentang 16-20 yaitu pada kategori mampu. Selanjutnya, pada subjek AA tahap *intervensi* grafik cenderung menaik, terlihat pada sesi ke 1 dan 2 berada pada rentang 6-10 yang mana sesi 1 pada skor 8, sesi ke 2 pada skor 10, dan sesi ketiga berada pada skor 11. Dari ketigasesi tersebut subjek AA pada sesi 1 dan 2 berada pada rentang 6-10 yaitu pada tahap belum mampu sedangkan sesi ketiga berada pada rentang 11-15 yaitu pada tahap mulai

mampu. Dan terakhir subjek MF *intervensi* pada sesi 1 sampai sesi terakhir berada pada rentang 11-15 yaitu berada pada tahap mulai mampu.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah peneliti lakukan terhadap anak-anak di PAUD Batu Sarai Guguak Gadang Rambatan, ternyata penerapan media teka-teki bergambar dapat untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan anak usia 4-6 tahun. Bukan hanya sekedar pembelajaran, tetapi juga dengan kebiasaan, dukungan orang tua, pujian, serta melakukannya dengan hal-hal yang menyenangkan bagi anak juga memberikan pengaruh terhadap keaksaraan anak.

Hal ini dibuktikan dengan peningkatan *intervensi* subjek AM yang pada sesi 1 dengan skor 10, pada sesi ke 2 dengan skor 12, dan pada sesi ke 3 dengan skor 15. Dari ketiga sesi tersebut pada sesi pertama berada pada rentang 6-10 yaitu pada tahap belum mampu, sedangkan tahap 2 dan 3 berada pada rentang 11-15 yaitu pada tahap mulai mampu. Kemudian pada subjek NK *intervensi* pada sesi 1 berada pada rentang 11-15 mulai mampu, tahap 2 dan tahap 3 berada pada rentang 16-20 yaitu pada kategori mampu. Selanjutnya, pada subjek AA tahap *intervensi* grafik cenderung menaik, terlihat pada sesi ke 1 dan 2 berada pada rentang 6-10 yang mana sesi 1 pada skor 8, sesi ke 2 pada skor 10, dan sesi ketiga berada pada skor 11. Dari ketigasesi tersebut subjek AA pada sesi 1 dan 2 berada pada rentang 6-10 yaitu pada tahap belum mampu sedangkan sesi ketiga berada pada rentang 11-15 yaitu pada tahap mulai mampu. Dan terakhir subjek MF *intervensi* pada sesi 1 sampai sesii terakhir berada pada rentang 11-15 yaitu berada pada tahap mulai mampu.

B. Implikasi

Penelitian berimplikasi pada perkembangan teori/ keilmuan pendidikan anak usia dini khususnya dalam meningkatkan keaksaraan anak usia 4-6 tahun melalui penerapan media teka-teki bergambar. Hasil analisis data menunjukkan bahwa melalui penerapan media teka-teki bergambar dapat meningkatkan keaksaraan anak usia 4-6 tahun, dengan demikian guru sebisa

mungkin dapat menggunakan media teka-teki bergambar agar kemampuan keaksaraan anak dapat meningkat secara optimal.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian di PAUD Batu Sarai Guguak Gadang Rambatan dapat diajukan beberapa saran yang dapat bermanfaat bagi peningkatan kemampuan keaksaraan anak usia 4-6 tahun melalui penerapan permainan teka-teki bergambar sebagai berikut:

1. Bagi guru

Keaksaraan anak dalam menerapkan permainan teki-teki bergambar dapat terlaksana dengan baik karena adanya pembelajaran yang membuat anak nyaman, aman, dan menyenangkan, sehingga membuat anak tidak merasa takut atau gelisah saat guru meminta melakukan sesuatu.

2. Bagi sekolah

Sekolah sebagai lembaga pendidikan dituntut untuk memberikan pelayanan yang optimal dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini. Sekolah dapat memfasilitasi keperluan anak dalam meningkatkan kemampuannya terutama mengenai kemampuan keaksaraan anak

3. Bagi peneliti selanjutnya

Dapat melakukan penelitian dengan variabel keaksaraan pada anak dengan menggunakan subjek penelitian yang berbeda untuk menuntaskan setiap permasalahan keaksaraan yang ada pada anak. Bagi peneliti selanjutnya juga dapat mengembangkan penerapan media teka-teki bergambar yang lebih menarik terutama terkait dengan permasalahan keaksaraan anak.

4. Bagi Orangtua

Orangtua dituntut untuk selalu memperhatikan perkembangan anak karena peran orang tua sangat besar terhadap pertumbuhan dan perkembangan anaknya

DAFTAR PUSTAKA

- Amini. 2016. Meningkatkan kemampuan keaksaraan reseptif anak Melalui permainan pola suku kata Di taman kanak- kanak negeri pembina Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Anak*.2 (1)
- Barnawi, (2014). *Konsep, Karakteristik, & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Bungin, B, (2011). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Prenada Media
- Desmita. 2006. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Emzir. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif dan Kuantitatif*. Jakarta: Rajawali Pers
- Kasiram, Moh. (2010). *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: UIN Maliki Press
- Fadlillah, M. (2012). *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Depdiknas.2004. *Kurikulum 2004*, kerangka dasar. Jakarta: Depdiknas
- Fauziddin, M. Mufarizuddin. (2018). Useful of Clap Hand Games for Optimize Cognitive Aspects in Early Childhood Education. *Jurnal Obesesi*. 2(2)
- Hasanah, A. 2010. Pembelajaran berbasis permainan TTS untuk meningkatkan prestasi belajar bahasa arab siswa MAN godean sleman Yogyakarta. In *Skripsi*. Yogyakarta.
- Indrawati, S. 2018..Pengembangan kemampuan keaksaraan melalui media teka-teki bergambar pada anak kelompok a di tk islam assalam desa tlogo kecamatan tuntang kabupaten semarang. *Skripsi*. Semarang.
- Ismaniar. 2009. Pengembangan Kecakapan Hidup (Life Skills) Pada Anak Usia Dini di Lembaga RA/BA. *Makalah. Kegiatan Pelatihan Tenaga Pendidik RA/BA. Universitas Negeri Padang. 28 September. Padang*.
- Kemendikbud, R. I. 2014. Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Lestari. Y. P. 2019. Meningkatkan kemampuan mengenal keaksaraan anak usia 5- 6 tahun melalui media kartu huruf di TK kusuma Putra. *Jurnal PAUD Teratai*. 8(2)
- Nabella, S.R, Sasmiati, Surahman, M.2016. Aktivitas Bermain Teka-teki Meningkatkan Kemampuan Mengenal Keaksaraan Anak Usia Dini. *Jurnal FKIP*.

- Najib, M. 2016. Manajemen Strategik Pendidikan Karakter Bagi Anak Usia Dini. Yogyakarta. Gava Media
- Ningsih, A, dkk. 2013. Peningkatan keterampilan berbicara melalui metode bermain teka-teki siswa kelas X Mas TI Tabek ggadang kabupaten lima puluh kota. *Jurnal Bahasa, Sastra dan Pembelajaran*. 1 (3)
- Nuraini, Y, & Sujiono. 2009. Konsep dasar anak usia dini. Jakarta: PT Macanan Jaya Cemerlang
- Noor, J. 2011. Metodologi Penelitian : Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Ovi, G. S. 2015. Pengaruh penggunaan media teka-teki silang bergambar terhadap penguasaan kosakata peserta didik tanarungu kelas IV. *Jurnal Ortopedagogia*. 1(4)
- Remini, Novi, dkk. 2006. *Membaca dan menulis di SD: Teori dan pengajarannya*. Bandung: UPI Press
- Saripudin, Aip. 2018. Teka-teki bergambar sebagai upaya menstimulasi penguasaan kosakata anak usia dini. *Jurnal pendidikan bahasa dan sastra Indonesia*. 1(2)
- Seefeldt, Carol dan Barbara A. Wassik. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini menyiapkan anak usia 3,4, dan 5 tahun masuk sekolah*. Jakarta : PT Indeks
- Sudijono. 2005. Statistika Pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Administrasi. Bandung: Alfabeta, Cv.
- Sujiono, Yuliani Nurani dan Sujiono, Bambang. 2010. *Bermain kreatif bernas kecerdasan jamak*. Jakarta: PT Indeks
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : PT. Indeks
- Suparmo, Yunus Muhammad. 2002. *Keterampilan Dasar Menulis*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Suparno. 2008. Keterampilan Dasar Menulis. Jakarta: Universitas Terbuka
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan anak usia dini*. Jakarta: Kencana
- Suyadi, 2014. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Yuliani, S. 2010. *konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Indeks
- Mirzandani. (2012). Meningkatkan kemampuan Membaca kata melalui Media Teka Teki silang bergambar bagi Anak Tunagrahita ringan. *Ejupeku; jurnal ilmiah pendidikan khusus*, 1(2,) Hlm. 306 -317