

Pengaruh Permainan *Maze Alphabet* Terhadap Keaksaraan Awal Anak Usia 5-6 Tahun

Nursabilla Maharani Dwiyani¹, Asih Budi Kurniawati^{2*}, Devi Nawangsasi³

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lampung
asihbudi.kurniawati@fkip.unila.ac.id*

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima (Mei) (2025)
Di revisi (Juli) (2026)
Di setujui (Juli) (2026)

Keywords:

*Permainan Maze
Alphabet; Keaksaraan
Awal; Anak Usia Dini.*

Abstract

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

Abstrak

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

Pendahuluan

Anak usia dini merupakan individu yang berada pada rentang usia lahir hingga enam tahun. Pada usia dini, anak sedang berada pada masa golden age atau masa keemasan yang dimana pada usia ini merupakan periode yang amat penting bagi seorang anak. Masa kanak-kanak awal sebuah periode penting di mana anak sangat sensitif atau peka terhadap berbagai macam rangsangan (Nisa, 2022). Pengalaman anak usia dini mempunyai dampak yang signifikan terhadap perkembangan anak selanjutnya. Oleh karena itu, pada masa ini perlu diberikan stimulasi yang tepat agar berhasil mencapai tahap perkembangannya. Adapun beberapa aspek yang perlu dicapai oleh perkembangan anak yaitu mencakup nilai agama dan moral, bahasa, kognitif, sosial emosional, fisik motorik, dan seni. Salah satu aspek yang tak kalah penting bagi anak usia dini yaitu perkembangan bahasa. Menurut Montessori dalam (Kurniawati, 2011) "Bahasa merupakan kecakapan fundamental paling penting yang perlu dipelajari". Manusia adalah makhluk sosial, sehingga memerlukan bahasa agar dapat berinteraksi. Dengan bahasa kita dapat mengeksplor berbagai hal yang ada di dunia ini. Selanjutnya menurut (Santrock, 2007) "bahasa adalah suatu bentuk komunikasi entah itu lisan, tertulis atau isyarat yang berdasarkan pada suatu sistem dari simbol-simbol". Dapat diartikan bahwa bahasa merupakan sebuah alat komunikasi bagi anak karena melalui bahasa anak dapat mengutarakan sesuatu yang ada dalam pikiran anak.

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

Terdapat beberapa aspek utama dalam bahasa yakni mendengarkan, berbicara, membaca serta menulis, keempat aspek tersebut sangat penting untuk dimiliki oleh anak karena menjadi fondasi dalam perkembangan anak secara keseluruhan. Keaksaraan awal adalah pengembangan dari aspek membaca dan menulis yang merupakan hal penting dalam kemampuan berbahasa anak. Keaksaraan pada anak usia dini terkait pengetahuan tentang huruf, kata, tulisan, dan bacaan sebagai bagian dari perkembangan bahasa anak yang dapat dikuasai sejak dini agar menjadi fondasi untuk belajar menulis, membaca, dan bidang akademik lainnya (Listriani et al., 2020). Keaksaraan awal ialah kemampuan awal anak dalam mengenal dan menyebutkan simbol huruf, pemahaman akan bunyi dan bentuk kata maupun tulisan sehingga dapat menunjang kemampuan dasar anak dalam membaca dan menulis.

Perkembangan keaksaraan awal pada anak usia 5–6 tahun merupakan aspek penting yang perlu dipahami oleh pendidik dan orang tua, mengingat pada usia tersebut anak berada dalam tahap perkembangan yang sangat pesat. Idealnya, di rentang usia 5–6 tahun, anak-anak sudah mulai menunjukkan kemampuan keaksaraan awal, terutama melalui keterlibatan dalam kegiatan pra-membaca (Ziyadaturrohmah & Tanfidiyah, 2025). Menurut (Novrani et al., 2021) terdapat capaian perkembangan literasi atau keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun: (1) menunjukkan kemampuan mengenali beberapa simbol dan tanda termasuk bahasa dan gambar; (2) mampu mengomunikasikan ide, pikiran/gagasan, serta perasaannya secara lisan, tulisan, atau menggunakan berbagai media; (3) sudah dapat membangun percakapan; (4) menunjukkan minat dan dapat berpartisipasi dalam kegiatan pramembaca. Keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun yaitu mencakup kemampuan mengenali simbol huruf, mengkomunikasikan apa yang ada dalam pikiran anak secara lisan dan tulisan, serta dapat menunjukan ketertarikan dalam kegiatan membaca dan menulis awal.

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

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

Ditemukan terdapat permasalahan yang serupa terjadi pada saat peneliti melakukan observasi pada salah satu kelas kelompok B usia 5-6 tahun di PAUD Raudhatul Jinan. Peneliti menemukan kasus dimana dari jumlah keseluruhan anak dalam satu kelas tersebut terdapat sebagian anak yang keaksaraan awalnya belum berkembang dengan baik. Anak belum mau menyebutkan huruf yang tidak beraturan, belum mau menyebutkan huruf dari namanya, belum mau menulis nama depannya, serta guru menggunakan media papan tulis, spidol, kartu huruf yang ditempel pada papan tulis, serta buku paket. Sehingga dengan kurangnya alat permainan edukatif yang dapat memancing minat anak, maka anak menjadi kurang fokus dan kurang berminat dalam mengenal keaksaraan.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan ketika penulis melakukan observasi, maka diperlukan permainan yang tepat untuk menstimulasi keaksaraan awal anak. Aktivitas bermain yang terintegrasi dengan pembelajaran sangat penting dalam pendidikan TK, karena melalui cara ini anak-anak dapat belajar, memperoleh pengalaman berharga, dan mengembangkan potensi diri mereka secara optimal (Sa'adiyah et al., 2023). Media pembelajaran memberikan sejumlah manfaat penting, termasuk memicu rasa ingin tahu anak terhadap materi, menarik minat mereka untuk menggunakan media dalam belajar, meningkatkan motivasi belajar, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mengurangi kebosanan melalui metode belajar sambil bermain (Syahbana et al., 2023). Salah satunya permainan yang dapat mengembangkan keaksaraan awal anak adalah permainan *maze alphabet*. Permainan *maze alphabet* adalah permainan yang menyenangkan bagi anak untuk mempelajari kemampuan baru dalam mengenal huruf maupun kata melalui bermain. Manfaat mainan *maze* secara umum adalah: (1) melatih kesabaran; (2) mencari solusi dan mempelajari warna, bentuk huruf, dan kata; (3) melatih kemampuan klasifikasi atau pengelompokan; (4) melatih motorik halus, (5) melatih alur berpikir logis, (6) prewriting, untuk melatih tangan anak menjadi lentur, (7) tangan anak yang lentur sangat berguna saat anak mulai belajar menulis kelak (Qalbi et al., 2020). Dalam

permainan *maze alphabet* anak ditugaskan untuk mengikuti jalur berbentuk labirin yang telah disediakan dan pada permainan ini anak diminta menyusun huruf abjad hingga membentuk sebuah kata. Melalui permainan ini anak dapat belajar tentang huruf, kata dan membantu kelenturan tangan anak yang berguna untuk persiapan menulis.

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

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment*. Menurut (Creswell, 2010) “dalam *quasi experiment*, peneliti menggunakan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, namun tidak secara acak memasukkan (*nonrandom assignment*) para partisipan ke dalam dua kelompok tersebut (misalnya, mereka bisa saja berada dalam satu kelompok utuh yang tidak dapat dibagi-bagi lagi)”. Penelitian ini menggunakan desain *nonequivalent control grup design*. Kelas eksperimen adalah kelas yang mendapatkan *treatment* atau perlakuan menggunakan permainan *maze alphabet*, sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang tidak mendapatkan *treatment* atau perlakuan menggunakan permainan *maze alphabet*. Kedua kelas tersebut akan dinilai sebelum diberi perlakuan (*pre-treatment*) dan setelah diberi perlakuan (*post-treatment*). Adapun desain dalam penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 1. *Nonequivalent Control Grup Design*.

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

Kelas Kontrol	O ₃	O ₄
---------------	----------------	----------------

Keterangan :

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

X = Pemberian atau penggunaan permainan *maze alphabet*

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

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

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

Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Raudhatul Jinan yang beralamat di Jalan Terusan Darussalam No.04, Kelurahan Bilabong Jaya, Langkapura, Kota Bandar Lampung. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Populasi dari penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di PAUD Raudhatul Jinan Bandar Lampung yang berjumlah 101 anak. Penelitian ini menggunakan teknik sampling non probabilitas dengan jenis penarikan sampel dengan *purposive sampling*. Penarikan sampel dari populasi secara *purposive* adalah cara penarikan sampel yang dilakukan dengan memilih subjek berdasarkan kriteria spesifik yang ditetapkan oleh peneliti (Priadana & Sunarsi, 2021). Sehingga sampel dalam penelitian ini yang sesuai dengan kriteria peneliti yaitu berjumlah 50 anak dengan pembagian kelas B1 dengan jumlah 25 anak sebagai kelas eksperimen dan B2 dengan jumlah 25 anak sebagai kelas kontrol.

Penelitian ini memakai teknik pengumpulan data untuk membantu peneliti untuk memperoleh data dalam penelitian ini. Teknik pengumpulan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi dengan alat bantu *check list*, dan dokumentasi. Untuk menguji instrumen penelitian diperlukan dua macam pengujian yaitu uji validitas dan uji reliabilitas. Kemudian teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas dan homogenitas. Selanjutnya melakukan uji hipotesis menggunakan analisis regresi linear sederhana. Analisis regresi linear sederhana atau juga dikenal sebagai *simple linear regression*, digunakan untuk mengukur sejauh mana pengaruh satu variabel bebas (variabel independen, predictor, atau X) terhadap satu variabel tergantung (variabel dependen atau Y) (Fitri et al., 2023).

Untuk mengetahui pengaruh permainan *maze alphabet* terhadap keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun, maka peneliti menggunakan analisis regresi linier sederhana.

Hasil Penelitian dan Diskusi

Hasil

Hasil data dari penelitian ini diperoleh dengan melakukan observasi dan penilaian pada lembar observasi checklist terkait keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun pada kelas eksperimen serta kelas kontrol di PAUD Raudhatul Jinan. Penelitian ini dibantu oleh dua rekan sejawat ketika pelaksanaan observasi berlangsung untuk menghindari subjektivitas. Observasi dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan yang terbagi menjadi 2 kali pertemuan sebelum menggunakan *maze alphabet* (*Pre-Treatment*) dan 2 kali pertemuan setelah menggunakan *maze alphabet* (*Post-Treatment*).

Data hasil dari penelitian ini diperoleh dari 16 item pernyataan dan 4 kategori skor yaitu belum berkembang (BB) dengan skor 1, mulai berkembang (MB) dengan skor 2, berkembang sesuai harapan (BSH) dengan skor 3, dan berkembang sangat baik (BSB) dengan skor 4. Berdasarkan hasil nilai *pre-treatment* dan *post-treatment* di kelas eksperimen dengan banyaknya jumlah anak yaitu 25 anak, terdapat 5 anak memperoleh peningkatan dalam kategori berkembang sangat baik (BSB) yang sebelumnya berjumlah 0 anak dengan persentase 0% menjadi 5 anak dengan persentase 20%, selanjutnya pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH) yang sebelumnya berjumlah 2 anak dengan persentase 8% menjadi 14 anak dengan persentase 56%, sedangkan pada kategori mulai berkembang (MB) mengalami penurunan yang sebelumnya berjumlah 10 anak dengan persentase 40% menjadi 6 anak dengan persentase 24%, kemudian pada kategori belum berkembang (BB) yang sebelumnya berjumlah 13 anak dengan persentase 52% menjadi 0 anak dengan persentase 0%. Dalam hal ini maka dapat menunjukkan bahwa terdapat peningkatan setelah diberi *treatment* (perlakuan) menggunakan permainan *maze alphabet*.

Berdasarkan hasil nilai *pre-treatment* dan *post-treatment* kelas kontrol dengan banyaknya jumlah anak yaitu 25 anak, terdapat 2 anak memperoleh peningkatan dalam kategori berkembang sangat baik (BSB) yang sebelumnya berjumlah 0 anak dengan persentase 0% menjadi 2 anak dengan persentase 8%, selanjutnya pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH) yang sebelumnya berjumlah 2 anak dengan

persentase 8% menjadi 5 anak dengan persentase 20%, kemudian pada kategori mulai berkembang (MB) mengalami skor seimbang yang sebelumnya berjumlah 11 anak dengan persentase 44% menjadi 11 anak dengan persentase 44%, kemudian pada kategori belum berkembang (BB) mengalami penurunan yang sebelumnya berjumlah 12 anak dengan persentase 48% menjadi 7 anak dengan persentase 28%. Dalam hal ini maka dapat menunjukkan bahwa terdapat peningkatan namun tidak secara signifikan setelah diberi *treatment* (perlakuan) tanpa menggunakan permainan *maze alphabet*.

Hasil skor rata-rata *post-treatment* kelas eksperimen mendapat skor 44, sedangkan kelas kontrol mendapat skor 35. Berdasarkan hasil uji analisis regresi linear sederhana didapatkan nilai pada *post-treatment* kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai signifikansi 0,000, dan nilai pada *pre-treatment* kelas eksperimen dan kelas kontrol mendapatkan nilai signifikansi 0,000. Karena nilai lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya nilai *pre-treatment* dan *post-treatment* kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki pengaruh yang sangat signifikan. Sehingga dapat disimpulkan permainan *maze alphabet* memiliki pengaruh terhadap keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun di PAUD Raudhatul Jinan Bandar Lampung pada tahun ajaran 2024/2025.

Diskusi

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh penggunaan permainan *maze alphabet* terhadap keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun di PAUD Raudhatul Jinan Bandar Lampung. Terdapat perbedaan hasil perkembangan keaksaraan awal antara hasil *post-treatment* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil skor *post-treatment* kelas eksperimen yang mendapat perlakuan menggunakan permainan *maze alphabet* mendapatkan skor rata-rata 44, sedangkan hasil skor *post-treatment* kelas yang tidak mendapat perlakuan menggunakan permainan *maze alphabet* mendapatkan rata-rata skor 35. Sehingga kelas eksperimen mendapatkan skor yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Perkembangan keaksaraan awal anak setelah diberikan *treatment* (perlakuan) menggunakan permainan *maze alphabet* memperoleh hasil yang lebih tinggi dibandingkan sebelumnya yang hanya menggunakan kegiatan di buku tulis ataupun majalah.

Permainan *maze alphabet* ini dirancang untuk mengenalkan huruf-huruf abjad dan kata melalui cara yang menyenangkan, yakni dengan menemukan jalur yang tepat dalam labirin huruf. Anak-anak harus menyusun huruf-huruf dari awal hingga akhir untuk membentuk

kata yang diminta. Permainan ini dirancang dengan desain yang menarik dan huruf-huruf yang berwarna-warni, sehingga dapat menarik perhatian dan minat anak selama proses pembelajaran. Permainan *maze* membantu anak-anak mempelajari keterampilan baru melalui pengulangan, dengan cara yang menyenangkan dan edukatif, seperti mengenalkan huruf, suku kata, dan kata-kata (Kurnia et al., 2022). Untuk meningkatkan keaksaraan awal pada anak usia dini, pendidik perlu memakai media pembelajaran yang menyenangkan, kreatif, dan inovatif. Hal ini bertujuan agar proses pembelajaran lebih menarik dan memotivasi anak-anak untuk lebih antusias dalam mengikuti kegiatan belajar (Febriyani et al., 2022). Pada dasarnya dunia anak usia dini adalah dunia bermain, maka dari itu perlu memberikan stimulasi yang tepat dan dikemas dalam bentuk permainan seperti permainan *maze alphabet*, terutama dalam mengembangkan keaksaraan awal anak perlu ditumbuhkan minat dan rasa ingin tahu yang dapat mendorong anak untuk belajar mengenal bentuk huruf, bunyi dari huruf dan melafalkannya, membaca kata dan menulis.

Perolehan skor tertinggi yang diperoleh selama pelaksanaan *treatment* (perlakuan) dengan permainan *maze alphabet*, yaitu terdapat pada indikator membaca sedangkan skor terendah terdapat pada indikator kesadaran fonologis. Pada saat proses *treatment* menggunakan permainan *maze alphabet*, indikator membaca memiliki frekuensi yang lebih sering muncul dan berulang-ulang,. Sedangkan pada indikator kesadaran fonologis, saat proses bermain *maze alphabet* jarang muncul, sehingga indikator kesadaran fonologis menjadi indikator dengan perolehan skor terendah. Sebagaimana menurut teori behaviorisme, proses pemerolehan bahasa pada anak dipengaruhi oleh faktor eksternal, yaitu melalui rangsangan yang diberikan oleh lingkungan sekitar (Fajarrini & Diana, 2024). Teori behaviorisme mengatakan bahwa mempelajari bahasa berhubungan dengan pembentukan hubungan antara kegiatan stimulus-respon dengan proses penguatannya, kemudian proses penguatan diperkuat oleh suatu situasi yang dikondisikan, yang dilakukan secara berulang-ulang (Aulina, 2019). Kesiapan anak untuk memulai kegiatan sangat dipengaruhi oleh lingkungan yang kaya akan keaksaraan, dan kemampuan ini akan terus tumbuh sepanjang hidup (Kusumaningrum et al., 2021). Sehingga dalam pemerolehan bahasa menurut teori behaviorisme menyatakan bahwa pembelajaran bahasa pada anak terjadi melalui peniruan, penguatan, dan proses stimulus-respon yang berulang dari lingkungan sekitarnya seperti yang terlihat dalam penggunaan permainan *maze alphabet*.

Lingkungan memiliki peran penting dalam perkembangan anak, khususnya dalam

perkembangan keaksaraan. Berdasarkan temuan di lapangan, setelah anak diberikan perlakuan melalui permainan *maze alphabet*, idealnya anak mendapat kategori berkembang sangat baik (BSH) namun dari jumlah keseluruhan anak memperoleh kategori yang beragam. Kondisi ini disebabkan oleh faktor lingkungan terdekat anak, salah satunya yaitu lingkungan keluarga. Perkembangan bahasa anak tidak terjadi secara alami tanpa dukungan, melainkan memerlukan stimulasi dari lingkungan sekitar, khususnya dari orang tua (Pradita et al., 2024). Peran orang tua sebagai pendidik pertama sangat penting, namun sebagian masih kurang memahami pentingnya keaksaraan bagi perkembangan anak usia dini (Fajriyah, 2018). Karena itu, diperlukan kerja sama antara sekolah dan orang tua untuk memberikan stimulasi keaksaraan yang konsisten dan menyenangkan sejak dini di lingkungan rumah. Menurut pandangan behavioristik, anak belajar bahasa melalui interaksi dengan lingkungan sekitarnya (Bawono, 2017). Dengan demikian, peran aktif orang tua dan dukungan sekolah sangat penting dalam menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan keaksaraan anak sejak dini.

Keaksaraan awal adalah pengetahuan mengenai huruf abjad, kesadaran terhadap fonologis, mengenal huruf dari sebuah objek gambar, serta pengetahuan penulisan huruf (Breatnach et al., 2021). Oleh karena itu, keaksaraan awal menjadi fondasi penting untuk belajar membaca dan menulis. Hal yang perlu diperhatikan dalam mengembangkan kemampuan keaksaraan awal anak adalah kesiapan anak untuk membaca karena karakteristik setiap anak berbeda, oleh sebab itu, guru perlu menyesuaikan kegiatan pembelajaran dengan tahapan usia anak (Matin et al., 2019). Penting bagi guru untuk mengenali kesiapan anak secara individu agar proses pembelajaran dapat berjalan efektif dan sesuai dengan kebutuhan mereka. Dengan stimulasi yang tepat, seperti permainan *maze alphabet* dan kegiatan yang mendukung pengenalan huruf dan kata, keaksaraan awal anak akan berkembang dengan baik. Hal ini akan menjadi dasar yang kuat untuk kemampuan literasi mereka di masa depan, yang penting untuk kesuksesan dalam belajar membaca dan menulis.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan *maze alphabet* dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun. Anak-anak yang diberikan perlakuan dengan menggunakan permainan ini menunjukkan perkembangan yang lebih baik dalam mengenal huruf, menyusun kata, serta memahami hubungan antara bentuk huruf dan makna kata. Permainan *maze alphabet* tidak

hanya menyenangkan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan keterampilan dasar keaksaraan yang penting bagi anak usia dini. Pembelajaran menggunakan permainan *maze alphabet* dapat menarik minat anak untuk mempelajari keaksaraan. Sebagaimana permainan edukatif *maze* merupakan upaya inovatif dalam memperkenalkan pengalaman bermain yang baru bagi anak-anak (Azis & Lestari, 2024). Media pembelajaran berperan penting dalam membuat konsep abstrak menjadi lebih nyata dan menarik bagi anak usia dini, yang pada akhirnya meningkatkan keinginan mereka untuk belajar (Supandi et al., 2022). Hal ini menegaskan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik dalam mendukung perkembangan anak di usia dini. Pemanfaatan media pembelajaran di PAUD sangat membantu meningkatkan pemahaman anak karena mereka berpikir secara konkret, karena anak lebih mudah menyerap informasi saat berinteraksi dengan hal nyata, sehingga tujuan pembelajaran peningkatan pengetahuan, sikap, dan keterampilan lebih mudah tercapai (Kurniasih, 2019). Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang inovatif seperti permainan *maze alphabet* menjadi strategi yang efektif dalam mendukung proses belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna bagi anak usia dini.

Untuk itu, pendidik perlu terus mengembangkan kreativitas dalam pemilihan media pembelajaran yang dapat memotivasi anak untuk belajar dengan cara yang menyenangkan. Dalam hal ini, permainan edukatif seperti *maze alphabet* dapat menjadi salah satu pilihan yang sangat baik untuk merangsang minat anak dalam belajar mengenal huruf dan kata. Keaksaraan awal yang diperoleh anak melalui stimulasi yang tepat akan menjadi fondasi yang kokoh untuk perkembangan literasi mereka di masa depan. Oleh karena itu, penting bagi pendidik dan orang tua untuk bekerja sama dalam menciptakan lingkungan yang mendukung eksplorasi dan pembelajaran anak melalui berbagai aktivitas yang menyenangkan dan edukatif.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijabarkan dalam pembahasan, perkembangan keaksaraan anak setelah diberikan perlakuan menggunakan permainan *maze alphabet* menunjukkan perubahan yang signifikan. Meskipun masih terdapat beberapa anak yang belum mencapai taraf ideal dalam perkembangan keaksaraan, hal ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah lingkungan. Beberapa anak hanya mendapatkan pembelajaran keaksaraan di sekolah, sementara di rumah mereka tidak

memperoleh stimulasi yang memadai untuk mengembangkan keaksaraan awal. Oleh karena itu, peran lingkungan terdekat anak, seperti orang tua dan guru, sangat penting dalam mengoptimalkan perkembangan keaksaraan. Kolaborasi antara keluarga dan sekolah menjadi kunci untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, khususnya dalam memberikan stimulasi yang konsisten dan menyenangkan.

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

Daftar Pustaka

- Afif, H. J. El. (2024). *Mengembangkan Konten Edukatif dan Inovatif sebagai Strategi Menghadapi Tantangan Literasi di Era Digital*. Kementerian Sekretariat Negara Republik Indonesia.
https://www.setneg.go.id/baca/index/mengembangkan_konten_edukatif_dan_inovatif_sebagai_strategi_menghadapi_tantangan_literasi_di_era_digital
- Ariyati, T. (2015). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Penggunaan Media Gambar Berbasis Permainan. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 34.
- Aulina, C. N. (2019). *Metodologi Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. UMSIDA PRESS.
- Azis, W. A., & Lestari, D. S. (2024). Maze Dengan Miniatur Sayuran di PAUD KB Diraasah Al-Qur'anniyah Jalan Cagak Kabupaten Subang. *JEGE: Jurnal Edukasi Generasi Emas*, 2(1), 50–56. <https://ejournal.unsap.ac.id/index.php/jege>
- Bawono, Y. (2017). Kemampuan berbahasa pada anak prasekolah : Sebuah kajian pustaka. *Prosiding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*, 116–125. <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/ippi/article/view/2181> diakses tanggal 26/12/2020
- Breatnach, D., Moloney, M., & Pope, J. (2021). Early Beginnings : Early Literacy Knowledge And Instruction. *Teaching Climate Change in Primary Schools*, 72–86. <https://doi.org/10.4324/9781003112389-7>
- Creswell, J. W. (2010). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed* (3rd

ed.). Pustaka Belajar.

- Denny. (2024). *Indeks Pembangunan Literasi Masyarakat di Lampung Turun*. Lampost.Co Jendela Infrmasi Lampung. <https://lampost.co/lampung/indeks-pembangunan-literasi-masyarakat-di-lampung-turun/>
- Fajarrini, A., & Diana, R. R. (2024). Peran Lingkungan Tempat Tinggal Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Abata : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 1–16. <https://doi.org/10.32665/abata.v4i1.2605>
- Febriyani, E. V., Imani Khan, R., & Prastihastari Wijaya, I. (2022). Pembelajaran Keaksaraan Awal Anak Usia 5–6 Tahun Melalui Pengembangan Media PAK TUA (Papan Kartu Membaca Awal). *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 7(2), 1–10. <https://doi.org/10.29407/pn.v7i2.17652>
- Fitri, A., Rahim, R., Nurhayati, Azis, Pagiling, S. L., Natsir, I., Munfakirkhatin, A., Simanjuntak, D. N., Kartini, Hutagaol, & Anugrah, N. E. (2023). *Dasar-Dasar Statistika Untuk Penelitian*. Yayasan Kita Menulis.
- Ismawati, N., Widayati, S., & Khumairoh, L. (2023). Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Papan Pintar. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 6(1), 10. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v6i1.1986>
- Kurnia, R., Nurialistiawati, M., Syamsuardi, & Herman. (2022). Pengaruh Permainan Mencari Jejak (Maze) Terhadap Kemampuan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*, 10(4), 291–301. <https://jurnal.uns.ac.id/kumara>
- Kurniasih, E. (2019). Media Digital pada Anak Usia Dini. *Jurnal Kreatif*, 9(2), 87–91.
- Kurniawati, A. B. (2011). Hubungan Kondisi Keaksaraan Keluarga dan Motivasi Membaca dengan Kemampuan Membaca Pernulaan. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7(1), 1–16. <https://www.neliti.com/publications/118155/hubungan-kondisi-keaksaraan-keluarga-dan-motivasi-membaca-dengan-kemampuan-memba>
- Kusumaningrum, P. W., Sjamsir, H., & Arbayah. (2021). Peningkatan Kemampuan Mengenal Keaksaraan Awal Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Kotak Pintar Di TK Islam Terpadu Asiah Kecamatan Mentawa Baru Ketapang Kabupaten Kotawaringin Timur. *Bedumanagers Journal*, 2(2), 30–41. <https://doi.org/10.30872/bedu.v2i2.1599>
- Listriani, A., Hapidin, H., & Sumadi, T. (2020). Kemampuan Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun dalam Penerapan Metode Spalding di TK Quantum Indonesia. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 591. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.680>
- Matin, R. H., Ety Rohaety, E., & Nuraeni, L. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Pop-Up Book Anak Usia Dini Pada Kelompok B Untuk Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Di Tk Nusa Indah. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(2), 49. <https://doi.org/10.22460/ceria.v2i2.p49-56>
- Nisa, Z. (2022). Pengaruh Permainan Playdough Terhadap Kemampuan Keakasaraan Awal Anak Usia 4- 5 Tahun. *JIEEC : Jurnal of Islamic Education for Early Childhood*, 4(2), 1–9. <https://doi.org/https://doi.org/10.30587/JIEEC.V%VI%I.3970>

- Novrani, A., Caturwulandari, D., Purwestri, D., Annisa, E., & Faridah, I. (2021). *Buku Saku : Pengembangan Literasi untuk Anak Usia 5-6 Tahun* (1st ed.). Unicef : for every child.
- Pradita, E. L., Dewi, A. K., Tsuraya, N. N., & Fauziah, M. (2024). Peran Orang Tua Dalam Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini. *IMEIJ : Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(1), 1238–1248. <https://doi.org/https://doi.org/10.54373/imeij.v5i1.883>
- Priadana, S., & Sunarsi, D. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Pascal Books.
- Qalbi, Z., Marlina, S., Febryan Putera, R., Hidayati, I., & Eka Daryati, M. (2020). Pengaruh Permainan Maze Terhadap Kemampuan Bercerita di TK Negeri 1 Padang Baru. *Jurnal Pelita PAUD*, 4(2), 287–294. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v4i2.1013>
- Sa'adiyah, N., Sulyandari, A. K., & Anggraheni, I. (2023). Meningkatkan Keaksaraan Awal Anak Usia Dini Melalui Media Bola Huruf. *Dewantara: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(2), 82–92.
- Santrock, J. W. (2007). *Child Development, eleventh edition (Perkembangan Anak, Edisi Kesebelas)* (W. Hardani (ed.); 11th ed.). Penerbit Erlangga.
- Supandi, S., Hamid, F., Musayyadah, M., Sahibudin, M., & Wardi, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Bag untuk Keaksaraan (Arab dan Latin) Awal pada Anak TK. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5850–5862. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3203>
- Syahbana, H., Mulyadi, S., & Mulyana, E. H. (2023). Media Untuk Mengenalkan Huruf Pada AUD Sebagai Upaya Menstimulasi Perkembangan Keaksaraan Awal. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(1), 116. <https://doi.org/10.31000/ceria.v12i1.9136>
- Ziyadaturrohman, A., & Tanfidiyah, N. (2025). Upaya Meningkatkan Keaksaraan Awal Melalui Media Kotak Pintar Pada Anak Asia Dini. *Motekar: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 16–30. <https://doi.org/https://doi.org/10.52496/motekar.v2i1.51>