



## PENGARUH PERMAINAN MENCARI JEJAK (MAZE) TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI ANAK USIA 5-6 TAHUN

Rika Kurnia R.<sup>1)</sup>, Mutmainnah Nurialistiawati<sup>1)</sup>, Syamsuardi<sup>1)</sup>, Herman<sup>1)</sup>

<sup>1)</sup>Universitas Negeri Makassar

rika.kurnia@unm.ac.id, mutmainnah45@gmail.com@gmail.com, syamsuardi@unm.ac.id, herman-hb83@unm.ac.id

### ABSTRAK

Permainan Maze merupakan sebuah permainan yang menuntut anak untuk mencari jejak dari suatu hal yang dicari atau yang ditunjukkan oleh anak secara sederhana. Pencarian jejak ini akan membantu anak untuk mengembangkan logika dan juga melatih kesabaran serta konsentrasi untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Literasi anak usia dini merupakan kemampuan untuk mengenali, memahami, menafsirkan, membuat dan menghitung berbagai isi tulisan yang tergabung dalam berbagai variasi isi yang menyiapkan anak untuk belajar dan mengembangkan pengetahuan dan mampu beradaptasi dilingkungannya. Anak usia dini mulai sensitif atau mengalami masa peka untuk menerima berbagai upaya pengembangan seluruh potensinya. Anak dapat dipandang sebagai individu yang baru mulai mengenal dunia. Anak perlu dibimbing agar mampu memahami berbagai hal tentang dunia dan isinya. Adapun cara yang dilakukan dalam membantu anak mengembangkan kemampuannya yaitu media pembelajaran. Media sebagai salah satu komponen dari pengajaran yang sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran, dengan adanya media yang mendukung dalam proses pembelajaran, akan mampu meningkatkan kualitas hasil belajar anak. Penelitian ini bertujuan untuk melihat Pengaruh Permainan Mencari Jejak (Maze) Terhadap Kemampuan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun. Pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian Quasi-Experimental Design penelitian dapat digunakan untuk analisis penelitian. Purposive sampling digunakan dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini, kelompok eksperimen terdiri dari enam anak, sedangkan kelompok kontrol terdiri dari enam anak. Pengumpulan data dilakukan dengan metode statistik deskriptif dan non parametrik. Berdasarkan temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa anak-anak pada kelompok eksperimen memiliki kemampuan literasi yang lebih baik daripada anak-anak pada kelompok kontrol, dapat disimpulkan permainan mencari jejak (maze) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan literasi anak usia 5-6 tahun.

**Kata Kunci** : Permainan mencari jejak (maze), Kemampuan literasi

### ABSTRACT

Maze game is a game that requires children to find traces of something that is sought or intended by children in a simple way. This trail search will help children to develop logic and also train patience and concentration to solve a problem. Early childhood

*literacy is the ability to recognize, understand, interpret, create and calculate various written contents that are incorporated in various variations of content that prepare children to learn and develop knowledge and be able to adapt to their environment. Early childhood begins to be sensitive or experiences a sensitive period to accept various efforts to develop all of their potential. Children can be seen as individuals who are just starting to get to know the world. Children need to be guided to be able to understand various things about the world and its contents. The way that is done in helping children develop their abilities is learning media. Media as one of the components of teaching that is very influential on the learning process, with the media that supports the learning process, will be able to improve the quality of children's learning outcomes. This study aims to see the effect of the Maze Game on the Literacy Ability of 5-6 Years Old Children. Quantitative approach with the type of research Quasi-Experimental Research design can be used for research analysis. Purposive sampling was used in this study. In this study, the experimental group consisted of six children, while the control group consisted of six children. Data was collected using descriptive and non-parametric statistical methods. Based on the research findings, it can be concluded that children in the experimental group have better literacy skills than children in the control group, it can be concluded that the maze game has a significant effect on the literacy skills of children aged 5-6 years.*

**Keywords:** *Game Finding Traces (Maze), Literacy Ability*

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan perkembangan keseluruhan anak atau pengembangan kepribadian anak adalah fokus utama dari program ini. Kepribadian dan kemampuan anak berkembang ketika mereka menerima pendidikan anak usia dini.

Sepanjang perjalanan evolusi dan perkembangan manusia, anak usia dini adalah yang paling kritis. Dari kelahiran anak berikutnya hingga tahap perkembangan selanjutnya, banyak peristiwa kehidupan yang signifikan terjadi pada saat ini. Masa keemasan adalah salah satu momen yang menentukan masa kanak-kanak. Sebagai hasil dari informasi yang terungkap, beberapa teori awal tentang zaman keemasan telah diajukan. Penjelasan awal

untuk masa keemasan, di mana semua anak berkembang pada tingkat tercepat mereka, telah ditemukan dalam sejumlah teori dan fakta.

Kemampuan literasi dan komputasi merupakan tujuan utama pendidikan anak usia dini, dan pengembangan keterampilan tersebut merupakan proses pendidikan yang sangat penting dalam pendidikan anak usia dini.

Meskipun demikian, Indonesia menduduki peringkat sebagai negara yang paling tidak melek huruf di dunia oleh World Economic Forum pada tahun 2016. (Sumaryanti, 2018). Kurangnya waktu membaca, kemajuanteknologi, dan pola asuh orang tua hanyalah beberapa penyebab rendahnya angka melek huruf bangsa. Oleh karena itu, pembinaan

budaya literasi pada generasi muda sangatlah penting.

Istilah "fase awal pemberontakan" sering digunakan untuk membedakan anak usia dini dari fase eksplorasi dan identifikasi/peniruan. Akan tetapi, jika masa keemasan seorang anak tidak distimulasi secara optimal dan maksimal pada masa kritis hidupnya ini, maka tidak dapat terulang pada periode berikutnya.

Akan ada konsekuensi jangka panjang jika anak-anak tidak dihadapkan pada berbagai kemungkinan selama tahun-tahun emas mereka. Akibatnya, masa keemasan hanya datang sekali seumur hidup dan tidak bisa terulang kembali. Masa keemasan perkembangan terjadi ketika kemampuan anak untuk menyerap informasi dengan cepat melalui inderanya seperti spons. Dengan demikian, tujuan utama pendidikan adalah mendorong anak untuk aktif dan kreatif.

Pembelajaran yang terus menerus akan berkurang jika siswa diajar oleh pendidik dengan menggunakan media pembelajaran. Anak tidak akan bosan dan suasana belajar akan tercipta jika media digunakan dengan cara yang menimbulkan emosi positif pada siswa. (Arsyad, 2011). Kreativitas anak akan melambung berkat kegiatan yang menyenangkan tersebut. (Widyastuti, 2017) pendidik menciptakan berbagai upaya untuk secara langsung mengembangkan kemampuan kognitif anak. (Khadijah, 2016).

Menurut definisi etimologis, kata Latin literasi adalah literatus. Literasi adalah kemampuan membaca dan menulis secara beriringan dengan huruf, mele

huruf, atau menempuh pendidikan. (Basyiroh, 2018). Definisi literasi yang lama adalah literasi, tetapi saat ini makna istilah literasi berkembang. Literasi sains, literasi komputer pribadi, literasi masalah, literasi virtual, dan literasi matematika adalah beberapa istilah yang saat ini digunakan.

Keaksaraan awal anak dapat digunakan untuk memprediksi tingkat literasi menengah hingga tinggi nanti (Trehearne, 2011). Anak-anak yang belajar membaca dan menulis di usia muda lebih cenderung menjadi pembelajar seumur hidup. (Bruns and Pierce, 2007).

Landasan membaca dan menulis anak prasekolah diletakkan oleh keterampilan literasi awal mereka, yang mencakup berbagai pengetahuan, kemampuan, dan sikap. Whitehurst and (Lonigan, 2001). Paparan literasi anak-anak prasekolah dianggap meletakkan dasar yang kuat untuk kesuksesan akademis di kemudian hari. (Levy et al, 2006).

Untuk membaca, seseorang harus dapat mengidentifikasi huruf dan kata, mengaitkannya dengan bunyi dan artinya, serta memahami tujuan membaca. Ada kemungkinan bahwa pembaca akan menggunakan metode yang disebut "navigasi" untuk memperoleh dari teks pesan yang ingin disampaikan oleh penulis. (Tarigan, 1987).

Pada saat anak berusia lima atau enam tahun, anak-anak telah menguasai indikator keaksaraan awal yang tercantum di bawah ini: a) mendemonstrasikan bentuk simbol dalam 3D (pra-menulis). b) Tulisan dalam bentuk huruf atau kata dapat digunakan untuk membuat representasi visual dari suatu subjek.

c. menulis huruf-huruf yang membentuk namanya. Kemendikbud, (2014). Potensi fisik, intelektual, sosial, emosional, dan psikologis siswa terpupuk di setiap lingkungan pendidikan, baik formal maupun informal, berkat infrastruktur dan sumber daya yang disediakan oleh masing-masing (Kusumawati, 2017).

Pentingnya permainan untuk anak-anak tidak dapat dilebih-lebihkan, karena dapat menyenangkan dan mendidik, karena mereka melatih keterampilan berpikir kritis dan positif anak-anak dalam memecahkan masalah, serta konsentrasi, akurasi, dan kesabaran mereka. Untuk memastikan anak-anak bersenang-senang, barang-barang yang mereka gunakan dalam bermain harus ramah dan nyaman.

Maze adalah permainan yang menggunakan rintangan untuk membuat jaringan jalan yang berkelok-kelok. Jadi game ini dapat membantu anak-anak meningkatkan kemampuan mereka untuk menemukan jalan di sekitar maze. (Udani et al., 2014).

Permainan maze tampaknya menjadi pilihan terbaik untuk membantu pembaca muda (usia 5-6) meningkatkan keterampilan literasi mereka, sesuai dengan deskripsi di atas. Permainan maze adalah latihan bagi anak-anak untuk mempelajari keterampilan baru melalui pengulangan, Permainan maze digunakan untuk mengajarkan anak-anak tentang huruf, suku kata, dan kata-kata dengan cara yang menyenangkan dan mendidik. Dalam permainan ini, anak-anak ditugaskan untuk mengikuti jalan yang telah ditentukan. Memainkan permainan labirin itu menghibur dan mendidik.

Berdasarkan pengamatan secara langsung yang dilakukan di

literasi anak usia 5-6 tahun masih kurang dikarenakan guru yang terlalu sering memberikan LKPD dan tidak memberikan variasi mengajar khususnya dalam pengenalan huruf konsonan, suatu kata, selain itu anak di beri permainan maze TKterungkap yaitu kemampuan hanya satu dua orang anak yang mampu menyelesaikannya itupun berdasarkan arahan guru. Hal tersebut menunjukkan bahwa anak dalam kemampuan literasi masih kurang. Hal ini yang mendasari peneliti tertarik mengkaji "*Pengaruh permainan mencari jejak (maze) terhadap kemampuan literasi anak*".

## METODE

Jenis pendekatan yang digunakan penelitian ini adalah jenis quasi eksperimen yang melibatkan anak usia dini di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Rappokalling Makassar. peneliti membagi objek atau subjek yang diselidiki menjadi dua kelompok, dengan kelompok eksperimen memainkan permainan maze tiga kali dan kelompok kontrol melakukan aktivitas kartu bergambar satu kali.

Desain penelitian eksperimen ini yaitu Purposive sampling. sebanyak 12 anak kelompok B diperiksa untuk diambil kesimpulan penelitian ini, 6 anak berada di kelompok eksperimen dan 6 anak pada kelompok kontrol. Dan kemampuan literasi mereka di uji sebelum dan sesudah masing-masing kelompok menerima permainan mencari jejak (maze). Selain itu, anak akan diuji kemampuannya membaca setelah menyelesaikan

permainan maze sebagai bentuk pengobatan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Distribusi kategorisasi kemampuan literasi kelompok eksperimen dapat dilihat pada tabel 1.

No	Interv al	Kategori	Frek uensi	Prese ntasi
1.	17-18	Belum Berkembang	2	33,33 %
2.	19-20	Mulai Berkembang	2	33,33 %
3.	21-22	Berkembang Sesuai Harapan	2	33,33 %
4.	23-24	Berkembang Sangat Baik	0	0 %
Jumlah			6	100 %

**Tabel 1 Distribusi Frekuensi**

### Kemampuan Literasi Anak Pada Kelompok Eksperimen

Dari tabel 1 terlihat bahwa dari enam anak dalam kelompok eksperimen, 0 anak memiliki skor 17-18 dengan persentase 0. Skor 120 menunjukkan bahwa tidak ada anak dalam sampel. Terdapat 3 anak dengan presentase 50% yang memiliki kemampuan menunjukkan simbol-simbol huruf dengan baik tanpa bantuan guru, menyebutkan huruf awal yang berasal nama benda yang ada di sekitarnya tanpa bantuan guru, dan menyebutkan mengelompokkan benda yang memiliki bunyi atau huruf awal yang sama yang ada dalam permainan mencari jejak (maze) tanpa bantuan guru, sehingga termasuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan skor 21-22.

Hanya tiga dari 50 persen anak yang mampu menunjukkan simbol huruf, menyebutkan huruf pertama dari benda yang mereka lihat di sekitarnya, dan mengelompokkan objek dalam teks yang memiliki audio atau huruf awal yang sama tanpa bantuan guru. permainan maze tanpa bantuan guru dan

dapat membantu teman sehingga termasuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan skor 23-24.

Distribusi pengkategorian kemampuan literasi kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran melalui kegiatan bermain kartu huruf bergambar dapat dilihat dari tabel 2

No	Interv al	Kategori	Freku ensi	Prese ntasi
1.	17-18	Belum Berkembang	0	0 %
2.	19-20	Mulai Berkembang	0	0 %
3.	21-22	Berkembang Sesuai Harapan	3	50 %
4.	23-24	Berkembang Sangat Baik	3	50 %
Jumlah			6	100 %

**Tabel 2 Distribusi Frekuensi Kemampuan Literasi Anak Pada Kelompok Kontrol**

Terdapat dua anak dengan persentase 33,33 persen pada kelompok kontrol yang tidak mampu menunjukkan simbol huruf yang diketahui, menyebutkan huruf awal nama benda di lingkungan terdekatnya, atau mengelompokkan benda dalam permainan maze yang memiliki bunyi awal yang mirip atau huruf, yang kesemuanya menempatkannya dalam kategori Belum Berkembang (BB) dan menghasilkan skor 17-18.

Terlepas dari upaya terbaik guru, dua anak dengan tingkatkemahiran 33,33 persen tidak dapat menunjukkan simbol huruf, tidak dapat mengingat huruf pertama dari nama- nama benda di lingkungan terdekat mereka, dan tidak dapat mengatur benda yang memiliki suara atau huruf. Dengan bantuan guru, anak dapat mengembangkan keterampilan Anda dalam permainan maze, yang memiliki skor 19-20.

Anak yang dapat menunjukkan lambang huruf, menyebutkan huruf awal benda di sekitarnya tanpa bantuan guru, dan mengelompokkan benda yang memiliki bunyi yang sama atau huruf awal yang sama dalam permainan labirin semuanya termasuk dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH). dengan persentase masing-masing 33,33 persen. Dengan skor 23-24, tidak ada anak dalam kelompok ini.

Terdapat 3 anak pada kelompok eksperimen dan 0 anak pada kelompok kontrol dalam meningkatkan kemampuan literasi anak pada kategori Berkembang Sangat Baik, sesuai dengan penjelasan di atas. Tiga anak pada kelompok eksperimen dan dua anak pada kelompok kontrol dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Tidak ada anak pada kelompok eksperimen dan dua anak pada kelompok kontrol dalam kategori awal berkembang (MB). Tidak ada anak pada kelompok eksperimen dan dua anak pada kelompok kontrol dalam kategori Belum Berkembang (BB).

Ketika membandingkan data pra dan pasca-tes untuk kelompok eksperimen, uji Wilcoxon digunakan untuk menentukan apakah perlakuan permainan maze memiliki pengaruh. 0,05 adalah standar untuk perubahan insiden, dan jika sig. 0,05 tidak ada perubahan setelah perlakuan, maka standar terpenuhi. Tes Wilcoxon untuk kemampuan literasi anak pada kelompok eksperimen menghasilkan data yang dapat dilihat pada tabel 3.

**Tabel 3 Hasil Uji Wilcoxon Kemampuan Literasi Anak pada Kelompok Eksperimen**

**Test Statistics<sup>a</sup>**

	posttest - pretest
Z	-2.214 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.027

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative rank .

(sumber : Output SPSS 21)

Berdasarkan hasil tes literasi standar Wilcoxon (lihat tabel 4.6), dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan literasi anak kelompok eksperimen sebelum dan sesudah perlakuan ( $Z = -2.214$ , sig = 0,027 0,05). Untuk melihat apakah perlakuan, kartu surat bergambar, memiliki efek, uji Wilcoxon digunakan pada kelompok kontrol untuk membandingkan dan membedakan data yang dikumpulkan sebelum dan sesudah perlakuan. Sebagai kelompok kontrol, nilai tes Wilcoxon siswa dapat dilihat pada tabel 4.

**Tabel 4 Hasil Uji Wilcoxon Kemampuan Literasi Anak pada Kelompok Kontrol**

**Test Statistics<sup>a</sup>**

	posttest - pretest
Z	-1.826 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.068

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

(sumber : Output SPSS 21)

Jelas dari tabel 4 bahwa tidak ada perbedaan kemampuan literasi anak pada kelompok kontrol sebelum dan sesudah perlakuan karena Z negatif (- 1,826) dan tingkat signifikansi (sig. 0,068) lebih tinggi dari 0,05 untuk hasil kelompok ini.

Perkembangan kognitif, motorik, dan bahasa anak semuanya dapat ditingkatkan dengan bermain (Maze). Kreativitas dan koordinasi

tangan-mata anak-anak diasah saat mereka bekerja melalui labirin labirin yang bercabang. Ini adalah cara yang bagus untuk menjaga otak Anda tetap aktif sambil bersenang-senang.

Sebagai hasil dari perlakuan, nilai kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Setelah pre-test, tidak ada kelompok yang menerima perlakuan. Hasil dari posttest menunjukkan bahwa rata-rata posttest kelompok eksperimen lebih tinggi daripada rata-rata posttest kelompok kontrol.

Berdasarkan hasil uji Wilcoxon, anak yang mengikuti permainan labirin memiliki kemampuan literasi yang lebih baik secara signifikan dibandingkan anak yang mengambil kartu huruf bergambar. Untuk kelompok eksperimen, skor melek huruf rata-rata lebih tinggi daripada skor melek huruf rata-rata kelompok kontrol untuk anak-anak dengan usia dan jenis kelamin yang sama. Literasi anak dapat ditingkatkan dengan memainkan permainan maze, terbukti dari perbedaan tersebut.

Permainan mencari jejak (maze) dapat mengasah kemampuan literasi anak karena pada kegiatan ini anak dilatih untuk fokus mencari jejak suatu huruf dan menyusunnya menjadi kata. Perbedaan peningkatan kemampuan literasi antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol disebabkan karena media yang digunakan serta langkah-langkah dalam kegiatan berbeda. Pada kelompok kontrol anak melakukan kegiatan bermain kartu huruf bergambar menunjukkan simbol huruf dan menunjukkan gambar binatang yang diintruksikan dari guru. Sementara itu, anak yang berada pada kelompok eksperimen tampak lebih bersemangat dan tidak mudah merasa bosan Hal ini disebabkan karena kegiatan bermain

mencari jejak (maze) membuat anak ceria di dalam kelas tidak bosan dalam belajar.

(Heriantoko, 2013) mengatakan bahwa Perkembangan motorik, kognitif, kreatif, linguistik, sosial, dan emosional anak semuanya dapat dibantu oleh permainan labirin pada anak usia dini. (Ihsan, 2014) berkata maze adalah permainan di mana objeknya adalah menemukan jalan keluar. Untuk keluar, pemain harus menavigasi melalui serangkaian jalur yang saling berhubungan yang tidak mengarah ke mana pun.

Selanjutnya (Rosidah, 2014) mengatakan bahwa Permainan ini adalah salah satu game edukasi yang termasuk dalam kategori game puzzle. Istilah "maze" mengacu pada kolom teka-teki yang bercabang dan berliku-liku. Seseorang harus dapat menemukan jalan keluar dari labirin, yang membutuhkan waktu dan perhatian terhadap detail untuk memecahkan teka-teki ini.

(Yulistari, 2018) Dikatakan pula maze adalah jenis permainan videoyang meminta anak-anak untuk mencari petunjuk tentang hal-hal yang pernah mereka lihat atau dengar dari orang tua mereka sebelumnya. anak akan meningkatkan kemampuan untuk bernalar secara logis dan berkonsentrasi pada satu masalah dengan menggunakan teknik ini. Anak-anak yang tidak kooperatif cenderung menemukan solusi yang tidak memenuhi kebutuhan mereka.

Hal senada dijelaskan (Kurniawan, 2016) Ini adalah permainan jalan berliku yang sempit, tikungan dan belokan, dan jalan buntu, dan terkadang jalan yang terhalang oleh rintangan.

Hal senada juga diungkapkan oleh Fa'aiza, (2014) Permainan Maze merupakan sebuah permainan yang

menuntut anak untuk mencari jejak dari suatu hal yang dicari atau yang ditunjukkan oleh anak secara sederhana. Pencarian jejak ini akan membantu anak untuk mengembangkan logika dan juga melatih kesabaran serta konsentrasi untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Karena anak yang tidak berkonsentrasi dalam menyelesaikannya akan mendapat jalan yang salah.

Dalam permainan mencari jejak (maze) ini anak bermain secara bergantian dengan temannya. Guru mengintruksikan kepa anak untuk mengumpulkan huruf dari kata nama binatang “ayam” dan “sapi”. Setelah anak menyelesaikan permainan mencari jejak (maze) anak akan mendapatkan reward dari peneliti.

(Adedokun, 2013) Kemampuan membaca dan menulis berbagai bahan tertulis dalam berbagai konteks, serta kemampuan mengenali, memahami, menafsirkan, memproduksi, dan menghitung bahan tertulis tersebut, merupakan komponen kunci kesiapan anak untuk belajar dan mengembangkan pengetahuannya. dan beradaptasi dengan lingkungan mereka.

Dalam studi tentang pengembangan keterampilan literasi anak, ditemukan bahwa kegiatan maze sangat efektif.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis menggunakan perhitungan uji statistik deskriptif dan uji statistik non parametrik, nilai rata-rata skor kemampuan literasi anak kelas eksperimen mengalami peningkatan atau perubahan yang signifikan dibandingkan dengan kemampuan literasi anak kelas kontrol setelah mendapat perlakuan. untuk kegiatan permainan maze. Anak-anak dapat merasakan manfaat dari pengaruh Permainan maze terhadap kemampuan literasi anak.

## KESIMPULAN

Literasi anak sebelum dilakukan permainan mencari jejak (maze) dapat dilihat bahwa anak belum menunjukkan simbol-simbol huruf yang dikenal, menyebutkan huruf awal dan akhir dari nama-nama benda yang ada disekitarnya serta mengelompokkan benda yang memiliki bunyi atau huruf awal dan akhir yang sama.

Setelah dilakukan permainan mencari jejak (maze) mengalami perkembangan setiap pertemuan dapat dilihat bahwa anak mampu menunjukkan simbol-simbol huruf yang dikenal, menyebutkan huruf awal dan akhir dari nama-nama benda yang ada disekitarnya serta mengelompokkan benda yang memiliki bunyi atau huruf awal dan akhir yang sama. Terdapat pengaruh yang signifikan padapermainan mencari jejak (maze) terhadap kemampuan literasi anak usia 5-6 tahun.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adams, D., 1973. *Simulation games: An approach to learning*. CA Jones Publishing Company.
- Adedokun, M.O., 2013. Literacy in early childhood: implication for sustainable development, in: 1st Annual International Interdisciplinary Conference (AIIC). Citeseer, pp. 466–472.
- Altun, D., Tantekin Erden, F., Snow, C.E., 2018. A multilevel analysis of home and classroom literacy environments in relation to preschoolers' early literacy development. *Psychology in the Schools* 55, 1098–1120.
- Arsyad, A., 2011. *Media pembelajaran*.
- Astuti, S.K., 2016. Pelaksanaan pembelajaran membaca permulaan di kelompok A taman kanak-kanak Aba

- Pendowo. *Pendidikan Guru PAUD S-1* 5, 194–204.
- Azhim, S.A., 2010. *Membimbing anak terampil bahasa*.
- Basyiroh, I., 2018. Program pengembangan kemampuan literasi anak usia dini. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru Paud Stkip Siliwangi Bandung* 3, 120–134.
- Blake, D., Hanley, V., Jennings, M., Lloyd, M., 1995. Researching school-based teacher education. *avebury*.
- Bruns, D.A., Pierce, C.D., 2007. Let's read together: tools for early literacy development for all young children. *Young Exceptional Children* 10, 2–10.
- Chandra, C., Mayarnimar, M., Habibi, M., 2018. Keterampilan membaca dan menulis permulaan menggunakan model VARK untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 2.
- Depdikbud, R.I., 2014. Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Essa, E.L., 2011. *Introduction to early childhood education (6th Edt.)*. Wadsworth Cengage Learning, ABD.
- Fa'aiza, F., 2014. Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui maze di taman kanak-kanak negeri pembina kota pariaman (PhD Thesis). Universitas Negeri Padang.
- Fadlillah, M., Khorida, L.M., 2013. *Pendidikan karakter anak usia dini*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media 25.
- Fathalurrohalman, P., Sutikno, M.S., 2010. Strategi belajar mengajar melalui penanaman konsep umum dan konsep islami.
- Fauziddin, M., 2014. *Pembelajaran PAUD bermain, cerita dan menyanyi secara islami*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Gonzales-Mena, J., Widmeyer Eyer, D., 2009. Infants, toddlers and caregivers: A curriculum of respectful, responsive care and education.
- Habibi, Y., Srifariyati, S., Hasan, H., Subhi, M.R., 2017. Strategi pembelajaran anak usia dini berbasis multiple intelligence. *Madaniyah* 7, 237–260.
- Heriantoko, B.C., 2013. Peningkatan kemampuan membaca permulaan dengan menggunakan media permainan maze pada anak tunagrahita ringan Kelas 2 di SLB/C Tpa jember. *Jurnal Pendidikan Khusus* 1.
- Ihsan, N., 2014. *Asyik bermain maze*. Cikal Aksara.
- Indonesia, K.B.B., 1995. Edisi Kedua Cetakan keempat. Jakarta: Balai Pustaka.
- Kemendikbud, K.P., 2014. Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014. Retrieved from Jaringan Dokumentasi dan Informasi Hukum Kemendikbud RI: <https://jdih.kemdikbud.go.id>.
- Kern, R., 2000. *Literacy and language teaching*. Oxford University Press.
- Khadijah, K., 2016. *Pengembangan kognitif anak usia dini*.
- Khomariyah, R.L., 2012. Penerapan permainan maze berintangan untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik anak kelompok A di TK ABA 6 Kota Malang.

- Kurniawan, H., 2016. *Sekolah kreatif: sekolah kehidupan yang menyenangkan untuk anak*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Kusumawati, D., 2017. Manajemen sarana prasarana di day care baby's home salatiga. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 7, 17–25.
- Latif, M., 2016. *Orientasi baru pendidikan anak usia dini teori & aplikasi*. Prenada Media.
- Levy, B.A., Gong, Z., Hessels, S., Evans, M.A., Jared, D., 2006. Understanding print: Early reading development and the contributions of home literacy experiences. *Journal of experimental child psychology* 93, 63–93.
- Noor, J., 2016. Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi dan Karya Ilmiah.
- Nuraeni, A., 2016. Peran orang tua dalam pengembangan literasi dini anak kelompok B di gugus 7 Mangunan Dlingo Bantul. *Pendidikan Guru PAUD S-1* 5, 245–256.
- Papalia, D.E., 2015. Experience human development. Jakarta : Salemba Humanika
- Pebriana, P.H., 2017. Analisis penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, 1–11.
- Pradenastiti, N., 2019. Pengaruh penggunaan metode permainan mencari jejak untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial anak (PhD Thesis). Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Qalbi, Z., Marlina, S., Putera, R.F., Hidayati, I., Daryati, M.E., 2020. Pengaruh permainan maze terhadap kemampuan bercerita di TK negeri 1 Padang Baru. *Jurnal Pelita PAUD* 4, 287–294. <https://doi.org/10.33222/pelitapud.v4i2.1013>
- R, M., Herman, H., Bachtiar, M.Y., 2018. *Permainan tradisional dalam era globalisasi: menumbuhkembangkan kemampuan anak usia dini*. Badan Penerbit UNM, Makassar.
- Rahadian, G., Rohanda, R., Anwar, R.K., 2014. Peranan perpustakaan sekolah dalam meningkatkan budaya gemar membaca. *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan* 2, 47–56.
- Rosidah, L., 2014. Peningkatan kecerdasan visual spasial anak usia dini melalui permainan maze. *Jurnal Pendidikan Usia Dini* 8, 281–290.
- Sina, M.I., Iftayani, I., 2017. Model permainan ular tangga “sms“(saya memang sholih) sebagai pengembangan intervensi kognitif-perilaku pada anak dengan kecenderungan perilaku menentang, in: Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Dan Budaya.
- Sugiyono, D., 2013. Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D.
- Sumaryanti, L., 2018. Membudayakan literasi pada anak usia dini dengan metode mendongeng. *AL-ASASIYYA: Journal Of Basic Education* 3, 117–125.

- Suminah, E., Siantayani, Y., Paramitha, D., Ritayanti, U., Nugraha, A., 2015. Pedoman penilaian pembelajaran pendidikan anak usia dini.
- Susanto, A., 2021. *Pendidikan anak usia dini: konsep dan teori*. Bumi Aksara.
- Tarigan, H.G., 1987. *Membaca sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung : Angkasa.
- Trehearne, M.P., 2011. *Learning to write and loving it! Preschool kindergarten*. Corwin Press.
- Udani, I.G.A.K.A., Marhaeni, M.P.A.N., Jampel, M.P.I.N., 2014. Implementasi Teknik Maze Untuk Mengembangkan Kreativitas Dan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B2TK Shanti Kumara III Sempidi Mengwi Badung (PhD Thesis). Ganesha University of Education.
- Whitehurst, G.J., Lonigan, C.L., 2001. Emergent literacy: Development from Prereaders to readers In SB Newman & DK Dickinson (Eds.) *Handbook of early literacy research* (pp. 11-29). New York: Guilford.
- Widyastuti, A., 2017. *Kiat jitu anak gemar baca tulis*. Elex Media Komputindo.
- Yulistari, N., Fatimah, A., Sayekti, T., 2018. Pengaruh penggunaan alat permainan edukatif maze terhadap kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini* 5, 125–134.
- Yusuf, H.S., 2004. *Psikologi perkembangan anak dan remaja, cet. ke-5*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Zulkifli.L., 2012. *Psikologi perkembangan*. Bandung :PT. Remaja Rosda Karya.