

Pengaruh Alat Permainan Edukatif Maze dari Bahan Sisa terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Anak Di Taman Kanak-kanak Citra Al Madina Padang

Rahmadila Putri¹, Rakimahwati²

¹Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang

²Dosen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang

e-mail: dila190301@gmail.com, rakimahwati10@yahoo.com

Abstrak

Kemampuan membaca awal yang buruk mendorong penelitian ini. Fakta bahwa masih banyak anak yang berjuang dengan keterampilan literasi dasar seperti mengetahui cara mengeja kata atau mengenali huruf-huruf individual adalah buktinya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana kemampuan membaca kelas satu dipengaruhi oleh instrumen permainan labirin instruksional yang terbuat dari bahan-bahan yang dibuang. Teknik kuantitatif menggunakan metode kuasi-eksperimental digunakan dalam jenis penelitian ini. Semua tujuh puluh tujuh anak taman kanak-kanak dari Citra Al Madina Padang diikutsertakan dalam penelitian ini. Dengan menggunakan strategi pemilihan purposif, kami memilih 15 siswa dari masing-masing dua kelas: B1 dan B3. Evaluasi, observasi, dan catatan adalah alat pilihan untuk mengumpulkan informasi. Pengujian hipotesis, uji homogenitas, dan uji normalitas semuanya merupakan bagian dari proses analisis data. Setelah itu, uji-t digunakan untuk menganalisis data dalam SPSS 26.0 untuk Windows. Nilai sig (2-tailed) pada uji varians Levene adalah $0,026 < 0,05$, seperti yang ditunjukkan oleh hasil perhitungan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak TK Citra Al Madina Padang mengalami peningkatan kemampuan membaca awal setelah menggunakan alat permainan labirin edukatif berbahan daur ulang.

Kata kunci: *Alat Permainan Edukatif Maze Bahan Sisa, Keterampilan Membaca Permulaan, Anak Usia Dini*

Abstract

The poor beginning reading abilities prompted this investigation. The fact that there are still many kids who struggle with basic literacy skills like knowing how to spell words or recognize individual letters is evidence of this. The purpose of this research is to find out how first-grade reading abilities are impacted by instructional maze game instruments made from discarded materials. A quantitative technique using a quasi-experimental method is used in this sort of study. All seventy-seven kindergarteners

from Citra Al Madina Padang were included in this research. Using a purposive selection strategy, we selected 15 students from each of two classes: B1 and B3. Evaluations, observations, and records were the tools of choice for gathering information. Hypothesis testing, homogeneity tests, and normality tests were all a part of the data analysis process. Afterwards, a t-test was used to analyze the data in SPSS 26.0 for Windows. The sig value (2-tailed) on Levene's test of variance is $0.026 < 0.05$, as shown by the t-test calculation results. Results show that kindergarteners at Citra Al Madina Padang improved their early reading abilities after using educational labyrinth game equipment made from recycled materials.

Keywords : *Maze Educational Game Equipment Remaining materials; Beginning Reading Skills; Early childhood*

PENDAHULUAN

Meskipun bertubuh mungil, anak-anak memiliki potensi yang belum tergali. Proses perkembangan anak yang sehat dan mendasar bagi kehidupan masa depannya terjadi pada masa awal kanak-kanak, yang didefinisikan sebagai usia 0–8 tahun (Juniarti, 2020). Setiap keluarga, masyarakat, dan negara memperoleh manfaat besar dari kehadiran anak. Berinvestasi pada anak sejak usia dini, baik di rumah maupun di kelas, sangat penting jika kita ingin melihat negara yang maju di tahun-tahun mendatang (Huliyah, 2016).

Sebagai landasan untuk mempelajari tentang pendidikan dan membangun informasi, sikap, dan kemampuan fundamental, pendidikan anak usia dini sangat penting bagi anak-anak (Mardiani, 2018). Karena kualitas pendidikan anak usia dini memengaruhi kualitas pendidikan mereka di kemudian hari, penting untuk menyesuaikan instruksi dengan tahap perkembangan masing-masing anak sehingga mereka lebih siap untuk bersekolah. Karena pola perilaku bawaan dan kapasitas kognitif seseorang terbentuk dalam beberapa tahun pertama kehidupan, berinvestasi dalam pendidikan anak usia dini sangat penting. Anak muda memiliki potensi yang tidak terbatas, tetapi mereka dapat mencapai potensi penuh mereka dengan stimulasi, dukungan, arahan, dan terapi yang sesuai dengan usia.

Aspek-aspek seperti perkembangan bahasa penting karena, seperti yang dikemukakan Amalia (2019), orang tidak dapat berkomunikasi atau terlibat secara efektif dengan lingkungan sosialnya jika mereka tidak memiliki bahasa yang sama. Perkembangan keterampilan berbahasa seorang anak sangat penting karena bahasa memungkinkan mereka untuk mengekspresikan diri dan berinteraksi dengan orang lain dalam konteks sosial (Anggraini et al., 2019). Semuanya dimulai dengan anak-anak yang terlibat satu sama lain, belajar, dan memperkuat keterampilan berbahasa mereka dengan berbicara (Husna & Eliza, 2021). Mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis adalah empat pilar yang menopang bahasa (Bromley, 1992). Perkembangan keterampilan berbahasa anak difasilitasi oleh keempat faktor ini. Kemampuan membaca awal terbentuk dari keempat aspek bahasa.

Karena sebagian besar informasi diperoleh melalui membaca dan menulis, sangat penting bagi anak untuk mengembangkan kemampuan membaca yang kuat sejak usia dini (Azizah & Eliza, 2021). Pada tahap pertama perkembangan membaca, yang dikenal sebagai membaca dini, anak belajar menguraikan huruf dan bunyi individual, seperti vokal dan konsonan. Kemudian, saat mereka berusia lima atau enam tahun, mereka mulai membaca kata secara keseluruhan, lebih fokus pada isyarat visual, dan akhirnya memahami konsep makna kata (Marlina, 2022). Pengenalan huruf dan kata, hubungan bunyi-huruf, makna kata, dan menyimpulkan makna yang dimaksudkan penulis merupakan bagian dari membaca dini, menurut (Dhieni, 2007). Kapasitas untuk menghubungkan bunyi yang dibuat anak dengan simbol huruf mereka, kemampuan untuk mengubah simbol huruf menjadi kata yang dapat mereka ucapkan, dan kemampuan serupa lainnya merupakan komponen keterampilan membaca dini untuk anak TK (Rakimahwati dkk, 2018).

Alat permainan sangat penting untuk pengembangan kemampuan literasi pembaca muda. Bermain sambil belajar merupakan strategi umum di kelas taman kanak-kanak. Media edukasi atau alat permainan (APE) dapat membantu proses pembelajaran dengan merangsang perkembangan anak usia dini dan membantu mereka mencapai tujuan mereka. Alat permainan edukatif (APE) mencakup berbagai macam alat permainan yang digunakan anak-anak untuk memuaskan keingintahuan dan eksplorasi alami mereka, termasuk yang dapat dibongkar, digabungkan, dikelompokkan, dirakit, dibentuk, ditemukan, dicocokkan, ditingkatkan, atau disusun dengan cara tertentu. Alat permainan edukatif adalah alat yang membantu perkembangan dan kemajuan anak dengan memasukkan nilai-nilai pendidikan (Fadlillah, 2019).

Terdapat berbagai alat permainan edukatif yang tersedia, dan labirin hanyalah salah satunya. Labirin adalah sekumpulan bentuk yang saling berhubungan yang dirancang untuk membantu Anda mencapai tujuan dengan meninggalkan petunjuk dan menggambar. Labirin adalah jaringan jalur yang saling terkait yang rumit. Permainan yang mengharuskan pemain menavigasi labirin atau labirin dengan jalur bercabang yang rumit dikenal sebagai teka-teki labirin (Kuswanto, 2020). Salah satu interpretasi permainan labirin adalah mengajarkan anak-anak untuk memecahkan masalah dengan meminta mereka menavigasi melalui serangkaian labirin yang semakin kompleks, masing-masing dengan serangkaian rintangan dan tikungan serta belokan yang unik (Yuniasih et al., 2023). Alat permainan labirin edukatif adalah alat yang memanfaatkan benda-benda yang dibuang sebagai sumber belajar. Koran, kardus, kain perca, plastik, kaleng, keranjang buah, dan karet merupakan contoh bahan limbah (Nurhafizah, 2018) yang dapat didaur ulang menjadi barang baru dan bermanfaat. Segala sesuatu yang memiliki potensi daur ulang dapat dianggap sebagai bahan daur ulang (Putri, 2020).

Menurut Yuniasih dkk. (2023), permainan labirin dirancang untuk menghibur sekaligus mendidik bagi anak-anak, membantu mereka mempelajari alfabet, suku kata, dan kata. Karena mereka berlatih berfokus pada pengenalan jejak huruf dan menyusunnya menjadi kata, kemampuan membaca awal anak-anak dapat ditingkatkan melalui permainan labirin (Kurnia dkk., 2022). Bermain labirin dapat membantu anak-

anak dengan berbagai kemampuan, termasuk koordinasi motorik, fokus, kesabaran, perolehan informasi, dan pengembangan bahasa ekspresif (Rizki Pratama, 2023).

Mayoritas anak mengalami kesulitan, termasuk mereka yang masih belum bisa membaca, membedakan huruf, atau memecahkan kata, menurut hasil observasi awal yang dilakukan pada bulan September dan Oktober dengan total lima belas siswa di kelas B1 TK Citra Al Madina Padang. Anak-anak terlalu sibuk mengikuti teman-temannya untuk memperhatikan ketika diminta menjawab secara individu. Di TK Citra Al Madina Padang, kami hanya memiliki LKA (Lembar Kerja Anak), kartu huruf, dan papan tulis sebagai media, sehingga anak-anak tidak mendapatkan hasil maksimal dari perkembangan membaca awal mereka. Terlebih lagi, kami tidak memiliki alat permainan edukatif yang terbuat dari bahan sisa yang dapat membantu mereka meningkatkan keterampilan membaca awal mereka.

Para peneliti telah berupaya menciptakan alat permainan labirin instruksional menggunakan bahan sisa untuk membantu anak-anak dengan kemampuan membaca awal, tetapi mereka memiliki serangkaian tantangan tersendiri. Selain melatih membaca, permainan ini mengajarkan anak-anak untuk mengingat ke mana mereka telah pergi dan berapa banyak rute yang telah mereka lalui. Untuk mencegah anak-anak menjadi bosan terlalu cepat, permainan ini menggabungkan pembelajaran dengan permainan. Mengingat hal tersebut di atas, penulis studi saat ini berharap bahwa penyelidikan mereka terhadap "Pengaruh Alat Permainan Labirin Edukatif dari Bahan Sisa terhadap Keterampilan Membaca Awal Anak-anak di TK Citra Al Madina Padang" akan menginspirasi para akademisi dan pembaca di masa mendatang untuk berpikir di luar kotak ketika menggunakan media yang terbuat dari bahan daur ulang untuk membantu anak-anak belajar membaca.

METODE

Penelitian kuantitatif dengan pendekatan kuasi eksperimen akan dilakukan di TK Citra Al Madina Padang untuk menguji dampak alat permainan labirin edukatif yang dibuat dari barang bekas terhadap kemampuan membaca awal anak yang terdaftar dalam program tersebut. Menurut Sugiyono (2019), penelitian kuantitatif bercirikan prinsip positivis dan digunakan untuk mempelajari populasi atau sampel tertentu melalui penggunaan peralatan penelitian, analisis data (baik kuantitatif maupun artistik), dan pengujian hipotesis yang telah ada sebelumnya.

Desain dengan beberapa kelompok kontrol, pendekatan kuasi eksperimen tidak mampu mengendalikan sepenuhnya faktor eksternal yang memengaruhi pelaksanaan eksperimen (Hardani, 2020). Terdapat kelompok kontrol dalam desain kuasi eksperimen, tetapi faktor lain yang dapat memengaruhi pelaksanaan eksperimen tidak sepenuhnya terkendali (Sugiyono, 2017).

77 siswa TK dari Citra Al Madina Padang diikutsertakan dalam penelitian ini. Metode pengambilan sampel didasarkan pada pemilihan 15 siswa dari masing-masing dua kelas: B1 dan B3. Evaluasi, observasi, dan catatan merupakan alat pilihan untuk mengumpulkan informasi. Pengujian hipotesis, uji homogenitas, dan uji normalitas

merupakan bagian dari proses analisis data. Data kemudian dikenai uji-t untuk mengetahui perbedaan dengan menggunakan alat bantu SPSS 26.0 for Windows..

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari sebuah studi yang membandingkan penggunaan permainan labirin edukatif yang terbuat dari bahan daur ulang dan kartu huruf untuk kemampuan membaca awal oleh kedua kelas menunjukkan bahwa kelompok pertama berprestasi lebih baik daripada kelompok kedua. Temuan studi tersebut mengungkapkan bahwa dibandingkan dengan kelompok kontrol, kemampuan membaca awal kelompok eksperimen lebih berpengaruh. Kelas eksperimen memiliki skor rata-rata pra-tes sebesar 9,8 dan skor rata-rata pasca-tes sebesar 17,13. Di sisi lain, kelompok kontrol mengalami peningkatan dari rata-rata pra-tes ke pasca-tes sebesar 9,27 menjadi 15,93.

Uji normalitas merupakan persyaratan pertama. Data yang digunakan dalam penelitian ini harus mengikuti distribusi normal. Uji t tidak dapat dilanjutkan jika data tidak mengikuti distribusi normal. Jika tingkat signifikansi lebih dari 0,05, kita katakan bahwa distribusinya normal. Sebaliknya, jika kurang dari 0,05, kita katakan bahwa distribusinya abnormal. Metode analisis data menggunakan SPSS 26.0.

Tabel 1. Uji Normalitas Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pre-test Eksperimen	.187	15	.169	.913	15	.149
	Pre-test Kontrol	.202	15	.101	.885	15	.056
	Post-test Eksperimen	.199	15	.113	.909	15	.130
	Post-test Kontrol	.212	15	.069	.897	15	.087

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil uji normalitas pra-tes kelas eksperimen Kelompok kontrol memiliki nilai normalitas pra-tes sebesar 0,101 dan Nilai Sig Kolmogorov-Smirnov sebesar 0,169. Berbeda dengan nilai normalitas pasca-tes kelompok kontrol sebesar 0,069, uji normalitas pasca-tes kelompok eksperimen menghasilkan Nilai Sig Kolmogorov-Smirnov sebesar 0,113. Karena rata-rata memiliki sig > 0,05, kita dapat menyimpulkan bahwa rata-rata mengikuti distribusi normal dari perhitungan sebelumnya menggunakan Sig Kolmogorov-Smirnov.

Uji homogenitas merupakan prasyarat kedua. Tentukan apakah data termasuk dalam kelas homogen dengan menggunakan uji ini. Dibandingkan dengan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Tabel 2. Uji Homogenitas Menggunakan SPSS 26.0

Test of Homogeneity of Variance			
Hasil <i>Pre-test</i>			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.691	1	28	.204

Test of Homogeneity of Variance			
Hasil <i>Post-test</i>			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.075	1	28	.309

Berdasarkan hasil uji homogenitas yang dilakukan dengan menggunakan SPSS 26, terlihat bahwa nilai signifikansinya adalah 0,204. Karena nilai tersebut lebih dari 0,05, yakni $0,204 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut homogen. Penelitian dapat dilanjutkan karena kedua kelompok tersebut serupa. Homogenitas data ditunjukkan dengan nilai signifikansi sebesar 0,309 pada tabel hasil post-test yang dihasilkan dengan menggunakan SPSS 26. Nilai tersebut lebih dari 0,05, yakni $0,309 > 0,05$. Dengan demikian, kedua kelas penelitian tersebut identik.

Hasil dari uji homogenitas dan kenormalan menunjukkan bahwa kedua kelompok dalam sampel tersebut serupa dan mengikuti distribusi normal. Setelah itu, kita dapat melanjutkan pengujian hipotesis menggunakan statistik parametrik, khususnya uji t sampel independen, untuk melihat bagaimana hipotesis pasca-uji berjalan pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Hasil Pengujian Hipotesis Menggunakan SPSS 26.0

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Post-test	Post-test Eksperimen	15	17.13	1.552	.401
	Post-test Kontrol	15	15.93	1.223	.316

Data dalam tabel menunjukkan bahwa kelompok kontrol memiliki rata-rata N-gain sebesar 15,93 setelah post-test, sedangkan kelompok eksperimen memiliki rata-rata sebesar 17,13. Selain itu, tabel berikut digunakan untuk menentukan apakah perbedaan antara kedua kelas tersebut cukup besar:

Tabel 4. Independent Sample Test Menggunakan SPSS 26.0

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Post-test	Equal variances assumed	1.075	.309	2.352	28	.026	1.200	.510	.155	2.245
	Equal variances not assumed			2.352	26.545	.026	1.200	.510	.152	2.248

Dari data pada tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa varians N-gain prates kelas eksperimen dan kontrol adalah sama atau mirip, karena nilai signifikansi (sig) pada uji varians Levene adalah $0,309 > 0,05$. Nilai Sig (2-tailed) adalah $0,026 < 0,05$, seperti yang terlihat pada tabel di atas. Dapat disimpulkan bahwa H_a benar karena kelompok eksperimen berbeda secara signifikan dengan kelompok kontrol. Temuan penelitian ini membantah hipotesis nol dan menunjukkan bahwa alat permainan labirin edukatif yang terbuat dari bahan daur ulang memang mampu meningkatkan kemampuan membaca awal anak di TK Citra Al Madina Padang.

Ketika anak-anak pertama kali didorong untuk membaca, mereka perlu fokus pada pengembangan kemampuan membaca awal mereka (Ganarsih et al., 2022). Menurut (Erika et al., 2021), kapasitas untuk mengidentifikasi dan membedakan huruf, membaca secara sederhana, dan membentuk penilaian tentang makna dari apa yang mereka baca merupakan bagian dari kemampuan membaca awal, yang merupakan tahap awal dari instruksi membaca untuk anak-anak. Keterampilan membaca awal seorang anak meliputi pengenalan huruf, identifikasi objek (termasuk suku kata pertama dan terakhir), dan penamaan huruf (Wati, 2021).

Karena merupakan permainan yang menarik dan menghibur, para peneliti di TK Citra Al Madina Padang menggunakan labirin APE yang terbuat dari bahan-bahan bekas untuk membantu anak-anak meningkatkan kemampuan membaca awal mereka. Di APE ini, anak-anak dapat memilih gambar yang mereka inginkan, kemudian mengikuti jejak yang sesuai dengan foto sebelumnya. Mereka dapat memilih huruf-huruf dalam gambar, mengurutkannya sesuai dengan gambar sebelumnya, dan kemudian memainkan permainan lagi. Anak-anak akan belajar alfabet, suku kata, dan susunan huruf selama prosedur ini. Yuniasih (2023) mengatakan bahwa permainan labirin merupakan pendekatan yang menyenangkan dan edukatif untuk mengajarkan anak-anak tentang huruf, suku kata, dan kata-kata. Kurnia (2022) berpendapat bahwa

permainan labirin dapat membantu balita mengembangkan kemampuan membaca awal mereka. Alasannya adalah karena bermain permainan memaksa anak-anak untuk berkonsentrasi dalam mengidentifikasi jejak huruf dan memasukkannya ke dalam kata-kata.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki hasil yang berbeda. Rata-rata skor pra-tes pada kelompok kontrol adalah 9,27, tetapi pada kelompok eksperimen adalah 9,8. Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak memiliki perbedaan yang signifikan dalam kemampuan membaca awal mereka pada pra-tes ini. Pra-tes tidak secara akurat menggambarkan potensi awal siswa dalam membaca awal karena instruktur di kedua kelas menggunakan media pembelajaran yang sama tanpa teknik yang kurang menarik untuk membangun kemampuan membaca awal siswa.

Setiap siswa dalam kelompok eksperimen menerima tiga perlakuan setelah pra-tes, dengan kelompok eksperimen menggunakan permainan labirin edukatif yang dibuat dari bahan daur ulang dan kelompok kontrol menggunakan kartu huruf. Langkah berikutnya adalah memberikan pasca-tes untuk mengukur kemajuan anak-anak dalam kemampuan membaca awal mereka. Rata-rata, kelompok eksperimen memperoleh skor 17,13 pada pasca-tes, sedangkan kelompok kontrol memperoleh skor 15,93. Tingkat signifikansi (2-tailed) pada uji varians Levene adalah $0,026 < 0,05$, seperti yang ditunjukkan oleh hasil perhitungan menggunakan uji-t pada pasca-tes kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan bantuan SPSS 26.0.

Penelitian yang dilakukan di TK Citra Al Madina Padang menemukan bahwa permainan labirin edukatif yang dibuat dari bahan bekas dapat meningkatkan kemampuan membaca awal. Kelompok kontrol penelitian menggunakan kartu huruf untuk instruksi membaca, sedangkan kelompok eksperimen menggunakan permainan labirin edukatif yang terbuat dari bahan bekas. Hal ini menunjukkan bahwa permainan edukatif, terutama yang relevan dengan kehidupan anak-anak, dapat berdampak positif pada perkembangan pembaca awal. Meskipun kedua kelompok menunjukkan peningkatan, kelompok eksperimen mengungguli kelompok kontrol, menurut temuan penelitian. Temuan penelitian menunjukkan bahwa kemampuan membaca awal kelompok eksperimen bervariasi secara signifikan dari kelompok kontrol. Dengan demikian, penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan labirin edukatif yang dibuat dari bahan daur ulang di TK Citra Al Madina Padang memengaruhi perkembangan kemampuan pembaca awal.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan kartu huruf, anak pada kelompok eksperimen yang memainkan permainan labirin edukatif berbahan daur ulang memiliki kemampuan membaca awal yang lebih baik. Hal ini diperkuat dengan data yang menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki skor rata-rata pre-test sebesar 9,8 dan kelas kontrol sebesar 9,27, serta kelas eksperimen memiliki skor rata-rata post-test sebesar 17,13 dan kelas kontrol sebesar 15,93. Hal ini terlihat dari hasil uji-t yang diperoleh dengan

menggunakan SPSS bahwa nilai Sig (2-tailed) sebesar $0,26 < 0,05$. Jadi, kelompok eksperimen berbeda secara signifikan dengan kelompok kontrol. Hasil tersebut menunjukkan bahwa H_a benar dan H_0 salah. Pembaca awal di TK Citra Al Madina Padang mendapatkan manfaat dari permainan labirin edukatif berbahan daur ulang.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, E. R. dan A. R. (2019). *Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Dengan Metode Bercerita*
- Anggraini, V., Yulsyofriend, Y., & Yeni, I. (2019). Stimulasi PAnggraini, V., Yulsyofriend, Y. and Yeni, I. (2019) 'Stimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Lagu Kreasi Minangkabau Pada Anak Usia Dini', *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), p. 73. doi: 10.30651/p. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 73.
- Azizah dan Delfi Eliza. (2021). *Pelaksanaan Metode Bermain Peran dalam Mengembangkan Kemampuan Membaca dan Menulis pada Anak*. 5(2), 717–723.
- Dhieni, N, dkk. 2007. Metode Pengembangan Bahasa. Jakarta: Universitas Terbuka
- Erika, E., Agrina, A., Novita, S., & Komariah, M. (2021). Tantangan Orang Tua Mendampingi Anak Usia 6-7 tahun Belajar di Rumah selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 252–260. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1225>
- Fadlillah, M. (2019). *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Ganarsih, A., Hafidah, R., & Nurjanah, N. (2022). Profil Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Kumara Cendekia*, 10(3), 186–195. <https://jurnal.uns.ac.id/kumara>
- Hardani dkk. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group Yogyakarta.
- Huliyah, M. (2016). *Hakikat Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan Guru Raudlatul*
- Husna, A., & Eliza, D. (2021). Strategi Perkembangan dan Indikator Pencapaian Bahasa Reseptif dan Bahasa Ekspresif pada Anak Usia Dini. *Jurnal Family Education*, 1(4), 38–46. <https://doi.org/10.24036/jfe.v1i4.21>
- 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>
- Kuswanto, A. V. dan S. (2020). Sistematika Lieratur Review: Permainan Maze Dalam Mengembangkan Perkembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak. *Yaa Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4 (2)
- Mardiani, T., & Mahyuddin, N. (2018). *Hubungan Bimbingan Guru Terhadap Kemandirian Anak Di Taman Kanak-Kanak Gugus Bougenville1 Kecamatan*. 4(2), 18–23.
- Marlina, L., Sartika, I. D., & Septiana, E. (2022). Pengembangan Media Pop Up Book Dalam Meningkatkan Membaca Permulaan Anak Kelompok B. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(3), 380–385.

- Nurhafizah, N. (2018). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Bahan Sisa. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 2(2b), 44–53. <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v2i2b.288>
- Putri, I. dan Z. (2020). Penggunaan Media Bahan Sisa Sendal Kotak Susu Untuk Perkembangan Kreativitas Anak. 4(3), 3007–3018
- Rakimahwati, Rivda Yetti, S. I. (2018). Pelatihan Pembuatan Boneka Jari Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Di Kecamatan V Koto Kampung Dalam Kabupaten Padang Pariaman. 2(2), 1–11.
- Rizki Pratama, P. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Melalui Kegiatan Membuat Maze Berbantuan Media Loose Part. *PERISKOP: Jurnal Sains Dan Ilmu Pendidikan*, 4(2), 11–17. <https://doi.org/10.58660/periskop.v4i2.51>
- Yuniasih, Y., Loita, A., & Aprily, N. M. (2023). Permainan Maze dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca pada Anak Usia Dini. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 7(1), 64–71. <https://doi.org/10.31537/jecie.v7i1.1205>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung:Alfabeta
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung:Alfabeta