

**PENGARUH PERMAINAN TEKA-TEKI SILANG TERHADAP KEMAMPUAN
PENGENALAN HURUF ANAK DI TK BUNDO KANDUANG SIBARAMBANG
KABUPATEN SOLOK**

Nurmai Yunis¹, Serli Marlina²

^{1,2} PGPAUD FIP Universitas Negeri Padang

[1nurmaiyunis972@gmail.com](mailto:nurmaiyunis972@gmail.com), [2serlimarlina@fip.unp.ac.id](mailto:serlimarlina@fip.unp.ac.id)

ABSTRACT

The ability to identify alphabetic characters is a fundamental skill that must be developed during early childhood, as it serves as the foundation for early reading competence. Based on observational findings conducted at Bundo Kanduang Sibarambang Kindergarten located in Solok Regency, it is still apparent that children experience challenges in recognizing letter symbols, articulating letter names, and distinguishing between nearly identical letter shapes. The purpose of this study was to investigate the impact of crossword puzzle games on children's letter recognition abilities. This study employed a quantitative methodology using direct experimental techniques. The research subjects were in group B of Bundo Kanduang Sibarambang Kindergarten, Solok Regency. Data collection methods were applied through observation, documentation, and child development assessment instruments. The research findings indicate that engagement with crossword puzzles significantly improves children's letter recognition abilities. This game also contributes to increased concentration, memory, and motivation for learning. Consequently, crossword puzzle games can be considered an effective pedagogical medium for improving early childhood letter recognition skills.

Keywords: Crossword Games, Letter Recognition, Kindergarten

ABSTRAK

Kemampuan untuk mengidentifikasi karakter alfabet merupakan keterampilan dasar yang harus dikembangkan selama anak usia dini, karena berfungsi sebagai dasar untuk kompetensi membaca awal. Berdasarkan temuan observasional yang dilakukan di Taman Kanak-kanak Bundo Kanduang Sibarambang yang terletak di Kabupaten Solok, masih terlihat bahwa anak-anak mengalami tantangan dalam mengenali simbol huruf, mengartikulasikan nama huruf, dan membedakan antara bentuk huruf yang hampir identik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak permainan teka-teki silang pada kemampuan pengenalan huruf anak-anak. Penelitian ini menggunakan metodologi kuantitatif menggunakan teknik eksperimental langsung. Subjek penelitian anak kelompok B TK Bundo Kanduang Sibarambang Kabupaten Solok. Metode pengumpulan data diterapkan melalui observasi, dokumentasi, dan instrumen penilaian perkembangan anak. Temuan penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan dengan teka-teki silang secara signifikan meningkatkan kemampuan pengenalan huruf anak-anak. Permainan ini juga berkontribusi pada peningkatan konsentrasi, memori, dan motivasi anak-anak untuk belajar. Akibatnya, permainan teka-teki silang dapat dianggap sebagai media pedagogis yang efektif untuk meningkatkan keterampilan pengenalan huruf anak usia dini.

Kata Kunci: Permainan Teka-teki Silang, Pengenalan Huruf, Taman Kanak-kanak

A. Pendahuluan

Naskah Pendidikan anak usia dini merupakan intervensi sistematis yang menargetkan anak-anak sejak lahir hingga usia enam tahun, ditandai dengan penyediaan rangsangan pendidikan yang dirancang untuk memfasilitasi pertumbuhan dan hasil perkembangan yang optimal. Sebagaimana diartikulasikan oleh (Kemendikbud, 2022) tujuan utama pendidikan anak usia dini adalah untuk mendorong perkembangan komprehensif di semua domain pertumbuhan anak, memastikan kesiapan untuk kegiatan pendidikan selanjutnya. Pernyataan ini lebih lanjut dibuktikan oleh Suyadi, yang berpendapat bahwa anak usia dini merupakan periode perkembangan kritis yang memerlukan stimulasi yang tepat untuk memungkinkan realisasi penuh potensi bawaan anak.

Domain perkembangan penting yang dibahas selama anak usia dini berkaitan dengan penguasaan bahasa. Susanto (2021) menggambarkan bahwa perkembangan bahasa anak meliputi persepsi pendengaran, ekspresi verbal, membaca, dan menulis, yang berkembang secara progresif sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Investigasi terbaru yang dilakukan oleh (Rahmawati, 2023) menjelaskan bahwa kompetensi bahasa anak usia dini secara signifikan mempengaruhi kesiapan melek huruf di tingkat pendidikan dasar.

Kapasitas untuk mengidentifikasi huruf merupakan komponen integral dari perkembangan bahasa awal yang memerlukan kultivasi tepat waktu. Seperti yang ditetapkan oleh Permendikbud Nomor 137 tahun 2014, anak-anak berusia lima hingga enam tahun diharapkan dapat dengan mahir mengenali simbol huruf dan mengartikulasikan nama-nama huruf yang sudah dikenal. Maria Montessori menganjurkan bahwa proses pengenalan huruf harus terjadi melalui kegiatan yang nyata dan menarik, sehingga memfasilitasi pemahaman anak tentang simbol-simbol linguistik. Sudut pandang ini dikuatkan oleh penelitian kontemporer yang dilakukan oleh (Wulandari, 2022), yang menunjukkan bahwa metodologi pembelajaran berbasis game dapat secara nyata meningkatkan kemampuan pengenalan huruf anak usia dini.

Kemahiran dalam pengenalan huruf sangat penting, karena berfungsi sebagai elemen dasar dari

keterampilan membaca awal. Nurbiana (2020) menegaskan bahwa anak-anak dengan keterampilan pengenalan huruf yang berkembang dengan baik lebih mahir dalam memahami korelasi antara simbol huruf dan suara fonetik. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Hasanah, 2024) menunjukkan korelasi positif antara kemampuan pengenalan huruf dan kemahiran membaca awal anak.

Penilaian observasional yang dilakukan di TK Bundo Kandung Sibarambang di Kabupaten Solok mengungkapkan bahwa sebagian anak terus mengalami tantangan dalam pengenalan huruf. Anak-anak ini sering membingungkan bentuk huruf yang serupa, seperti 'b' dan 'd' atau 'p' dan 'q', selain menunjukkan fokus yang berkurang seiring kemajuan proses pembelajaran. Jean Piaget berpendapat bahwa anak usia dini dicirikan oleh tahap praoperasional perkembangan kognitif, mengharuskan pengalaman pendidikan berakar pada kegiatan konkret dan permainan untuk memfasilitasi pemahaman.

Alat pedagogis yang layak yang dapat meningkatkan kapasitas pengenalan huruf anak adalah

permainan teka-teki silang. Game edukasi ini melibatkan penyelesaian kotak surat yang selaras dengan petunjuk tertentu. Tedjasaputra (2021) menegaskan bahwa permainan edukatif dapat meningkatkan motivasi anak untuk belajar, konsentrasi, dan kemampuan kognitif. Temuan terbaru dari (Pratiwi, 2023) lebih lanjut menjelaskan bahwa permainan huruf berbasis teka-teki efektif dalam meningkatkan keterampilan melek huruf di kalangan pelajar anak usia dini.

Pemilihan permainan teka-teki silang didasarkan pada kemampuannya untuk menghasilkan lingkungan belajar yang menyenangkan. Anak-anak diberi kesempatan untuk belajar pengenalan huruf dalam konteks yang menyenangkan, sehingga membuat pengalaman pendidikan lebih menawan dan kurang monoton. Vygotsky berpendapat bahwa belajar melalui interaksi dan bermain berperan penting dalam mengoptimalkan perkembangan kognitif di antara anak-anak.

Berdasarkan uraian tersebut, para peneliti terdorong untuk melakukan penyelidikan berjudul "Pengaruh Permainan Teka-teki

Silang terhadap Kemampuan Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen sederhana. Menurut (Sugiyono, 2022), penelitian kuantitatif digunakan untuk menguji hipotesis melalui pengumpulan data berbentuk angka dan analisis statistik.

Desain penelitian yang digunakan adalah one group pretest-posttest design. Pada desain ini dilakukan tes awal sebelum perlakuan dan tes akhir setelah perlakuan diberikan. Penelitian dilakukan di TK Bundo Kandung Sibarambang Kabupaten Solok pada semester genap tahun ajaran 2025/2026.

Subjek penelitian adalah anak kelompok B yang berjumlah 10 orang terdiri dari 3 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan lembar penilaian perkembangan anak.

Instrumen penelitian berupa lembar observasi kemampuan pengenalan huruf yang meliputi: Kemampuan menyebutkan huruf, kemampuan mengenali simbol huruf, kemampuan membedakan bentuk huruf, dan kemampuan mencocokkan huruf dengan gambar.

Menurut Suharsimi Arikunto (2021), observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap perilaku atau aktivitas subjek penelitian.

Pelaksanaan penelitian dilakukan melalui beberapa tahap yaitu: tahap persiapan, tahap pelaksanaan permainan teka-teki silang, tahap observasi, dan tahap evaluasi hasil pembelajaran.

Teknik analisis data dilakukan dengan membandingkan hasil pretest dan posttest kemampuan pengenalan huruf anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Pengenalan Huruf Anak di TK Bundo Kandung Kabupaten Sibarambang Solok.”

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen sederhana. Menurut (Sugiyono, 2022), penelitian kuantitatif digunakan untuk menguji hipotesis melalui pengumpulan data berbentuk angka dan analisis statistik.

Desain penelitian yang digunakan adalah one group pretest-posttest design. Pada desain ini dilakukan tes awal sebelum perlakuan

dan tes akhir setelah perlakuan diberikan. Penelitian dilakukan di TK Bundo Kandung Sibarambang Kabupaten Solok pada semester genap tahun ajaran 2025/2026.

Subjek penelitian adalah anak kelompok B yang berjumlah 10 orang terdiri dari 3 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan lembar penilaian perkembangan anak.

Instrumen penelitian berupa lembar observasi kemampuan pengenalan huruf yang meliputi: Kemampuan menyebutkan huruf, kemampuan mengenali simbol huruf, kemampuan membedakan bentuk huruf, dan kemampuan mencocokkan huruf dengan gambar.

Menurut Suharsimi Arikunto (2021), observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap perilaku atau aktivitas subjek penelitian.

Pelaksanaan penelitian dilakukan melalui beberapa tahap yaitu: tahap persiapan, tahap pelaksanaan permainan teka-teki silang, tahap observasi, dan tahap evaluasi hasil pembelajaran.

Teknik analisis data dilakukan dengan membandingkan hasil pretest dan posttest kemampuan pengenalan huruf anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Temuan penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan dengan permainan teka-teki silang memberikan efek menguntungkan pada kemampuan pengenalan huruf siswa anak usia dini di TK Bundo Kandung Sibarambang yang terletak di Kabupaten Solok.

Tabel 1. Rekapitulasi Kategori Kemampuan Pengenalan Huruf Anak

No	Kategori	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1	BB	2	0
2	MB	6	0
3	BSH	2	2
4	BSB	0	8
JUMLAH		10	10

Sebelum intervensi, sejumlah besar anak-anak menunjukkan tantangan dalam mengenali simbol huruf, memberi nama huruf secara akurat, dan membedakan antara bentuk huruf yang memiliki karakteristik serupa. Selanjutnya, anak-anak tampaknya menunjukkan fokus dan antusiasme yang berkurang selama kegiatan instruksional

pengenalan surat tradisional. Keadaan seperti itu memuncak pada kenyataan bahwa pengembangan kompetensi pengenalan huruf anak-anak tetap kurang optimal.

Setelah pelaksanaan kegiatan permainan teka-teki silang, keterampilan pengenalan huruf anak-anak mengalami peningkatan yang signifikan. Para pelajar mulai mengidentifikasi huruf secara akurat, membedakan bentuk dan simbol yang terkait dengan huruf, dan menghubungkan huruf-huruf dengan gambar yang sesuai. Sepanjang proses pendidikan, anak-anak menunjukkan peningkatan tingkat aktivitas, antusiasme, dan keterlibatan langsung dalam pengalaman belajar. Lingkungan belajar, terstruktur dalam format permainan, secara signifikan meningkatkan minat anak-anak dalam kegiatan pendidikan, membuat proses pengenalan huruf lebih menyenangkan dan bermakna.

Hasil penelitian ini selaras dengan teori pembelajaran Bruner, yang menyatakan bahwa anak-anak lebih mahir dalam memahami konsep ketika mereka secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan memperoleh peluang belajar berdasarkan pengalaman. Melalui

partisipasi dalam permainan teka-teki silang, anak-anak tidak hanya secara pasif mengasimilasi informasi tetapi juga secara aktif terlibat dalam proses pencarian, pengenalan, dan pencocokan huruf. Kegiatan partisipatif ini memfasilitasi pembangunan pemahaman individu mengenai simbol huruf yang diajarkan, sehingga meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.

Selain peningkatan kompetensi pengenalan huruf, permainan teka-teki silang berkontribusi pada peningkatan konsentrasi dan memori anak. Ketika terlibat dalam mengisi kotak surat, anak-anak diharuskan untuk memperhatikan instruksi, mempertahankan bentuk huruf, dan memposisikan huruf secara akurat. Kegiatan semacam itu secara tidak langsung menumbuhkan fokus dan kemampuan kognitif anak. Temuan penelitian ini dikuatkan oleh Sari (2022), yang menegaskan bahwa integrasi permainan edukatif dalam kerangka pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar, konsentrasi, dan keterlibatan anak kecil dalam kegiatan pendidikan.

Tindakan mengisi kotak surat selama permainan teka-teki silang juga menghasilkan keuntungan bagi

pengembangan koordinasi motorik halus pada anak-anak. Anak-anak menggunakan ketangkasan tangan dan jari mereka untuk menulis atau memposisikan huruf dengan tepat, sehingga meningkatkan koordinasi antara persepsi visual dan tindakan manual. Hurlock (2020) menjelaskan bahwa perkembangan motorik halus yang kuat sangat penting sebagai dasar untuk kesiapan anak dalam terlibat dalam kegiatan menulis dan membaca dalam fase pendidikan berikutnya. Akibatnya, permainan teka-teki silang tidak hanya membantu dalam pengenalan huruf tetapi juga meningkatkan pengembangan keterampilan motorik halus anak.

Temuan penelitian ini lebih lanjut dikuatkan oleh penelitian yang dilakukan oleh Fitriani (2024), yang menunjukkan bahwa penggunaan media game berbasis huruf dapat meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini, terutama dalam pengenalan simbol huruf. Kesesuaian temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dirancang dalam format permainan memiliki kemanjuran tinggi dalam membantu anak-anak dalam pemahaman mereka tentang konsep huruf melalui kegiatan menarik yang selaras

dengan atribut perkembangan mereka.

Berdasarkan temuan penelitian dan berbagai kerangka teoritis yang menguatkan, masuk akal untuk menegaskan bahwa permainan teka-teki silang berfungsi sebagai media pendidikan yang kuat untuk meningkatkan kemampuan pengenalan huruf di anak usia dini. Media pendidikan ini memupuk lingkungan belajar yang menarik, merangsang, dan menyenangkan, sehingga memfasilitasi kemampuan anak-anak untuk mengenali simbol huruf, meningkatkan konsentrasi mereka, dan memperoleh pengalaman belajar yang substansif. Akibatnya, permainan teka-teki silang dapat dianggap sebagai sumber pendidikan inovatif yang layak untuk kemajuan kompetensi literasi awal di antara anak-anak prasekolah di lingkungan taman kanak-kanak.

D. Kesimpulan

Berdasarkan temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa permainan teka-teki silang memberikan pengaruh yang menguntungkan pada kemampuan pengenalan huruf anak-anak yang terdaftar di TK Bundo Kandung Sibarambang yang terletak

di Kabupaten Solok. Kegiatan ini telah menunjukkan kemandirian dalam meningkatkan kemahiran anak untuk mengidentifikasi, mengartikulasikan, dan membedakan huruf.

Selain itu, permainan teka-teki silang memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi belajar, konsentrasi, dan keterlibatan aktif anak-anak dalam upaya pendidikan. Akibatnya, disarankan agar pendidik memasukkan permainan pendidikan sebagai alat pedagogis yang menyenangkan dan efektif untuk menumbuhkan kompetensi literasi anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2021). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Dhieni, N. (2020). *Metode pengembangan bahasa anak usia dini*. Universitas Terbuka.
- Fitriani, D. (2024). Pengaruh media permainan huruf terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia dini. *Jurnal PAUD Nusantara*, 6(1), 45–56.
- Hasanah, U. (2024). Hubungan kemampuan mengenal huruf dengan membaca awal anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(2), 101–112.
- Hurlock, E. B. (2020). *Perkembangan anak*. Erlangga.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Capaian pembelajaran PAUD*. Kemendikbud.
- Kurniawati, L. (2021). Pengaruh media edukatif terhadap perkembangan bahasa anak usia dini. *Jurnal Obsesi*, 5(3), 1201–1210.
- Lestari, P. (2023). Permainan edukatif untuk meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 7(1), 33–42.
- Montessori, M. (2020). *Metode Montessori untuk anak usia dini*. Pustaka Pelajar.
- Mulyasa. (2021). *Manajemen PAUD*. Remaja Rosdakarya.
- Ningsih, R. (2022). Penggunaan media teka-teki silang dalam pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 6(2), 87–96.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. (2014). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Piaget, J. (2021). *Teori perkembangan kognitif anak*. Prenada Media.
- Pratiwi, E. (2023). Pengaruh permainan teka-teki silang terhadap kemampuan bahasa anak usia dini. *Jurnal Anak Cerdas*, 4(2), 50–60.
- Rahmawati, S. (2023). Perkembangan bahasa anak usia dini dan kesiapan literasi sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 15–25.
- Sari, N. (2022). Pengaruh permainan edukatif terhadap konsentrasi belajar anak usia dini. *Jurnal*

- Pendidikan Anak Indonesia*, 5(2), 70–80.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Susanto, A. (2021). *Perkembangan anak usia dini*. Kencana.
- Suyadi. (2021). *Psikologi belajar PAUD*. Pedagogia.
- Tedjasaputra, M. S. (2021). *Bermain, mainan, dan permainan*. Grasindo.
- Utami, D. (2024). Efektivitas permainan huruf terhadap kemampuan mengenal simbol huruf anak. *Jurnal Edukasi Anak*, 3(1), 20–31.
- Vygotsky, L. S. (2021). *Teori perkembangan kognitif anak*. Prenada Media.
- Wahyuni, T. (2022). Media pembelajaran kreatif untuk anak usia dini. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(3), 90–101.
- Wulandari, R. (2022). Pengaruh permainan edukatif terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 115–123.
- Yuliana, F. (2023). Strategi pembelajaran bahasa anak usia dini melalui bermain. *Jurnal Golden Age*, 8(1), 66–75.
- Zahra, N. (2024). Pengembangan kemampuan literasi awal anak melalui media permainan. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 55–67.