

## UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF MELALUI PERMAINAN MENCARI JEJAK (MAZE) PADA ANAK KELOMPOK B DI RA AL FAKHRIYYAH JIKEN BLORA

**Fina Valentina Putri<sup>1</sup>, Ahmad Syaifulloh<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Institut Agama Islam Khozinatul Ulum, Blora, Indonesia

<sup>2</sup> Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Institut Agama Islam Khozinatul Ulum, Blora, Indonesia

[finav331@gmail.com](mailto:finav331@gmail.com)<sup>1</sup>, [ahmadsyaifulloh@iaikhazin.ac.id](mailto:ahmadsyaifulloh@iaikhazin.ac.id)<sup>2</sup>

### Kata Kunci:

*Pengenalan Huruf, Mencari jejak (Maze), Anak Usia Dini*

### Keyword:

*Letter Recognition, Searching for traces (Maze), Early Childhood*

Copyright © 2025 by Author.  
Published by CERIA IAI  
Khozinatul Ulum Blora.

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (I) mengetahui penerapan media permainan mencari jejak (*maze*) pada anak kelompok B RA Al Fakhriyyah Jiken. (II) Untuk mengetahui hasil penggunaan media permainan mencari jejak (*maze*) pada anak kelompok B RA Al Fakhriyyah Jiken, Blora. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Hasil penelitian sebagai berikut : (I) upaya meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak melalui permainan mencari jejak (*Maze*), anak mampu untuk mengurutkan huruf a sampai z. (II) Hasil penggunaan media maze dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf di kelompok B RA Al Fakhriyyah Jiken anak belajar mengenal dan membedakan bentuk huruf, mampu menyebutkan dan menuliskan huruf, anak mampu membaca walaupun dengan mengeja, mampu menyelesaikan masalahnya sendiri, seperti mencari jalan keluar.

### ABSTRACT

This study aims to (I) determine the application of the media game to find traces (*maze*) in group B RA Al Fakhriyyah Jiken children. (II) To find out the results of using the media game to find traces (*maze*) in group B children RA Al Fakhriyyah Jiken, Blora. This study uses qualitative methods with a phenomenological approach. The results of the study are as follows: (I) efforts to improve the ability to recognize letters in children through a game of finding traces (*Maze*), children are able to sort the letters a to z (II) The results of using maze media in improving the ability to recognize letters in group B RA Al Fakhriyyah Jiken Children learn to recognize and distinguish letter shapes, are able to say and write letters, children are able to read even if they spell, are able to solve their own problems, such as finding a way out, having strong imagination.

## PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peran penting dalam menentukan perkembangan seorang anak, terutama Anak Usia Dini. Anak Usia Dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Pada fase ini bisa dikatakan merupakan kondisi yang tepat untuk menumbuhkan kembangkan segala potensi anak, sebab pada fase

ini anak berada pada masa peka untuk menerima berbagai rangsangan-rangsangan. Pada usia dini merupakan masa dimana anak mulai peka atau sensitive dari berbagai rangsangan. Pendidikan usia dini untuk mengembangkan kemampuan dasar mulai dari anak usia 0 sampai usia 6 tahun<sup>1</sup>. Taman Kanak-kanak merupakan salah satu Pendidikan formal pada jenjang Pendidikan anak usia dini. Pendidikan merupakan hal penting untuk diperhatikan<sup>2</sup>. Melalui Pendidikan kita mentransfer pengetahuan, ilmu dan keterampilan kepada peserta didik agar mereka mampu menyerap, menilai, dan mengembangkan secara mandiri ilmu yang dipelajarinya. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan Pendidikan yang paling rendah tingkatnya. PAUD akan melandasi pendidikan dasar, pendidikan menengah, pendidikan akhir.

Guru seharusnya bisa memahami karakter masing-masing anak karena dengan memahami karakteristik anak dapat membantu proses pembelajaran yang sedang maupun yang akan dilaksanakan di sekolah tersebut. Jika pelaksanaan pendidikan anak usia dini dapat berjalan dengan baik maka proses Pendidikan anak di jenjang berikutnya akan berjalan baik pula. Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Anak usia dini adalah individu mengalami pertumbuhan yang cepat dari segi fisik dan mempunyai tempo irama perkembangan yang khas<sup>3</sup>. Dalam surat Al Kahfi ( 18 ) ayat 46

الْمَالُ وَالْبَنُونَ زِينَةُ الْحَيَاةِ الدُّنْيَا وَالْبَاقِيَةُ الصَّالِحَةُ خَيْرٌ عِنْدَ رَبِّكَ ثَوَابًا وَخَيْرًا مَّا

Artinya : *“Harta dan anak-anak adalah perhiasan kehidupan dunia tetapi amal kebajikan yang terus-menerus adalah lebih baik pahalanya di sisi Tuhanmu serta lebih baik untuk menjadi harapan”*. ( QS. Al Kahfi (18): 46 )

Pendidikan TK atau RA adalah pendekatan pembelajaran yang menyenangkan yang mengikuti filosofi “belajar sambil bermain, bermain seraya belajar”. Penyimpangan dari silsilah pembelajaran di Tk atau RA perlu dicermati agar tercapai apa yang di maksud yaitu anak menjadi lebih kreatif, mandiri, dan perubahan perilaku bermanfaat lainnya dalam segala aspek sesuai dengan kemampuan anak. Karena sistem pembelajaran anak usia dini didasarkan pada belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar, dimana anak belajar sambil bermain tanpa sadar mereka melakukannya. Peran orang tua dan pendidik hanyalah sebagai fasilitator yang memberikan pilihan kepada anak daripada memaksakan kehendak mereka. Pendidikan Roudhatul Atfal (RA) memberikan kesepakatan bagi perkembangan

<sup>1</sup> Wahyudin, Agustin, *Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini*, ( Bandung : Refika Aditama, 2012), hlm. 6

<sup>2</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, ( Jakarta: Kencana, 2011 ), hlm. 53

<sup>3</sup> Mulyasa, *Manajemen PAUD*, ( Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2016 ), hlm. 16

kepribadian anak, sehingga dituntut untuk menyediakan beragam kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai bagian perkembangan anak, dan mereka membutuhkan permainan.

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibandingkan dengan usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa. Pendidikan anak usia dini yaitu anak yang berada pada usia 4 sampai 5 dengan 5 sampai 6 tahun. Pada usia itu perkembangan anak yang ingin di capai merupakan integrasi aspek pemahaman yaitu nilai nilai agama dan moral, fisik motoric, kognitif, bahasa, serta social emosional. Aspek aspek yang dimiliki anak tersebut perlu mendapatkan rangsangan dan perhatian yang baik<sup>4</sup>.

Ada banyak strategi atau metode pembelajaran untuk menarik perhatian anak usia dini. Banyak juga permainan untuk anak usia dini sehingga anak tidak bosan pada saat belajar karena ketika belajar anak juga di ajak untuk bermain, belajar sambil bermain. Untuk mengajari anak usia dini haruslah dengan kesabaran karena anak usia dini benar-benar tidak paham dan tidak tahu tentang huruf dan angka maka Pendidikan usia dini awal dari sebuah Pendidikan untuk siap melangkah Pendidikan dasar . Seiring dengan perkembangan dan pertumbuhan anak, mereka mempunyai hak dalam dunianya seperti bermain, bermain dalam Pendidikan. Jadi, belajar adalah hak bagi anak dan orang tua mempunyai kewajiban untuk menyediakan sarana dan prasarana Pendidikan untuk anaknya. Jangan memaksa anak untuk selalu belajar beri waktu luang untuk anak beristirahat dan bermain. Ajak anak belajar dengan santai dan tenang maka anak akan menurut beri jadwal kepada anak agar anak menjadi disiplin.

Guru dapat secara kreatif membuat dan menggunakan alat permainan yang berasal dari lingkungan sekitar dan memanfaatkan barang bekas atau media yang sudah ada atau tersedia. Alat permainan harus memenuhi persyaratan untuk mengembangkan keterampilan anak sesuai dengan tingkat usia dan memperhatikan sifat sifat perkembangan.

Dalam kegiatan bermain, penggunaan media pembelajaran yang menarik membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar anak mudah memahami apa yang disampaikan oleh guru dan tujuan pembelajaran tercapai dengan optimal. Dalam pembelajaran PAUD, media pembelajaran berfungsi sebagai sarana dalam menyampaikan materi dan pengetahuan yang hendak dibangun melalui kegiatan

---

<sup>4</sup> Zeliana Darniyanti, *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak kelompok A Melalui Media Audio dan Visual* di Paud TK Pertiwi Ngaru aru Banyudono Boyolali Tahun Pelajaran 2017/2018, ( Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Surakarta : 2018) hlm. 24

bermain.<sup>5</sup> Salah satu media tersebut yakni *Maze* yang merupakan permainan mencari jejak<sup>6</sup>. *Maze* adalah sebuah permainan dengan jalan sempit yang berkeluk-kelok, bercabang dan kadang kala merupakan jalan buntu. *Maze* memiliki tingkat kesulitan yang berbeda pada level tertentu dalam setiap permainannya.<sup>7</sup>

Belajarnya anak usia dini bukan berorientasi untuk mengejar prestasi, seperti kemampuan membaca, menulis, dan berhitung (Calistung) dan penguasaan pengetahuan lain yang sifatnya akademis. Salah satu tingkat pencapaian perkembangan yang sangat penting bagi anak usia dini adalah mengenal huruf. Hal ini penting sekali karena mengenal huruf merupakan pengetahuan dasar bagi anak sehingga anak mampu mengenal tulisan dan kata yang ada di sekitarnya. Mengenal huruf juga sangat penting bagi anak dalam mendukung perkembangan bahasa pada anak. Untuk perkembangan bahasa anak dengan mengenalkan huruf perlu adanya stimulasi.

Stimulasi pengenalan huruf pada anak adalah dengan cara merangsang anak untuk mengenali dan memahami symbol huruf yang ada di dalam abjad sehingga pada saat memasuki sekolah dasar anak tidak mengalami kesulitan untuk menguasai keterampilan membaca awal<sup>8</sup>. Pengenalan huruf pada anak kelompok B masih perlu dioptimalkan dengan media pembelajaran. Seperti cara guru yang mengenalkan huruf pada anak secara langsung dengan menuliskan huruf pada papan tulis, kemudian meminta anak untuk menirukan bunyi huruf. Pembelajaran yang masih berpusat kepada guru ini masih mengakibatkan anak menjadi kurang aktif di dalam proses pembelajaran, maka ketika mengenalkan huruf pada anak perlu adanya media atau permainan untuk mendukung pengetahuan anak tentang huruf, salah satunya dengan menggunakan media permainan mencari jejak (*maze*). Media permainan mencari jejak (*maze*) mengembangkan semua aspek perkembangan pada diri anak.

Pada anak usia dini permainan mencari jejak dapat mengembangkan berbagai aspek dan potensi yang dimiliki oleh anak karena permainan mencari jejak dapat dimodifikasi sesuai dengan tahap perkembangan anak dan tujuan yang akan dicapai. Permainan mencari jejak digunakan pada anak usia dini untuk meningkatkan kemampuan anak memecahkan masalahnya, meningkatkan kemampuan bekerja sama

---

<sup>5</sup> Nasution, N, dll, *Analisis Pembelajaran Berhitung melalui media Prisma Pintar pada Anak Usia Dini*, ( Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2019 ), hlm. 230- 236

<sup>6</sup> Febriana N, *Pengaruh Alat Permainan Edukatif Maze Alur Tulis Terhadap Keterampilan Motorik Halus Pada Anak Kelompok A TK ABA Janturan*, ( Universitas Negri Yogyakarta : Skripsi, 2015), hlm.215

<sup>7</sup> Rosidah L , *Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Permainan Mazelaily* Rosidah *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 2014 hlm. 291-300

<sup>8</sup> Tri Lestari Waraningsih, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Media Kartu Kata di TK Sulthoni Ngaglik Sleman*, ( Skripsi Universitas Negri Yogyakarta, 2014 ), hlm 2

dengan teman sebaya serta meningkatkan kemampuan anak untuk mengkomunikasikan ide.

Permainan mencari jejak adalah permainan yang meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini, baik perkembangan motoric, kognitif, bahasa. Kreatifitas, emosi dan social emosional anak. Permainan ini berbentuk percabangan jalan dimana dalam bermainnya seseorang harus mencari jalan keluar dari pintu masuk ke satu atau lebih pintu keluar, permainan ini memiliki tingkatan kesulitan.

Permainan mencari jejak merupakan permainan yang menggunakan lajur lajur berliku dan sempit yang bisa saja ditemukan jalan buntu atau rintangan di dalamnya. Menurut pengertian bahasa inggris maze artinya membingungkan, sehingga seseorang yang bermain permainan ini dia akan merasa bingung jadi kognitif seseorang akan berkembang dan juga aspek emosionalnya berkembang, permainan maze juga dapat melatih kesabaran anak.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan pada studi ini adalah metode Kualitatif. Metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang atau perilaku yang dapat di amati.<sup>9</sup> Penelitian deskriptif adalah suatu metode penelitian yang menggambarkan semua data atau keadaan subjek atau objek. Penelitian deskriptif secara garis besar merupakan kegiatan penelitian yang hendak membuat gambaran atau mencoba mencandra peristiwa atau gejala secara sistematis, factual dengan penyusunan yang akurat.

Metode penelitian kualitatif juga disebut metode penelitian Naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi alamiah ( *Natural Setting* ). Penelitian dilakukan pada objek alamiah. Objek yang alamiah adalah objek yang berkembang apa adanya, tidak dimanipulasi oleh pebeliti dan kehadiran peneliti tidak mempengaruhi dinamika pada objek tersebut.

Adapun Jenis penelitian pada kasus ini adalah Penelitian Lapangan, dengan tujuan memperbaiki atau peningkatan kesanggupan dan pengetahuan anak dalam pembelajaran mengenal huruf. Penelitian ini di rencanakan dan dilaksanakan oleh penulis secara sistematis, dan ingin memecahkan masalah yang dihadapi. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan fenomenologi, artinya upaya untuk menangkap apa yang dipelajari dengan menekankan pada aspek

<sup>9</sup> Lexy J. Moeleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, ( Bandung : PT Remaja Rosdakarya 2006 ), hlm.

aspek subjektif agar dapat memahami bagaimana dan apa makna yang disusun terhadap kejadian dalam kehidupan sehari-hari.<sup>10</sup> Penelitian ini dilakukan di RA Al-Fakhriyyah Jiken Blora. Yang beralamat di Jl. KH Abdul Alim No 10 Boleran 04/011 Jiken Kec. Jiken Kab. Blora.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Penerapan Media Permainan Mencari Jejak (Maze) pada anak kelompok B di RA Al Fakhriyyah Jiken Blora.

Rancangan awal yang menyebutkan bahwa Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi, maka dalam bagian ini akan disajikan informasi dan data hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Langkah ini dilakukan agar data mentah yang pengambilannya memanfaatkan kamera maupun lembar catatan lebih lanjut dapat dipahami. Data penelitian tentang kemampuan mengenal huruf di RA Al Fakhriyyah Jiken, melalui Kepala Sekolah, guru, dan Orang tua murid. Selain itu penulis juga memperoleh data melalui observasi dan dokumentasi.

Langkah yang penulis lakukan yaitu dengan menggunakan lembar observasi, kamera sebagai alat dokumentasi, data penelitian tentang meningkatkan kemampuan mengenal huruf di RA Al Fakhriyyah Jiken melalui kepala sekolah, guru, dan orang tua. Sebagai pendidik dan orang tua memiliki peranan penting dalam Perkembangan dan pertumbuhan anaknya. Mengenal huruf sebelum menggunakan permainan mencari jejak (*maze*), menggunakan APE lainnya seperti kartu huruf, anak merasa bosan dan jenuh dengan media kartu huruf tersebut, karena anak hanya ditanya dan menjawabnya saja, sehingga ada anak yang tidak paham dia hanya ikut-ikutan menjawab saja tanpa mengerti itu huruf apa

Kegiatan pertama yang dilakukan peneliti sebelum melakukan penelitian lapangan adalah melakukan pengamatan awal berupa observasi terhadap proses pembelajaran dalam mengenal huruf di kelompok B RA Al Fakhriyyah Jiken. Observasi dilakukan selama 2 kali dalam 1 minggu dengan cara mengamati secara langsung proses pembelajaran yang dilakukan guru kelompok B tanpa mengganggu pembelajaran untuk mengetahui keadaan awal perkembangan anak dalam mengenal huruf. Setelah observasi dilakukan penulis dan guru melakukan pertemuan mengenai rencana yang akan dilakukan dalam perbaikan pembelajaran mengenal huruf dengan menggunakan media mencari jejak (*Maze*) yang sebelumnya pernah diterapkan oleh guru selama proses pembelajaran yang telah dilakukan selama ini dengan tujuan untuk peningkatan kemampuan mengenal huruf anak di antaranya menunjukkan huruf dengan benar, menuliskan huruf dengan benar, dapat membedakan huruf dengan benar.

Ketika guru menulis huruf abjad di atas papan tulis setelah selesai terlebih dahulu guru memberikan contoh atau memperkenalkan huruf kepada anak, lalu

<sup>10</sup> Farida Nugrahani, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Solo : Cakra Boeks, 2014), hlm. 10

anak diminta untuk memperhatikan ke papan tulis, setelah selesai anak diminta untuk memperhatikan ke papan tulis, setelah itu anak diminta untuk menyebutkan huruf Berdasarkan pengamatan dalam kegiatan mengenal huruf pada anak secara yang sudah di tuliskan guru di papan tulis. Terlihat beberapa anak ikut menyebutkan bersama tetapi anak juga anak yang hanya diam dan juga ada anak yang bermain sendiri, mengobrol dengan temannya sehingga guru harus menegur anak yang bermain sendiri untuk ikut serta dalam menyebutkan huruf dan mengulang kembali menyebutkan huruf.

Pendidikan usia dini merupakan masa keemasan, masa bermain, masa pengenalan berbagai hal bagi anak. Anak memiliki daya imajinasi yang tinggi. Guru dan orang tua tidak seharusnya membatasi dan melaksanakan kehendak anak. Jika anak melakukan kesalahanm beritahulah dengan berkata yang lembut, jangan sering memarahi anak karena hal tersebut dapat mempengaruhi mental anak. Anak diberikan kebebasan untuk belajar dan bermain namun tetap harus dalam pengawasan sesuai dengan tema pembelajaran. Dengan demikian anak akan berkreasi sesuai dengan imajinasinya.

Permainan mencari jejak (*Maze*) di RA Al Fakhriyyah dapat meningkatkan daya pikir anak, dapat melatih kesabran anak, meningkatkan kognitif anak, melatih motoric anak, mengenal huruf, mengenal warna dengan cara mencari jejak mengurutkan huruf a sampai z menggunakan pensil warna. Pengajaran dari guru sangat penting dalam proses pembelajaran dalam kelas untuk memotivasi minat anak dalam kelas untuk memotivasi minat anak mengikuti permainan mencari jejak, agar anak tidak jenuh atau merasa bosan.

Permainan mencari jejak di RA Al Fakhriyyah sudah dilakukan dengan baik, tujuannya adalah untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak, untuk mengetahui tahap perkembangan kognitif, daya pikir, fisik motoric, mengenal warna, mealtih emosi serta kesabaran anak. Pelaksanaan dilakukan di luar dan di dalam kelas sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan dengan mengikuti aturan permainan yang telah disampaikan oleh guru. Penerapan media permainan mencari jejak sudah diterapkan dengan baik dan teratur, sehingga anak juga antusias dalam mengikuti permainan mencari jejak atau maze yang dilakukan di dalam dan di ljuar kelas tersebut, yang mana harapan dari permainan tersebut sesuai dengan tujuan dari rancangan harian yang telah ditetapkan.

## **2. Kemampuan Mengenal Huruf Sesudah Menggunakan Media Permainan Mencari Jejak ( *Maze* ) pada anaak kelompok B di RA Al Fakhriyyah Jiken Blora**

Masa kanak kanak merupakan masa bermain, pengenalan huruf dapat menumbuhkan kemampuan kognitif anak. Kemampuan mengenal huruf pada anak penting untuk dikembangkan, karena mengenal huruf adalah tahap awal dari anak untuk bisa membaca yang diperlukan setiap hari, kegiatan dapat dilakukan dengan mengenalkan bentuk huruf mengurutkan huruf abjad.

Pada dasarnya teori dan praktek Pendidikan sangat erat kaitannya, yang menjadi topik utamanya adalah pengenalan huruf pada anak kelompok B di RA Al



Fakhriyyah, sehingga untuk pengenalan huruf memerlukan media atau permainan untuk mempermudah anak. Pengenalan huruf dengan menggunakan permainan mencari jejak memiliki hubungan yang erat, dimana di dalam maze terdapat tulisan a sampai z yang mana mengenalkan kepada anak terhadap huruf tersebut secara otomatis, dan anak akan tau bentuk bentuk huruf tersebut.

Jadi hasil dari Observasi dan wawancara kepada kepala sekolah, Guru, orang tua anak peneliti menyimpulkan bahwa hasil penggunaan permainan mencari jejak ( *Maze* ) dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B di RA Al Fakhriyyah Jiken Adalah:

- a. Anak mampu mengenal bentuk huruf
- b. Anak mampu menyebutkan dan menuliskan huruf yang diinginkan oleh guru
- c. Anak mampu mengeja bacaan
- d. Anak mampu menyelesaikan masalah yang di hadapinya seperti mencari jalan keluar untuk mengurutkan huruf a sampai z
- e. Anak memiliki daya imajinasi yang kuat
- f. Mengembangkan kognitif anak
- g. Anak dapat menggunakan fisik motoriknya dengan baik ketika bermain dan belajar
- h. Anak mampu berinteraksi dengan teman dan juga guru

## SIMPULAN

Penelitian yang dilakukan di RA Al Fakhriyyah Jiken Blora, penerapan media permainan mencari jejak (maze) terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak kelompok B. Melalui kegiatan yang menyenangkan dan interaktif, anak tidak hanya dilatih untuk mengenal dan menuliskan huruf, tetapi juga terlibat aktif dalam proses belajar. Permainan ini mampu mengurangi kejenuhan anak terhadap media konvensional seperti kartu huruf, karena kegiatan dilakukan melalui aktivitas bermain yang menstimulasi rasa ingin tahu, konsentrasi, serta kerja sama antar anak. Selain itu, penggunaan media permainan mencari jejak memberikan dampak positif terhadap berbagai aspek perkembangan anak, meliputi kognitif, motorik halus, sosial emosional, dan daya imajinasi. Anak menjadi lebih sabar, tekun, dan kreatif dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Guru dan orang tua juga memiliki peran penting dalam memberikan bimbingan serta motivasi selama kegiatan berlangsung. Dengan demikian, media permainan mencari jejak (maze) dapat dijadikan salah satu alternatif pembelajaran efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia dini secara menyenangkan dan bermakna.

## DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana, 2011

Farida Nugrahani, *Metode Penelitian Kualitatif*, Solo : Cakra Boeks, 2014



Febriana N, *Pengaruh Alat Permainan Edukatif Maze Alur Tulis Terhadap Keterampilan Motorik Halus Pada Anak Kelompok A TK ABA Janturan*, Universitas Negri Yogyakarta : Skripsi, 2015

Lexy J. Moeleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya 2006

Mulyasa, *Manajemen PAUD*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2016

Nasution, N, dll, *Analisis Pembelajaran Berhitung melalui media Prisma Pintar pada Anak Usia Dini*, Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

Rosidah L, *Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Permainan Mazelaily Rosidah Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 2014

Tri Lestari Waraningsih, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Media Kartu Kata di TK Sulthoni Ngaglik Sleman*, Skripsi Universitas Negri Yogyakarta, 2014

Wahyudin, Agustin, *Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini*, Bandung : Refika Aditama, 2012

Zeliana Darniyanti, *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak kelompok A Melalui Media Audio dan Visual di Paud TK Pertiwi Ngaru aru Banyudono Boyolali Tahun Pelajaran 2017/2018*, Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Institut Agama Islam Negri Surakarta : 2018