

PENGARUH TEKA-TEKI SILANG BERGAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN BAHASA ANAK USIA DINI DI TK BANDAR LAMPUNG

Nabila Agelia Putri^{1*}, Hetty Anggraini², Tri Dewantari³, Sulistianah⁴

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, STKIP Al Islam Tunas Bangsa

e-mail: nabilaageliaputri@gmail.com^{1*}, hettyanggraini@stkipalib.ac.id², tridewantari@stkipalib.ac.id³, sulistianah@stkipalib.ac.id⁴

Abstrak: Penelitian ini dilatar belakangi oleh kemampuan bahasa anak yang belum berkembang sesuai harapan. Kemampuan bahasa anak meliputi penguasaan kosa kata anak yang masih kurang, kurangnya minat baca, serta kemampuan menulis anak yang belum berkembang. Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan pengaruh teka-teki silang bergambar terhadap kemampuan berbicara, kemampuan membaca, dan kemampuan menulis anak kelompok B di salah satu TK di Bandar Lampung. Penelitian ini merupakan pre-experimental design Sampel pada penelitian ini berjumlah 10 anak di kelas eksperimen. Pengumpulan data diperoleh dengan cara observasi dan dokumentasi. Analisis data dan uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji Mann wilcoxon karena data penelitian merupakan data ordinal. Dari hasil analisis uji Mann wilcoxon diperoleh dari hasil post test kelas eksperimen. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media teka-teki silang bergambar terhadap kemampuan bahasa anak usia dini di salah satu TK di Bandar Lampung.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Kemampuan Bahasa, Teka-Teki Silang Bergambar

THE EFFECT OF DRAWING CROSS PUZZLES ON EARLY CHILDREN'S LANGUAGE ABILITY IN BANDAR LAMPUNG KINDERGARTEN

Abstract: This research is motivated by children's language skills that have not developed as expected. Children's language skills include mastery of children's vocabulary which is still lacking, lack of interest in reading, and children's writing abilities that have not yet developed. The aim of this study was to explain the effect of crossword puzzles on the speaking, reading, and writing abilities of group B children in a kindergarten in Bandar Lampung. This study was a pre-experimental design. The sample in this study consisted of 10 children in the experimental class. Data collection was obtained by means of observation and documentation. Data analysis and hypothesis testing in this study used the Mann Wilcoxon test because the research data is ordinal data. From the results of the analysis of the Mann Wilcoxon test, it was obtained from the post-test results of the experimental class. It can be concluded that there is an influence of crossword puzzle media on the language skills of early childhood in one of the kindergartens in Bandar Lampung.

Keywords: Early Childhood, Language Skills, Illustrated Crosswords

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi bagi setiap orang termasuk anak-anak. Anak dapat mengembangkan kemampuan sosialnya melalui berbahasa. Keterampilan bergaul dalam lingkungan sosial dimulai dengan penguasaan kemampuan berbahasa. Melalui bahasa anak dapat mengekspresikan pikirannya, sehingga orang lain dapat memahaminya dan menciptakan suatu hubungan sosial. Jadi, tidaklah

mengherankan bahwa bahasa dianggap sebagai banyak berbicara merupakan cerminan anak yang cerdas.

Menurut (McLeod et al., 2019) berbicara merupakan penyampaian pesan yang dilakukan secara lisan dan masa anak usia dini merupakan masa yang penting dalam mengembangkan kemampuan berbicara pada anak, dan melalui kemampuan berbicara tersebut akan dapat membentuk anak menjadi percaya diri, kreatif, serta membantu anak untuk dapat menguasai dan memperluas keterampilan belajar mereka.

Dalam penelitian ini kemampuan berbicara anak fokus dalam pemerolehan kosakata atau pembendaharaan bahasa. Semakin banyak kosakata yang dimiliki anak, semakin besar pula peluang anak untuk mengucapkan dan mengetahui arti kata yang diucapkan. Pentingnya pemerolehan kosakata bertujuan sebagai penyambung dalam perbendaharaan bahasa anak sehingga anak dengan mudah untuk mengkonsumsikan apa yang anak tersebut lihat, dengar dan juga rasakan.

Menurut (Musfiroh, 2021) pengembangan penguasaan kosakata anak dapat dilakukan melalui membaca dan menulis. Membaca merupakan suatu proses memperoleh pesan dari media tertulis. Membaca juga dapat diartikan sebagai pemahaman untuk memahami pola-pola bahasa dari gambaran secara tertulis. Sedangkan menulis merupakan suatu lambang-lambang grafis yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang sehingga orang tersebut dapat memahami lambang-lambang grafis tersebut. Menulis juga merupakan suatu kemampuan untuk mengungkapkan ide, pikiran, pengetahuan, ilmu dan pengalaman-pengalaman hidup dalam bentuk tulis yang jelas, runtut, ekspresif, enak dibaca dan dapat dipahami. Senada dengan pendapat (Radon, 2021) membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang bersifat reseptif, artinya seseorang yang melakukan aktivitas membaca dapat meningkatkan ilmu pengetahuan, memperoleh berbagai informasi dan bertambah luas wawasannya melalui indera penglihatan dalam bentuk simbol-simbol yang rumit, yang disusun sedemikian rupa sehingga mempunyai makna.

Di era modern ini perlu adanya suatu inovasi untuk meyemangati siswa dalam proses belajar mengajar, terutama dalam hal membaca, untuk itu guru harus paham soal adanya inovasi dalam pendidikan. Dengan media pembelajaran siswa akan merasa berbeda dalam proses pembelajarannya tidak pasif dan bosan. Untuk itu proses pembelajaran anak usia dini menggunakan media pembelajaran sebagai alat untuk proses pengajaran seorang guru. Dikaitkan dengan pembelajaran, media diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk

membawa informasi berupa materi ajar dari guru kepada anak didik sehingga anak didik akan lebih tertarik dalam proses pembelajaran. Sama halnya dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Isnaini & Hidayah, 2020) media adalah alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran mempermudah guru untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga menjadi jelas dan tidak adanya penyajian yang berbentuk tekstual yang membuat peserta didik menjadi bosan.

Bagi seorang anak, bermain adalah kegiatan yang mereka lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar dan bekerja. Anak-anak umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya dimanapun mereka memiliki kesempatan sehingga bermain adalah salah satu cara anak usia dini untuk belajar, karena melalui bermainlah anak belajar tentang apa yang ingin mereka ketahui dan pada akhirnya mampu mengenal semua peristiwa yang akan terjadi disekitarnya. Senada dengan pendapat (Fadhilah, 2017) bermain adalah serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang senang, adapun kegiatannya selama itu terdapat unsur kesenangan atau kebahagiaan bagi anak usia dini maka ia disebut sebagai bermain.

Bermain merupakan alat yang paling kuat untuk membelajarkan kemampuan berbahasa anak. Melalui komunikasi inilah anak dapat memperluas kosakata dan mengembangkan daya penerimaan serta mengekspresikan kemampuan berbahasa mereka melalui interaksi dengan anak lain dan orang dewasa pada situasi bermain spontan. Secara spesifik, bermain dapat memajukan perkembangan dari segi komunikasi seperti bahasa reseptif (penerimaan) yaitu mengikuti petunjuk-petunjuk dan memahami konsep dasar, bahasa ekspresif yaitu kebutuhan mengekspresikan keinginan, perasaan, penggunaan kata-kata, frase-frase, kalimat, berbicara secara jelas dan terang, komunikasi nonverbal yaitu penggunaan komunikasi kongruen, ekspresi muka, isyarat tubuh, isyarat tangan dan memori pendengaran/pembedaan yaitu memahami

bahasa berbicara dan membedakan bunyi.

Penduduk perlu menerapkan gagasan baru untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak dengan menambahkan berbagai kosakata pada anak dan menstimulasi perkembangan bahasa anak dengan berkomunikasi secara aktif. Anak perlu terus dilatih untuk berpikir dan menyelesaikan masalah melalui penemuan-penemuan kosakata yang dimilikinya. Kegiatan nyata yang diperkuat dengan komunikasi akan terus meningkatkan penguasaan kosakata dalam kemampuan bahasa anak. Lebih daripada itu anak harus ditempatkan diposisi yang terutama, sebagai pusat pembelajaran yang perlu dikembangkan potensinya. Ketika belajar bahasa anak perlu menggunakan berbagai strategi, misalnya permainan yang bertujuan terhadap penguasaan kosakata anak dan penggunaan berbagai media yang mendukung pembelajaran penguasaan kosakata dalam kemampuan berbicara, membaca, serta menulis untuk keterampilan bahasa. Dengan demikian anak akan mendapatkan pengalaman bermakna dalam meningkatkan kemampuan berbahasanya melalui penguasaan kosakatanya yang meliputi kemampuan berbicara, membaca dan menulis.

Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan tempat belajar dan bermain bagi anak usia dini. Pelaksanaan program kegiatan TK harus menciptakan suasana yang nyaman bagi pertumbuhan dan perkembangan anak terutama terhadap kemampuan bahasa. Oleh karena itu, guru merencanakan dan melaksanakan pembelajaran harus memperhatikan kematangan dan tahap perkembangan anak, kesesuaian alat bermain serta metode yang digunakan menurut (Anggraini, 2015). Salah satu media pembelajaran yang menarik untuk diterapkan adalah media pembelajaran teka-teki silang. Teeka-teki silang sudah dikenal oleh seluruh lapisan masyarakat, namun masih jarang digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas. Untuk itu peneliti tertarik untuk meneliti teka-teki silang terhadap kemampuan bahasa anak usia dini. Penggunaan teka-teki silang yang selanjutnya akan disebut TTS bergambar sebagai media pembelajaran pemerolehan bahasa dapat membantu anak dalam penguasaan kosa

katanya.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti pada hari Senin tanggal 22 Agustus 2022 pukul 08.00 WIB pada kelompok B2 kondisi kemampuan bahasa anak di salah satu TK di Bandar Lampung menunjukkan masih terdapat anak yang belum memahami saat guru bercerita, belum mampu melaksanakan perintah, belum bisa menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal. Hal tersebut dilihat dari pembelajaran di kelas saat proses pembelajaran yang kurang efektif. Media yang digunakan dalam mendukung perkembangan bahasa anak masih belum menarik, contohnya seperti hanya media lembar kertas dan hanya gambar sesuai tema, kurangnya kreativitas guru dalam menyampaikan materi membuat sebagian anak lebih sering bermain dengan temannya dan bercerita sendiri sehingga tidak memperhatikan pelajaran yang diterapkan guru. Menurut (Purwanti & Simatupang, 2017) teka-teki Silang merupakan permainan yang didalamnya terdapat kotak-kotak untuk diisi dengan jawaban yang benar sesuai dengan soal.

Bermain teka-teki silang merupakan permainan yang bertujuan untuk membangun pengetahuan anak melalui pengalaman yang diperoleh dari aktivitas memecahkan suatu soal atau teka-teki silang sendiri, yang dapat berupa gambar, kata, atau huruf. Penggunaan TTS dirasa tepat untuk mengatasi masalah kemampuan bahasa anak dikarenakan peneliti tertarik untuk mengatasi masalah kemampuan bahasa anak dikarenakan peneliti tertarik untuk menggunakan TTS bergambar sebagai pembelajaran media TTS bergambar. Penelitian ini menjadi penting untuk diteliti karena tanpa media yang menarik dan menyenangkan maka tidak akan menciptakan suatu pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan anak akan mudah bosan dan tentunya akan menghambat perkembangan anak dalam menggali potensi kemampuannya.

Selaras dengan Permendikbud no 137 tahun 2014 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) kemampuan bahasa anak di usia 5-6 tahun dalam lingkup perkembangan memahami bahasa yaitu:

1. Anak sudah mulai mengerti beberapa perintah secara bersamaan,
2. Mengulang kalimat yang lebih kompleks
3. Memahami aturan dalam suatu permainan,
4. Senang dan menghargai bacaan

Dalam lingkup mengungkapkan bahasa yaitu :

1. Anak mampu menjawab pertanyaan yang lebih kompleks,
2. Anak menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama,
3. Anak berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol persiapan membaca, menulis dan berhitung,
4. Anak menyebutkan kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-predikat-keterangan)
5. Anak memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain,
6. Anak melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah diperdengarkan.
7. Anak menunjukkan pemahaman konsep-konsep dalam buku cerita.

Selanjutnya dalam lingkup keaksaraan yaitu:

1. Anak menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal,
2. Anak mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya,
3. Anak menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama,
4. Anak memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam peneliti ini adalah penelitian kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu *pre experimental Designs (nondesigns)* Menurut (Sugiyono, 2015) *pre-eksperimental designs* merupakan eksperimen belm bersungguh-sungguh, dikarenakan masih terdapat *variable* luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya *variable dependen*. Hasil

eksperimen yang merupakan *variable dependen* itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh *variable independen*.

Populasi dan sampel penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B di salah satu TK di Bandar Lampung dengan jumlah sebanyak 70 siswa. Sampel adalah sebagai atau wakil populasi yang diteliti. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling*, hal ini dikarenakan penentuan sampel berdasarkan kriteria khusus yaitu peserta didik yang memiliki kemampuan bahasa rendah. Dalam penelitian ini sampel yang digunakan adalah anak kelompok B2 di salah satu TK di Bandar Lampung sebanyak 10 anak.

Teknik pengumpulan data. Teknik pengumpulan data dapat dilaksanakan dengan berbagai cara yaitu, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu :

1. Tes. Tes dilakukan untuk kelas sampel dengan perlakuan item tes yang sama, yaitu *pretest* dan *post-test* dipakai untuk mengukur kemampuan teka teki silang bergambar terhadap kemampuan bahasa anak di salah satu TK di Bandar Lampung.
2. Non Tes
 - a) Observasi

Observasi yaitu alat yang digunakan peneliti ketika melakukan pengamatan yang pencatatan secara sistematis terhadap berbagai hal yang berkaitan dengan penelitian.

- b) Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mengumpulkan data-data tertulis dan arsip-arsip yang terkait dengan variabel yang diteliti. Data tersebut dapat berupa latar belakang sekolah dan foto-foto saat penelitian sebagaimana terlampir.

Instrument yang digunakan yaitu observasi dan dokumentasi.

Tahapan-Tahapan Penelitian Eksperimen Pengaruh Teka-Teki Silang Terhadap Kemampuan Bahasa

1. pra-penelitian

Dari 70 anak kelompok usia 5-6 tahun penelitian melakukan *pretest* dengan cara membagikan lembar kerja dengan gambar sesuai tema tanpa diberikan stimulus dan melakukan observasi guna mencari anak yang mengalami kesulitan dalam kemampuan

bahasa.

2. 10 siswa yang mengalami kesulitan dalam kemampuan bahasa akan diberikan pembelajaran dengan menggunakan teka-teki silang bergambar sebanyak 4 kali dengan lembar pembelajaran yang berbeda.
3. Setelah pembelajaran teka-teki silang bergambar dilakukan sebanyak 4 kali kepada peserta didik selanjutnya peneliti memberikan post-test dengan menggunakan lembar kegiatan teka-teki silang bergambar sesuai tema kepada anak kelas eksperimen.

HASIL & PEMBAHASAN

Hasil

Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu mengadakan studi pendahuluan lokasi penelitian yaitu di salah satu TK di Bandar Lampung. Pada pelaksanaan penelitian, waktu yang diberikan ketika melakukan pretest dan posttest pada kelas eksperimen yaitu 60 menit. Saat pretest di kelas eksperimen peneliti mengamati penguasaan kosa kata, kemampuan membaca dan menulis untuk menggunakan media teka teki silang namun tidak bergambar dan tidak ada perlakuan. Pada posttest kelas eksperimen peneliti menggunakan media teka-teki silang bergambar sekaligus diberikan perlakuan untuk mengetahui penguasaan kosakata, kemampuan membaca dan menulis anak. Jadi media teka-teki silang bergambar dan perlakuan hanya diberikan untuk kelas eksperimen pada saat posttest.

Analisis Data

1. Uji Instrumen

a. Uji Validasi

Sebelum instrumen penelitian dan pembelajaran diberikan kepada anak yang menjadi sampel penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji validasi instrumen untuk mengetahui instrumen tersebut valid atau tidak oleh karena itu peneliti meminta bantuan kepada dosen ahli pembelajaran PGPAUD (Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini) yaitu Ibu Sulistianah, S.Pd., M.Hum sebagai validator.

Berdasarkan uji validitas yang

dilakukan, diperoleh kesimpulan bahwa instrumen penelitian tersebut dinyatakan layak digunakan.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dalam suatu uji menunjukkan konsistensi suatu alat pengukur didalam mengukur gejala yang sama. Uji reliabilitas digunakan sebagai syarat kedua instrumen pengumpulan data. Dalam penelitian ini uji reliabilitas untuk alternatif jawaban menggunakan uji Cronchbach's Alpha dengan bantuan SPSS (Statistical Package for Sosial Science) versi 20.0.

2. Uji Hipotesis

a. Uji Mann Wilcoxon Penguasaan kosa kata

Adapun hasil perhitungan uji Mann wilcoxon data instrumen penelitian posttest dari penguasaan kosa kata yaitu sebagai berikut :

Tabel 4.4
Wilcoxon Signed Ranks Test

Ranks

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post Test - Pre Test			
Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
Positive Ranks	10 ^b	5.50	55.00
Ties	0 ^c		
Total	10		

a. Post Test < Pre Test

b. Post Test > Pre Test

c. Post Test = Pre Test

Tabel 4.5
Output Hasil Wilcoxon

Kemampuan Berbicara

Test Statistics^a

	Post Test - Pre Test
Z	-2.809 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.005

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Berdasarkan hasil hitung menggunakan rumus Wilcoxon di atas dapat dilihat bahwa hasil hitungan Asymp. Sig. (2-tailed) yaitu Sedangkan hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Ho= tidak ada pengaruh penggunaan teka-teki silang bergambar terhadap kemampuan berbicara.

Ha = ada pengaruh penggunaan teka-teki silang bergambar terhadap kemampuan berbicara.

Dari hasil perhitungan dapat dilihat bahwa nilai Sig. <0,05 yaitu maka Ho di tolak dan Ha -diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan teka-teki silang bergambar terhadap kemampuan berbicara

Pembahasan

Permainan yang dapat menimbulkan keinginan dan rasa senang dalam belajar tanpa harus berhadapan dengan situasi yang menjenuhkan. Hal ini juga dikuatkan oleh syifa yaitu metode teka-teki silang merupakan permainan dimana kita harus mengisi ruang kosong dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Oleh karena itu metode ,teka-teki silang bergambar sesuai dengan kebutuhan anak untuk meningkatkan penguasaan kosakata.

Gambar TTS yang sudah diisi oleh siswa

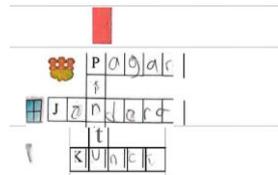
Gambar 1

Gambar 2



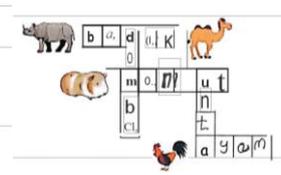
Gambar 3

Gambar TTS Bergambar Lingkungan Selatar



Gambar 4

Gambar TTS Bergambar binatang



adanya teka-teki silang bergambar akan membantu anak dalam proses belajar membacanya, huruf demi huruf akan nampak di kolom yang ditulis anak sehingga memudahkan anak untuk mengeja dan juga membedakan huruf. Selanjutnya, (Hidayat et al., 2018) menunjukkan hasil penelitian tentang penggunaan Media TTS dalam peningkatan nilai siswa dengan hasil bahwa penguasaan kosakata yang dimiliki siswa serta motivasi dan antusias siswa dalam mempelajari bahasa Arab menjadi meningkat. Kemudian, (Setiawan, 2015) menguatkan penelitian sebelumnya dengan melakukan penelitian pada siswa tuna rungu dengan hasil bahwa media TTS memiliki pengaruh yang baik pada peningkatan penguasaan kosakata siswa.

Pemerolehan observasi diuji menggunakan uji Mann Wilcoxon dengan pertimbangan bahwa data tersebut merupakan data ordinal yang menyangkut nature data termasuk statistik non parametrik. Nilai rata-rata post-test pada kelas B2 (kelas eksperimen = 4,18), dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosa kata pada kelas eksperimen lebih tinggi. Asymp.sig (2-failed) pada uji Wilcoxon yaitu 0,05 yang artinya Ho ditolak dan Ha diterima.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media teka-teki silang bergambar memberikan pengaruh dalam kemampuan berbicara anak. Adanya teka-teki silang bergambar memudahkan anak untuk mengingat apa yang sudah didapat ataupun pengalaman yang sudah dimilikinya bahkan pengalaman baru dalam kemampuan berbicara. Hal ini dikuatkan dengan pendapat (Atun, 2020) penguasaan kosakata adalah penguasaan seseorang untuk mengenal, memahami, dan menggunakan kata-kata dengan baik dan benar dengan mendengar, berbicara, membaca dan menulis. Penguasaan kosakata penting dalam kehidupan, khususnya di dalam komunikasi. Dengan penguasaan

kosakata yang memadai, seseorang akan mampu berbahasa dengan baik dan lancar. Dukungan dari (Musfiroh & Listyorini, 2016); (Vera, 2019) yaitu tujuan teka-teki silang bergambar dalam pembelajaran adalah mengasah otak anak dalam berfikir mempelajari kosa kata, motivasi, dan memberi pemahaman terhadap kosa kata yang mudah dan mendalam.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan temuan dan pembahasan, peneliti menyimpulkan beberapa hal diantaranya seperti kemampuan bahasa anak melalui teka-teki silang bergambar pada anak kelompok B di TK Amarta Tani Bandar Lampung dilakukan melalui kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode eksperimen. Kegiatan eksperimen dilakukan oleh anak berupa kegiatan teka teki silang bergambar dengan beberapa tema. Kegiatan ini dilakukan sebanyak empat kali pertemuan. Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan 1) data berdistribusi normal dan homogen 2) uji efektivitas dengan uji Y menunjukkan kelas eksperimen nilai signifikansi sebesar $4,18 > 0,05$ dan nilai sig (2-tailed) $0,05$ dengan menggunakan uji Wilcoxon yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima dan ada pengaruh dalam melakukan kegiatan teka teki silang bergambar pada anak kelompok B di TK Amarta Tani Bandar Lampung. Hasil dari pelaksanaan kegiatan pembelajaran melalui metode eksperimen dapat meningkatkan kemampuan bahasa pada anak kelompok B TK Amarta Tani melalui metode eksperimen. Hal ini merupakan dampak dari metode eksperimen adalah metode yang sesuai untuk anak usia dini yang menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Saran

Berdasarkan penelitian tindakan yang penulis lakukan, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut yaitu, bagi guru agar pembelajaran dapat dicapai, maka sebaiknya dapat memberikan pembelajaran dengan memberikan media dan metode yang menarik serta bervariasi sesuai dengan karakteristik anak serta menggunakan media yang menarik dalam proses belajar mengajar di kelas. Bagi sekolah diharapkan membuat kebijakan

kepada guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran yang bebas dan kreatif, tanpa harus terfokus dengan tradisi belajar yang lama yang sama sekali tidak membantu siswa menemukan cara belajar yang sesuai dan menyenangkan baginya. Sedangkan bagi calon peneliti selanjutnya yang ingin melanjutkan penelitian yang berkaitan dengan menggunakan media media teka-teki silang bergambar dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa, dapat dikembangkan dalam mata pelajaran yang lainnya sesuai dengan materinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, A. N. (2015). *Pengaruh Penerapan Media Permainan Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Kemampuan Menulis Kalimat Bahasa Madarin Kelas X IPA Sidoarjo*. UNiversitas Surabaya.
- Atun, U. Z. (2020). *Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Anak dari Segi Umur, Jenis Kelamin, Jenis Kosakata, Sosial Ekonomi Orang Tua, dan Pekerjaan Orang Tua*. Universitas Bengkulu.
- Fadhilah, M. (2017). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Prenadamedia Group.
- Hidayat, T., Magdalena, R., & Ulfah, S. M. (2018). *Penggunaan Media Teka-Teki Silang Untuk meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas V Madrasah Ibtidayah Nurul Ihsan Telanaipura Kota Jambi*.
- Isnaini, N., & Hidayah, D. (2020). *Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa*. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- McLeod, Sharynne, J, L., & C.W, H. (2019). *A Longitudinal population study of literacy and numeracy outcomes for children identified with speech, language, and communication need in early childhood*.
- Musfiroh, T. (2021). *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Universitas Terbuka.
- Musfiroh, T., & Listyorini, B. (2016). *Konstruksi Kompetensi Literasi Untuk Siswa Sekolah Dasar*. *LITERA*, 15(1). <https://doi.org/10.21831/ltr.v15i1.9751>
- Purwanti, I. Y., & Simatupang, N. (2017). *Pengaruh Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Terhadap Kemampuan Menulis Anak Usia 5-6 Tahun di TK Dharma Wanita Dlanggu Mojokerto*.
- Radon, S. (2021). *Hubungan Pemahaman*

Membaca Dengan Kemampuan Menulis Paragraf Narasi Siswa Kelas V SDN Tani Universitas Quality.

Setiawan. (2015). *Pengaruh Penggunaan Media Teka-Teki Silang Bergambar Terhadap Penguasaan Kosakata Peserta Didik Tuna Rungu Kelas IV.*

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development.* Alfabeta.

Vera, D. P. S. (2019). *Pengaruh Teka-Teki Silang Bergambar Terhadap Kemampuan Bahasa Anak Kelompok B Di RA Raden Fatah Podorejo Sumbergempol Tulungagung.*