

TEKA TEKI BERGAMBAR SEBAGAI UPAYA MENSTIMULASI PENGUASAAN KOSAKATA ANAK USIA DINI

Sugiarto

IAI An Nur Lampung

Email: sugiarto@an-nur.ac.id

Diterima: 28/10/2021	Revisi: 21/11/2021	Disetujui: 04/12/2021
-------------------------	-----------------------	--------------------------

ABSTRAK

Berbahasa anak usia dini merupakan suatu kegiatan yang meliputi kemampuan mengungkapkan sesuatu, mendengar, memahami bahasa dan juga dapat dengan membaca gambar. Menstimulasi perkembangan bahasa anak dapat dilakukan dengan bermain. Bermain merupakan kegiatan yang memiliki banyak manfaat bagi anak usia dini salah satunya mengembangkan kemampuan kosakata anak. Salah satu kegiatan yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan kosakata anak salah satunya adalah bermain teka-teki, karena sesuai kebutuhan anak usia dini yaitu bermain sehingga pembelajaran yang disampaikan harus menyenangkan dan dalam konsep bermain. Teka-teki merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran keterampilan menulis. Bermain teka-teki dapat mengasah tebakan, pikiran dan terkaan anak dalam mengenal huruf dan mengembangkan kosakata.

Kata Kunci: *Teka Teki, Bergambar, Kosakata AUD*

PENDAHULUAN

Usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia. Masa ini ditandai oleh berbagai periode penting yang fundamental dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir

perkembangannya. Salah satu periode yang menjadi penciri masa usia dini adalah periode keemasan. Banyak konsep dan fakta yang ditemukan memberikan penjelasan periode keemasan pada masa usia dini, yaitu masa semua potensi anak berkembang cepat.

Beberapa konsep yang disandingkan untuk masa anak usia dini adalah masa eksplorasi, masa identifikasi/imitasi, masa peka, masa bermain, dan masa membangkang tahap awal. Namun, di sisi lain anak usia dini berada pada masa kritis, yaitu masa keemasan anak tidak akan dapat diulang kembali pada masa-masa berikutnya., jika potensi-potensinya tidak distimulasi secara optimal dan maksimal pada usia dini tersebut. Dampak dari tidak terstimulasinya berbagai potensi saat usia emas, akan menghambat tahap perkembangan anak berikutnya. Jadi, usia emas hanya sekali dan tidak dapat diulang lagi.

Pembelajaran di PAUD seharusnya dilakukan melalui bermain dengan memberikan kesempatan dan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak. Bermain adalah suatu cara penyajian materi dengan cara melakukan kegiatan yang mengandung unsur pendidikan yang dapat mengembangkan kemampuan dan kecerdasan anak dengan cara yang lebih baik dan menyenangkan, sehingga dalam kegiatan pembelajaran anak tidak merasa bosan dan kesulitan. Bermain dilakukan untuk memberi kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kemampuannya secara langsung baik jasmani maupun rohani. Bermain merupakan kegiatan yang memiliki banyak manfaat bagi anak usia dini salah satunya mengembangkan kemampuan kosakata anak. Salah satu kegiatan yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan kosakata anak salah satunya adalah bermain teka-teki, karena sesuai kebutuhan anak usia dini yaitu bermain sehingganya pembelajaran yang disampaikan harus menyenangkan dan dalam konsep bermain. Bermain teka-teki dapat mengasah tebakan, pikiran dan terkaan anak dalam mengenal huruf dan mengembangkan kosakata. Sehingganya ketika pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan anak maka anak akan nyaman dan lebih mudah memahami apa yang

sudah disampaikan oleh guru.

Menurut Khalillah Teka-teki merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran keterampilan menulis. Media ini sangat mudah untuk dibuat oleh guru dan dapat digunakan untuk semua tingkatan, baik untuk pemula, menengah atau yang sudah lanjut, disamping itu juga materi yang dapat dipilih sesuai dengan tujuan pembelajarannya. (Khailullah, 2013).

Teka-teki pun merupakan salah satu permainan bahasa. Permainan ini dapat digunakan sebagai media untuk melatih penguasaan kosakata dan keterampilan membaca (Hasanah, 2010). Menurut Nia Hidayat dalam (Mirzandani, 2012) teka-teki silang atau disingkat TTS adalah suatu permainan di mana kita harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Huruf-huruf tersebut akan membentuk kata yang merupakan jawaban dari pertanyaan yang ada.

Penguasaan Kosakata Anak Usia Dini

Kosakata adalah perbendaharaan/kekayaan yang dimiliki oleh suatu bahasa (Soedjito & Saryono, 2011). Kosakata disebut juga *leksion* sebagai salah satu aspek bahasa yang memiliki peranan penting dan harus dikuasai oleh seseorang agar dapat mengungkapkan pendapat atau gagasan (Yustitia, 2011). Kosakata merupakan hal penting dalam pembelajaran bahasa karena semakin banyak kosakata semakin baik pula kita berkomunikasi. Seperti yang ditulis oleh (Guntur & Tarigan, 2011) “semakin kaya kosakata yang dimiliki, semakin besar pula kemungkinan kita terampil berbahasa”.

Berbahasa anak usia dini merupakan suatu kegiatan yang meliputi kemampuan mengungkapkan sesuatu, mendengar, memahami bahasa dan juga dapat dengan membaca gambar. Dimana membaca merupakan kegiatan yang bisa mengungkapkan bahasa pada anak usia dini dan dilakukan oleh anak usia dini. Penggunaan bahasa anak akan berkembang sesuai hukum alam, yaitu mengikuti bakat,

kodrat, dan ritme perkembangan yang alami. Namun perkembangan itu sangat dipengaruhi oleh lingkungan atau oleh pengaruh lingkungan.

Bahasa adalah suatu bentuk komunikasi, baik itu lisan, tertulis atau isyarat yang berdasarkan pada suatu sistem dari simbol-simbol. Bahasa terdiri dari kata-kata yang digunakan oleh masyarakat beserta aturan-aturan untuk menyusun berbagai variasi dan mengkombinasikannya. Semua orang memerlukan bahasa untuk berbicara dengan orang lain, mendengarkan orang lain, membaca, dan menulis.

Tabel Indikator Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-5 tahun

Tabel. Indikator Perkembangan Bahasa

Lingkup Perkembangan	Usia 4-5 tahun
Perkembangan Kosakata	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan bermacam-macam kata benda yang ada di lingkungan sekitar 2. Bercerita tentang gambar yang disediakan atau yang dibuat sendiri 3. Menghubungkan gambar/benda dengan kata 4. Membaca gambar yang memiliki kata/kalimat sederhana 5. Menghubungkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya

Penguasaan kosakata adalah kemampuan untuk mempergunakan kata (Nurgiyantoro, 2010). Kosakata sangatlah penting untuk dikuasai terutama dalam berkomunikasi. Menurut (Hermanto, 2011) untuk dapat berkomunikasi tentu diperlukan ketersediaan dan ketercukupan perbendaharaan kata. Semakin banyak kosakata yang dikuasai maka semakin mempermudah dalam berkomunikasi. Ketersediaan dan ketercukupan perbendaharaan kata itu tidak saja hanya dalam kemampuan

pengucapan tetapi juga kemampuan memahami arti apa

yang didengar, diucapkan, atau dibaca. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata adalah kemampuan seseorang dalam menguasai kekayaan/perbendaharaan kata yang harus dimiliki seseorang. Sebagai salah satu aspek bahasa, sangatlah penting bagi seseorang untuk dapat menguasainya dengan baik. Kosakata sangat diperlukan dalam berkomunikasi. Semakin banyak kosakata yang dikuasai maka semakin mudah dalam berkomunikasi. Penguasaan kosakata tidak hanya dalam kemampuan pengucapan saja, tetapi juga kemampuan dalam memahami arti dari kosakata tersebut. Berikut tabel indikator penguasaan kosakata anak usia 4-5 tahun.

Tabel 2.2

Indikator Penguasaan Kosakata Anak

Aspek Perkembangan	KD	Indikator
Penguasaan Kosakata Anak	1.1	Anak mampu menulis huruf sesuai dengan pola
	2.1	Anak mampu mengenal kosakata melalui gambar
	2.2	Anak mampu mengenal gambar
	2.3	Anak mampu menyusun kosakata sesuai gambarnya
	3.1	Anak mampu menulis kosakata dari objek yang dilihat
	3.2	Anak mampu mengingat kosakata

Ruang Lingkup Kosakata

Menurut Hurlock dalam (Pramesti, 2015) ada dua jenis kosakata yang harus dikuasai oleh anak, yaitu kosakata umum dan kosakata khusus. Kosakata umum meliputi kata kerja, kata benda, kata sifat, kata keterangan, kata perangkai atau kata ganti orang. Sedangkan kosakata khusus meliputi kosakata waktu, warna, uang, kosakata rahasia, kosakata populer, dan kosakata makian.

Nelson dalam (Walker, 2010) menjelaskan bahwa urutan penguasaan kosakata umum pada anak dimulai dari kata benda, kata kerja, kata sifat, kata sosial, dan kata fungsi. Urutan tersebut disesuaikan dengan kemampuan berpikir anak yaitu dari konkret ke abstrak. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup kosakata meliputi kata kerja, kata sifat, kata benda, kata fungsi, kata keterangan, kata sosial, kata perangkai atau kata ganti orang, dan lain sebagainya. Tahap Penguasaan Kosakata

Tahap penguasaan kosakata menurut (Keraf, 2008) terbagi menjadi tiga masa, yaitu:

a. Tahap Anak-anak

Penguasaan kosakata lebih ditekankan pada kesanggupan untuk mengungkap gagasan yang konkret.

b. Masa Remaja

Terjadi proses belajar untuk menguasai bahasan yang kompleks dan memperluas bahasan kosakatanya.

c. Masa Dewasa

Penguasaan kosakata pada masa ini semakin mantap karena seorang anak semakin banyak terlibat komunikasi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata adalah kemampuan seseorang untuk mengenal, memahami dan menggunakan kata-kata. Pada masa anak-anak penguasaan kosakata lebih ditekankan pada penguasaan kosakata yang dapat digunakan untuk mengungkapkan gagasan dalam bentuk konkret. Pemberian kosakata alangkah lebih baik apabila dimulai dari yang konkret lalu abstrak.

Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini

Dalam mengenal huruf, setiap anak usia dini pasti memiliki kemampuan yang berbeda antara anak yang satu

dengan yang lain. (Rasyid, Mansyur, & Suratno, 2009) mengatakan bahwa kemampuan mengenal huruf bagi anak usia dini merupakan bagian penting dalam merekam berbagai jenis bunyi dan bentuk huruf yang didengar dan dilihat anak dari lingkungannya, baik huruf latin, arab maupun huruf lainnya. Berbagai bunyi huruf yang dikenal anak akan menumbuhkan kemampuan anak dalam memilah dan memilih berbagai jenis huruf yang ada.

Dalam melatih anak untuk mengenal huruf dan mengucapkannya harus diulang-ulang secara terus menerus. Pada awalnya, anak usia dini dapat mulai mengenal simbol dan huruf sejak dini melalui lingkungan sekitar. Dengan demikian, anak akan menjadi semakin akrab dengan simbol huruf yang ada disekitar anak. Sesungguhnya anak usia dini juga tertarik dengan bunyi dan suara, sehingga dalam mengenal suatu huruf terlebih dahulu anak harus mendengar bunyi huruf tersebut dengan jelas dan benar. Menurut (Suyanto, 2005) mengatakan bahwa bagi anak usia dini dalam mengenal huruf A-Z dan untuk mengingatnya sebenarnya bukanlah hal yang sulit. Bahwa hal ini disebabkan karena sesungguhnya anak-anak sudah mulai dapat mengenal huruf cetak dengan berinteraksi dengan buku dan bahan tertulis lainnya sejak dini (Seefeld & Barbara, 2008).

Pendapat lain yang senada juga dikemukakan oleh (Seefeld & Barbara, 2008) bahwa anak-anak juga mulai mengenal huruf cetak melalui huruf cetak lingkungan atau biasa disebut *environmental print*. Apabila seorang anak sudah belajar satu huruf maka sangat dianjurkan bagi orang tua dan pendidik untuk memberikan latihan lanjutan. Latihan tersebut dapat dilakukan dengan mencari huruf yang sudah dikenal anak tersebut pada bungkus makanan, kotak kue, surat kabar atau pada papan iklan yang ada dipinggir jalan. Yang perlu diperhatikan oleh orang tua dalam hal ini adalah ketika melakukan latihan tersebut usahakan dalam situasi bermain yang menyenangkan bagi anak sehingga anak tidak merasa tertekan. Kegiatan ini bertujuan supaya kemampuan anak dalam mengenal huruf dapat semakin baik (Sunartyo, 2006).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal huruf tidak sama, sehingga dalam upaya mengenalkan huruf harus disesuaikan dengan kemampuan masing-masing anak. Mengetahui huruf sendiri bagi anak merupakan bagian terpenting dalam merekam berbagai jenis bunyi dan huruf. Dengan demikian, dalam mengenalkan huruf juga harus dilakukan secara berulang-ulang dan terus menerus.

Konsep Teka-Teki Bergambar

Teka-teki merupakan permainan bahasa, dimana permainan ini digunakan untuk melatih penguasaan kosakata dan keterampilan membaca (Hasanah, 2010). Teka-teki yang saat ini sudah dikenal khalayak umum merupakan teka-teki yang dimana bentuknya berupa permainan dengan ruang-ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf-huruf membentuk sebuah kata yang merupakan jawaban dari pertanyaan yang diberikan.

Bermain teka-teki menurut (Nuraini & Sujiono, 2009) memiliki beberapa manfaat yaitu: a. Mengembangkan kemampuan anak dalam berpikir b. Teka-teki akan mendorong rasa ingin tahu anak c. Mengembangkan kemandirian pada diri anak. Menurut (Mirzandani, 2012) permainan teka-teki memiliki manfaat untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik, sebab dalam mengisi teka teki, anak diminta untuk dalam kondisi pikiran yang jernih, rileks dan tenang akan membuat memori otak kuat, sehingga daya ingat pun dapat meningkat. Oleh karena itu, permainan teka-teki dapat berguna untuk membantu dalam proses pembelajaran bahasa, karena permainan ini merupakan jenis dari permainan bahasa dan melalui permainan ini dapat meningkatkan penguasaan kosakata dan keterampilan membaca pada anak.

Menurut (Endah, 2011) teka-teki sudah lama dikenal oleh masyarakat di Indonesia mulai dari mereka yang berusia muda sampai mereka yang tua. Materi yang diajarkan melalui teka-teki adalah kosakata. Dalam memilih media permainan bahasa pendidik harus kreatif dan sesuai

dengan jumlah peserta didik. Dengan menggunakan media teka-teki silang bergambar tersebut proses pembelajaran akan lebih menarik. Para peserta didik akan lebih tertarik dengan media teka-teki silang bergambar yang melibatkan visual. Karena dengan gambar akan membantu peserta didik dalam pembelajaran kosakata dan akan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Menurut (Arsyad, 2011) mengatakan bahwa gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, mislalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras. Gambar juga dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. Menurut (Sudjana & Rivai, 2010) kelebihan gambar adalah perangkat pengajaran yang dapat menarik minat belajar siswa secara efektif, gambar juga mampu membantu para siswa dalam membaca buku pelajaran terutama dalam menafsirkan dan mengingat-ingat isi materi teks yang menyertainya dan gamparpun mengaitkan dengan kehidupan nyata, agar minat para siswa menjadi efektif.

Media teka-teki bergambar merupakan teka-teki dengan disertai gambar. Menurut (Kustandi & Sutjipto, 2011) gambar adalah media pembelajaran yang sering digunakan. Gambar berfungsi untuk menyampaikan pesan melalui gambar yang menyangkut indera penglihatan.

Dari beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian media teka-teki bergambar adalah suatu media permainan bahasa yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar agar peserta didik tidak merasa bosan, karena media teka-teki bergambar ini dilengkapi dengan gambar-gambar yang menarik.

Kelebihan dan Kekurangan Teka-Teki Bergambar

Teka-teki merupakan permainan yang memancing anak untuk dapat berpikir untuk menemukan jawaban yang sesuai dengan petunjuk yang diberikan secara menyenangkan. Menurut (Yuliani, 2012) bermain teka-teki memiliki beberapa kelebihan yaitu:

- a. Mengembangkan kemampuan anak dalam berpikir

- b. Teka-teki akan mendorong rasa ingin tahu anak
- c. Mengembangkan kemandirian pada anak

Sedangkan kekurangan bermain teka-teki adalah sebagai berikut:

- a. Apabila permainan dilakukan terus menerus tanpa melakukan inovasi, anak akan mudah bosan
- b. Membutuhkan persiapan yang matang sebelum melakukan bermain teka- teki

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bermain teka-teki memiliki kelebihan yaitu melibatkan anak secara aktif, melatih anak menyelesaikan masalah dan dapat digunakan dengan media yang sederhana. Sedangkan yaitu membutuhkan waktu yang banyak dan harus dipersiapkan secara matang namun kekurangan yang ada di dalam teka-teki tersebut masih dapat diatasi jika guru mampu mempersiapkan kegiatan teka-teki dengan baik. sehingga guru hendaknya menekankan pada kelebihan bermain teka-teki.

Manfaat Teka-Teki Bergambar

Permainan memberikan anak kebebasan untuk berimajinasi, menggali potensi diri dan beraktifitas. Motivasi bermain anak muncul dari dalam diri mereka sendiri, anak-anak bermain untuk menikmati aktifitas mereka, untuk merasakan bahwa mereka mampu untuk menyempurnakan apa yang mereka dapat baik yang telah mereka ketahui ataupun hal-hal yang baru (Nuraini & Sujiono, 2009)

Teka-teki bergambar yang dilakukan sebagai bagian dari proses belajar, bukan hanya mengisi waktu kosong atau sekedar permainan. Teka-teki bergambar dalam penelitian ini dirancang menjadi suatu “aksi” yang akan dilakukan pendidik dan kegiatan yang akan dialami oleh peserta didik, kemudian ditarik dalam proses refleksi untuk menjadi hikmah yang mendalam dalam penilaian pembelajaran. Bermain teka-tei menurut (Nuraini & Sujiono, 2009) memiliki beberapa manfaat yaitu:

- a. Mengembangkan kemampuan anak dalam berpikir

- b. Teka-teki mendorong akan rasa ingin tahu anak
- c. Mengembangkan kemandirian pada anak

Yang dimaksud teka-teki bergambar disini adalah sebuah permainan seperti tebak kata dan ada gambarnya. Media teka-teki bergambar merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk mengembangkan penguasaan kosakata pada anak, karena media teka-teki ini sangat menarik untuk anak, aman bagi anak, dan dapat dimainkan anak sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Penguasaan Kosakata Anak Melalui Bermain Teka Teki

Anak usia dini memiliki batasan usia tertentu, karakteristik yang unik, dan berada pada suatu proses perkembangan yang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan berikutnya. Selama ini orang dewasa mengidentikkan anak usia dini sebagai orang dewasa mini, masih polos dan belum bisa berbuat apa-apa karena belum mampu berpikir. Pandangan ini berdampak pada pola perlakuan yang diberikan pada anak, antara lain sering memperlakukan anak sebagaimana orang dewasa. Saat mendidik atau membimbing anak dipaksa mengikuti pola pikir dan aturan orang dewasa. Namun, seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan banyaknya studi tentang anak usia dini, orang dewasa semakin memahami bahwa anak usia dini bukanlah orang dewasa mini, dan berbeda dengan orang dewasa.

National Association for the Education of Young Children (NAEYC) yaitu asosiasi para pendidik anak yang berpusat di Amerika, mendefinisikan rentang usia anak usia dini berdasarkan perkembangan hasil penelitian di bidang psikologi perkembangan anak yang mengindikasikan bahwa terdapat pola umum yang dapat diprediksi menyangkut perkembangan yang terjadi selama 8 tahun pertama kehidupan anak. NAEYC membagi anak usia dini menjadi 0-3 tahun, 3-5 tahun, dan 6-8 tahun. Menurut definisi ini anak usia dini merupakan kelompok manusia yang berada pada proses pertumbuhan dan perkembangan. Hal ini

mengisyaratkan bahwa anak usia dini adalah individu yang unik yang memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

Beberapa ahli pendidikan anak usia dini mengategorikan anak usia dini sebagai berikut: (1) kelompok bayi (*infancy*) berada pada usia 0-1 tahun, (2) kelompok awal berjalan (*toddler*) berada pada rentang usia 1-3 tahun, (3) kelompok pra-sekolah (*preschool*) berada pada rentang usia 3-4 tahun, (4) kelompok usia sekolah (kelas awal SD) berada pada rentang usia 5-6 tahun, (5) kelompok usia sekolah (kelas lanjut SD) berada pada rentang usia 7-8 tahun. Namun, ada juga yang membagi rentang masa anak usia dini berdasarkan penelitian perkembangan motorik halus, motorik kasar, sosial, dan kognitif serta perkembangan perilaku bermain dan minat permainan. Sementara itu terdapat enam tahap perkembangan anak usia dini menurut Bronson, yaitu (1) *young infants* (lahir hingga usia 6 bulan); (2) *older infants* (7 hingga 12 bulan); (3) *young toddlers* (usia satu tahun); (4) *older toddlers* (usia 2 tahun); (5) prasekolah dan *kindergarten* (usia 3 hingga 5 tahun); serta (6) anak sekolah dasar kelas rendah atau *primary school* (usia 6 hingga 8 tahun).

Pembelajaran Bahasa Pada Anak Usia Dini

Anak usia dini termasuk dalam kelompok umum prasekolah. Pada umur 2-4 tahun anak ingin bermain, melakukan latihan berkelompok, melakukan penjelajahan, bertanya, menirukan, dan menciptakan sesuatu. Pada masa ini anak mengalami kemajuan pesat dalam keterampilan menolong dirinya dan dalam keterampilan bermain. Seluruh sistem geraknya sudah lentur, sering mengulangi perbuatan yang diminatinya dan melakukan secara wajar tanpa rasa malu. Di taman kanak-kanak, anak juga mengalami kemajuan pesat dalam penguasaan bahasa, terutama dalam kosakata. Hal yang menarik, anak-anak juga ingin mandiri

dan tak banyak lagi mau bergantung pada orang lain (Mursid, 2017 : 153).

Montessori, mengatakan bahwa pada usia 3-5 tahun, anak-anak dapat diajari menulis, membaca, dikte dengan belajar mengetik. Sambil belajar mengetik anak-anak belajar mengeja, menulis, dan membaca. Pada masa usia 2-6 tahun, anak sangat senang kalau diberikan kesempatan untuk menentukan keinginannya sendiri, karena mereka sedang membutuhkan kemerdekaan dan perhatian. Pada masa ini juga muncul rasa ingin tahu yang besar dan menuntut pemenuhannya. Mereka terdorong untuk belajar hal-hal yang baru dan sangat suka bertanya dengan tujuan untuk mengetahui sesuatu. Guru dan orangtua hendaknya memberikan jawaban yang wajar. Sampai pada usia ini anak-anak masih suka meniru segala sesuatu yang dilakukan orangtuanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Z. (2013). *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: CV Yrama Widya.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Suatu Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Azwar, S. (2009). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Danim, S. (2008). *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Fahyuni, E. F., & Nurdyansyah. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Falahudin, I. (2014). *Pemanfaatan Media dalam*

- Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*. Vol. 1(4). (diakses 18 Juli 2019 pukul 19.00 WIB)
- Guntur, H., & Tarigan. (2011). *Pengajaran Analisis Kesalahan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Hana, A. C. & Wahyuno, E. (2016). Permainan Teka-Teki Silang Bergambar dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Ortopedagogia*. Vol. 2(1). (diakses 22 Juli 2019 pukul 23.09 WIB)
- Haryono. (2013). *Pembelajaran IPA Yang Menarik dan Mengasyikkan*. Purworejo: Kepel Press.
- Hasanah, A. (2010). Pembelajaran Berbasis Permainan TTS untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Arab Siswa MAN Godean Sleman Yogyakarta. In *Skripsi* (p. 26). Yogyakarta.
- Hermanto. (2011). Penguasaan Kosakata Anak Tunarungu dalam Pembelajaran Membaca Melalui Penerapan Metode Maternal. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 7(2), 121.
- Holis, A. (2016). Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*. Vol. 09(01). (diakses 22 Juli 2019 pukul 23.14 WIB)
- Ika, Y. P., & Nurhenti, D. S. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Terhadap Kemampuan Menulis Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Dharma Wanita Dlanggu Mojokerto. *Jurnal PAUD Teratai*. Vol. 06(03). (diakses 22 Juli 2019 pukul 23.15 WIB)
- Keraf, G. (2008). *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: Gramedia.
- Khailullah. (2013). *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Kustandi, C., & Sucipto, B. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ghalia Indonesia. Lexy J, M. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*. Vol. 37(1). (diakses 19 Juli 2019 pukul 20.03 WIB)
- Meimulyani, Y., & Caryoto. (2013). *Media Pembelajaran Adaptif Bagi Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Luxima.