

**PENGARUH PERMAINAN BINGO TERHADAP PERKEMBANGAN
KEAKSARAAN ANAK USIA 4 – 5 TAHUN DI TK NEGERI 24
DESA SUKA MAKMUR KECAMATAN SUNGAI BAHAR**

SKRIPSI



**DISUSUN OLEH:
MARTA SIRAIT
A1F121059**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JAMBI**

2025

**PENGARUH PERMAINAN BINGO TERHADAP PERKEMBANGAN
KEAKSARAAN ANAK USIA 4 – 5 TAHUN DI TK NEGERI 24 DESA
SUKA MAKMUR KECAMATAN SUNGAI BAHAR**

SKRIPSI
Diajukan Kepada Universitas Jambi
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



DISUSUN OLEH:
MARTA SIRAIT
A1F121059

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JAMBI

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Pengaruh Permainan Bingo Terhadap Perkembangan Keaksaraan Anak Usia 4 – 5 Tahun di TK Negeri 24 Desa Suka Makmur Kecamatan Sungai Bahar* : Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang disusun oleh Marta Sirait dengan Nomor Induk Mahasiswa A1F121059 telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Jambi, 25 Juni 2025

Pembimbing I

Nyimas Muazzomi, S.Ag., M.Pd.I
NIP. 197312082005012001

Jambi, 25 Juni 2025

Pembimbing II

Sri Indriani Harianja, M.Pd
NIP. 198703162022032005

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Pengaruh Permainan Bingo Terhadap Perkembangan Keaksaraan Anak Usia 4 – 5 Tahun di TK Negeri 24 Desa Suka Makmur Kecamatan Sungai Bahar*. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, yang disusun oleh Marta Sirait, dengan Nomor Induk Mahasiswa A1F121059 Telah dipertahankan didepan tim penguji pada 25 Juni 2025

Tim Penguji

- | | | |
|--|------------|-------|
| 1. Nyimas Muazzomi, S.Ag., M.Pd.I
NIP. 197312082005012001 | Ketua | _____ |
| 2. Sri Indriani Harianja, M.Pd
NIP. 198703162022032005 | Sekretaris | _____ |

Jambi, 25 Juni 2025
Mengetahui
Ketua Program Studi PG-PAUD

Uswatul Hasni, M.Pd
NIP.199508202020122004

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Marta Sirait

Nim : A1F121059

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Jurusan : Pendidikan Anak Usia Dini dan Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa sesungguhnya skripsi dengan judul “Pengaruh Permainan Bingo Terhadap Perkembangan Keaksaraan Anak Usia 4 – 5 Tahun di TK Negeri 24 Desa Suka Makmur Kecamatan Sungai Bahar” benar-benar karya sendiri dan bukan merupakan jiplakan dari hasil skripsi penelitian pihak lain. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan atau plagiat, saya bersedia menerima sanksi dicabut gelar dan ditarik ijazah.

Rabu, 25 Juni 2025
Yang Membuat Pernyataan

Marta Sirait
NIM. A1F121059

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Ora Et Labora”

(Doakan apa yang kamu kerjakan, kerjakan apa yang kamu Doakan)

“Orang-orang yang menabur dengan mencururkan air mata, akan menuai dengan bersorak-sorai. Orang yang berjalan maju dengan menangis sambil menabur benih, pasti pulang dengan sorak-sorai sambil membawa berkas-berkasnya”

(Mazmur 126:5-6)

“Tuhan menutup pintu yang ingin kita lewati karena Tuhan tau itu hanya baik bukan yang terbaik, dalam hidup terkadang ada penundaan, penolakan dan dipermalukan tapi percayalah itu bagian dari bertumbuh karena untuk bertumbuh perlu ada beban”

-Blessed Sermon by Pdt Gideon Simanjuntak-

“Ku awali dengan dalam nama Tuhan Yesus Kristus dan ku akhiri dengan Puji Tuhan”

PERSEMBAHAN

Skripsi ini Penulis persembahkan dengan penuh rasa bangga dan cinta yang tulus kepada orang-orang terkasih yang telah mendukung Penulis dengan caranya masing-masing.

1. Tuhan Yesus Kristus karena kasih karunianya dalam hidup penulis, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Kepada kedua orangtuaku bapakku tercinta Tumbur Sirait dan mamaku tersayang Suriati br Tohang yang telah memberikan doa, dukungan, cinta dan pengorbanan yang tak ternilai. Terimakasih atas segala perjuangan yang tidak henti-hentinya sehingga anak terakhirnya mampu menempuh pendidikan sampai sarjana.
3. Kepada abang dan kedua kakakku tersayang, Juniko Sirait, Agustina Sirait dan Dortina Sihite. Terimakasih buat doa dan dukungan kalian yang luar biasa.
4. Kepada kekasihku tersayang Gabriel Tampubolon. Terimakasih karena sudah menjadi pendengar yang baik untuk keluh kesah penulis.
5. Dan terakhir kepada diri sendiri Marta Sirait. Terimakasih karena telah berusaha kuat sampai skripsi ini selesai.

ABSTRAK

Sirait, Marta. 2025. *Pengaruh Permainan Bingo Terhadap Perkembangan Keaksaraan Anak Usia 4 – 5 Tahun di TK Negeri 24 Desa Suka Makmur Kecamatan Sungai Bahar*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini dan Dasar, FKIP Universitas Jambi. Pembimbing: (I) Nyimas Muazzomi, S.Ag., M.Pd.I., (II) Sri Indriani Harianja, M.Pd.

Kata Kunci: Perkembangan Keaksaraan Anak Usia Dini, Bingo

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan bagaimana pengaruh dari permainan bingo terhadap perkembangan keaksaraan anak usia 4-5 tahun di Tk Negeri 24 Desa Suka Makmur Kecamatan Sungai Utara. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen. Desain yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian Quasi Experimental Design (eksperimen semu) dengan rancangan non-equivalent control group design. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelompok A TK Negeri 24 Desa Suka Makmur Kecamatan Sungai Bahar yang terdiri dari 27 siswa. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 14 siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik nonprobability sampling dengan jenis purposive sampling. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa teknik observasi (pengamatan langsung) dan menggunakan skala likert. Peneliti menggunakan tes validasi isi untuk melakukan penelitian ini. Adapun hasil dari penelitian ini yaitu terdapat pengaruh penggunaan media permainan bingo terhadap perkembangan keaksaraan anak usia 4-5 tahun di TK Negeri 24 Suka Makmur. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan skor pretest dan posttest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, dimana hasil pretest yang diperoleh 13,92 dan posttest 21,23 pada kelas kontrol sedangkan pada kelas eksperimen yaitu hasil pretest nya adalah 14,57 dan posttest 28,71. Hasil tersebut didasarkan dari analisis data yang telah dilakukan dengan menggunakan uji t independent sample test pretest dan posttest (uji t). Analisis ini diperoleh dari nilai Sig. (2-tailed) 0,000 <0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Data tersebut menunjukkan pengaruh yang signifikan. Dengan demikian hipotesis penelitian berbunyi "Terdapat pengaruh penggunaan media permainan bingo terhadap perkembangan keaksaraan anak usia 4-5 tahun di TK Negeri 24 Suka Makmur".

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji dan syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang mana telah melimpahkan Rahmat dan karunia-Nya kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Permainan Bingo Terhadap Perkembangan Keaksaraan Anak Usia 4 – 5 Tahun di Tk Negeri 24 Desa Suka Makmur Kecamatan Sungai Bahar”

Dalam penyusunan skripsi ini ternyata peneliti mengalami kesulitan dan kendala. Dengan segala upaya skripsi ini dapat terwujud dengan baik berkat uluran tangan dari berbagai pihak, teristimewa pembimbing. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti menyampaikan terimakasih yang sebesar – besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Helmi, S.H.,M.H., selaku Rektor Universitas Jambi
2. Bapak Prof. Dr. Supian, M.Ag. Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Bapak Muhammad Sofwan, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini dan dasar universitas jambi atas kesempatan dan fasilitas yang telah diberikan saat menempuh dan menyelesaikan pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP Universitas Jambi.
4. Ibu Uswatul Hasni, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
5. Ibu Nyimas Muazzomi, S.Ag., M.Pd.I selaku pembimbing I saya yang senantiasa dengan penuh kesabaran telah membimbing dan memberi arahan kepada peneliti dalam penyusunan skripsi ini.

6. Ibu Sri Indriani Harianja, M.Pd selaku pembimbing II saya yang telah berkenan meluangkan waktu dalam segala kesibukan aktivitas beliau untuk berdiskusi, memberi saran dan motivasi kepada peneliti selama melakukan penulisan skripsi.
7. Seluruh dosen pengajar dan staf di program studi Pendidikan guru Pendidikan anak usia dini FKIP Universitas Jambi yang telah membimbing dan memberikan ilmu kepada peneliti selama proses perkuliahan.
8. Untuk keluarga tercinta bapak, mamak, abang dan kedua kakak yang telah memberikan dukungan dan selalu mendo'akan peneliti serta memberikan fasilitas selama proses perkuliahan.
9. Teman – teman mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah membantu dan memberi semangat dalam proses penulisan skripsi ini.
10. Kepala sekolah dan majelis guru Tk Negeri 24 Desa Suka Makmur Kecamatan Sungai Bahar yang telah memberikan izin untuk melakukan observasi dan penelitian, mengarahkan serta membantu penulis dalam memperoleh data penelitian untuk menyusun skripsi ini.

Demikian, penulis mengucapkan terimakasih atas segala dukungan dan bantuan yang diberikan oleh semua pihak yang terkait. Akhir kata, penulis juga berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu khususnya pada ilmu Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.

Jambi, 25 Juni 2025

Marta Sirait

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	8
1.3 Pembatasan Masalah	8
1.4 Rumusan Masalah	8
1.5 Tujuan Penelitian	9
1.6 Manfaat Penelitian	9
1.7 Definisi Operasional	10
BAB II KAJIAN TEORITIK.....	11
2.1 Teori Permainan	11
2.1.1 Pengertian Permainan	11
2.1.2 Jenis-Jenis Permainan	12
2.1.3 Manfaat Permainan	14

2.1.4 Syarat-Syarat Bermain dan Permainan Bagi Anak Usia Dini	16
2.1.5 Faktor Yang Mempengaruhi Permainan Bagi Anak Usia Dini	20
2.2 Permainan Bingo.....	23
2.2.1 Pengertian Permainan Bingo.....	23
2.2.2 Langkah–Langkah Permainan Bingo.....	25
2.2.3 Manfaat Permainan Bingo	27
2.2.4 Kelebihan dan Kekurangan Permainan Bingo	29
2.3 Perkembangan Keaksaraan	32
2.3.1 Pengertian Perkembangan Keaksaraan	32
2.3.2 Fungsi Mengenalkan Keaksaraan Untuk Anak Usia 4-5 Tahun.....	33
2.3.3 Indikator Perkembangan Keaksaraan Anak Usia 4-5 Tahun.....	35
2.4 Pengaruh Permainan Bingo Terhadap perkembangan Keaksaraan Anak Usia Dini	36
2.5 Penelitian Relevan	38
2.6 Kerangka Berpikir.....	41
2.7 Hipotesis	42
BAB III METODE PENELITIAN	43
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	43
3.2 Desain Penelitian	43
3.3 Populasi dan Sampel	45
3.3.1 Populasi.....	45
3.3.2 Sampel.....	45
3.4 Teknik Pengambilan Sampel.....	45
3.5 Variabel Penelitian	46
3.6 Teknik Pengumpulan Data	47
3.6.1 Observasi.....	47
3.7 Instrumen Penelitian	48
3.8 Uji Validitas	49
3.9 Teknik Analisis Data	50

3.9.1 Uji Normalitas.....	50
3.9.2 Uji Homogenitas	51
3.9.3 Uji Hipotesis (Uji T)	52
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	55
4.1 Profil Sekolah.....	55
4.1.1 Identitas Sekolah.....	55
4.1.2 Informasi Sekolah	55
4.1.3 Sarana dan Prasarana Sekolah.....	56
4.1.4 Struktur Kepengurusan Lembaga.....	56
4.2 Deskripsi Data.....	57
4.2.1 Tahapan Penelitian	58
4.2.2 Hasil <i>Pretest</i>	58
4.2.3 <i>Treatment</i> Permainan Bingo.....	60
4.2.4 Hasil <i>Posttest</i>	69
4.3 Pengujian Persyaratan Analisis	73
4.3.1 Uji Validitas.....	73
4.3.2 Uji Normalitas.....	73
4.3.3 Uji Homogenitas	74
4.4 Pengujian Hipotesis	75
4.5 Pembahasan Hasil Analisis Data.....	76
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	81
5.1 Simpulan	81
5.2. Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN.....	89

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Desain Penelitian.....	44
Tabel 3. 2 Populasi Penelitian	45
Tabel 3. 3 Sampel Penelitian.....	45
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrument Penelitian.....	48
Tabel 3. 5 Kriteria interpretasi nilai Cohen's d	54
Tabel 4. 1 Identitas Sekolah	55
Tabel 4. 2 Informasi Sekolah	55
Tabel 4. 3 Sarana dan Prasarana Sekolah.....	56
Tabel 4. 4 Jadwal Perencanaan Penelitian.....	58
Tabel 4. 5 Skor <i>Pretest</i> Perkembangan Keaksaraan Anak Usia 4-5 Tahun.....	58
Tabel 4. 6 Hasil <i>Treatment</i> Pada Perkembangan Keaksaraan Anak Usia 4-5 Tahun	600
Tabel 4. 7 Skor <i>Posttest</i> Perkembangan Keaksaraan Anak Usia 4-5 Tahun	69
Tabel 4. 8 Perbandingan Selisih Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	71
Tabel 4. 9 Perbandingan Selisih Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	72
Tabel 4. 10 Uji Normalitas Data	74
Tabel 4. 11 Uji Homogenitas Data.....	74
Tabel 4. 12 Uji Hipotesis Data	7575
Tabel 4. 13 <i>Independent Sample Test</i>	766

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir.....	41
Gambar 4. 1 Struktur Kepengurusan TK Negeri 24 Suka Makmur.....	56
Gambar 4. 2 Diagram Skor <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	59
Gambar 4. 3 Diagram Skor <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	59
Gambar 4. 4 Skor <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	70
Gambar 4. 5 Skor <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	70
Gambar 4. 6 Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	71
Gambar 4. 7 Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Observasi.....	89
Lampiran 2 : Surat Penelitian	90
Lampiran 3: Surat Selesai Penelitian	91
Lampiran 4 : Lembar Validasi Instrumen.....	92
Lampiran 5: Hasil Observasi Awal	96
Lampiran 6 : Rubrik Penelitian Perkembangan Keaksaraan.....	97
Lampiran 7: Distribusi T Tabel	98
Lampiran 8: Lembar Hasil <i>Pretest</i> Perkembangan Keaksaraan Anak Usia 4-5 Tahun (Kelas Kontrol A1).....	99
Lampiran 9: Lembar Hasil <i>Pretest</i> Perkembangan Keaksaraan Anak Usia 4-5 Tahun (Kelas Eksperimen A2).....	100
Lampiran 10: Lembar Hasil <i>Posttest</i> Perkembangan Keaksaraan Anak Usia 4-5 Tahun (Kelas Kontrol A1).....	101
Lampiran 11: Lembar Hasil <i>Posttest</i> Perkembangan Keaksaraan Anak Usia 4-5 Tahun (Kelas Eksperimen A2).....	102
Lampiran 12: Lembar Hasil Penilaian Setiap <i>Treatment</i>	103
Lampiran 13: Hasil Deskriptif <i>Pretest & Posttest</i> Menggunakan SPSS 22.....	109
Lampiran 14: Dokumentasi Observasi Awal.....	111
Lampiran 15: Modul Ajar Tk 24	112
Lampiran 16: RPPH.....	113
Lampiran 17: Dokumentasi Penelitian <i>Pretest</i> Kelas Kontrol (A1).....	129
Lampiran 18: Dokumentasi Penelitian <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen (A2).....	130
Lampiran 19: Dokumentasi Penelitian Saat Perlakuan (<i>Treatment I</i>).....	131
Lampiran 20: Dokumentasi Penelitian Saat Perlakuan (<i>Treatment II</i>).....	133
Lampiran 21 Dokumentasi Penelitian Saat Perlakuan (<i>Treatment III</i>)	134
Lampiran 22: Dokumentasi Penelitian Saat Perlakuan (<i>Treatment IV</i>)	136
Lampiran 23: Dokumentasi Penelitian Saat Perlakuan (<i>Treatment V</i>)	137
Lampiran 24: Dokumentasi Penelitian Saat Perlakuan (<i>Treatment VI</i>).....	138
Lampiran 25: Dokumentasi Penelitian <i>Posttest</i> Kelas Kontrol (A1)	139
Lampiran 26: Dokumentasi Penelitian <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen (A2).....	140
Lampiran 27: Dokumentasi Terakhir Penelitian	141
Lampiran 28 : Media Permainan Bingo	142

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu hal yang utama didalam kehidupan seseorang yang artinya setiap individu memiliki wewenang untuk memperoleh pendidikan yang diharapkan dapat berkembang karena pendidikan tidak akan ada habisnya. Pada dasarnya pendidikan dapat diartikan sebagai perjalanan kehidupan seseorang untuk mengembangkan diri demi bertahan hidup dan bisa melanjutkan kehidupannya. Setiap individu pertama kali mendapatkan pendidikan melalui tiga lingkungan utama yaitu lingkungan keluarga (pendidikan informal), lingkungan sekolah (pendidikan formal), serta lingkungan masyarakat (pendidikan nonformal). Sementara itu, pendidikan formal yang harus didapatkan oleh setiap individu diawali dengan pendidikan anak usia dini (Alpian dkk, 2019). Seperti yang dikatakan oleh Rosyadi, Fachrunnisa & Sofyan (2024) pendidikan hadir sebagai faktor utama dalam upaya membentuk pribadi seseorang yang mana pendidikan berperan penting untuk membentuk baik buruknya pribadi setiap orang berdasarkan ukuran norma, kondisi pendidikan akan menjadi tolak ukur baik buruknya suatu bangsa.

Dalam Undang – undang Sisdiknas tahun 2003 pasal 1 ayat 14 menegaskan Pendidikan anak usia dini merupakan usaha pengembangan yang diberikan bagi seseorang sejak dilahirkan hingga dengan usia enam tahun yang diupayakan dengan memberikan rangsangan pendidikan agar dapat mendorong pertumbuhan serta perkembangan jasmani dan rohani sehingga anak mempunyai kesiapan untuk

memasuki pendidikan yang lebih lanjut (Saputra, 2018). Sedangkan menurut Sofyan & Utami (2023) Pendidikan anak usia dini adalah suatu Pendidikan yang diberikan dengan maksud untuk mendukung pertumbuhan serta perkembangan anak secara menyeluruh dan menitikberatkan pada pengembangan seluruh aspek perkembangan anak.

Anak usia dini merupakan anak yang memiliki umur 0 – 8 tahun yang berada dalam fase perkembangan dan pertumbuhan secara fisik serta psikologis (Erniwati & Fitriani, 2020). Dalam periode ini anak usia dini dijuluki sebagai masa emas (*Golden Age*) yang dalam perkembangan kehidupan manusia hanya terjadi satu kali. Pada tahap pertumbuhan dan perkembangan, anak usia dini harus dibimbing secara seimbang dalam meliputi berbagai aspek perkembangan sebagai fondasi yang tepat dan penting untuk membentuk kepribadian anak yang utuh (Priyanto, 2014). Sedangkan menurut (Muazzomi, 2017) Anak usia dini merupakan individu yang memiliki usia kisaran pada 0 – 6 tahun yang mempunyai pertumbuhan serta perkembangan yang sangat baik hingga dapat menciptakan berbagai macam keunikan dalam dirinya yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak.

Didalam Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang Standar PAUD pasal 10 tercantum 6 aspek perkembangan yang perlu ditingkatkan pada anak usia dini diantaranya adalah aspek perkembangan bahasa. Perkembangan bahasa pada anak usia dini akan berkembang bersama – sama seiring bertambahnya usia (Sulistiyawati & Sujarwo, 2016). Kemampuan bahasa merupakan suatu hal yang penting yang harus diperhatikan oleh setiap pendidik yang harus ditanamkan sejak usia dini karena pada fase inilah anak dapat merespon apa yang dilihat, didengar dan

dirasakan, bahasa dapat juga diartikan sebagai alat untuk menyampaikan informasi kepada orang lain (Azhari, 2021).

Salah satu perkembangan bahasa yang harus dikembangkan adalah perkembangan keaksaraan. Keaksaraan adalah suatu kemampuan dalam menyebutkan simbol – simbol yang dikenal, mengenal suara, huruf awal dari suatu nama – nama benda yang ada di sekeliling, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi atau huruf, serta dapat membaca nama sendiri. Pengetahuan tentang keterampilan keaksaraan yaitu suatu upaya pembelajaran yang dimulai dari pengenalan huruf, angka serta dengan cara penulisannya hingga pada kemampuan warga belajar keaksaraan fungsional dalam membaca, menulis dan berhitung (Haryanti dan Tejaningrum, 2020).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di lapangan yakni di TK Negeri 24 Desa Suka Makmur Kecamatan Sungai Bahar diperoleh informasi bahwa jumlah siswa kelompok A sebanyak 27 siswa yang terbagi menjadi 2 kelas yaitu A1:13 dan A2:14. Dari kedua kelas tersebut peneliti mengidentifikasi permasalahan kemampuan mengenai perkembangan keaksaraan pada anak usia 4 – 5 tahun dikelas A2 masih terbelah rendah karena terdapat fenomena seperti: 1) Anak belum bisa mengenali huruf abjad A-Z baik secara urut maupun acak, 2) Anak tidak bisa menyebutkan huruf awal dari suatu kata, 3) Anak belum bisa mengenali atau menulis nama sendiri, 4) Saat menulis nama urutan huruf masih acak dan bentuk huruf belum terbentuk, 5). Masih banyak anak yang hanya mampu mencoret-coret tanpa makna, 6). Anak belum menunjukkan ketertarikan terhadap cerita yang dibacakan guru dan anak lebih tertarik pada gambar dibandingkan dengan teks.

Sedangkan menurut Fanni, Bachri & Jannah, (2022) menjelaskan bahwa sebagian besar anak usia dini memiliki permasalahan yang sama dalam perkembangan keaksaraan, yaitu anak usia dini masih kesulitan menyebutkan huruf awal dari nama benda, anak masih sulit mengelompokkan benda – benda yang memiliki huruf awal yang sama, anak masih menuliskan huruf terbalik dan juga menuliskan huruf yang tidak sesuai dengan bentuk huruf yang disebutkan maupun dengan huruf yang ditunjuknya.

Selain itu menurut informasi yang didapat dari guru tk tersebut media pembelajaran untuk menstimulasi perkembangan keaksaraan pada anak masih terbilang kurang bervariasi dan sudah membutuhkan pembaruan. Adapun media pembelajaran yang dimaksud oleh guru tk tersebut yaitu kartu angka dan kartu huruf. Guru kelas sangat berharap adanya pembaruan untuk media pembelajaran di tk tersebut agar anak tidak bosan dalam pembelajaran dan guru juga dapat dibantu menyampaikan pembelajaran melalui media pembelajaran yang lebih menarik. Sejalan dengan pendapat Rosdiana, Cecep & Gianistika (2023) bahwa rendahnya kemampuan keaksaraan pada anak usia dini disebabkan karena kegiatan pembelajaran pengenalan keaksaraan yang dilakukan oleh guru masing kurang menarik dan kurangnya media pembelajaran karena guru lebih difokuskan dengan kegiatan menulis huruf dipapan tulis dengan menggunakan spidol dan mengucapkannya secara bergantian yang dilakukan dengan serius, sehingga pembelajaran terkesan monoton serta membebani anak hingga yang didapatkan anak hanya menghafal.

Dari uraian yang telah dipaparkan diatas maka sangat diperlukan adanya stimulasi perkembangan keaksaraan pada anak karena keaksaraan merupakan

kemampuan dasar atau fondasi awal yang dibutuhkan oleh anak usia dini agar mampu belajar menulis dan membaca. Maka menstimulasi perkembangan keaksaraan anak usia dini dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya yaitu melalui cara bermain sambil belajar agar kegiatan yang dilakukan oleh anak dapat dilakukan dengan gembira dan perasaan yang senang tanpa ada paksaan bagi anak, namun di dalam kegiatan bermain harus memiliki pembelajaran yang dapat membantu anak untuk meningkatkan perkembangan diri anak.

Perkembangan keaksaraan anak usia dini dikatakan sudah berkembang dapat disesuaikan berdasarkan indikator yaitu sebagai berikut: 1) Mengenal simbol-simbol artinya kemampuan anak dalam mengetahui simbol – simbol huruf didalam abjad, 2) Mengenal suara – suara hewan/benda yang ada disekitarnya artinya anak dapat mengenal suara hewan/benda disekitarnya, 3.) Membuat coretan yang bermakna, 4.) Meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf A – Z yang artinya anak mampu mengucapkan dan meniru tulisan huruf di dalam abjad (Sari, Hafidah & Nurjanah, 2020). Maka dapat dikatakan perkembangan keaksaraan adalah salah satu perkembangan yang sangat penting bagi anak usia dini. Berikut ini merupakan alasan mengapa perkembangan keaksaraan itu penting bagi anak diantaranya, merupakan fondasi awal dalam suatu pendidikan yaitu keterampilan dalam membaca dan menulis, dapat membantu memperluas kosakata, peningkatan kemampuan sosial, mengembangkan kreativitas dan kemampuan berpikir, anak dapat menuangkan ide - idenya, dan membantu memperluas pengetahuan serta wawasan anak (Isnindyawati & Hariyanti, 2023). Salah satu cara untuk meningkatkan perkembangan keaksaraan anak usia dini yaitu dengan cara bermain.

Pada dasarnya dunia anak merupakan dunia bermain, anak cenderung menghabiskan waktunya untuk bermain. Hal ini dapat kita lihat didalam kehidupan sehari – hari bahwa waktu bermain anak lebih banyak dibandingkan dengan waktu belajar, maka kita perlu menstimulasi atau memberikan pembelajaran bagi anak dengan cara bermain karena belajar pada anak usia dini adalah bermain dan bermain bagi anak usia dini adalah belajar (Pratiwi, 2017). Sejalan dengan pendapat yang diutarakan oleh Harianja, Kartika & Septiani (2024) bahwa pada dasarnya anak usia dini belajar sambil bermain karena dengan bermain anak dapat mengeksplorasi pengetahuannya serta dapat juga mengfembangkan aspek – aspek yang ada di dalam dirinya. Maka untuk meningkatkan perkembangan keaksaraan anak penulis menerapkan suatu kegiatan permainan yang dapat membantu anak untuk meningkatkan kemampuan keaksaraannya yaitu permainan bingo. Menurut Nasution & Simare-mare (2019) menunjukkan bahwa media permainan bingo dapat membantu anak lebih memahami simbol huruf dan kata dengan cepat, selanjutnya permainan bingo ini bisa menangkap bunyi lafal dari suatu huruf, serta anak juga dapat mengingat bentuk dari nama-nama benda, sehingga melalui media permainan bingo ini sangat membantu dalam proses pembelajaran.

Permainan bingo adalah aktivitas yang dapat digunakan sesuai dengan tema ataupun mata pelajaran. Dapat dilakukan dengan cara anak – anak memilih jawaban yang memungkinkan untuk ditempel dalam kotak bingo. Permainan bingo ini bisa membantu untuk mempengaruhi perkembangan keaksaraan anak usia dini. Selain itu permainan bingo juga dapat membantu mengembangkan aspek lainnya. Tetapi penelitian ini hanya fokus pada perkembangan keaksaraan. Pada permainan ini

pendidik akan memberikan anak pertanyaan untuk dijawab dan kemudian anak mencocokkan jawabannya dengan papan bingo (Syafni, 2020).

Perkembangan keaksaraan di taman kanak – kanak dapat distimulasi melalui permainan bingo. Karena menurut Ramadi (2017) permainan yang dapat mengembangkan keaksaraan adalah permainan gambar, huruf dan kata karena permainan tersebut dapat memberikan stimulasi belajar yang santai dan informal, bebas dari ketegangan serta kecemasan. Anak usia dini juga dapat dengan aktif diikutsertakan serta diwajibkan agar memberikan pendapat serta membuat keputusan. Sehingga alasan peneliti mengapa menggunakan permainan bingo karena permainan bingo ini nantinya akan terdapat gabungan antara gambar, huruf dan juga kata yang dapat membantu mengembangkan perkembangan keaksaraan anak.

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan di atas maka peneliti tertarik untuk melihat pengaruh dari permainan bingo terhadap perkembangan keaksaraan pada anak usia 4 – 5 tahun di TK Negeri 24 Desa Suka Makmur Kecamatan Sungai Bahar. Dengan dilaksanakannya penelitian ini maka dapat diketahui berapa besar peningkatan perkembangan keaksaraan pada anak usia 4 – 5 tahun di TK Negeri 24 Desa Suka Makmur Kecamatan Sungai Bahar setelah menggunakan permainan bingo dan sebelum menggunakan permainan bingo. Dari penjelasan tersebut, maka peneliti membuat penelitian dengan judul **“Pengaruh Permainan Bingo Terhadap Perkembangan Keaksaraan Anak Usia 4 – 5 Tahun di TK Negeri 24 Desa Suka Makmur Kecamatan Sungai Bahar”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi perkembangan keaksaraan pada anak usia 4 – 5 tahun masih dapat dikatakan rendah, karena terdapat beberapa fenomena seperti:

1. Anak belum mampu mengenal simbol–simbol
2. Anak belum bisa mengenal suara–suara hewan/benda yang ada disekitarnya
3. Anak masih ragu-ragu saat disuruh guru membuat coretan yang bermakna
4. Masih ditemukan anak yang belum mampu meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z

1.3 Pembatasan Masalah

Agar masalah dalam penelitian ini tidak terlalu luas maka peneliti memberikan batasan masalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini mengevaluasi pengaruh atau dampak yang diberikan oleh permainan bingo terhadap perkembangan keaksaraan anak usia 4-5 tahun di Tk Negeri 24 Desa Suka Makmur Kecamatan Sungai Bahar.
2. Subjek penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun di Tk Negeri 24 Desa Suka Makmur Kecamatan Sungai Bahar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah terdapat pengaruh dari penerapan permainan bingo terhadap perkembangan keaksaraan anak usia 4-5 tahun di Tk Negeri 24 Desa Suka Makmur Kecamatan Sungai Bahar ?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan bagaimana pengaruh dari permainan bingo terhadap perkembangan keaksaraan anak usia 4-5 tahun di Tk Negeri 24 Desa Suka Makmur Kecamatan Sungai Utara

1.6 Manfaat Penelitian

Dari penelitian tersebut maka peneliti berharap dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Secara teoritis

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca untuk menambah wawasan dan bahan acuan untuk kajian penelitian selanjutnya mengenai alat permainan bingo terhadap perkembangan keaksaraan.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Dengan adanya permainan bingo anak dapat lebih tertarik, berminat, dan bersemangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan perkembangan keaksaraan.

b. Bagi Guru

Dengan adanya permainan bingo maka dapat membantu guru dalam meningkatkan perkembangan keaksaraan.

c. Bagi Sekolah

Meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah terutama dalam meningkatkan perkembangan keaksaraan.

1.7 Definisi Operasional

1. Bingo adalah permainan yang dapat membantu untuk mempengaruhi perkembangan keaksaraan anak usia dini. Permainan ini dapat dilakukan dengan cara memilih sebuah jawaban yang memungkinkan untuk ditempel dalam kotak bingo, yang mana pendidik akan memberikan pertanyaan kepada anak kemudia anak akan mencocokkan jawaban yang dipilih dengan papan bingo.
2. Keaksaraan merupakan kemampuan dasar atau fondasi awal yang dibutuhkan oleh anak usia dini agar mampu belajar menulis dan membaca.

BAB II

KAJIAN TEORITIK

2.1 Teori Permainan

2.1.1 Pengertian Permainan

Pendidikan anak usia dini adalah suatu tahap pendidikan yang tidak dapat dipisahkan dari aktivitas bermain karena bermain merupakan salah satu kebutuhan dasar untuk anak usia dini. Setiap aktivitas pembelajaran yang dilakukan anak pasti selalu disandingkan dengan bermain atau pun permainan. Menurut Darmadi dalam Novianti, Marega & Wahyuni (2022) permainan merupakan suatu aktivitas yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan yang memiliki tujuan untuk membentuk keperibadian anak, perkembangan fisik, sosial, intelektual, moral dan emosional anak. Berbeda dengan pendapat Hayati & Putro (2021) menyatakan permainan merupakan kegiatan bermain yang dikendalikan dan memiliki suatu aturan yang disepakati bersama dan dapat memberikan pengalaman belajar bagi para pemainnya.

Sedangkan menurut penelitian Susanto (2017) permainan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan sungguh-sungguh tetapi didalam melakukan permainan bukan merupakan suatu yang kesungguhan. Selanjutnya pengertian permainan menurut Karim dan Wifroh (2014) merupakan kegiatan yang memiliki sifat pura-pura yang dipilih sendiri oleh pemain tanpa didesak dengan rasa tanggung jawab dan tidak memiliki tujuan yang jelas melainkan hanya untuk kesenangan. Menurut Safitri dan Marlina (2020) permainan merupakan suatu aktivitas yang dilakukan untuk mentransfer informasi yang melibatkan seluruh aspek

perkembangan anak.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai pengertian permainan yang telah dipaparkan di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan merupakan suatu aktivitas yang memiliki suatu aturan yang disepakati bersama dan dipilih sendiri oleh pemain tanpa didesak dengan rasa tanggung jawab serta tidak memiliki tujuan yang jelas melainkan hanya untuk kesenangan, yang dilakukan dengan sungguh-sungguh guna untuk mentransfer informasi yang melibatkan aspek perkembangan anak serta membentuk kepribadian anak dan juga dapat memberikan pengalaman nyata bagi para pemainnya dan memiliki suatu aturan yang disepakati bersama.

2.1.2 Jenis-Jenis Permainan

Kegiatan permainan sangat diminati oleh semua anak usia dini yang mana dapat dilihat dari sebagian besar waktu anak hanya digunakan untuk bermain. Permainan untuk anak usia dini juga terdapat banyak jenisnya. Menurut Mutiah dalam Pratiwi (2017) ada beberapa jenis permainan yaitu: 1) Permainan sensorimotor, merupakan permainan yang dilakukan untuk mendapatkan kenikmatan guna melatih perkembangan sensorimotor, 2) Permainan praktis yaitu melibatkan pengulangan perilaku keterampilan-keterampilan baru yang dipelajari, 3) Permainan pura-pura merupakan permainan yang terjadi ketika anak mentransformasikan lingkungan fisik ke dalam suatu simbol, 4) Permainan sosial merupakan permainan yang melibatkan interaksi sosial dengan teman sebaya, 5) Permainan fungsional, permainan yang dilakukan anak berulang-ulang sehingga menemukan kesenangan bermain di lingkungannya, 6) Permainan konstruktif yaitu

permainan yang melibatkan diri dalam suatu kreasi, 7) Game merupakan aktivitas yang dilakukan untuk memperoleh kenikmatan.

Anak akan mengenal berbagai jenis permainan yang memiliki manfaat berbeda dari setiap permainannya sehingga dapat membantu kejiwaan anak semakin berkembang. Ada dua macam jenis permainan menurut Sudarna dalam Zaini (2015) yaitu permainan aktif dan permainan pasif. Adapun yang terdapat dalam permainan aktif adalah: 1) Bermain bebas dan spontan atau eksplorasi, 2). Brama dalam permainan drama anak dapat memerankan peranan yang menirukan suatu karakter disukai, 3) Bermain musik, 4) Mengumpulkan atau mengoleksi sesuatu kegiatan, 5) Permainan olah raga. Permainan pasif, permainan yang terdapat dalam permainan pasif yaitu: 1) Membaca suatu kegiatan yang sehat karena dapat memperluas wawasan anak, 2) Mendengarkan radio dapat membantu mempengaruhi anak baik secara positif maupun negatif, 3) Menonton televisi sama halnya dengan mendengarkan radio.

Beragam jenis permainan dapat ditemukan di seluruh dunia yang mana masing-masing akan menawarkan pengalaman yang berbeda dan anak usia dini juga dapat menikmati berbagai jenis permainan yang tidak hanya untuk menghibur tetapi juga untuk mendukung perkembangan masing-masing anak. Berikut ini ada tiga bentuk jenis permainan menurut Wahyuni & Azizah (2020) yaitu eksploratif, konstruktif dan bermain pura-pura. Eksploratif suatu permainan yang dimainkan dengan cara menggerakkan benda yang memiliki tujuan tertentu. Permainan konstruktif, suatu permainan yang menggunakan suatu benda dan menyusunnya menjadi suatu barang tertentu seperti rumah-rumahan, menara, dan gedung. Permainan pura-pura suatu permainan yang menirukan gaya orang lain. Selain itu

ada juga pendapat para pakar bahwa ada beberapa bentuk-bentuk permainan yaitu:

1) bermain sosial permainan ini memberikan beberapa jenis kegiatan bermain yaitu bermain seorang diri, bermain sebagai penonton, bermain paralel, bermain asosiatif, bermain kooperatif dan bermain dengan benda, 2) Bermain sosio-dramatik permainan ini memiliki beberapa elemen yaitu bermain peran, persisten, interaksi, komunikasi verbal, imitasi, pura – pura sebagai suatu objek.

Berdasarkan paparan diatas terkait jenis-jenis permainan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa jenis permainan yang dapat diberikan kepada anak yaitu permainan sensorimotor, permainan praktis, permainan pura-pura, permainan sosial, permainan fungsional, permainan konstruktif, game, permainan aktif, permainan pasif, permainan eksplorasi dan permainan konstruktif.

2.1.3 Manfaat Permainan

Permainan bagi anak usia dini tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, permainan sangatlah penting karena dapat memberikan manfaat yang baik bagi setiap anak, melalui permainan seseorang dapat mengembangkan keterampilannya masing-masing. Berikut ini adalah beberapa manfaat permainan bagi anak usia dini menurut Yuliantini (2019):

1. Menambah Wawasan

Wawasan yang dimaksud disini adalah sesuatu pengetahuan yang belum tersampaikan pada kegiatan di dalam kelas.

2. Mengembangkan kemampuan untuk problem solving

Problem solving atau memecahkan masalah adalah salah satu kemampuan yang sangat penting dimiliki oleh setiap individu tanpa

terkecuali.

3. Mengembangkan jiwa kepemimpinan

Kepemimpinan yaitu suatu kemampuan yang dapat mempengaruhi perilaku seseorang untuk dapat mencapai tujuan pada situasi tertentu.

4. Meningkatkan rasa percaya diri

Dapat dikatakan rasa percaya diri anak meningkat bisa dilihat ketika anak mampu bersosialisasi, memiliki banyak teman dan berhasil dalam kegiatan-kegiatan.

Selanjutnya permainan tidak hanya menjadi sumber hiburan tetapi juga memiliki banyak manfaat yang signifikan bagi perkembangan anak usia dini baik secara fisik maupun mental. Adapun manfaat permainan bagi anak menurut Montololu dalam Darmadi (2018) adalah sebagai berikut:

1. Dapat memicu kreativitas anak
2. Mencerdaskan otak anak
3. Dapat membantu anak menanggulangi konflik
4. Bermain dapat bermanfaat melatih empati
5. Bermanfaat untuk mengasah panca Indera
6. Membantu menemukan penemuan baru

Sejalan dengan pendapat yang ada diatas Wahyuni dan Azizah (2020) juga berpendapat bahwa permainan memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Dapat membantu memicu kreativitas
2. Membantu mencerdaskan otak
3. Membantu anak menanggulangi permasalahan atau konflik
4. Dapat membantu melatih empati

5. Membantu untuk mengasah panca Indera
6. Sebagai media terapi atau pengobatan
7. Dengan bermainan anak dapat menemukan penemuan baru

Permainan memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan anak usia dini seperti yang diutarakan oleh Hayati & Putro (2021) dalam penelitiannya bahwa terdapat manfaat bermain bagi anak usia dini yaitu, dapat mengasah keterampilan fisik, kreativitas, kepribadian serta dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan diri anak, dan dapat bermain juga dapat membantu menstimulasi indera anak dan menjadi sarana bagi anak untuk dapat mengeksplorasi lingkungan disekitar anak.

Berdasarkan dari beberapa pendapat diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa manfaat permainan yaitu dapat membatu anak usia dini untuk menambah wawasan atau pengetahuan, memecahkan masalah atau konflik, menumbuhkan jiwa kepemimpinan, meningkatkan rasa percaya diri, dapat memicu kreativitas anak, mencerdaskan otak anak, melatih empati, membantu mengasah panca Indera, dapat membantu anak menemukan penemuan baru, sebagai media terapi, mengasah keterampilan fisik, mengembangkan seluruh aspek perkembangan diri anak, membantu menstimulasi indera anak dan menjadi sarana bagi anak untuk dapat mengeksplorasi lingkungan disekitar anak.

2.1.4 Syarat-Syarat Bermain dan Permainan Bagi Anak Usia Dini

Seorang pendidik dan orangtua ketika merancang atau melaksanakan suatu permainan sangat perlu memperhatikan beberapa syarat-syarat penting dalam merancangnya agar permaian tersebut memberikan suatu manfaat bagi anak yang

dapat membantu memaksimalkan perkembangan anak usia dini. Menurut pendapat yang diutarakan oleh Hayati dan Putro (2021) mengenai syarat yang perlu diperhatikan dalam bermain dan permainan adalah sebagai berikut:

1. Waktu bermain

Masa anak usia dini adalah masa bermain bukan masa untuk dipaksa belajar ataupun bekerja. Tetapi setiap anak harus memiliki waktu yang cukup dalam bermain jika permainan terdapat diluar ruangan sebaiknya dilakukan dipagi atau sore hari agar anak dapat merasakan udara yang sejuk dan tidak panas.

2. Peralatan bermain

Jenis alat permainan yang digunakan oleh anak harus disesuaikan dengan usia dan taraf perkembangannya. Alat permainannya juga diperhatikan dengan cara harus memenuhi kriteria yang pantas untuk anak, kriteria yang dimaksud yaitu aman bagi anak, berfungsi mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak, dapat dimainkan secara bervariasi, disesuaikan dengan kemampuan anak, mudah didapat serta dekat dengan lingkungan anak, menarik, tahan lama, diterima oleh semua budaya, dan memiliki ukuran, bentuk, warna yang sesuai usia anak.

3. Teman bermain

Anak dapat memilih sendiri teman bermainnya, jika anak bermain sendirian maka ia bisa kehilangan peluang untuk belajar dari teman-temannya. Namun sebaliknya jika anak terlalu banyak bermain dengan temannya maka anak bisa jadi tidak memiliki waktu yang cukup untuk menikmati waktu sendiri dan menghibur diri sendiri.

4. Tempat bermain

Agar anak dapat bergerak dengan bebas saat bermain maka anak perlu disediakan tempat bermain yang cukup. Adapun luas dari tempat bermain anak dapat disesuaikan dengan jenis permainan dan juga banyak anak yang sedang bermain.

5. Aturan bermain

Sebuah permainan dapat dikatakan baik apabila permainan tersebut memiliki tata cara atau aturan bermain yang jelas.

Sebelum memulai suatu permainan ada beberapa syarat yang harus diperhatikan guna memastikan permainan tersebut. Adapun syarat-syarat permainan yang diutarakan oleh Wahyuni & Azizah (2020) dalam penelitiannya bahwa terdapat lima syarat dalam bermain dan permainan yang harus diperhatikan yaitu:

1. *Play time*

Pembelajaran anak adalah permainan yang mendidik dengan memperhatikan antara waktu dengan jenis permainan. Permainan diluar ruangan sebaiknya dilakukan pagi dan sore hari agar anak tidak kepanasan dan merasa nyaman.

2. *Play things*

Alat permainan harus sesuai dengan usia dan memenuhi kriteria yaitu aman, ukuran dan bentuk harus sesuai usia, dapat mengembangkan aspek perkembangan, dapat dimainkan secara bervariasi, merangsang partisipasi aktif anak, sesuai kemampuan, menarik, tidak mudah rusak, mudah didapat, diterima oleh semua budaya.

3. *Play fellowes*

Anak jangan terlalu banyak bermain dengan anak lain dan orang tua, ia harus memiliki kesempatan yang cukup untuk menghibur dirinya sendiri atau dapat disebut harus proporsional.

4. *Play space*

Luas area harus disesuaikan dengan jenis permainan dan banyak anak yang bermain agar anak dapat bergerak secara bebas

5. *Play rullesn*

Permainan yang baik merupakan permainan yang memuat aturan permainan, dengan begitu kreativitas serta intelektual anak dapat terasah dengan cepat

Setiap permainan memiliki syarat yang harus dipatuhi agar permainan dapat berlangsung dengan baik dan dapat menciptakan pengalaman yang menyenangkan bagi semua pemain. Berikut ini adalah syarat-syarat yang perlu diperhatikan dalam permainan menurut Kusuma & Listiana, (2021) yaitu:

1. Mengandung nilai Pendidikan
2. Aman dan tidak berbahaya untuk anak (tidak tajam atau tidak ada bagian-bagian yang dapat melukai anak dan tidak mengandung zat yang berbahaya)
3. Menarik dilihat dari segi warna dan bentuknya
4. Sesuai dengan minat dan taraf perkembangan anak
5. Sederhana, murah dan mudah didapat
6. Tidak mudah rusak
7. Ukuran dan bentuk harus sesuai dengan usia anak

8. Dapat berfungsi untuk mengembangkan kreativitas dan kecerdasan anak usia dini
9. Pentingnya keterlibatan orangtua atau anggota keluarga dalam proses bermain agar dapat melindungi anak dari hal-hal yang dapat merugikan tumbuh kembang anak
10. Nyaman digunakan oleh anak

Berdasarkan pendapat yang ada maka dapat ditarik kesimpulan bahwa ada beberapa syarat-syarat permainan dan bermain bagi anak yang perlu diperhatikan oleh orangtua dan pendidik yaitu waktu bermain (*play time*), peralatan bermain (*play things*), teman bermain (*play fellows*), tempat bermain (*play space*) serta aturan bermain (*play rules*) dan mengandung nilai pendidikan, tidak berbahaya untuk anak, menarik dalam segi warna dan bentuk, sesuai dengan tingkat perkembangan, sederhana, tidak mudah rusak, ukuran dan bentuk harus sesuai dengan usia anak, dapat mengembangkan kreativitas, nyaman digunakan dan syarat yang paling penting yaitu keterlibatan orangtua dalam aktivitas bermain anak.

2.1.5 Faktor Yang Mempengaruhi Permainan Bagi Anak Usia Dini

Bermain dapat membantu anak mempengaruhi perkembangan jiwa setiap anak dan permainan merupakan aspek penting dalam perkembangan anak usia dini. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi permainan anak yang ditemukan oleh Hairiyah & Mukhlis (2019) menyatakan bahwa ada beberapa faktor yaitu:

1. Kesehatan
2. Perkembangan motoric
3. Intelegensi

4. Jenis kelamin
5. Taraf sosial ekonomi
6. Alat permainan

Dengan mengenali dan memahami berbagai faktor-faktor maka kita dapat menciptakan pengalaman bermain yang lebih efektif dan bermanfaat bagi pertumbuhan anak usia dini. Berikut ini faktor-faktor permainan yang diutarakan oleh Sudarna dalam Zaini (2015) dalam penelitiannya adalah sebagai berikut:

1. Kesehatan

Anak yang sehat mempunyai banyak energi untuk bermain dibandingkan dengan anak yang kurang sehat, sehingga anak yang sehat membutuhkan banyak energi karena akan menghabiskan banyak energi

2. Intelegensi

Anak yang memiliki kecerdasan tinggi cenderung lebih aktif dibandingkan anak yang tingkat kecerdasannya lebih rendah, karena anak yang cerdas lebih menyukai aktivitas yang merangsang kemampuan berpikir, seperti bermain peran, menonton film yang edukatif, serta membaca bahan bacaan yang bersifat intelektual.

3. Jenis kelamin

Anak perempuan cenderung kurang sering bermain permainan yang membutuhkan banyak tenaga dibandingkan anak laki-laki

4. Lingkungan

Anak yang tumbuh di lingkungan dengan fasilitas, waktu, dan ruang bermain yang terbatas cenderung mengalami pengurangan dalam aktivitas bermainnya.

5. Status sosial ekonomi

Anak-anak yang berasal dari keluarga dengan kondisi sosial ekonomi yang baik biasanya memiliki akses lebih banyak terhadap berbagai alat permainan dibandingkan anak dari keluarga dengan kondisi ekonomi yang kurang.

Agar tujuan kegiatan bermain dapat tercapai dan jalannya suatu permainan dapat berlangsung dengan baik, maka terdapat berbagai faktor yang dapat mempengaruhi kegiatan bermain atau permainan yang dilakukan oleh anak. Menurut Saputra (2019) ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi aktivitas bermain ataupun permainan, antara lain:

1. Kesehatan

Anak yang dalam kondisi fisik sehat cenderung lebih aktif dalam mengikuti kegiatan bermain dibandingkan anak yang kurang sehat.

2. Penerimaan sosial dari suatu kelompok bermain

Jika anak diterima baik oleh kelompok bermain maka ia akan lebih cenderung menyukai permainan tersebut dan sebaliknya jika anak tidak diterima atau diacuhkan oleh kelompok bermainnya maka anak akan cenderung tidak mau bermain

3. Tingkat kecerdasan

Setiap anak memiliki tingkat kecerdasan yang berbeda, sehingga mereka biasanya menyukai permainan yang cocok dengan kemampuan intelektualnya.

4. Jenis kelamin

Umumnya guru membuat permainan yang dapat dimainkan oleh anak laki – laki dan perempuan secara bersama-sama. Namun ada beberapa sekolah yang membatasi perbedaan gender tersebut.

5. Alat permainan

Tidak semua alat permainan dapat diperoleh dengan mudah di lingkungan sekolah. Ketersediaan alat permainan juga sangat penting agar kegiatan bermain dapat berjalan dengan lancar dan tepat sasaran.

6. Lingkungan

Menyesuaikan tempat bermain yang akan digunakan dengan lingkungan yang sudah ada.

Berdasarkan paparan yang terdapat diatas maka dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi permainan bagi setiap anak usia dini yaitu dapat dilihat dari segi kesehatan anak, perkembangan motorik, intelegensi atau kemampuan anak, jenis kelamin, lingkungan anak, taraf atau status sosial ekonomi serta alat permainan, penerimaan sosial dari kelompok bermain dan tingkat kecerdasan.

2.2 Permainan Bingo

2.2.1 Pengertian Permainan Bingo

Anak usia dini sangat membutuhkan suatu alat permainan yang dapat membantu untuk mengembangkan aspek pertumbuhan dan perkembangannya. Dalam penelitian ini maka peneliti merancang suatu permainan yang menarik dan bersifat aktif, inovatif, efektif serta dapat menyenangkan anak yaitu permainan

bingo. Menurut Safitri & Marlina (2020) permainan bingo adalah suatu permainan yang dapat dimainkan oleh anak dalam berbagai situasi pembelajaran yang meitikberatkan pada permainan edukatif yang dibuat menjadi permainan yang menyenangkan dan aktif. Permainan ini juga bisa digunakan melalui satu tipe ke tipe lainnya yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Tipe permainan bingo juga harus disesuaikan dengan usia anak dan juga harus sesuai oleh kebutuhan anak serta memfokuskan pada karakteristik anak usia dini.

Permainan yaitu aktivitas yang esensial untuk anak-anak, terutama bagi anak usia dini dimana mereka belajar dan berkembang dengan cara bermain. Permainan bingo merupakan suatu permainan yang menggunakan tabel yang memiliki huruf dengan ordo 5x5 yang didalam permainan ini anak akan berlomba untuk mendapatkan lima deret secara horizontal, vertical maupun diagonal agar anak dapat berteriak “bingo” sebagai tanda bahwa anak telah berhasil meraih kemenangan. Dengan begitu maka permainan bingo dapat menjadikan anak lebih aktif dalam melakukan kegiatan pembelajaran karena permainan yang menggunakan media permaianan dapat membuat anak lebih tertarik dalam melakukan pembelajaran (Nurpadila, Fauziddin & Lasmana, 2024).

Banyak permainan yang dapat digunakan untuk membantu meningkatkan aspek perkembangan anak usia dini salah satunya yaitu permainan bingo. Menurut Silberman dalam Masrohah, Wiarsih & Irawan (2019) menjelaskan bahwa permainan bingo merupakan permainan berupa kartu dan tabel bernomor yang mana jika seorang siswa berhasil mengumpulkan tiga titik vertikal, gorizontal dan diagonal secara urut dalam menjawab soal dengan tepat maka mereka akan berteriak “bingo” dan akan mendapatkan poin.

Berdasarkan dari beberapa paparan diatas dapat disimpulkan bahwa permainan bingo merupakan suatu permainan yang dibuat menjadi permainan yang menyenangkan dan aktif agar dapat menarik minat belajar anak, permainan ini dibuat dengan menggunakan tabel nomor atau huruf 5x5 dan permainan ini juga bisa menggunakan tipe yang harus sesuai dengan usia dan kebutuhan anak usia dini.

2.2.2 Langkah–Langkah Permainan Bingo

Setiap permainan yang dimainkan oleh anak usia dini pasti memiliki berbagai langkah-langkah untuk diikuti sebagai aturan, setiap permainan memiliki langkah-langkah yang berbeda termasuk permainan bingo juga. Menurut Fad, Aisyah sebagai mana dikutip oleh Safitri & Marlina (2020) bahwa langkah-langkah permainan bingo adalah sebagai berikut:

1. Setiap anak menerima satu kartu bingo yang berisi 25 kotak (5 kotak garis dan 5 kolom)
2. Setiap kotak diisi angka 1-25 yang disusun secara acak, bebas atau boleh juga secara berurutan
3. Setelah semua telah disusun sesuai dengan kriteria permainan, maka permainan dapat langsung dimulai
4. Permainan dapat dimulai dengan satu pemain menyebutkan salah satu angka dan satu pemainnya lagi mencari angka lalu menempelkan kalimat bingo atau melingkari salah satu angka yang disebutkan
5. Dan begitulah seterusnya.

Setiap permainan memiliki cara bermain yang berbeda – beda dan untuk memastikan permainan berjalan dengan lancar dan menyenangkan diperlukan

langkah-langkah yang jelas untuk memulai permainan tersebut. Menurut pendapat yang diutarakan oleh penelitian Malini, Zulhaini & Andrizal (2024) bahwa langkah-langkah permainan bingo adalah sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan kurang lebih 24 sampai 25 pertanyaan mengenai materi pelajaran lengkap dengan jawaban singkat
2. Guru menyortir pertanyaan menjadi lima tumpukan dan melabeli setiap tumpukan dengan huruf b-i-n-g-o buat kartu bingo untuk tiap siswa. Kartu ini harus mirip dengan kartu bingo biasa, dengan nomor – nomor dalam tiap 24 celah dalam matrik 5 x 5 (celah Tengah kosong)
3. Guru membaca pertanyaan dari kartu berdasarkan angka yang dipilih. Jika siswa memiliki angka tersebut dan bisa menjawab dengan benar, maka ia boleh mengisi kotak tersebut
4. Jika seorang siswa berhasil menjawab lima pertanyaan dengan benar secara berurutan (vertikal, horizontal, atau diagonal), maka siswa tersebut dapat berseru “bingo”.
5. Permainan dapat dilanjutkan hingga ke 25 celah tersebut terisi.

Selanjutnya terdapat juga langkah-langkah permainan bingo yang dapat diterapkan guru saat bermain bersama anak menurut Mawaddah dalam Rahayu (2017) yaitu:

1. Anak menerima kartu yang berisi kumpulan huruf atau kata-kata
2. Kemudian guru membacakan kata atau huruf secara acak
3. Kemudian anak-anak mencari dan menempelkan huruf atau gambar yang sesuai dengan yang dibacakan oleh ke kartu mereka

Berdasarkan paparan mengenai langkah-langkah permainan bingo yang terdapat diatas maka peneliti menuliskan langkah-langkah permainan bingo yang akan digunakan yaitu sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan peralatan yang digunakan untuk permainan bingo (papan bingo dibuat spanduk agar besar, kartu gambar, pertanyaan mengenai hewan)
2. Guru mengacak-acak kartu gambar dan memberikan pertanyaan kepada siswa untuk dijawab.
3. Kemudian siswa mencari kartu gambar untuk jawaban dari pertanyaan guru tersebut lalu menempelkannya ke papan bingo.
4. Jika tidak bisa menjawab maka guru mencari siswa yang bisa menjawab kemudian menyuruh siswa yang tidak bisa menjawab mengulang kembali.
5. Siswa yang berhasil menjawab dan menempelkannya ke papan bingo akan mendapatkan point dan jika berhasil mengumpulkan lima point dengan urutan vertikal, horizontal dan diagonal maka pemain tersebut berhak berteriak BINGO (dinyatakan menang).
6. Dan begitu seterusnya

2.2.3 Manfaat Permainan Bingo

Melalui permainan bingo dapat menciptakan suasana pembelajaran yang santai dan membuat anak menjadi antusias dengan adanya permainan bingo ini. Bukan hanya itu saja permainan bingo ini juga memberikan manfaat yang baik dalam pembelajaran anak usia dini. Menurut Oktaviani dkk dalam Alea & Amidi

(2024) manfaat permainan bingo jika dipadukan dengan pembelajaran dikelas yaitu sebagai berikut :

1. Siswa dapat belajar berpartisipasi dalam pembelajaran
2. Dapat membantu menguatkan pemahaman siswa
3. Memanfaatkan kemampuan berpikir kritis untuk dapat mengenali kekurangan serta kelebihan dalam suatu materi pembelajaran
4. Dapat membantu mengembangkan keterampilan komunikasi interaktif siswa

Permainan bingo tidak hanya menghibur tetapi juga memiliki banyak manfaat yang dapat meningkatkan kemampuan setiap pemain. Seperti pendapat yang diutarakan Novitasari dalam Handayani (2024) yang mana dalam penelitiannya menyatakan manfaat permainan bingo sebagai berikut:

1. Dapat berpartisipasi aktif di dalam pembelajaran
2. Dapat memperkuat pemahaman anak
3. Membantu mengembangkan kemampuan berpikir anak
4. Mengembangkan kemampuan komunikasi interaktif anak
5. Untuk melatih kemampuan anak.

Berbeda dengan pendapat yang dipaparkan oleh Setiyawan (2018) dalam penelitiannya mengenai manfaat permainan bingo yaitu sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan suatu masalah yang sedang dihadapi oleh siswa dalam proses pembelajaran
2. Membantu untuk meningkatkan antusias dan keaktifan siswa
3. Memperkaya kosakata siswa

4. Permainan bingo dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, serta menciptakan suasana yang menyenangkan.

Berdasarkan pemaparan yang ada diatas mengenai manfaat dari permainan bingo maka dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa permainan bingo dapat membantu siswa belajar berpartisipasi, dapat menguatkan pemahaman siswa, dapat mengenali kelebihan dan kekurangan pembelajaran, dapat mengembangkan keterampilan komunikasi, membantu memecahkan masalah pembelajaran, meningkatkan keaktifan siswa, memperkaya kosakata serta menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

2.2.4 Kelebihan dan Kekurangan Permainan Bingo

Sebagaimana seperti permainan-permainan yang lainnya, permainan bingo juga memiliki kelebihan dan kekurangan yang harus diketahui. Berikut ini kelebihan dan kekurangan dari permainan bingo menurut Masrohah, Wiarsih & Irawan (2019)

1. Kelebihan permainan bingo
 - a. Menimbulkan antusias, berarti memunculkan respon positif terhadap suatu kegiatan pembelajaran sehingga meningkatkan minat belajar anak
 - b. Menimbulkan semangat, permainan ini dilakukan dengan kompetisi sehingga menimbulkan kegairahan peserta didik dan memotivasi anak mengikuti proses pembelajaran

- c. Menimbulkan kesenangan, dengan permainan ini maka akan timbul pikiran tidak terbebani dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga dapat menimbulkan keasikan bagi peserta didik dan mereka dapat menikmati pembelajaran yang sedang dilakukan
2. Kekurangan permainan bingo
 - a. Membutuhkan waktu yang lama, dengan melakukan permainan didalam suatu pembelajaran maka akan memakan banyak waktu
 - b. Sulit mengatur pembelajaran yang kondusif, dengan melakukan permainan didalam pembelajaran peserta didik akan lebih antusias dan ramai.

Setiap permainan memiliki kelebihan dan kekurangan yang berbeda-beda yang mana setiap aktivitas permainan dapat membantu mempengaruhi pengalaman bermain setiap anak. Berikut ini kelebihan dan kekurangan permainan bingo yang dipaparkan oleh Malini, Zulhaini & Andrizal (2024) mengenai kelebihan dan kekurangan permainan bingo yaitu:

1. Kelebihan penggunaan permainan bingo
 - a. Guru dapat mengetahui sejauh mana peserta didik menguasai bahan pelajaran yang telah disampaikan
 - b. Setiap siswa ikut berperan dalam kegiatan pembelajaran sehingga tidak ada siswa yang rebutan dan keluar masuk kelas
 - c. Permainan bingo ini dianggap sangat efektif dalam mempertajam ingatan siswa tentang materi yang telah diajarkan oleh guru
 - d. Permainan ini dapat membantuk untuk lebih memotivasi pembelajaran aktif

2. Kekurangan penggunaan permainan bingo
 - a. Permainan bingo lebih bertumpu pada keberuntungan siswa dan kecepatan siswa dalam menjawab
 - b. Permainan ini menggunakan konsep permainan sehingga bisa membuat siswa tidak terkondisikan

Selanjutnya menurut Syafira, Mashudi & Sundari (2024) kelebihan permainan bingo adalah sebagai berikut:

1. Permainan bingo dapat membantu anak menstimulasi kemampuan anak
2. Guru dapat mengetahui sejauh mana anak menguasai pelajaran yang telah dipelajari
3. Permainan ini dirancang dengan tampilan yang menarik

Berdasarkan dari beberapa paparan yang terdapat di atas mengenai kelebihan dan kekurangan permainan bingo maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kelebihan permainan bingo yaitu dapat menimbulkan antusias anak, menimbulkan semangat anak, menimbulkan kesenangan anak, membantu guru mengetahui kemampuan peserta didik, melibatkan semua peserta didik sehingga tidak ada anak yang keluar masuk kelas, membantu mempertajam ingatan anak, membantu memotivasi pembelajaran aktif, membantu menstimulasi kemampuan dan permainan ini dirancang dengan menarik. Sedangkan kekurangan permainan ini yaitu dapat memakan waktu, sulit mengatur pembelajaran yang kondusif, permainan ini bertumpu pada keberuntungan siswa dan menggunakan konsep permainan sehingga dapat membuat siswa tidak terkondisikan.

2.3 Perkembangan Keaksaraan

2.3.1 Pengertian Perkembangan Keaksaraan

Anak usia dini dapat bertumbuh dan berkembang sesuai dengan rangsangan yang diberikan oleh berbagai macam faktor. Di dalam diri seorang anak terdapat beberapa aspek perkembangan yang perlu dikembangkan dengan berbagai cara, salah satu aspek perkembangan yang harus dikembangkan dan yang akan berdampak pada pertumbuhan serta perkembangan anak usia dini yaitu aspek perkembangan bahasa. Menurut Anggraini, Yulsyofriend & Yeni, (2019) bahasa merupakan suatu alat penghubung atau komunikasi antara anggota masyarakat yang terdiri dari individu yang akan menyatakan pikiran, perasaan serta keinginan. Bahasa juga diartikan sebagai sistem simbol yang teratur untuk mentransfer berbagai informasi dan juga ide yang terdiri dari simbol – simbol visual maupun verbal. Salah satu perkembangan bahasa yang harus dikembangkan adalah perkembangan keaksaraan.

Secara ideologis keaksaraan adalah “jiwa” dari suatu program Pendidikan dan budaya yang memberikan serangkaian nilai yang memberikan manfaat untuk membuat berbagai pilihan yang bijak. Keaksaraan adalah suatu kemampuan untuk menyebutkan simbol-simbol yang dikenal, mengenal suara, huruf awal dari nama-nama benda disekitarnya, menyebutkan kelompok gambar yang mempunyai bunyi atau huruf dan mampu membaca nama sendiri (Haryanti & Tejaningrum, 2020)

Perkembangan keaksaraan sangat dibutuhkan untuk meningkatkan kemampuan setiap individu. Menurut Agustin, Jaya & Surahman (2016) dalam penelitiannya dijelaskan bahwa perkembangan keaksaraan adalah aspek

perkembangan bahasa yang lebih memfokuskan pada pengetahuan anak usia dini terhadap kata-kata serta tulisan yang dapat distimulasi dari kegiatan bermain yang menyenangkan bagi anak. Sedangkan menurut Ella Yulaelawati dalam Isyanti (2021) menyatakan bahwa keaksaraan adalah suatu tatanan fondasi untuk menguasai kemampuan membaca dan menulis serta berhitung dengan cara yang menyenangkan.

Selanjutnya menurut Novarita, Sari & Haryono (2022) Perkembangan keaksaraan anak adalah salah satu hal penting yang berperan dalam meningkatkan kemampuan serta kreativitas anak usia dini. Keterampilan keaksaraan adalah salah satu kompetensi dalam aspek bahasa yang termasuk dalam pengembangan kemampuan dasar.

Berdasarkan beberapa paparan yang terdapat diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa salah satu perkembangan bahasa yang harus dikembangkan adalah perkembangan keaksaraan keaksaraan adalah suatu aspek utama yang sangat penting untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas anak usia dini serta fondasi dasar untuk menguasai kemampuan membaca, menulis, berhitung, serta menyebutkan simbol-simbol, mengenal suara huruf awal dari nama-nama benda disekitarnya, menyebutkan kelompok gambar yang mempunyai bunyi atau huruf dan mampu membaca nama sendiri.

2.3.2 Fungsi Mengenalkan Keaksaraan Untuk Anak Usia 4-5 Tahun

Upaya untuk mengenalkan keaksaraan sangat penting bagi anak usia dini karena dengan mengenalkannya kepada anak usia dini dapat melatih anak secara perlahan untuk meningkatkan kematangan perkembangan keaksaraan dibandingkan

dengan sebelumnya. Menurut Nadila dkk dalam Putri dkk (2022) mengatakan bahwa fungsi mengenalkan keaksaraan untuk anak usia dini yaitu sebagai alat pengembangan intelektual serta kemampuan dasar bagi anak usia dini terutama untuk mengembangkan ekspresi perasaan, imajinasi serta pemikiran anak usia dini.

Sejalan dengan pendapat yang diutarakan oleh Agustini & Masudah (2020) bahwa mengenalkan keaksaraan bagi anak usia dini adalah suatu hal yang sangat penting karena dengan mengenalkan keaksaraan maka dapat membantu setiap anak untuk meningkatkan perkembangan keaksaraan yang lebih baik lagi, pemerolehan perbendaharaan kata yang semakin banyak, dapat membantu setiap anak usia dini melakukan kegiatan komunikasi dengan lancar. Semakin banyak perbendaharaan kata yang dikuasai oleh anak usia dini maka semakin baik juga kemampuan komunikasi yang dilakukan oleh setiap anak usia dini.

Fungsi mengenalkan keaksaraan bagi anak usia dini menurut Bawani & Fauziah (2014) yaitu untuk meningkatkan pengetahuan membaca, menulis serta berhitung, selain itu keaksaraan juga dapat membantu untuk menggali potensi dan juga sumber-sumber kehidupan yang ada di lingkungan sekitar peserta didik guna untuk memecahkan masalah keaksaraannya, keaksaraan juga dapat menciptakan tenaga lokal yang potensial untuk mengelola sumber daya yang ada di lingkungan sekitarnya, fungsi lain keaksaraan yaitu untuk meningkatkan angka melek aksara.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi keaksaraan adalah sebagai sarana untuk mengembangkan intelektual dan kemampuan dasar anak usia dini, khususnya dalam mengasah ekspresi perasaan, imajinasi, serta pemikiran mereka, dan juga memperkaya perbendaharaan kata,

serta membantu anak-anak usia dini dalam melakukan komunikasi dengan lebih lancar. Selain itu keaksaraan juga dapat meningkatkan pengetahuan membaca, menulis serta berhitung, serta membantu untuk menggali potensi dan juga sumber-sumber kehidupan yang ada di lingkungan sekitar peserta didik guna untuk memecahkan masalah keaksaraannya, keaksaraan juga dapat menciptakan tenaga lokal yang potensial untuk mengelola sumber daya yang ada di lingkungan sekitarnya, fungsi lain keaksaraan yaitu untuk meningkatkan angka melek aksara.

2.3.3 Indikator Perkembangan Keaksaraan Anak Usia 4-5 Tahun

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini yang didalamnya membahas indikator perkembangan keaksaraan anak usia 4-5 tahun sebagai berikut:

1. Mengenal simbol-simbol
2. Mengenal suara-suara hewan / benda yang ada disekitarnya
3. Membuat coretan yang bermakna
4. Meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z

Kemampuan ini sangat penting dikuasai oleh setiap anak usia dini sebagai suatu fondasi untuk mencapai kemampuan membaca dan menulis karena sebelum menjadi penulis dan pembaca yang lancar anak usia dini perlu mengenal dan memahami abjad terlebih dulu.

Keaksaraan adalah kemampuan anak dalam mengenali huruf dan bunyi bahasa, lalu menyusun huruf-huruf tersebut menjadi kata-kata sederhana. Seperti yang dikatakan oleh Afipah (2022) dalam penelitiannya terdapat beberapa indikator

perkembangan keaksaraan anak usia 4-5 tahun yaitu:

1. Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal
2. Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya
3. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi / huruf awal yang sama
4. Memahami suatu hubungan antara suara serta gambar
5. Membacakan nama sendiri
6. Menulis nama sendiri
7. Memahami arti kata dari sebuah cerita.

Berdasarkan dari beberapa pendapat diatas maka ditarik suatu kesimpulan bahwasannya indikator perkembangan keaksaraan anak usia 4-5 tahun meliputi kegiatan seperti mengenal suara, menyebutkan atau mengucapkan huruf A-Z, menulis, membuat coretan yang memiliki makna, anak juga mampu memahami hubungan antara bunyi dan bentuk gambar.

2.4 Pengaruh Permainan Bingo Terhadap perkembangan Keaksaraan Anak Usia Dini

Anak usia dini mempunyai beberapa aspek perkembangan salah satunya yaitu perkembangan bahasa yang harus dicapai oleh anak usia dini yang sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA). Aspek-aspek tersebut meliputi memahami bahasa, mengungkapkan bahasa, dan keaksaraan. Dari beberapa aspek perkembangan bahasa, keaksaraan merupakan lingkup yang sangat penting bagi anak usia dini karena keaksaraan merupakan fondasi dasar bagi anak

usia dini. Seperti yang diutarakan oleh Pangastuti & Hanum dalam Sari, Jaelani & Rachmayani (2023) bahwa perkembangan bahasa keaksaraan sangat penting untuk pertumbuhan anak karena salah satu langkah awal untuk menjadi pembaca yang sukses adalah belajar mengenali huruf abjad. Penerapan kegiatan yang mengembangkan kemampuan keaksaraan tertera pada Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 yang dapat digunakan sebagai acuan untuk menerapkan pembelajaran yang tepat, yang berisikan mengenal simbol – simbol, mengenal suara-suara hewan/benda yang ada disekitarnya, membuat coretan yang bermakna, meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z.

Permainan bingo dapat memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap perkembangan keaksaraan anak karena kegiatan ini tidak hanya menyenangkan tetapi juga membantu untuk meningkatkan kemampuan setiap anak. Seperti pendapat Handayani (2024) bahwa permainan bingo adalah permainan menarik untuk mengaktifkan dan meningkatkan motivasi anak dalam suatu pelajaran. Aktivitas permainan bingo dapat dijadikan sebagai metode yang menghibur dan juga efektif untuk mendukung perkembangan kemampuan anak usia dini dalam mengenali huruf – huruf awal (Rahayu, 2024).

Salah satu permainan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran yaitu permainan bingo, pelajaran bisa menjadi menyenangkan dan anak akan lebih menaruh perhatian jika guru menjadikannya dalam bentuk permainan bingo (Malini, Zulhaini & Andrizal, 2024). Sedangkan menurut pendapat Nurani dalam Nurpadila, Fauziddin & Lasmana (2024) strategi permainan bingo dapat membantu anak untuk mengingat yang telah dipelajrinya. Permainan bingo adalah permainan

yang menggunakan papan yang memiliki 26 kotak dan disetiap kotak akan berisikan huruf dan angka, permainan ini juga menggunakan kartu gambar yang memiliki nama sesuai dengan gambarnya dan akan ditempelkan pada papan tersebut.

Berdasarkan paparan yang ada diatas maka ditarik kesimpulan bahwasannya permainan bingo memberikan pengaruh dalam perkembangan keaksaraan anak usia dini karena permainan ini merupakan permainan yang bisa membantu anak untuk mengingat yang telah dipelajari oleh anak dan kegiatan ini juga menarik, dengan kegiatan yang menarik sehingga anak tidak akan bosan dan monoton. Dengan permainan bingo ini maka anak dapat bermain sambil belajar, permainan ini nantinya akan dibuat sesuai dengan kemampuan anak dan didalam nya terdapat simbol-simbol, huruf, angka dan gambar sesuai dengan indikator perkembangan keakasaan anak usia 4-5 tahun.

2.5 Penelitian Relevan

Agar terhindar dari kesamaan, peneliti melakukan pencarian terhadap penelitian-penelitian sebelumnya. Dari hasil pencarian tersebut ditemukan beberapa penelitian yang relevan dengan masalah yang akan diteliti, yaitu:

1. Ifanah & Christiana (2016) dengan judul “Pengaruh Media Permainan Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak Kelompok A”. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dimana data penelitian berupa angka dan dianalisis menggunakan statistik. Penelitian ini menggunakan Quasi Eksperimental dengan jenis Non Equivalent Control Group Design. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah anak

kelompok A atau anak usia 4-5 tahun. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Data yang telah diperoleh dari penelitian dianalisis menggunakan statistic parametric t-test dengan rumus $T_{hitung} < T_{tabel}$ dan hasilnya $T_{hitung} \geq T_{tabel}$ yaitu ($3,955 \geq 0,681$) maka diputuskan bahwa H_0 ditolak. Maka dengan demikian dinyatakan bahwa ada pengaruh media media permainan puzzle huruf dengan kemampuan keaksaraan anak kelompok A. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan ialah terletak pada variabel “Y” yaitu kemampuan keaksaraan, metode penelitian yang digunakan juga sama yaitu penelitian kuantitatif dan sampel dalam penelitian ini juga sama yaitu anak kelompok A atau anak usia 4-5 tahun. Sedangkan perbedaannya terletak pada variabel X yang digunakan, dalam penelitian yang akan dilakukan menggunakan permainan bingo sedangkan dalam penelitian ini menggunakan media permainan puzzle.

2. Dewi & Wulandari (2023) dengan judul “Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Untuk Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Anak Usia Dini”. Penelitian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan anak usia 5-6 tahun melalui penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE). Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan kelas (PTK). Hasil analisis data pada siklus I kemampuan keaksaraan anak masih rendah yaitu 57,14% . Analisis data pada siklus II kemampuan keaksaraan anak meningkat signifikan yaitu 85,72%. Maka Kesimpulan yang didapat bahwa penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dapat meningkatkan kemampuan keaksaraan anak usia dini. Perbedaan penelitian ini dengan

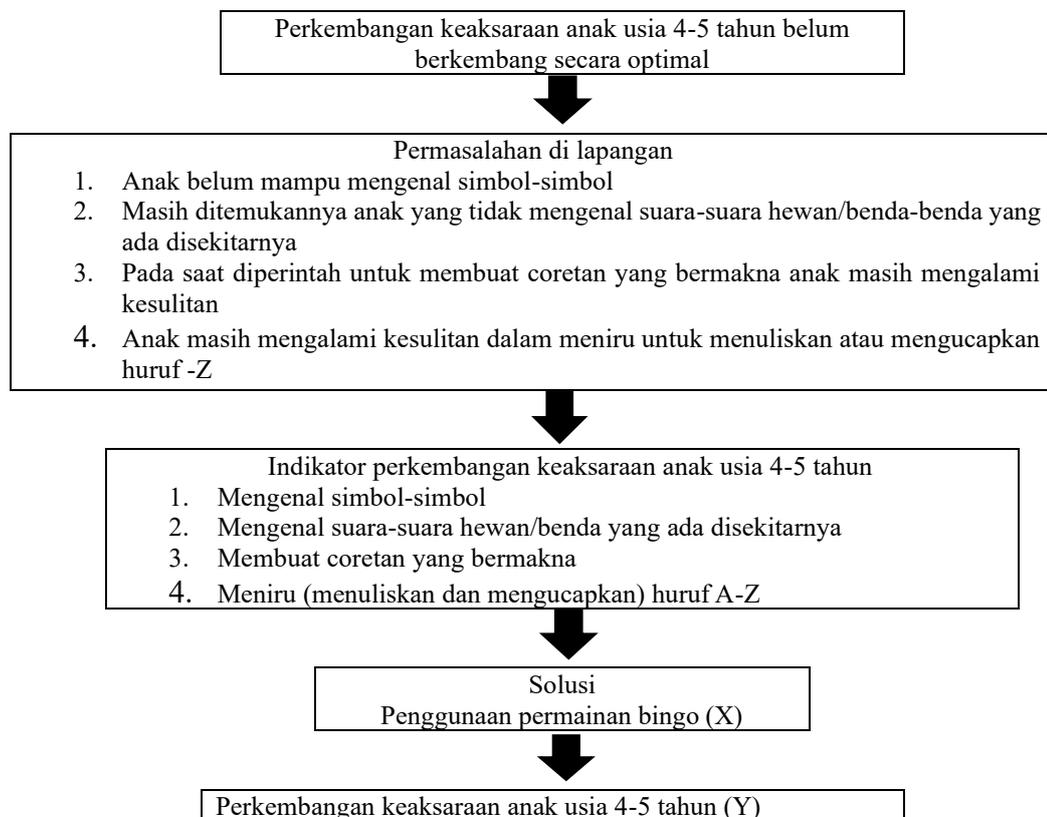
penelitian yang akan dilakukan terletak pada metode penelitian yaitu menggunakan penelitian Tindakan kelas (PTK) sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan penelitian kuantitatif, dan perbedaan lainnya terdapat pada variabelnya, variabel X dalam penelitian ini yaitu menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE), sedangkan dalam penelitian yang akan dilakukan variabel X menggunakan permainan bingo dan sampel dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun kelompok B sedangkan penelitian yang akan dilakukan sampelnya pada anak usia 4-5 tahun kelompok A. Persamaan penelitian ini sama-sama meningkatkan keaksaraan.

3. Pohan dkk (2023) dengan judul “Pengenalan Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Bingo”. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif yang memiliki tujuan untuk mendeskripsikan aktivitas siswa, hasil belajar, dan reaksi siswa ketika menerapkan metode permainan bingo. Penelitian ini juga menggunakan metode penelitian literasi dengan melakukan survei pada majalah-majalah yang berkaitan dengan pengenalan simbol angka pada permainan bingo. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 3 orang anak yang berusia 5 tahun. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada jenis penelitian yaitu menggunakan penelitian deskriptif kualitatif sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan penelitian kuantitatif dan penelitian ini dilakukan untuk pengenalan lambang bilangan sedangkan penelitian yang akan dilakukan untuk

perkembangan keaksaraan. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama menggunakan permainan bingo.

2.6 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir menurut Bashori & Aulia (2024) adalah suatu landasan pemikiran logis dalam penelitian yang anggapan dasarnya dapat diterima oleh peneliti. Kerangka berpikir dijadikan sebagai pedoman serta fondasi untuk menyelesaikan permasalahan yang akan diteliti, sebelum memulai penelitian penting bagi peneliti untuk membangun kerangka berpikir yang kuat karena akan membantu peneliti dalam memahami masalah yang akan diteliti dan menemukan solusi yang tepat. Berikut ini adalah kerangka berfikir dari penelitian yang akan dilakukan :



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

2.7 Hipotesis

Hipotesis adalah suatu dugaan awal mengenai penelitian yang akan dilaksanakan. Berdasarkan kerangka teori yang telah dijelaskan sebelumnya, penelitian ini didasarkan pada hipotesis:

HO: Tidak ada pengaruh yang diberikan oleh permainan bingo terhadap perkembangan bingo pada anak usia 4 -5 tahun di Tk Negeri 24 Desa Suka Makmur Kecamatan Sungai Bahar.

HA: Ada pengaruh yang diberikan oleh permainan bingo terhadap perkembangan bingo pada anak usia 4 -5 tahun di Tk Negeri 24 Desa Suka Makmur Kecamatan Sungai Bahar

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini di laksanakan di TK Negeri 24 Desa Suka Makmur Kecamatan Sungai Bahar pada semester ganjil dan genap tahun ajaran 2024/2025

3.2 Desain Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengukur pengaruh dari permainan bingo terhadap perkembangan keaksaraan anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif menurut pendapat Sugiyono dalam Balaka (2022) merupakan penelitian didasarkan pada filsafat positivisme untuk mengkaji populasi atau sampel tertentu serta pengambilan sampel secara acak dengan pengumpulan data menggunakan instrumen, kemudian data dianalisis secara statistik.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2021) metode penelitian eksperimen yaitu suatu metode yang digunakan untuk mencari pengaruh variabel *treatment* (perlakuan) tertentu dengan variabel *dependent* dalam kondisi yang terkontrol. Menurut Leavy dalam Agustianti dkk (2022) desain penelitian eksperimen terbagi menjadi beberapa desain eksperimen yaitu pra-eksperimen (*pre-experimental design*), desain eksperimen laboratorium (*true experimental design*), dan desain semi eksperimen atau eksperimen semu (*quasi experimental design*).

Desain yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian *Quasi Experimental Design* (eksperimen semu) dengan rancangan *non-equivalent*

control group design, menurut Abraham & Supriyati (2022) rancangan penelitian ini sering digunakan dalam penelitian, yang mana subjek penelitian atau partisipasi penelitian tidak dipilih secara acak untuk dilibatkan dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada rancangan ini menggunakan dua kelas yang mana satu kelas mendapat perlakuan atau eksperimen dan satu kelas lagi sebagai kelompok kontrol.

Pada penelitian ini, peneliti berupaya melihat sejauh mana permainan bingo memberikan pengaruh terhadap perkembangan keaksaraan anak usia 4-5 tahun di TK Negeri 24 Desa Suka Makmur Kecamatan Sungai Bahar dengan membandingkan hasil belajar dari kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen yaitu kelompok yang diberikan perlakuan (X) kegiatan permainan bingo sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan atau melakukan kegiatan belajar seperti biasa. Pada penelitian ini peneliti menggunakan kelompok eksperimen yaitu kelas A2 dan kelompok kontrol adalah kelas A1.

Tabel 3. 1 Desain Penelitian

Kelas	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen (A2)	O ₁	X	O ₂
Kontrol (A1)	O ₃	-	O ₄

Sumber : Abraham & Supriyati, (2022)

O1 : Pre-test pada kelompok eksperimen

O2 : Post-test pada kelompok eksperimen

O3 : Pre-test pada kelompok kontrol

O4 : Post-test pada kelompok control

X : Perlakuan

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi merupakan suatu hal yang sangat penting karena populasi adalah keseluruhan dari semua objek/subjek penelitian (Amin, Garancang & Abunawas, 2023). Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelompok A TK Negeri 24 Desa Suka Makmur Kecamatan Sungai Bahar yang terdiri dari:

Tabel 3. 2 Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	A1	13
2	A2	14
Total		27

Sumber: Dokumentasi TK Negeri 24 Desa Suka Makmur Kec Sungai Bahar

3.3.2 Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang menjadi sumber data sebenarnya dalam suatu penelitian. Populasi dalam arti lain merupakan sebagian dari populasi (Amin, Garancang & Abunawas, 2023).

Tabel 3. 3 Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	A2	14 Anak
Total		14 Anak

Sumber: Dokumentasi TK Negeri 24 Desa Suka Makmur Kec Sungai Bahar

3.4 Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel memegang peranan penting dalam suatu penelitian karena hal ini digunakan untuk menentukan siapa saja anggota dari populasi yang akan dijadikan sampel. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *sampling*. Teknik *sampling* merupakan cara untuk menetapkan sampel dengan jumlah yang disesuaikan berdasarkan ukuran sampel yang akan digunakan sebagai sumber data utama dalam penelitian. Teknik *sampling*

memiliki dua bagian yaitu *probability sampling* dan *nonprobability sampling*. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *nonprobability sampling* dengan jenis *purposive sampling* (Amin, Garancang & Abunawas, 2023). Syarat dalam pemilihan sampel ini antara lain:

1. Pengambilan sampel harus didasarkan dengan usia kelompok B yaitu 4 – 5 tahun.
2. Subjek yang dipilih sebagai sampel benar – benar merupakan subjek yang paling banyak memiliki ciri-ciri yang terdapat pada populasi yaitu memiliki tingkat perkembangan keaksaraan yang rendah.

Oleh karena itu, teknik ini dilakukan dengan memilih subjek berdasarkan tujuan tertentu, yang lebih berfokus pada perkembangan keaksaraan.

3.5 Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan segala hal, dalam bentuk apa pun yang ditentukan oleh peneliti untuk dikaji guna memperoleh informasi yang nantinya digunakan untuk menarik kesimpulan (Djollong, 2014). Berdasarkan hubungan antara satu variabel dengan yang lainnya maka macam – macam variabel dalam penelitian ini dibedakan menjadi dua yaitu :

1. Variabel Independen (Variabel Bebas)

Variabel independen sering disebut sebagai variabel stimulus yang artinya variabel bebas. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi variabel lainnya. Variabel independen dalam penelitian ini yaitu permainan bingo.

2. Variabel Dependent (Variabel Terikat)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau variabel yang menunjukkan respon ketika dihubungkan dengan variabel bebas. Dalam penelitian ini variabel terikat yang dimaksud yaitu perkembangan keaksaraan.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah hal yang utama dalam penelitian, karena tujuan dalam melakukan penelitian yaitu mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa teknik observasi (pengamatan langsung).

3.6.1 Observasi

Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi. Observasi dilakukan melalui pengamatan langsung dengan melibatkan indera penglihatan, penciuman, pendengaran, perabaan, dan jika diperlukan, pengecap (Saefuddin, 2023). Lembar observasi yang disusun oleh peneliti mencakup beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan penggunaan permainan bingo terhadap perkembangan keaksaraan anak usia 4-5 tahun. Dalam penelitian ini penulis memakai metode *nonpartisipan*, di mana peneliti tidak terlibat langsung dalam aktivitas sehari-hari subjek. Tugas peneliti yaitu mencatat, menganalisis serta menarik kesimpulan dari apa yang telah diamati sebelum dan sesudah penggunaan permainan bingo terhadap perkembangan keaksaraan anak usia 4-5 tahun di Tk Negeri Desa Suka Makmur Kecamatan Sungai Bahar.

3.7 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah sarana yang digunakan oleh peneliti sebagai alat bantu untuk memperoleh data atau informasi yang dibutuhkan dalam penelitian (Djollong, 2014). Peneliti menggunakan instrumen penelitian untuk mempermudah melakukan penelitian dengan menggunakan teknik observasi dengan skala *likert*. Menurut Sugiyono (2019) skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok tentang fenomena sosial. Berikut ini merupakan kisi – kisi instrumen dalam penelitian ini:

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrument Penelitian

Variabel	Indikator	Item	Skor Penilaian				Keterangan
			1	2	3	4	
Perkembangan keaksaraan	Mengenal simbol-simbol	Mengenal simbol – simbol huruf					
		Menunjukkan huruf awal dari suatu kata yang dilihat					
	Mengenal suara-suara hewan/benda yang ada di sekitarnya	Menyebutkan nama hewan beserta dengan suaranya					
		Memilih gambar yang sesuai dengan bunyi					
	Membuat coretan yang bermakna	Membuat coretan yang memiliki makna					
		Menceritakan makna dari coretan tersebut					
	Meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf A – Z	Anak dapat menuliskan kembali bentuk huruf					
		Mengucapkan ulang bunyi huruf dari kata yang dilihat					

3.8 Uji Validitas

Uji validitas adalah suatu uji yang dipergunakan untuk mengetahui atau menguji ketepatan dan ketetapan suatu alat ukur untuk dipergunakan sebagai pengukur sesuatu yang seharusnya diukur (Rosita, Hidayat & Yuliani, 2021).

Peneliti menggunakan tes validasi isi untuk melakukan penelitian ini. Menurut Weber & Neuendorf dalam (Martono, 2016) berpendapat bahwa validitas isi merupakan yang mengukur sejauh mana alat isi pengukur tersebut mewakili seluruh aspek yang dianggap sebagai kerangka konsep dan variabel yang cukup luas. Sehingga ia benar – benar dapat mengukur variabel yang dioperasionalkan atau konkre. Sebuah instrument dapat dikatakan valid apabila dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti.

Peneliti telah menetapkan indikator dan sub indikator berdasarkan variabel yang akan diteliti dengan menggunakan skala *likert* untuk pengumpulan data. Skala tersebut memberikan bobot nilai kuantitatif sebagai berikut: 4 (berkembang sangat baik), 3 (berkembang sesuai harapan), 2 (mulai berkembang), 1 (belum berkembang). Dalam proses ini peneliti berkonsultasi dengan ahli bidangnya, yaitu dosen lulusan Magister PGPAUD untuk memastikan bahwa temuan yang akan digunakan valid dan dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya.

Dosen ahli Magister PGPAUD akan mengevaluasi setiap tahap kegiatan penelitian dan memberikan arahan terkait masalah – masalah yang akan diangkat oleh peneliti. Dengan adanya masukan dan saran dari dosen tersebut, maka peneliti akan merasa lebih terbantu dalam melaksanakan kegiatan penelitian.

3.9 Teknik Analisis Data

3.9.1 Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk melihat apakah data distribusi normal atau tidak, digunakan uji liliefors yang dikemukakan oleh Sudjana dalam (Nuryadi dalam Marsela, 2024) sebagai berikut:

- 1) Mencari skor baku dengan rumus

$$Z_i = \frac{X_i - \bar{x}}{s}$$

Keterangan:

Z_i = Skor baku

X_i = Skor akhir

\bar{X} = Rata – rata hasil

S = Simpangan Baku

- 2) Untuk tiap bilangan baku ini, dan menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung dengan rumus: $= P(Z < Z_i)$
- 3) Kemudian menghitung proporsi Z_1, Z_2, \dots, Z_n yang lebih kecil atau sama dengan Z_i .

Jika proposi ini di nyatakan $S(Z_i)$, maka,

$$S(Z_i) = \frac{\text{banyaknya } Z_1, Z_2, \dots, Z_n}{N}$$

Keterangan:

N = Jumlah Siswa

- 4) Hitung selisih $F(Z_i) - S(Z_1)$ kemudian tentukan harga mutlaknya

- 5) Hitung harga paling besar diantara harga-harga mutlak selisih tersebut, sebutlah dengan L_0
- 6) Membandingkan L_0 dengan harga kritis L dalam tabel dengan $\alpha = 0,05$ kriterianya adalah: tolak hipotesis normal berarti data tidak berdistribusi normal sebaliknya sebaliknya terima hipotesis nol berarti data berdistribusi normal. Hipotesis nol berarti $L_{hitung} < L_{tabel}$

3.9.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menentukan subjek populasi, apakah bersifat homogen atau tidak. Uji homogenitas dilakukan dengan uji-F. Menurut Sugiyono (2020) langkah – langkah uji tersebut sebagai berikut dengan rumus:

1. Mencari variasi masing-masing kelompok data dan kemudian dihitung harga F dengan rumus:

$$F = \frac{\text{Varian terkecil}}{\text{Varian terbesar}}$$

2. Jika telah didapat harga F_{hitung} kemudian dibandingkan dengan F_{tabel} distribusi normal dengan $dk_{pembilang} = n_1 - 1$ dan $dk_{penyebut} = n_2 - 1$.
3. Kriteria pengujian adalah jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka kedua kelompok mempunyai variasi yang homogen.

Setelah melakukan uji normalitas dengan uji *liliofors* dan uji homogenitas dengan uji F, maka dilakukan uji hipotesis dengan uji t, untuk menguji kebermaknaan kelompok tersebut.

3.9.3 Uji Hipotesis (Uji T)

Setelah melakukan uji normalitas dengan uji liliefors maka dilakuakn uji hipotesis dengan uji t, untuk menguji kebermaknaan kelompok tersebut. Untuk menguji hipotesis digunakan uji statistik. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Independent Sample t-test. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata antara dua kelompok data yang independen, di mana data dari satu kelompok tidak terkait atau bergantung pada data dari kelompok lainnya (tidak berpasangan).

Rumus *Independent Sample t-test* :

$$t = \frac{M_1 - M_2}{\sqrt{\frac{SS_1 + SS_2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan :

M_1 = Rata-rata skor kelompok eksperimen

M_2 = Rata-rata skor kelompok kontrol

SS_1 = Sun of square kelompok eksperimen

S_2 = Sun of square kelompok control

n_1 = Jumlah sampel kelompok eksperimen

n_2 = Jumlah sampel kelompok control

Dimana :

$$M_1 = \frac{\sum X_1}{n_1} \quad M_2 = \frac{\sum X_2}{n_2} \quad SS_1 = \sum X_1^2 - \frac{(\sum X_1)^2}{n_1} \quad SS_2 = \sum X_2^2 - \frac{(\sum X_2)^2}{n_2}$$

Interpretasi Uji t-test :

1. Untuk menginterpretasi t-test terlebih dahulu harus menentukan:
 - Nilai signifikansi
 - Interval Confidence = 1-
 - Df (degree of freedom) = N-2 atau Df (degree of freedom) = (n1 + n2) – 2
2. Bandingkan nilai *thitung* dengan *ttabel*
3. Apabila :

$thitung > ttabel \rightarrow$ berbeda secara signifikansi (Ho ditolak)

$thitung < ttabel \rightarrow$ tidak berbeda secara signifikansi (Ho diterima)

Penelitian ini dilakukan untuk melihat seberapa besar pengaruh permainan bingo terhadap perkembangan keaksaraan anak usia 4-5 tahun. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh, maka dapat diketahui dengan menggunakan perhitungan rumus *effect size*. *Effect size* merupakan ukuran mengenai besarnya efek suatu variabel pada variabel lain, besarnya perbedaan maupun hubungan yang bebas dari pengaruh besarnya sampel. Untuk mengetahui *effect size* pada uji paired t test digunakan rumus *cohen's* sebagai berikut (Sugiyono dalam Sulistiani, 2024).

$$d = \frac{\text{posttest Average Score} - \text{Pretest Average Score}}{\text{Standar Deviasi}}$$

Keterangan:

$d = \text{cohen's } d \text{ effect size}$ (besarnya pengaruh)

Postest *average score* = nilai rata-rata hasil postest

Pretest *average score* = nilai rata-rata hasil pretest

Standar deviasi = hasil dari simpangan baku

Tabel 3. 5 Kriteria interpretasi nilai *Cohen's d*

Size	Interpretasi
0-0.20	<i>Weak Effect</i>
0.21-0.50	<i>Modest Effect</i>
0.50-1.00	<i>Moderate Effect</i>
>1.00	<i>Strong Effect</i>

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Profil Sekolah

4.1.1 Identitas Sekolah

TK Negeri 24 Suka Makmur merupakan suatu lembaga Pendidikan Anak Usia Dini yang berada di Desa Marga Mulya, Kecamatan Sungai Bahar, Kabupaten Muaro Jambi, Provinsi Jambi.

Tabel 4. 1 Identitas Sekolah

No.	Identitas Sekolah	
1.	Nama Sekolah	TK Negeri 24 Suka Makmur
2.	Nomor Pokok Sekolah Nasional	10506435
3.	Jenjang Pendidikan	TK
4.	Status Sekolah	Negeri
5.	Alamat Sekolah	Marga Mulya
6.	Kelurahan	Marga Mulya
7.	Kecamatan	Sungai Bahar
8.	Kabupaten/Kota	Muaro Jambi
9.	Provinsi	Jambi

4.1.2 Informasi Sekolah

Informasi sekolah berisi akreditasi, kurikulum dan jumlah tenaga pendidik. Adapun data-data mengenai informasi TK Negeri 24 Suka Makmur sebagai berikut:

Tabel 4. 2 Informasi Sekolah

No.	Data Sekolah	
1.	Akreditasi	B
2.	Kurikulum	Merdeka
3.	Kepala Sekolah	Kartining, S.Pd
4.	Jumlah Guru	7
5.	SK Pendirian Sekolah	-
6.	Nomor Handphone	085379597408
7.	Operator Sekolah	Andi Kurniawan

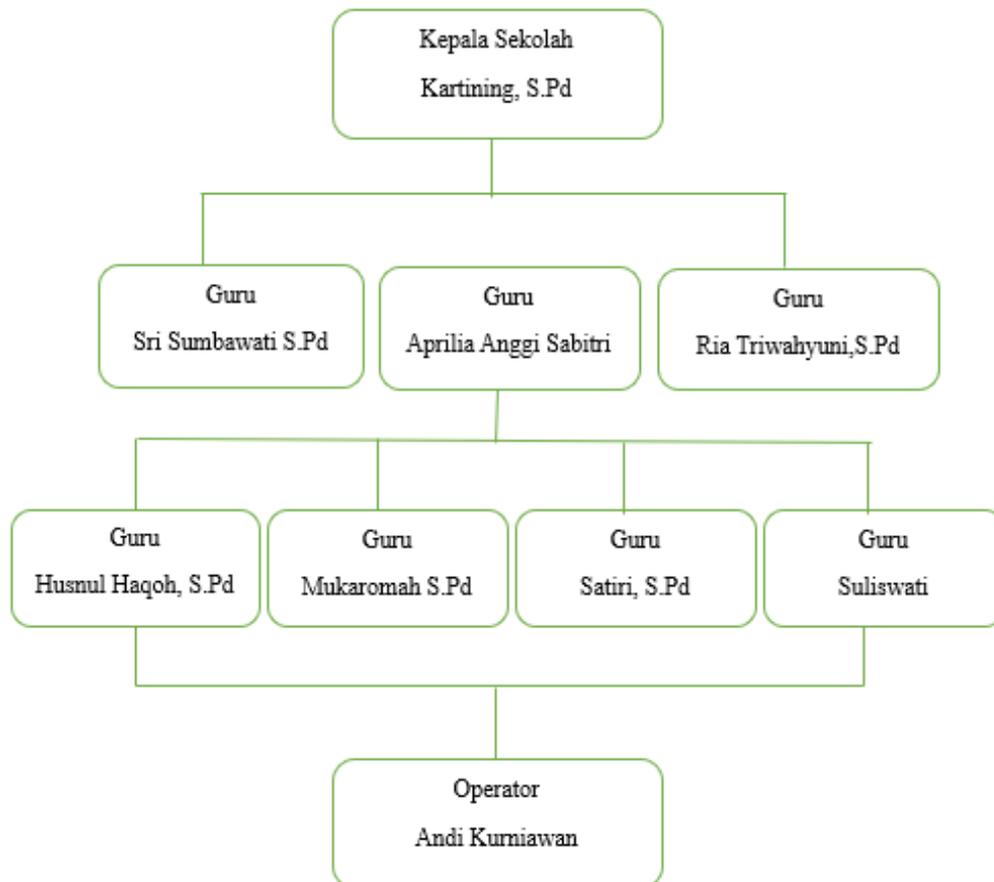
4.1.3 Sarana dan Prasarana Sekolah

Lembaga pendidikan merupakan tempat berlangsungnya proses belajar mengajar yang memudahkan terselenggaranya proses pembelajaran. Adapun sarana dan prasana TK Negeri 24 Suka Makmur adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 3 Sarana dan Prasarana Sekolah

No.	Data Sekolah	
1.	Ruang Kantor	1
2.	Ruang Kelas	6
3.	Wc	4

4.1.4 Struktur Kepengurusan Lembaga



Gambar 4. 1 Struktur Kepengurusan TK Negeri 24 Suka Makmur

4.2 Deskripsi Data

Data yang diperoleh dalam penelitian dilakukan dengan cara eksperimen. Dengan desain *Quasi Eksperimental Designs* (eksperimen semu) dengan rancangan *Non-equivalent Control Group Design*. Dimana ada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Yang membedakannya yaitu pada kelas eksperimen diberikan perlakuan bermain bingo sedangkan pada kelas kontrol tidak diberikan perlakuan. Dimana perlakuan diberikan kepada kelas A2. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi yang terdiri dari 4 indikator dan 8 item pernyataan tentang penggunaan permainan bingo dan perkembangan keaksaraan anak di TK Negeri 24 Suka Makmur.

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 27 Januari 2025 s/d 11 Maret 2025. Data pada penelitian ini berasal dari hasil observasi menggunakan sampel A1 dan A2, Dimana kelompok A2 adalah kelompok eksperimen dan kelompok A1 adalah kelompok kontrol. A2 terdiri dari 14 anak yang terdiri dari 7 anak Perempuan dan 7 anak laki-laki. Dan A1 terdiri dari 13 anak yang terdiri dari 7 anak Perempuan dan 6 anak laki-laki. Hasil penelitian yang didapatkan di TK Negeri 24 Suka Makmur berasal dari *pretest* (tes awal), *treatment* (perlakuan), dan *posttest* (tes akhir). Data yang dibutuhkan pada penelitian ini yaitu data perkembangan keaksaraan anak ketika diruangan kelas.

Pada penelitian ini dilakukan 3 tindakan penelitian yakni diambil data *pretest*, *treatment* berbentuk aktivitas permainan bingo, dan data *posttest*. Maka dari itu peneliti memaparkan sistem penerapan meliputi :

4.2.1 Tahapan Penelitian

Pada tahap penelitian ini peneliti merencanakan dan membuat program pembelajaran harian (RPPH) yang akan dilaksanakan sesuai jadwal tersebut dan juga menyediakan media pembelajaran untuk digunakan dalam pembelajaran anak.

Tabel 4. 4 Jadwal Perencanaan Penelitian

No	KELAS EKSPERIMEN		KELAS KONTROL	
	Tanggal	Kegiatan	Tanggal	Kegiatan
1.	Jum'at/31 Januari 2025	<i>Pretest</i>	Kamis/30 Januari 2025	<i>Pretest</i>
2.	Jum'at/07 Februari 2025	<i>Treatment 1</i>	Kamis/06 Februari 2025	-
3.	Kamis/13 Februari 2025	<i>Treatment 2</i>	Rabu/12 Februari 2025	-
4.	Jum'at/14 Februari 2025	<i>Treatment 3</i>	Sabtu/15 Februari 2025	-
5.	Kamis/20 Februari 2025	<i>Treatment 4</i>	Rabu/19 Februari 2025	-
6.	Jum'at/21 Februari 2025	<i>Treatment 5</i>	Sabtu/22 Februari 2025	-
7.	Kamis/06 Maret 2025	<i>Treatment 6</i>	Rabu/05 Maret 2025	-
8.	Selasa 11 Maret 2025	<i>Posttest</i>	Senin/10 Maret 2025	<i>Posttest</i>

4.2.2 Hasil *Pretest*

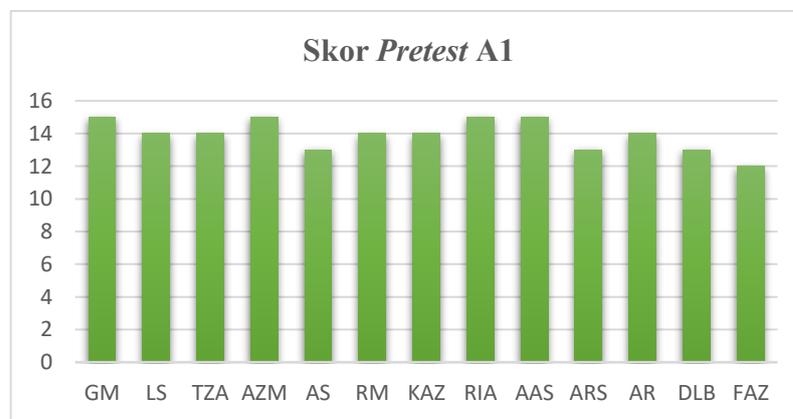
Untuk dapat mengetahui sejauh mana tingkat perkembangan keaksaraan anak sebelum diberikannya perlakuan atau *treatment* maka dilakukan *pretest* terlebih dahulu. Pengambilan data *pretest* dilaksanakan pada tanggal 30 - 31 Januari 2025 melalui pengisian lembar observasi yang berisi indikator keaksaraan anak usia 4-5 tahun. Berikut merupakan hasil *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen yang diperoleh peneliti di TK Negeri 24 Suka Makmur.

Tabel 4. 5 Skor *Pretest* Perkembangan Keaksaraan Anak Usia 4-5 Tahun

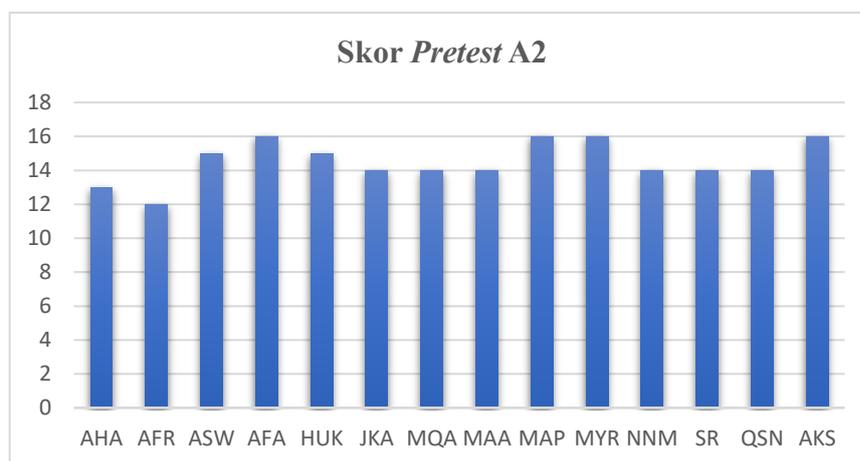
No	Nama	Skor <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	Skor Ideal	Nama	Skor <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	Skor Ideal
1.	GM	15	32	AHA	13	32
2.	LS	14	32	AFR	12	32
3.	TZA	14	32	ASW	15	32
4.	AZM	15	32	AFA	16	32
5.	AS	13	32	HUK	15	32
6.	RM	14	32	JKA	14	32
7.	KAZ	14	32	MQA	15	32
8.	RIA	15	32	MAA	14	32
9.	AAS	15	32	MAP	15	32
10.	ARS	13	32	MYR	16	32
11.	AR	14	32	NNM	15	32

No	Nama	Skor <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	Skor Ideal	Nama	Skor <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	Skor Ideal
12.	DLB	13	32	SR	14	32
13.	FAZ	12	32	QSN	14	32
14.	-	-	-	AKS	16	32
Jumlah		181	416	Jumlah	204	448
Mean		13,92	32	Mean	14,57	32
Persentase		43,50%	100%	Persentase	45,53%	100%

Berdasarkan data dari tabel 4.5, selanjutnya data ditampilkan ke dalam diagram batang pada gambar 4.2 dan 4.3 di bawah ini.



Gambar 4. 2 Diagram Skor *Pretest* Kelas Kontrol



Gambar 4. 3 Diagram Skor *Pretest* Kelas Eksperimen

Berdasarkan data di atas dari hasil *pretest* yang dilakukan pada kedua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen, maka di dapatlah nilai total pada kelas

kontrol sebanyak 181 dengan rata-rata 13,92 kemudian diketahui nilai tertinggi pada kelas kontrol adalah 15 dan terendah 12. Data pada kelas eksperimen menunjukkan nilai total sebanyak 204 dengan rata-rata 14,57 kemudian diketahui nilai tertinggi pada kelas eksperimen adalah 16 dan terendah 12. Berikut merupakan perhitungan rata-rata nilai *pretest*:

$$\text{Rata - rata} = \frac{\text{Jumlah skor pretest kontrol}}{\text{Jumlah skor ideal total}} = \frac{181}{416} 43,50\%$$

$$\text{Rata - rata} = \frac{\text{Jumlah skor pretest eksperimen}}{\text{Jumlah skor ideal total}} = \frac{204}{448} 45,53\%$$

Hasil dari Perhitungan ini menunjukkan skor rata-rata *pretest* kelas kontrol dengan persentase sebesar 43,50% dan skor rata-rata *pretest* kelas eksperimen dengan persentase sebesar 45,53%.

4.2.3 *Treatment* Permainan Bingo

Sesudah diberi tes awal, tahap selanjutnya pemberian *treatment*. Anak diberi perlakuan dengan menggunakan permainan bingo di kelas eksperimen dengan tujuan meningkatkan perkembangan keaksaraan anak anak. *Treatment* dilaksanakan sebanyak 6 kali, yang mana peneliti merencanakan dan membuat susunan rancangan pembelajaran di setiap *treatment* yang dilakukan mengikuti jadwal perencanaan penelitian. Selama kegiatan dengan permainan bingo peneliti mengamati perkembangan keaksaraan anak.

Tabel 4. 6 Hasil *Treatment* Pada Perkembangan Keaksaraan Anak Usia 4-5 Tahun

Inisial Subjek	<i>Treatment</i> 1	<i>Treatment</i> 2	<i>Treatment</i> 3	<i>Treatment</i> 4	<i>Treatment</i> 5	<i>Treatment</i> 6
AHA	14	16	19	22	25	27
AFR	14	16	19	21	24	26
ASW	15	18	20	23	26	26
AFA	15	18	21	24	27	27
HUK	15	18	21	24	27	29
JKA	14	16	19	22	24	26

Inisial Subjek	Treatment 1	Treatment 2	Treatment 3	Treatment 4	Treatment 5	Treatment 6
MQA	15	18	21	24	27	29
MAA	15	18	21	23	25	26
MAP	16	19	21	25	27	29
MYR	15	18	22	24	27	29
NNM	16	19	21	24	26	28
SR	14	17	20	23	26	27
QSN	15	18	21	24	27	28
AKS	16	19	21	24	27	28
Jumlah	209	248	287	327	365	385
Mean	14,92	17,71	20,5	23,35	26,07	27,5
Total	21,66					

Hasil *treatment* menunjukkan skor total sebanyak yaitu *treatment* pertama sejumlah 209, *treatment* kedua 248, *treatment* ketiga 287, *treatment* keempat 327, *treatment* kelima 365 dan *treatment* keenam 385. Berikut perhitungan skor rata-rata *treatment*.

$$Mx \frac{\sum x}{N} = \frac{130}{6} = 21,66$$

Tindakan atau *treatment* terbagi menjadi beberapa macam diantaranya, sebagai berikut:

1. Tindakan Pertama (*Treatment 1*)

Treatment pertama dilaksanakan di hari Jum'at tanggal 07 Februari 2025. Kegiatan ini dimulai pukul 08.00 wib s/d 10.30 wib yang dibagi menjadi 3, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Berikut proses pembelajaran yang dilaksanakan:

a. Kegiatan awal (± 30 menit)

Diawali dengan kegiatan baris berbaris dilapangan kemudian bernyanyi bersama, guru mulai menyebutkan nama anak yang hadir melalui nyanyian lalu anak masuk ke kelas dan bersalaman dengan guru. Kemudian setelah masuk ke kelas anak istirahat 10 menit dengan bermain permainan

yang ada didalam ruang kelas. Selanjutnya, guru membuka kelas dengan membuat lingkaran, bernyanyi bersama dan berdoa. Berikutnya guru menanyakan kabar anak dan mengulas pembelajaran yang telah dilakukan pada hari sebelumnya. Kegiatan selanjutnya diserahkan kepada peneliti.

b. Kegiatan inti (± 60 menit)

1. Guru menyiapkan media permainan bingo, lalu bercerita tentang binatang sesuai dengan tema yang digunakan
2. Guru menjelaskan mengenai permainan bingo kepada anak.
3. Kemudian anak mengamati papan bingo dan kartu bingo yang berisi gambar-gambar hewan.
4. Media ini digunakan secara bergantian.
5. Anak melakukan kegiatan mengenal simbol-simbol, mengenal suara-suara hewan/benda, membuat coretan yang bermakna, dan menulis serta mengucapkan huruf A-Z.
6. Guru menanya Kembali mengenai mengenai aktivitas bermain pada permainan bingo.

c. Kegiatan penutup (± 30 menit)

Setelah pembelajaran berakhir, peneliti dan guru menanyakan apa saja yang sudah dipelajari yang berkaitan dengan tema tersebut. Dilanjutkan dengan guru memberi informasi untuk kegiatan hari berikutnya dan ditutup dengan doa sebelum pulang.

2. Tindakan kedua (*treatment 2*)

Treatment kedua dilaksanakan di hari Kamis tanggal 13 Februari 2025.

Kegiatan ini dimulai pukul 08.00 wib s/d 10.30 wib yang dibagi menjadi 3,

yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Berikut proses pembelajaran yang dilaksanakan:

a. Kegiatan awal (± 30 menit)

Diawali dengan kegiatan baris berbaris dilapangan kemudian bernyanyi bersama, guru mulai menyebutkan nama anak yang hadir melalui nyanyian lalu anak masuk ke kelas dan bersalaman dengan guru. Kemudian setelah masuk ke kelas anak istirahat 10 menit dengan bermain permainan yang ada didalam ruang kelas. Selanjutnya, guru membuka kelas dengan membuat lingkaran, bernyanyi bersama dan berdoa. Berikutnya guru menanyakan kabar anak dan mengulas pembelajaran yang telah dilakukan pada hari sebelumnya. Kegiatan selanjutnya diserahkan kepada peneliti.

b. Kegiatan inti (± 60 menit)

1. Guru menyiapkan media permainan bingo, lalu bercerita tentang binatang sesuai dengan tema yang digunakan
2. Guru menjelaskan mengenai permainan bingo kepada anak.
3. Kemudian anak mengamati papan bingo dan kartu bingo yang berisi gambar-gambar hewan.
4. Media ini digunakan secara bergantian.
5. Anak melakukan kegiatan mengenal simbol-simbol, mengenal suara-suara hewan/benda, membuat coretan yang bermakna, dan menulis serta mengucapkan huruf A-Z.
6. Guru menanya Kembali mengenai mengenai aktivitas bermain pada permainan bingo.

c. Kegiatan penutup (± 30 menit)

Setelah pembelajaran berakhir, peneliti dan guru menanyakan apa saja yang sudah dipelajari yang berkaitan dengan tema tersebut. Dilanjutkan dengan guru memberi informasi untuk kegiatan hari berikutnya dan ditutup dengan doa sebelum pulang.

3. Tindakan ketiga (*treatment 3*)

Treatment ketiga dilaksanakan di hari Jum'at tanggal 14 Februari 2025. Kegiatan ini dimulai pukul 08.00 wib s/d 10.30 wib yang dibagi menjadi 3, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Berikut proses pembelajaran yang dilaksanakan:

a. Kegiatan awal (± 30 menit)

Diawali dengan kegiatan baris berbaris dilapangan kemudian bernyanyi bersama, guru mulai menyebutkan nama anak yang hadir melalui nyanyian lalu anak masuk ke kelas dan bersalaman dengan guru. Kemudian setelah masuk ke kelas anak istirahat 10 menit dengan bermain permainan yang ada didalam ruang kelas. Selanjutnya, guru membuka kelas dengan membuat lingkaran, bernyanyi bersama dan berdoa. Berikutnya guru menanyakan kabar anak dan mengulas pembelajaran yang telah dilakukan pada hari sebelumnya. Kegiatan selanjutnya diserahkan kepada peneliti.

b. Kegiatan inti (± 60 menit)

1. Guru menyiapkan media permainan bingo, lalu bercerita tentang binatang sesuai dengan tema yang digunakan
2. Guru menjelaskan mengenai permainan bingo kepada anak.
3. Kemudian anak mengamati papan bingo dan kartu bingo yang berisi gambar-gambar hewan.

4. Media ini digunakan secara bergantian.
5. Anak melakukan kegiatan mengenal simbol-simbol, mengenal suara-suara hewan/benda, membuat coretan yang bermakna, dan menulis serta mengucapkan huruf A-Z.
6. Guru menanya Kembali mengenai mengenai aktivitas bermain pada permainan bingo.

d. Kegiatan penutup (± 30 menit)

Setelah pembelajaran berakhir, peneliti dan guru menanyakan apa saja yang sudah dipelajari yang berkaitan dengan tema tersebut. Dilanjutkan dengan guru memberi informasi untuk kegiatan hari berikutnya dan ditutup dengan doa sebelum pulang.

4. Tindakan keempat (*treatment 4*)

Treatment keempat dilaksanakan di hari Kamis tanggal 20 Februari 2025. Kegiatan ini dimulai pukul 08.00 wib s/d 10.30 wib yang dibagi menjadi 3, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Berikut proses pembelajaran yang dilaksanakan:

a. Kegiatan awal (± 30 menit)

Diawali dengan kegiatan baris berbaris dilapangan kemudian bernyanyi bersama, guru mulai menyebutkan nama anak yang hadir melalui nyanyian lalu anak masuk ke kelas dan bersalaman dengan guru. Kemudian setelah masuk ke kelas anak istirahat 10 menit dengan bermain permainan yang ada didalam ruang kelas. Selanjutnya, guru membuka kelas dengan membuat lingkaran, bernyanyi bersama dan berdoa. Berikutnya guru menanyakan kabar anak dan mengulas pembelajaran yang telah dilakukan

pada hari sebelumnya. Kegiatan selanjutnya diserahkan kepada peneliti.

b. Kegiatan inti (± 60 menit)

1. Guru menyiapkan media permainan bingo, lalu bercerita tentang binatang sesuai dengan tema yang digunakan
2. Guru menjelaskan mengenai permainan bingo kepada anak.
3. Kemudian anak mengamati papan bingo dan kartu bingo yang berisi gambar-gambar hewan.
4. Media ini digunakan secara bergantian.
5. Anak melakukan kegiatan mengenal simbol-simbol, mengenal suara-suara hewan/benda, membuat coretan yang bermakna, dan menulis serta mengucapkan huruf A-Z.
6. Guru menanya kembali mengenai mengenai aktivitas bermain pada permainan bingo.

c. Kegiatan penutup (± 30 menit)

Setelah pembelajaran berakhir, peneliti dan guru menanyakan apa saja yang sudah dipelajari yang berkaitan dengan tema tersebut. Dilanjutkan dengan guru memberi informasi untuk kegiatan hari berikutnya dan ditutup dengan doa sebelum pulang.

5. Tindakan kelima (*treatment 5*)

Treatment kelima dilaksanakan di hari Jum'at tanggal 21 Februari 2025. Kegiatan ini dimulai pukul 08.00 wib s/d 10.30 wib yang dibagi menjadi 3, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Berikut proses pembelajaran yang dilaksanakan:

a. Kegiatan awal (± 30 menit)

Diawali dengan kegiatan baris berbaris dilapangan kemudian bernyanyi bersama, guru mulai menyebutkan nama anak yang hadir melalui nyanyian lalu anak masuk ke kelas dan bersalaman dengan guru. Kemudian setelah masuk ke kelas anak istirahat 10 menit dengan bermain permainan yang ada didalam ruang kelas. Selanjutnya, guru membuka kelas dengan membuat lingkaran, bernyanyi bersama dan berdoa. Berikutnya guru menanyakan kabar anak dan mengulas pembelajaran yang telah dilakukan pada hari sebelumnya. Kegiatan selanjutnya diserahkan kepada peneliti.

b. Kegiatan inti (± 60 menit)

1. Guru menyiapkan media permainan bingo, lalu bercerita tentang binatang sesuai dengan tema yang digunakan
2. Guru menjelaskan mengenai permainan bingo kepada anak.
3. Kemudian anak mengamati papan bingo dan kartu bingo yang berisi gambar-gambar hewan.
4. Media ini digunakan secara bergantian.
5. Anak melakukan kegiatan mengenal simbol-simbol, mengenal suara-suara hewan/benda, membuat coretan yang bermakna, dan menulis serta mengucapkan huruf A-Z.
6. Guru menanya kembali mengenai mengenai aktivitas bermain pada permainan bingo.

c. Kegiatan penutup (± 30 menit)

Setelah pembelajaran berakhir, peneliti dan guru menanyakan apa saja yang sudah dipelajari yang berkaitan dengan tema tersebut. Dilanjutkan dengan guru memberi informasi untuk kegiatan hari berikutnya dan ditutup

dengan doa sebelum pulang.

6. Tindakan keenam (*treatment 6*)

Treatment keenam dilaksanakan di hari Kamis tanggal 06 Maret 2025. Kegiatan ini dimulai pukul 08.00 wib s/d 10.30 wib yang dibagi menjadi 3, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Berikut proses pembelajaran yang dilaksanakan:

a. Kegiatan awal (± 30 menit)

Diawali dengan kegiatan baris berbaris dilapangan kemudian bernyanyi bersama, guru mulai menyebutkan nama anak yang hadir melalui nyanyian lalu anak masuk ke kelas dan bersalaman dengan guru. Kemudian setelah masuk ke kelas anak istirahat 10 menit dengan bermain permainan yang ada didalam ruang kelas. Selanjutnya, guru membuka kelas dengan membuat lingkaran, bernyanyi bersama dan berdoa. Berikutnya guru menanyakan kabar anak dan mengulas pembelajaran yang telah dilakukan pada hari sebelumnya. Kegiatan selanjutnya diserahkan kepada peneliti.

b. Kegiatan inti (± 60 menit)

1. Guru menyiapkan media permainan bingo, lalu bercerita tentang binatang sesuai dengan tema yang digunakan
2. Guru menjelaskan mengenai permainan bingo kepada anak.
3. Kemudian anak mengamati papan bingo dan kartu bingo yang berisi gambar-gambar hewan.
4. Media ini digunakan secara bergantian.
5. Anak melakukan kegiatan mengenal simbol-simbol, mengenal suara-suara hewan/benda, membuat coretan yang bermakna, dan menulis

serta mengucapkan huruf A-Z.

6. Guru menanya Kembali mengenai mengenai aktivitas bermain pada permainan bingo.

c. Kegiatan penutup (± 30 menit)

Setelah pembelajaran berakhir, peneliti dan guru menanyakan apa saja yang sudah dipelajari yang berkaitan dengan tema tersebut. Dilanjutkan dengan guru memberi informasi untuk kegiatan hari berikutnya dan ditutup dengan doa sebelum pulang.

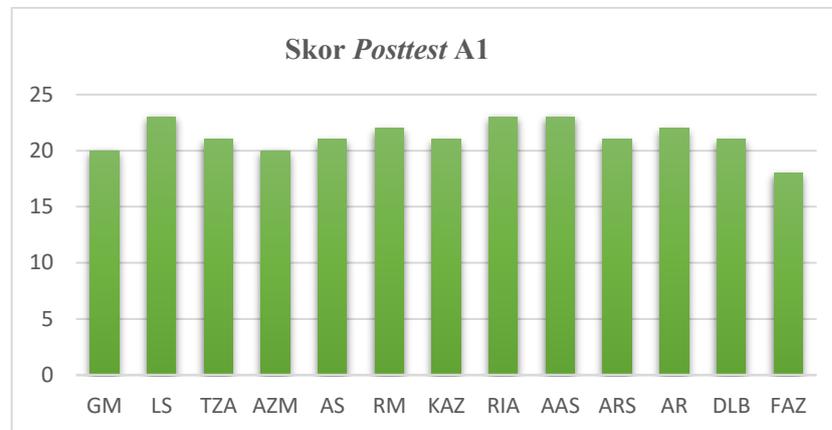
4.2.4 Hasil *Posttest*

Sesudah memberikan perlakuan kepada subjek, selanjutnya diberi *posttest*. *Posttest* dilaksanakan pada tanggal 10 – 11 Maret 2025 melalui pengisian lembar observasi yang berisi indikator keaksaraan anak usia 4-5 tahun. Berikut merupakan hasil *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen yang diperoleh peneliti di TK Negeri 24 Suka Makmur.

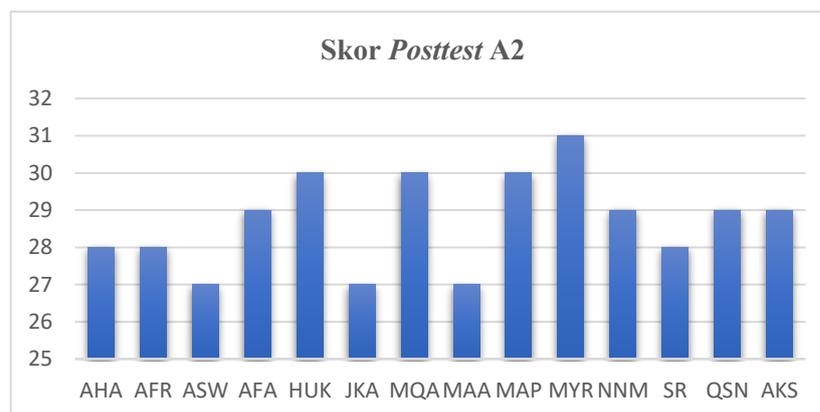
Tabel 4. 7 Skor *Posttest* Perkembangan Keaksaraan Anak Usia 4-5 Tahun

No	Nama	Skor <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	Skor Ideal	Nama	Skor <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	Skor Ideal
1.	GM	20	32	AHA	28	32
2.	LS	23	32	AFR	28	32
3.	TZA	21	32	ASW	27	32
4.	AZM	20	32	AFA	29	32
5.	AS	21	32	HUK	30	32
6.	RM	22	32	JKA	27	32
7.	KAZ	21	32	MQA	30	32
8.	RIA	23	32	MAA	27	32
9.	AAS	23	32	MAP	30	32
10.	ARS	21	32	MYR	31	32
11.	AR	22	32	NNM	29	32
12.	DLB	21	32	SR	28	32
13.	FAZ	18	32	QSN	29	32
14.	-	-	-	AKS	29	32
Jumlah		276	416	Jumlah	402	448
Mean		21,23	32	Mean	28,71	32
Persentase		66,34%	100%	Persentase	89,72%	100%

Berdasarkan data dari tabel 4.6, selanjutnya data ditampilkan ke dalam diagram batang pada gambar 4.4 dan 4.5 di bawah ini.



Gambar 4. 4 Skor *Posttest* Kelas Kontrol



Gambar 4. 5 Skor *Posttest* Kelas Eksperimen

Berdasarkan data di atas dari hasil *posttest* yang dilakukan pada kedua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen, maka di dapatlah nilai total pada kelas kontrol sebanyak 276 dengan rata-rata 21,23 kemudian diketahui nilai tertinggi pada kelas kontrol adalah 23 dan terendah 18. Data pada kelas eksperimen menunjukkan nilai total sebanyak 402 dengan rata-rata 28,71 kemudian diketahui nilai tertinggi pada kelas eksperimen adalah 31 dan terendah 27. Berikut merupakan perhitungan rata-rata nilai *posttest*:

$$\text{Rata - rata} = \frac{\text{Jumlah skor posttest kontrol}}{\text{Jumlah skor ideal total}} = \frac{276}{416} = 66,34\%$$

$$\text{Rata - rata} = \frac{\text{Jumlah skor posttest eksperimen}}{\text{Jumlah skor ideal total}} = \frac{402}{448} 89,72\%$$

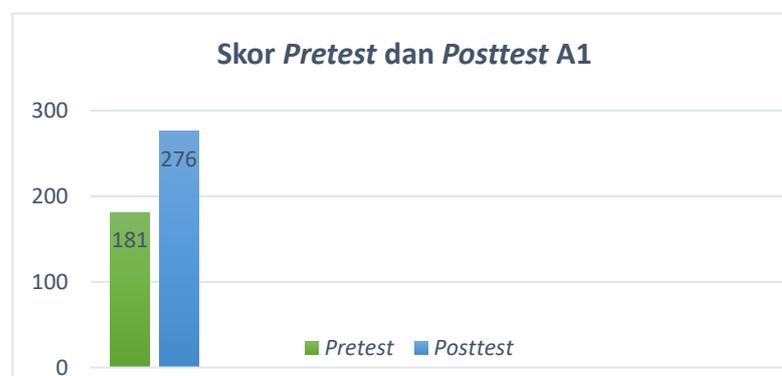
Hasil dari Perhitungan ini menunjukkan skor rata-rata *posttest* kelas kontrol dengan persentase sebesar 66,34% dan skor rata-rata *posttest* kelas eksperimen dengan persentase sebesar 89,72%.

Berdasarkan data di atas dapat dilihat selisih nilai *pretest* dan *posttest* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen tersebut. Berikut perbandingan selisih nilai *pretest* dan *posttest* yang disajikan pada tabel 4.7 dan 4.8 di bawah ini:

Tabel 4. 8 Perbandingan Selisih Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

No	Nama Anak	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Selisih
1.	GM	15	20	5
2.	LS	14	23	9
3.	TZA	14	21	7
4.	AZM	15	20	5
5.	AS	13	21	8
6.	RM	14	22	8
7.	KAZ	14	21	7
8.	RIA	15	23	8
9.	AAS	15	23	8
10.	ARS	13	21	8
11.	AR	14	22	8
12.	DLB	13	21	8
13.	FAZ	12	18	6
Jumlah		181	276	95
Mean		13,92	21,23	7,30
Persentase		43,50%	66,34%	22,84%

Berikut merupakan perbandingan selisih nilai *pretest* dan *posttest* kelas kontrol yang disajikan dalam bentuk diagram batang:



Gambar 4.6 Skor *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

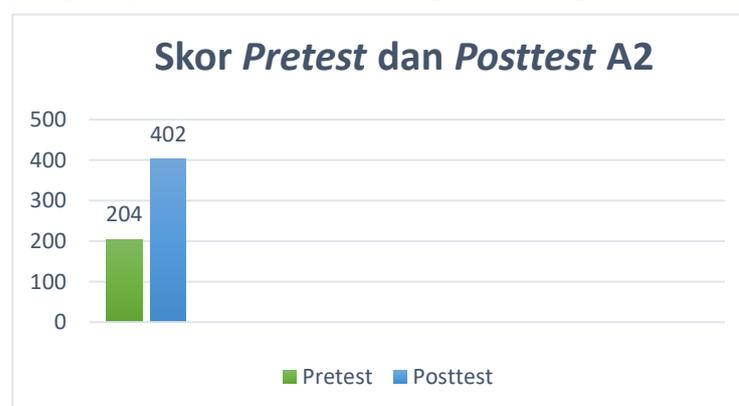
Berdasarkan data di atas dapat dilihat hasil *pretest* kelas kontrol menunjukkan nilai total sebesar 181 dan rata-rata nilai 13,92 dengan persentase 43,50%. Sedangkan hasil *posttest* menunjukkan nilai total sebesar 276 dan rata-rata nilai 21,23 dengan persentase 66,34%. Hal ini berarti bahwa selisih persentase pada *pretest* dan *posttest* kelas kontrol sebesar 22,84%.

Selanjutnya untuk melihat perbandingan selisih nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 9 Perbandingan Selisih Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

No	Nama Anak	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Selisih
1.	AHA	13	28	15
2.	AFR	12	28	16
3.	ASW	15	27	12
4.	AFA	16	29	13
5.	HUK	15	30	15
6.	JKA	14	27	13
7.	MQA	15	30	15
8.	MAA	14	27	13
9.	MAP	15	30	15
10.	MYR	16	31	15
11.	NNM	15	29	14
12.	SR	14	28	14
13.	QSN	14	29	15
14.	AKS	16	29	13
Jumlah		204	402	198
Mean		14,57	28,71	14,14
Persentase		45,53%	89,72%	44,19%

Berikut merupakan perbandingan selisih nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen yang disajikan dalam bentuk diagram batang:



Gambar 4. 7 Skor *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

Berdasarkan data di atas dapat dilihat hasil *pretest* kelas eksperimen menunjukkan nilai total sebesar 204 dan rata-rata nilai 14,57 dengan persentase 45,53%. Sedangkan hasil *posttest* menunjukkan nilai total sebesar 402 dan rata-rata nilai 28,71 dengan persentase 89,72%. Hal ini berarti bahwa selisih persentase pada *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen sebesar 44,19%.

4.3 Pengujian Persyaratan Analisis

4.3.1 Uji Validitas

Pada uji validitas ini peneliti menggunakan tes validitas isi. Yang mana instrumen ini dinilai oleh dosen ahli Magister PGPAUD yaitu dosen pembimbing 1 dan dosen pembimbing 2. Setelah dinyatakan valid maka instrumen layak untuk digunakan.

4.3.2 Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menentukan data yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak, selain itu berguna pula untuk menentukan statistik yang tepat serta relevan, dengan ketentuan apabila data berdistribusi normal, maka pengolahan data menggunakan statistik parametrik seperti uji T (*t-test*) dan apabila data tidak berdistribusi normal, maka pengolahan data dapat menggunakan statistik non parametrik. Uji normalitas data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan rumus *Liliefors*. Dengan metode ini, maka suatu data dikatakan memiliki distribusi normal jika memenuhi syarat, yakni nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$). Namun jika nilai signifikansinya lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$), maka data tidak terdistribusi secara normal. Uji normalitas data dalam penelitian ini dilakukan dengan SPSS 22. Hasil pengolahan uji normalitas sebagai berikut.

Tabel 4. 10 Uji Normalitas Data
Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest A1 (Kontrol)	,224	13	,072	,878	13	,066
	Posttest A1 (Kontrol)	,205	13	,140	,901	13	,139
	Pretest A2 (Eksperimen)	,216	14	,076	,902	14	,120
	Posttest A2 (Eksperimen)	,161	14	,200*	,924	14	,253

*. *This is a lower bound of the true significance.*

a. *Lilliefors Significance Correction*

Berdasarkan tabel diatas, diketahui nilai signifikansi pada *pretest* kelas kontrol adalah 0,066 dan nilai signifikansi pada *pretest* kelas eksperimen 0,120. Kemudian diketahui nilai signifikansi pada *posttest* kelas kontrol adalah 0,139 dan nilai signifikansi pada *posttest* kelas eksperimen adalah 0,253. Data tersebut menunjukkan bahwa nilai (sig.) > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* perkembangan keaksaraan anak pada kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal.

4.3.3 Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa dari varian data tersebut homogen atau tidak homogen. Dasar penentuan uji homogenitas adalah apabila nilai Sig > 0,05 maka distribusi data homogen dan nilai Sig < 0,05 maka distribusi data tidak homogen. Uji homogenitas ini menggunakan SPSS 22. Hasil uji homogenitas ini dapat dilihat pada tabel, sebagai berikut:

Tabel 4. 11 Uji Homogenitas Data
Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	,613	3	50	,610
	Based on Median	,411	3	50	,746
	Based on Median and with adjusted df	,411	3	45,599	,746
	Based on trimmed mean	,733	3	50	,538

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05 yaitu 0,610. Kesimpulannya adalah data yang diperoleh dalam penelitian ini homogen dan dapat dilanjutkan pada uji-t untuk mengetahui tingkat perbedaanya.

4.4 Pengujian Hipotesis

Uji t merupakan salah satu tes statistik yang dapat digunakan untuk menguji kebenaran atau kepalsuan hipotesis. Rumusan hipotesis dalam penelitian ini yaitu adanya pengaruh positif yang sangat signifikan dari penerapan penggunaan media permainan bingo oleh peneliti terhadap perkembangan keaksaraan anak. Hasil pengolahan dapat diketahui berikut ini.

Tabel 4. 12 Uji Hipotesis Data
Independent Samples Test

	<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>		<i>t-test for Equality of Means</i>							
	<i>F</i>	<i>Sig.</i>	<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>	<i>Mean Difference</i>	<i>Std. Error Difference</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>		
								<i>Lower</i>	<i>Upper</i>	
Hasil Belajar Keaksaraan Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	<i>Equal variances assumed</i>	,002	,968	-14,455	25	,000	-7,484	,518	-8,550	-6,417
	<i>Equal variances not assumed</i>			-14,391	24,106	,000	-7,484	,520	-8,557	-6,411

Adapun ketentuan pengambilan keputusan, yaitu:

1. Jika nilai Sig. (2-tailed) $<0,05$ maka H_a diterima (Terdapat perbedaan rata-rata antara kedua kelompok data.)
2. Jika nilai Sig. (2-tailed) $>0,05$, maka H_a ditolak (Tidak terdapat perbedaan rata-rata antara kedua kelompok data.)

Berdasarkan tabel diatas diperoleh data uji *independent samples test* dengan memakai software SPSS 22 di tabel 4.12 mendapatkan nilai Sig. (2-tailed) 0,000

$<0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat di simpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara perkembangan keaksaraan anak usia 4-5 tahun di TK Negeri 24 Suka Makmur pada data *pretest* dan *posttest*.

Kemudian pengambilan nilai keputusan nilai t hitung, yaitu sebesar t hitung $14,455 > 2,060$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Disimpulkan bahwa variabel X berpengaruh terhadap variabel Y . Berikut merupakan data mengenai nilai rata-rata antara kelas kontrol dan kelas eksperimen:

**Tabel 4. 13 Independent Sample Test
Group Statistics**

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil belajar keaksaraan	Posttest Kelas Kontrol	13	21,23	1,423	,395
	Posstest Kelas Eksperimen	14	28,71	1,267	,339

Data yang dilampirkan pada tabel di atas menunjukkan nilai rata-rata (*Mean*) pada *posttest* kelas kontrol adalah sebesar 21,23 dan *posttest* kelas eksperimen sebesar 28,71. Hal ini berarti bahwa nilai rata-rata pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata pada kelas kontrol. Adapun Ketentuan uji hipotesis dalam penelitian ini, yaitu:

H_0 : Tidak ada pengaruh penggunaan media permainan bingo terhadap perkembangan keaksaraan anak usia 4-5 tahun pada sampel.

H_a : Ada pengaruh penggunaan media permainan bingo terhadap perkembangan keaksaraan anak usia 4-5 tahun pada sampel.

4.5 Pembahasan Hasil Analisis Data

Penelitian ini dilaksanakan di TK Negeri 24 Suka Makmur, dalam kegiatan pelaksanaannya peneliti memberikan 2 kali tes yaitu pada *pretest* dan *posttest*.

Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media permainan bingo terhadap perkembangan keaksaraan anak usia 4-5 tahun.

Berdasarkan hasil *pretest* yang telah dilakukan, nilai rata-rata pada kelas kontrol yakni sebesar 13,92 dan pada kelas eksperimen nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 14,57. Kemudian dilakukan pemberian perlakuan atau *treatment* sebanyak enam kali pertemuan menggunakan media permainan bingo pada kelas eksperimen, dan enam kali pertemuan menggunakan pembelajaran seperti biasa di kelas kontrol.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan bingo terhadap perkembangan keaksaraan anak usia 4-5 tahun di TK Negeri 24 Suka Makmur meningkat. Dapat dilihat dari hasil rata-rata *posttest* yang meningkat menjadi 28,71 pada kelas eksperimen dan hasil rata-rata *posttest* pada kelas kontrol adalah 21,23. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media permainan bingo memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan keaksaraan anak usia 4-5 tahun di TK Negeri 24 Suka Makmur.

Pengujian hipotesis terhadap hasil yang dimana peneliti menggunakan *independent sample t test*, yaitu diperoleh hasil nilai Sig (*2-tailed*) sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat diambil keputusan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media permainan bingo terhadap perkembangan keaksaraan anak usia dini. Kemudian dari hasil penjabaran *pretest* dan *posttest* terdapat t hitung sejumlah 14,455 menyamakan t tabel 2,060 maka t hitung $> t$ tabel. Ini menunjukkan pengaruh media permainan bingo terhadap perkembangan keaksaraan anak usia 4-5 tahun. Dengan t hitung sebesar 14,455

maka sebanding t tabel dengan $(df) = n - 2$ ($27 - 2 = 25$). Diketahui taraf signifikan $\alpha = 0,05$ yakni 2,060.

Dengan demikian, maka media permainan bingo layak digunakan sebagai variasi mengajar khususnya dalam meningkatkan perkembangan keaksaraan anak. Sebagaimana pendapat yang dipaparkan oleh Syafruddin (2015) bahwa permainan bingo adalah metode yang menyenangkan untuk mendorong keterlibatan anak dan meningkatkan motivasi mereka dalam proses pembelajaran. Oktaviani (2019) juga berpendapat bahwa permainan bingo adalah permainan tentang kesempatan dimana permainan ini dimainkan dalam kelompok yang membutuhkan aktivitas kolaborasi yang kompak. Sehingga anak mampu berpartisipasi aktif dalam kelompok pembelajaran, menguatkan pemahaman anak, merangsang kemampuan berpikir anak serta mengembangkan keterampilan dalam berkomunikasi. Pada permainan ini anak-anak dapat terlibat aktif memberikan tanggapan dalam memainkan suatu permainan.

Selanjutnya dalam penelitian Suripatty, Nadiroh, dan Nurani (2020) berpendapat bahwa penggunaan permainan bingo dalam kegiatan pembelajaran di kelas dapat mendorong peningkatan kreativitas serta hasil belajar anak, sejalan dengan tahapan perkembangan mereka. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak terlihat antusias dan terlibat secara aktif setelah mengikuti aktivitas permainan bingo. Dimana permainan bingo sangatlah membantu anak dalam memahami konsep-konsep yang mengharuskan anak untuk mencari huruf-huruf yang sesuai. Kemudian Aqib dan Murtadlo (2016) mengatakan bahwa penggunaan permainan bingo memiliki beberapa keunggulan diantaranya anak dapat memperbanyak kosa kata, lalu merupakan permainan yang aktif, inovatif, kreatif, efektif serta

menyenangkan bagi anak. Bahan yang digunakan untuk permainan bingo juga sangatlah mudah, dapat disajikan dengan tabel huruf dan juga gambar-gambar yang bisa menarik perhatian anak.

Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian Widyahening (2022) mengatakan dengan menggunakan media bingo *game* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran terbaik yang diterapkan dalam proses pembelajaran kosa kata bahasa Inggris dengan tema buah-buahan, hewan, dan tumbuhan dimana anak harus mencoret dan memberi nomor lalu menyebutkan kosa kata buah-buahan, hewan, dan tumbuhan pada gambar yang telah mereka hafalkan tersebut serta melewati lima kata secara vertikal, horizontal atau diagonal dan berteriak bingo. Dengan menggunakan media ini khususnya di TK dapat meningkatkan penguasaan kosa kata anak-anak usia dini.

Kemudian Febyana (2021) mengatakan bahwa dengan menggunakan media bingo mampu meningkatkan indikator mengenal keaksaraan yaitu menunjukkan bentuk-bentuk simbol (pra menulis), membuat gambar dengan beberapa coretan/tulisan yang sudah berbentuk huruf/kata, menulis huruf-huruf dari namanya sendiri, serta dengan permainan bingo dapat menjadi jembatan belajar menulis yang mandiri. Selanjutnya penelitian Rezky (2023) yang menunjukkan bahwa media permainan bingo dapat menstimulasi kemampuan mengenal huruf anak dan permainan bingo bertujuan untuk memberi tahu anak banyak hal tentang tingkat pemahaman dan ingatan anak. Dan menurut Dhieni (2019) permainan bingo kata merupakan kegiatan yang berkaitan dengan kata dan huruf yang dapat memberikan suatu situasi belajar yang santai, bebas dari ketegangan dan kecemasan.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media permainan bingo memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan keaksaraan anak usia 4-5 tahun di TK Negeri 24 Suka Makmur dan memberikan pengaruh positif yang dapat meningkatkan aspek perkembangan, kemampuan serta kecerdasan anak yang lainnya.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka kesimpulan yang dapat diambil untuk menjawab hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh penggunaan media permainan bingo terhadap perkembangan keaksaraan anak usia 4-5 tahun di TK Negeri 24 Suka Makmur. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan skor *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, dimana hasil *pretest* yang diperoleh 13,92 dan *posttest* 21,23 pada kelas kontrol sedangkan pada kelas eksperimen yaitu hasil *pretest* nya adalah 14,57 dan *posttest* 28,71. Hasil tersebut didasarkan dari analisis data yang telah dilakukan dengan menggunakan uji t *independent sample test pretest* dan *posttest* (uji t). Analisis ini diperoleh dari nilai Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Data tersebut menunjukkan pengaruh yang signifikan. Dengan demikian hipotesis penelitian berbunyi "Terdapat pengaruh penggunaan media permainan bingo terhadap perkembangan keaksaraan anak usia 4-5 tahun di TK Negeri 24 Suka Makmur".

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka saran dalam penelitian yang dapat diberikan, yaitu:

1. Bagi anak

Diharapkan dengan adanya penggunaan media permainan bingo ini anak dapat meningkatkan perkembangan keaksaraan dalam proses belajar mengajar di kelas.

2. Bagi guru

Diharapkan dapat dijadikan masukan untuk menambah wawasan dan pengalaman pendidik dalam menggunakan media pembelajaran dengan media permainan bingo serta menjadi referensi untuk guru dalam meningkatkan perkembangan keaksaraan anak.

3. Bagi sekolah

Diharapkan penggunaan media permainan bingo dapat dijadikan sebagai dasar pertimbangan bagi sekolah dalam menyediakan media pembelajaran yang cocok untuk perkembangan anak terutama dalam meningkatkan perkembangan keaksaraan anak dan menjadi alat untuk kegiatan pembelajaran disekolah.

4. Bagi peneliti

Penelitian ini masih memiliki sejumlah keterbatasan, sehingga disarankan kepada peneliti selanjutnya untuk mengembangkan dan menyempurnakan penelitian ini. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi yang bermanfaat dalam memperluas wawasan ilmiah serta menjadi acuan untuk penelitian lanjutan yang mengkaji permasalahan serupa dari sudut pandang atau aspek yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3).
- Afipah, H. (2022). Perkembangan Bahasa Anak Usia 4 Tahun Melalui Asesmen Observasi Di Tk Sejahtera Kota Bekasi. Cemerlang: *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1).
- Agustianti, R., Nussifera, L., Angelianawati, L., Meliana, I., Sidik, E. A., Nurlaila, Q., ... & Hardika, I. R. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Tohar Media*.
- Agustin, N., Jaya, M. T., & Surahman, M. (2016). Aktivitas Permainan Petak Umpet Kata Meningkatkan Perkembangan Keaksaraan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 2(2).
- Agustini, D. R., & Masudah (2020). Pengaruh Media Dadu Putar Terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak Kelompok B. *Jurnal PAUD Teratai*, 9(1).
- Alea, A. K., & Amidi, A. (2024) Kajian Teori: Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Ditinjau Dari Rasa Ingin Tahu Siswa Pada Model Meaningful Instructional Design Berbantuan Permainan Bingo. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*.
- Alpian, Y., Anggraeni, S. W., Wiharti, U., & Soleha, N. M. (2019). Pentingnya pendidikan bagi manusia. *Jurnal buana pengabdian*, 1(1).
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian. *Pilar*, 14(1).
- Anggraini, V., Yulsyofriend, Y., & Yeni, I. (2019). Stimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Lagu Kreasi Minangkabau Pada Anak Usia Dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2).
- Anita, A. (2015). Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Al-Shifa Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 6(2).
- Aqib & Murtadlo. (2016). *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. Bandung: Satu Nusa.
- Azhari, S. (2021). Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita Di Lembaga Paud Meraje Gune. *WISDOM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2).
- Balaka, M. Y. (2022). *Metodologi penelitian kuantitatif*.
- Bashori & Aulia, J. (2024). Penyusunan Kerangka Berpikir Dalam Penelitian. *Academia.edu*
- Bawani, I., & Fauziyah, N. (2014). Pengelolaan Program Keaksaraan Fungsional untuk Memberantas Buta Aksara di Petissari, Babaksari, Dukun, Gresik. *Jurnal Kependidikan Islam*, 4(1).

- Darmadi, H., & MM, M. (2018). *Asyiknya Belajar Sambil Bermain*. Guepedia.
- Dewi, E. O., & Wulandari, S. (2023). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Untuk Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Anak Usia Dini. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 6(2).
- Dhieni, N, dkk. (2011). *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta Universitas Terbuka
- Djollong, A. F. (2014). Tehnik Pelaksanaan Penelitian Kuantitatif. *Istiqra: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 2(1).
- Erniwati, E., & Fitriani, W. (2020). Faktor-Faktor Penyebab Orang Tua Melakukan Kekerasan Verbal Pada Anak Usia Dini. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1).
- Fanni, S., Bachri, B. S., & Jannah, M. (2022). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak Tk Kelompok A. *Jurnal Psikologi Teori Dan Terapan*, 13(2).
- Fauzia, S. N. (2021). Analisis Penerapan Metode Tanya Jawab Dalam Perkembangan Bahasa Anak. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1).
- Febyana, A. (2021). Efektivitas Permainan Bingo Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Alphabet Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Skripsi*. (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Magelang).
- Hairiyah, S., & Mukhlis. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Edukatif. Kariman: *Jurnal Pendidikan Keislaman*, 7(2).
- Hamidah, N. H., & Fauziah, I. P. (2024). Permasalahan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Dan Faktor Yang Mempengaruhinya. Murangkalih: *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(01).
- Handayani, R. (2024). Pengaruh Permainan Bingo Atraktif Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Qatrinnada Padang. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1).
- Harianja, S. I., Kartika, W., & Septiani, N. (2024). Implementasi Permainan Kalkulator Jari Untuk Melatih Numerasi Anak Usia Dini Di Tk Pertiwi Kuala Tungkal. Atthiflah: *Journal of Early Childhood Islamic Education*, 11(1).
- Haryanti, D., & Tejaningrum, D. (2020). *Keaksaraan Awal Anak Usia Dini*. Penerbit NEM.
- Hasim, E. (2018). Perkembangan bahasa anak. *Pedagogika*, 9(2).
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. *Generasi Emas*, 4(1).
- Heryani, K. H. (2020). Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. Aktualita: *Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan*, 10(1).

- Ifanah, E., & Christiana, E. (2016). Pengaruh Media Permainan Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak Kelompok A. *Jurnal PAUD Teratai*, 5(02).
- Isnindyawati, A., & Hariyanti, D. P. D. (2023). Kemampuan Mengenal Keaksaraan Awal Melalui Media Flashcard Pada Usia 5-6 Tahun. *Prosiding Seminar nasional" Transisi PAUD ke SD yang menyenangkan"*.
- Isyanti, S. (2021). Pengembangan Game Edukatif Dalam Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Anak Usia Dini. *ASGHAR: Journal of Children Studies*, 1(1).
- Jailani, M. S. (2018). Perkembangan Bahasa Anak Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Innovatio: Journal for Religious Innovations Studies*, 18(1).
- Karim, M. B., & Wifroh, S. H. (2014). Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 1(2).
- Kusuma, T. C., & Listiana, H. (2021). *Pengembangan Pembuatan APE Bagi Anak Usia Dini*. Prenada Media.
- Malini, A., Zulhaini, Z., & Andrizar, A. (2024). Pengaruh Strategi Permainan Bingo Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa (Pada Mata Pelajaran PAI-BP Kelas XI di SMAN Pintar Riau). *JOM FTK UNIKS (Jurnal Online Mahasiswa FTK UNIKS)*, 4(2).
- Marsela, N. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Loose Parts Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Yunico Kota Jambi (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).
- Martono, N. (2016). *Statistik Pendidikan untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Masrohah, K., Wiarsih, C., & Irawan, D. (2019). Penerapan Metode Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Minat Dan Prestasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik. *Madrasah: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 11(2).
- Muazzomi, N. (2017). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Pendidikan Anak Usia Dini Melalui Aplikasi Microsoft Powerpoint. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 17(1).
- Nasution, D. N., & Simare-Mare, A. (2019). Pengaruh Permainan Bingo Kata Terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B RA Al-Qur'an Kota Padang Sidempuan TA 2018/2019. *Jurnal Usia Dini E-ISSN*, 2502, 7239.
- Novarita, A., Sari, R. P., & Haryono, M. (2022). Meningkatkan Perkembangan Keaksaraan Anak Melalui Pemanfatan Bahan Alam Bebatuan Pada Kelompok Bermain. *Early Childhood Research and Practice*, 3(01).
- Novianti, R., Marega, D., & Wahyuni, D. (2022). Tebona: Permainan Untuk Melatih Konsentrasi Anak. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 6(1).

- Nurpadila, N., Fauziddin, M. F., & Lasmana, M. (2024). Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Bingo Di TK PKK Gema. *Edusiana: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1).
- Oktaviani. (2019). Penerapan Pembelajaran Aktif Dengan Metode Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Mibar Ilmu* 24(1).
- Pohan, A. A., Handayani, N. D., Hayati, N., Hasibuan, R., & Khadijah, K. (2023). Pengenalan Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Bingo. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan dan Riset*, 1(2), 354-360.
- Pratiwi, W. (2017). Konsep bermain pada anak usia dini. *Tadbir: jurnal Manajemen pendidikan islam*, 5(2).
- Priyanto, A. (2014). pengembangan kreativitas pada anak usia dini melalui Aktivitas bermain. *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, (2).
- Putri, F. R., Maylani, I., Mafazi, N., Huda, W. N.(2022). Peningkatan Kemampuan Keaksaraan Anak Usia Dini melalui Berbagai Media Pembelajaran. *Absorbent Mind: Journal of Psychology and Child Development*, 2(01).
- Rahayu, E. S. (2024). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Bingo Huruf Awal Pada Anak Usia 4-6 Tahun Di Sps Paud Kamboja Menteng Jakarta Pusat. *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1).
- Ramadi, R. A. (2017). Mengembangkan Aspek Keaksaraan Anak Dalam Mengenal Simbol-simbol Menggunakan Kombinasi Metode Bercakap Cakap Dengan Model Make A Match dan Metode Pemberian Tugas Pada Anak Kelompok A Di Tk Aisyiyah 23 Banjarmasin. *Jurnal Langsung*, 4(2).
- Rezky, S. (2023). *Pengaruh Permainan Bingo Untuk Mengenalkan Huruf Pada Anak di TK Nurul Fajri Aceh Selatan* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry).
- Rosdiana, D., Cecep, C., & Gianistika, C. (2023). Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Melalui Aplikasi Quizizz. *Plamboyan Edu*, 1(2).
- Rosita, E., Hidayat, W., & Yuliani, W. (2021). Uji Validitas Dan Reliabilitas Kuesioner Perilaku Prososial. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)*, 4(4).
- Rosyadi, A. F., Fachrunnisa, R., & Sofyan, H. (2024). Persepsi Orang Tua Tentang Pembelajaran Calistung Bagi Anak Usia Dini Di RA Quhas Kindergarten Kota Jambi. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Teori dan Hasil Pendidikan Dasar*, 3(1).
- Saefuddin, M. T., Wulan, T. N., Savira., & Juansah, D. E. (2023). Teknik Pengumpulan Data Kuantitatif dan Kualitatif pada Metode Penelitian. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3).

- Safitri, M. M., & Marlina, S. (2020). Efektivitas Permainan Bingo Dalam Menstimulasi Kemampuan Konsep Bilangan Anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2).
- Saputra, A. (2018). Pendidikan Anak Pada Usia Dini. At-Ta'dib: *Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*.
- Saputra, A. (2019). Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini. Pelangi: *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1).
- Sari, F. A., Hafidah, R., & Nurjanah, N. E. (2020). Peningkatan Kemampuan Keaksaraan Awal Melalui Sandpaper Letter Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Kumara Cendekia*, 8(1).
- Sari, I. K., Jaelani, A. K., & Rachmayani, I. (2023). Pemetaan Gaya Mengajar Guru Dalam Perkembangan Bahasa Keaksaraan Anak. *Journal of Classroom Action Research*, 5(1).
- Setiyawan, H. (2018). Metode Permainan Bingo Matematik pada Materi Operasi Hitung Pecahan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Matematika Dan Pembelajaran*, 6(2).
- Sofyan, H., & Utami, W. S. (2023). Pengaruh Media Tutup Botol Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Islam Terpadu Al Muthmainnah Jambi. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru Paud Stkip Siliwangi Bandung*, 9(2).
- Sudirlan, I. F., Lena, L., Muhammad, S., Resmayanti, M., Purnamasari, C. M., Miftahul, M., ... & Ahmad, K. Z. (2024, June). Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini. *In Prosiding Seminar Psikologi Pendidikan* (Vol. 1, No. 1).
- Sugiyono, P. D. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D* (Sutopo (Ed); kedua). Alfabeta Cv.
- Sugiyono, S., & Lestari, P. (2021). *Metode Penelitian Komunikasi (Kuantitatif, Kualitatif, Dan Cara Mudah Menulis Artikel Pada Jurnal Internasional)*.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Sutopo (Ed.).Alfabeta.
- Sulistiani, S. (2024). Pengaruh Kegiatan Practical Life terhadap Keterampilan Merawat Diri Anak Usia 5-6 Tahun di RA Iqra'Sabila Kota Jambi (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS JAMBI).
- Sulistyawati, E. E., & Sujarwo, S. (2016). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Video Compact Disc Pada Anak Usia 5–6 Tahun. *JPPM (Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 3(1).
- Suripatty, P.J.P., Nadiroh,, Nurani, Y. (2020). Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika melalui Permainan Bingo. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1).
- Susanto, N. (2017). Hakikat Dan Signifikansi Permainan. *Jendela olahraga*, 2(1).

- Syafira, Z., Mashudi, E. A., & Sundari, N. (2024). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Menggunakan Media Papan Bingo. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1).
- Syafni, M. (2020). Pengaruh Permainan Bingo Dalam Kemampuan Memahami Bahasa Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Kelurahan Kampung Jawa 1 Kota Pariaman. *Spektrum: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*, 8(3).
- Syafruddin. (2015). *Model Pembelajaran Yang Memperhatikan Keberagaman Individu Siswa Dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi*, Jakarta: Quantum Teaching.
- Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). Bermain Dan Belajar Pada Anak Usia Dini. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan*, 15(01).
- Widyahening, C. T., & Sufa, F. F. (2022). Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris dengan Media Bingo Game bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1135-1145.
- Yuliantini, S. (2019). Permainan Dan Bermain di PAUD. *PrimEarly: Jurnal Kajian Pendidikan Dasar dan Anak Usia Dini*, 2(2).
- Zaini, A. (2015). Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Thufula*, 3(3).

LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Observasi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JAMBI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DAN DASAR

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Jalan Raya Jambi-Ma. Bulihan, KM. 15 Mendalo Indah Jambi. KodePos 36361 Telepon/Faks 0741-583453

Laman www.unja.ac.id/fkip, email fkip@unja.ac.id

Nomor : 313 /UN21.3.3.1/EP/2024
Lampiran : -
Hal : Permohonan Izin Observasi dan Wawancara Untuk Penelitian Skripsi
Jambi, September 2024

Yth. Bapak/Ibu
Kepala Sekolah TK NEGERI 24 Desa Suka Makmur

Di Tempat

Dengan Hormat,
Dengan ini disampaikan kepada Bapak/Ibu, bahwa mahasiswa Program Studi S1 PG-PAUD
FKIP Universitas Jambi sebagai berikut :

No.	Nama Mahasiswa	NIM	Asal
1.	Marta Sirait	A1F121059	PGPAUD Universitas Jambi Semester 7

Akan melakukan observasi dan wawancara awal untuk keperluan penelitian skripsi.
Untuk itu dimohon Bapak/Ibu berkenaan mengizinkan mahasiswa tersebut mengadakan
observasi dan wawancara di Lembaga yang Bapak/Ibu pimpin.

Demikianlah atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2


Nyimas Muazomi, S.Ag M.Pd.1
NIP. 197312082005012001

Ketua Prodi PG PAUD


Uswatul Hasni, M.Pd
NIP. 199508202020122004


Sri Indriani Harianja, M.Pd
NIP. 198703162022032005

Lampiran 2 : Surat Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JAMBI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Kampus Pinang Masak Jalan Raya Jambi – Ma. Bulian, KM. 15, Mendalo Indah, Jambi
Kode Pos. 36361, Telp. (0741)583453 Laman. www.fkip.unja.ac.id Email. fkip@unja.ac.id

Nomor : 282/UN21.3/PT.01.04/2025

24 Januari 2025

Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

Yth : **Kepala TK Negeri 24 Desa Suka Makmur Kecamatan Sungai Bahar**".

Tempat

Dengan hormat,

Dengan ini diberitahukan kepada Bapak/Ibu/Saudara bahwa untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan tugas akhir/Skripsi mahasiswa. Kami mohon berkenan Bapak/Ibu/Saudara untuk dapat memberikan izin penelitian bagi mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi atas nama:

Nama : **Marta Sirait**
NIM : **A1F121059**
Program Studi : **Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD)**
Jurusan : **Pendidikan Anak Usia Dini Dan Dasar**
Dosen Pembimbing Skripsi : **1. Nyimas Muazzomi, S.Ag., M.Pd.I**
2. Sri Indiani Harianja, M.Pd

Penelitian akan dilaksanakan pada:

Waktu : **27 Januari 2025 s/d 27 Februari 2025**

Judul Skripsi : **"Pengaruh Permainan Bingo Terhadap Perkembangan Keaksaraan Anak Usia 4-5 Tahun di TK Negeri 24 Desa Suka Makmur Kecamatan Sungai Bahar"**.

Demikian surat permohonan izin penelitian ini dibuat atas bantuan dan kerjasamanya di ucapkan terima kasih.

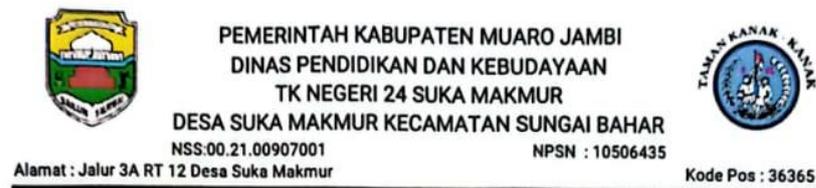
a.n. Dekan
Wakil Dekan BAKSI,



Datta Sartika, S.S.; M.I.T.S., Ph.D
NIP 198110232005012002



Lampiran 3: Surat Selesai Penelitian



SURAT PERNYATAAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor : 421.1/06/TKN24/PDD/111/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Kartining S.Pd

Jabatan : Kepala Sekolah TK Negeri 24 Suka Makmur

Menyatakan bahwa dengan sesungguhnya mahasiswa PG-PAUD UNJA telah melaksanakan penelitian di TK Negeri 24 Desa Suka Makmur Sungai Bahar Kabupaten Muara Jambi :

Nama : Marta Sirait

Nim : A1F121059

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Judul Skripsi : "Pengaruh Permainan Bingo Terhadap Perkembangan Keaksaraan Anak Usia 4-5

Tahun di TK Negeri 24 Desa Suka Makmur Kecamatan Sungai Bahar"

Telah melaksanakan penelitian pada tanggal 03 Februari sampai dengan 14 Maret 2025 dengan baik. Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dipergunakan sebagai mana mestinya atas kerjasamanya di ucapkan terimakasih.

Mengetahui,
Kepala Sekolah TK N 24 Suka Makmur



Kartining S.Pd



Lampiran 4 : Lembar Validasi Instrumen



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JAMBI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN JURUSAN
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DAN DASAR
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
Jalan Raya Jambi-Ma. Bulian, KM. 15 Mendalo Indah Jambi. Kode Pos 36361
Telepon Faks 0741-5834531 laman www.unja.ac.id fkip_email fkip@unja.ac.id

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

Nama Mahasiswa : Marta Sirait
NIM : A1F121059
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Judul Penelitian : Pengaruh Permainan Bingo Terhadap Perkembangan Keaksaraan Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Negeri 24 Desa Suka Makmur Kecamatan Sungai Bahar.

Petunjuk Pengisian :

Pilihlah salah satu skor penilaian yang tersedia terhadap isi kelayakan instrumen penelitian dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada salah satu skor penilaian, lalu berilah saran dan kesimpulan (jika ada).

Variabel	Indikator	Item	Skor Penilaian				Keterangan
Perkembangan Keaksaraan Anak Usia 4-5 Tahun (Permendikbud 137 2014)	Mengenal simbol-simbol	Mengenal simbol-simbol huruf					
		Menunjukkan huruf awal dari suatu kata yang dilihat					
	Mengenal suara-suara hewan/benda yang ada di sekitarnya	Menyebutkan nama hewan beserta dengan suaranya					
		Memilih gambar yang sesuai dengan bunyi					
	Membuat coretan yang bermakna	Membuat coretan yang makna					
		Menceritakan makna dari coretan tersebut					



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JAMBI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN JURUSAN
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DAN DASAR
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Jalan Raya Jambi-Ma. Buhar, KM. 15 Mendalo Indah Jambi Kode Pos 36361
Telepon Faks 0741-583453 Laman www.unja.ac.id/fkip, email fkip@unja.ac.id

	Meniru (menuliskan dan mengucapka n) huruf A - Z	Anak dapat menuliskan kembali bentuk huruf					
		Mengucapkan ulang bunyi huruf dari kata yang dilihat atau didengar					

Saran dan kesimpulan :

Jambi, Januari 2024

Validator


Nyimas Muazzomi, S.Ag., M.Pd.I
NIP. 197312082005012001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN RISET DAN TEKNOLOGI
 UNIVERSITAS JAMBI
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN JURUSAN
 PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DAN DASAR
 PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
 Jalan Raya Jambi-Ma. Bulian, KM. 15 Mendalo Indah Jambi. Kode Pos 36361
 Telepon Faks 0741-583453 Laman www.unja.ac.id/fkip, email fkip@unja.ac.id

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

Nama Mahasiswa : Marta Sirait
 NIM : A1F121059
 Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
 Judul Penelitian : Pengaruh Pengaruh Permainan Bingo Terhadap Perkembangan
 Keaksaraan Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Negeri 24 Desa Suka Makmur
 Kecamatan Sungai Bahar.

Petunjuk Pengisian :

Pilihlah salah satu skor penilaian yang tersedia terhadap isi kelayakan instrumen penelitian dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada salah satu skor penilaian, lalu berilah saran dan kesimpulan (jika ada).

Variabel	Indikator	Item	Skor Penilaian				Keterangan
Perkembangan Keaksaraan Anak Usia 4-5 Tahun (Permendikbud 137 2014)	Mengenal simbol-simbol	Mengenal simbol-simbol huruf					
		Menunjukkan huruf awal dari suatu kata yang dilihat					
	Mengenal suara-suara hewan/benda yang ada di sekitarnya	Menyebutkan nama hewan beserta dengan suaranya					
		Memilih gambar yang sesuai dengan bunyi					
	Membuat coretan yang bermakna	Membuat coretan yang bermakna					
		Menceritakan makna dari coretan tersebut					



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JAMBI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN JURUSAN
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DAN DASAR
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
Jalan Raya Jambi-Ma. Bulian, KM. 15 Mendalo Indah Jambi. Kode Pos 36361
Telepon Faks 0741-583453 Laman www.unja.ac.id/fkip, email fkip@unja.ac.id

	Meniru (menuliskan dan mengucapka n) huruf A – Z	Anak dapat menuliskan kembali bentuk huruf					
		Mengucapkan ulang bunyi huruf dari kata yang dilihat atau didengar					

Saran dan kesimpulan :

Jambi, Januari 2024

Validator

Sri Indriani Huriannya, M.Pd
NIP. 198703162022032005

Lampiran 5: Hasil Observasi Awal

Angket Penelitian

Nama Guru : MUKATOMAH, S.H
 Nama Sekolah : TK N 24
 Kelas : B2
 Hari / Tanggal : 01 Sep 2024

1. Apa saja media atau permainan yang digunakan di Tk ini dalam meningkatkan perkembangan keaksaraan anak usia 4 – 5 tahun ?
 Kartu angka dan Huruf

2. Menurut Bapak / Ibu seberapa penting penggunaan media atau permainan untuk pembelajaran ?
 Penting karena dapat membantu guru dalam penyampaian Materi

3. Apa saja kegiatan di Tk ini untuk meningkatkan perkembangan keaksaraan anak usia 4 – 5 tahun ?
 1. Menggunakan kartu angka dan Huruf

4. Menurut Bapak / Ibu apa saja kendala yang dihadapi dalam meningkatkan keaksaraan anak usia 4 – 5 tahun ?

Angket Penelitian

Nama Guru : AFRIDA ANGGI SIBIRI
 Nama Sekolah : TK N 24 Desa Suka Macassar
 Kelas : A
 Hari / Tanggal : 05-09-2024

1. Apa saja media atau permainan yang digunakan di Tk ini dalam meningkatkan perkembangan keaksaraan anak usia 4 – 5 tahun ?
 1. Kartu angka
 2. Kartu Huruf

2. Menurut Bapak / Ibu seberapa penting penggunaan media atau permainan untuk pembelajaran ?
 Sangat penting karena dengan adanya media pembelajaran dapat membuat siswa tertarik dalam melakukan kegiatan belajar dan membantu guru dalam menyampaikan materi yang akan diajarkan.

3. Apa saja kegiatan di Tk ini untuk meningkatkan perkembangan keaksaraan anak usia 4 – 5 tahun ?
 Bermain kartu angka dan huruf

4. Menurut Bapak / Ibu apa saja kendala yang dihadapi dalam meningkatkan keaksaraan anak usia 4 – 5 tahun ?

Kemampuan anak tidak sama dan Kurangnya Media

5. Bagaimana cara guru untuk menghadapi kendala tersebut ?
 - Memberikan perhatian dan harus sabar
 - Membuktikan Pembaruan media

6. Bagaimana kemampuan keaksaraan di Tk ini pada anak usia 4 – 5 tahun ?
 - Ada yang sudah berkembang tetapi belum maksimal, ada juga yang sama sekali belum mengenal kemampuan keaksaraan

7. Bagaimana lingkungan belajar di Tk ini ?

Kendalanya yaitu setiap anak memiliki pemahaman yang berbeda-beda, ada anak yang cerdas paham dan ada yang lambat

5. Bagaimana cara guru untuk menghadapi kendala tersebut ?
 Memberikan perhatian lebih kepada anak yang tidak cerdas paham

6. Bagaimana kemampuan keaksaraan di Tk ini pada anak usia 4 – 5 tahun ?
 Kemampuan keaksaraan di Tk ini masih kurang maksimal perkembangannya karena kurangnya media ajar untuk keaksaraan, ada anak yang belum paham sama sekali mengenai simbolis dan tidak mau berimajinasi sendiri, anak juga belum semua mengenal setara

7. Bagaimana lingkungan belajar di Tk ini ?
 Lingkungan belajar di TE ini nyaman tetapi masih ada beberapa fasilitas yang kurang, kegiatan belajar pengajarnya di dapatkan dari teman-teman

Hasil wawancara bersama guru

Lampiran 6 : Rubrik Penelitian Perkembangan Keaksaraan

No	Deskriptor	BSB (4)	BSH (3)	MB (2)	BB (1)
1	Mengenal simbol-simbol huruf	Anak mampu mengenal simbol – simbol huruf abjad > 15 huruf	Anak mampu mengenal simbol-simbol huruf abjad sebanyak 10 huruf	Anak mampu mengenal simbol-simbol huruf abjad < 5	Anak belum mampu mengenal simbol-simbol huruf abjad > 3
2	Menunjukkan huruf awal dari suatu kata yang dilihat	Anak sudah mampu menunjuk suatu huruf awal dari kata yang dilihat nya dengan benar	Anak mampu menunjuk 10 huruf awal dari beberapa kata yang dilihat nya	Anak mampu menunjuk 5 huruf awal dari kata yang dilihat nya	Anak tidak mampu menunjuk suatu huruf awal dari kata yang dilihat nya
3	Menyebutkan nama hewan beserta dengan suaranya	Anak mampu menyebutkan > 5 nama hewan beserta dengan suaranya	Anak mampu menyebutkan 5 nama hewan beserta dengan suaranya	Anak mampu menyebutkan 3 nama hewan beserta dengan suaranya	Anak belum mampu menyebutkan nama hewan beserta dengan suaranya
4	Memilih gambar yang sesuai dengan bunyi	Anak mampu memilih > 5 gambar yang sesuai dengan bunyinya	Anak mampu memilih 5 gambar yang sesuai dengan bunyinya	Anak mulai bisa memilih 3 gambar yang sesuai dengan bunyinya	Anak belum bisa memilih gambar yang sesuai dengan bunyinya
5	Membuat coretan yang bermakna	Anak mampu membuat > 1 coretan bermakna tanpa bantuan guru	Anak mampu membuat 1 coretan bermakna tanpa bantuan guru	Anak mampu membuat coretan bermakna dengan bantuan guru	Anak belum mampu membuat coretan bermakna
6	Menceritakan makna dari coretan tersebut	Anak mampu menceritakan coretannya sendiri dengan lancar tanpa bantuan guru	Anak mampu menceritakan coretannya sendiri namun masih kurang lancar	Anak mampu menceritakan coretannya sendiri namun masih membutuhkan bantuan guru	Anak belum mampu menceritakan hasil dari coretan nya sendiri
7	Anak dapat menuliskan kembali bentuk huruf	Anak mampu menuliskan kembali > 10 bentuk huruf dengan sendirinya	Anak mampu menuliskan kembali 8 bentuk huruf	Anak mampu menuliskan kembali 5 bentuk huruf	Anak belum mampu menuliskan kembali > 3 bentuk huruf
8	Mengucapkan ulang bunyi huruf dari kata yang dilihat	Anak mampu mengucapkan ulang semua bunyi huruf dari kata yang dilihat	Anak mampu mengucapkan ulang bunyi huruf dari 10 kata yang dilihat	Anak mulai bisa mengucapkan ulang bunyi huruf dari 5 kata yang dilihat	Anak belum mampu mengucapkan ulang bunyi huruf dari kata yang dilihat

Lampiran 7: Distribusi T Tabel

dk	α untuk Uji Satu Pihak (<i>one tail test</i>)					
	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
	α untuk Uji Dua Pihak (<i>two tail test</i>)					
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055
13	0,692	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,691	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,690	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	0,689	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,688	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	0,687	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	0,684	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	0,683	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	0,683	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	0,683	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
40	0,681	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704
60	0,679	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660
120	0,677	1,289	1,658	1,980	2,358	2,617
∞	0,674	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576

Lampiran 8: Lembar Hasil *Pretest* Perkembangan Keaksaraan Anak Usia 4-5 Tahun (Kelas Kontrol A1)

No	Nama	Skor Penilaian								Skor Empiris	Skor Ideal	Persentase
		1	2	3	4	5	6	7	8			
1.	GM	2	2	2	2	2	2	2	1	15	32	46,87%
2.	LS	2	2	2	2	1	2	2	1	14	32	43,75%
3.	TZA	2	2	1	1	2	2	2	2	14	32	43,75%
4.	AZM	2	2	2	1	2	2	2	2	15	32	46,87%
5.	AS	2	2	1	1	2	1	2	2	13	32	40,62%
6.	RM	2	1	2	2	2	2	2	1	14	32	43,75%
7.	KAZ	2	2	2	2	2	1	2	1	14	32	43,75%
8.	RIA	2	2	1	2	2	2	2	2	15	32	46,87%
9.	AAS	2	1	2	2	2	2	2	2	15	32	46,87%
10.	ARS	2	2	2	2	1	1	2	1	13	32	40,62%
11.	AR	2	2	2	1	2	1	2	2	14	32	43,75%
12.	DLB	2	2	1	1	2	2	2	1	13	32	40,62%
13.	FAZ	2	1	2	1	2	1	2	1	12	32	37,50%
Jumlah		26	23	22	20	24	21	26	19	181	416	43,50%
		49		42		45		45		13,92	32	
Persentase		47,11%		40,38%		43,26%		43,26%		43,50%	100%	

Lampiran 9: Lembar Hasil *Pretest* Perkembangan Keaksaraan Anak Usia 4-5 Tahun (Kelas Eksperimen A2)

No	Nama	Skor Penilaian								Skor Empiris	Skor Ideal	Persentase
		1	2	3	4	5	6	7	8			
1.	AHA	2	2	1	1	2	1	2	2	13	32	40,62%
2.	AFR	2	1	2	2	2	1	1	1	12	32	37,50%
3.	ASW	2	2	1	2	2	2	2	2	15	32	46,87%
4.	AFA	2	2	2	2	2	2	2	2	16	32	50%
5.	HUK	2	2	2	2	2	1	2	2	15	32	46,87%
6.	JKA	2	2	2	2	1	2	2	1	14	32	43,75%
7.	MQA	2	2	2	2	2	1	2	2	15	32	46,87%
8.	MAA	2	2	2	2	2	1	2	1	14	32	43,75%
9.	MAP	2	2	2	2	1	2	2	2	15	32	46,87%
10.	MYR	2	2	2	2	2	2	2	2	16	32	50%
11.	NNM	2	2	2	2	2	1	2	2	15	32	46,87%
12.	SR	2	1	2	2	2	2	2	1	14	32	43,75%
13.	QSN	2	2	2	2	2	1	2	1	14	32	43,75%
14.	AKS	2	2	2	2	2	2	2	2	16	32	50%
Jumlah		28	26	26	27	26	21	27	23	204	448	45,53%
		54		53		47		50		14,57	32	
Persentase		48,21%		47,32%		41,96%		44,64%		45,53%	100%	

Lampiran 10: Lembar Hasil *Posttest* Perkembangan Keaksaraan Anak Usia 4-5 Tahun (Kelas Kontrol A1)

No	Nama	Skor Penilaian								Skor Empiris	Skor Ideal	Persentase
		1	2	3	4	5	6	7	8			
1.	GM	3	3	3	3	2	2	2	2	20	32	62,50%
2.	LS	3	3	3	3	2	3	3	3	23	32	71,87%
3.	TZA	3	3	2	2	3	2	3	3	21	32	65,62%
4.	AZM	3	3	2	2	3	2	3	2	20	32	62,50%
5.	AS	3	3	2	2	3	2	3	3	21	32	65,62%
6.	RM	3	2	3	3	3	3	3	2	22	32	68,75%
7.	KAZ	3	3	3	3	2	2	3	2	21	32	65,62%
8.	RIA	3	3	2	3	3	3	3	3	23	32	71,87%
9.	AAS	3	2	3	3	3	3	3	3	23	32	71,87%
10.	ARS	3	3	3	3	2	2	3	2	21	32	65,62%
11.	AR	3	3	3	2	3	2	3	3	22	32	68,75%
12.	DLB	3	3	2	2	3	3	3	2	21	32	65,62%
13.	FAZ	3	2	2	2	2	2	3	2	18	32	56,25%
Jumlah		39	36	33	33	34	31	38	32	276	416	66,34%
		75		66		65		70		21,23	32	
Persentase		72,11%		63,46%		62,50%		67,30%		66,34%	100%	

Lampiran 11: Lembar Hasil *Posttest* Perkembangan Keaksaraan Anak Usia 4-5 Tahun (Kelas Eksperimen A2)

No	Nama	Skor Penilaian								Skor Empiris	Skor Ideal	Persentase
		1	2	3	4	5	6	7	8			
1.	AHA	4	4	3	3	4	3	4	3	28	32	87,50%
2.	AFR	4	3	4	4	3	3	4	3	28	32	87,50%
3.	ASW	4	3	3	3	3	4	4	3	27	32	84,37%
4.	AFA	4	4	3	4	4	3	4	3	29	32	90,62%
5.	HUK	4	4	4	4	4	3	4	3	30	32	93,75%
6.	JKA	4	3	3	4	3	3	4	3	27	32	84,37%
7.	MQA	4	4	4	4	4	3	4	3	30	32	93,75%
8.	MAA	4	4	3	3	4	3	3	3	27	32	84,37%
9.	MAP	4	4	3	4	4	4	4	3	30	32	93,75%
10.	MYR	4	4	4	4	4	3	4	4	31	32	96,87%
11.	NNM	4	4	4	3	3	3	4	4	29	32	90,62%
12.	SR	4	3	3	4	4	3	4	3	28	32	87,50%
13.	QSN	4	4	4	3	4	3	4	3	29	32	90,62%
14.	AKS	4	3	3	4	4	3	4	4	29	32	90,62%
Jumlah		56	51	48	51	52	44	55	45	402	448	89,72%
		107		99		96		100		28,71	32	
Persentase		95,53%		88,39%		85,71%		89,28%		89,72%	100%	

Lampiran 12: Lembar Hasil Penilaian Setiap *Treatment*

1. *Treatment* Pertama

No	Nama	Skor Penilaian								Skor Empiris	Skor Ideal	Persentase
		1	2	3	4	5	6	7	8			
1.	AHA	2	2	2	1	2	1	2	2	14	32	43,75%
2.	AFR	2	2	2	2	2	1	2	1	14	32	43,75%
3.	ASW	2	2	1	2	2	2	2	2	15	32	46,87%
4.	AFA	2	2	2	2	2	1	2	2	15	32	46,87%
5.	HUK	2	2	2	2	2	1	2	2	15	32	46,87%
6.	JKA	2	1	2	2	2	2	2	1	14	32	43,75%
7.	MQA	2	2	2	2	2	1	2	2	15	32	46,87%
8.	MAA	2	2	2	2	2	2	2	1	15	32	46,87%
9.	MAP	2	2	2	2	2	2	2	2	16	32	50%
10.	MYR	2	2	2	2	2	1	2	2	15	32	46,87%
11.	NNM	2	2	2	2	2	2	2	2	16	32	50%
12.	SR	2	2	2	2	2	1	2	1	14	32	43,75%
13.	QSN	2	2	2	2	2	2	2	1	15	32	46,87%
14.	AKS	2	2	2	2	2	2	2	2	16	32	50%
Jumlah		28	27	27	27	28	21	28	23	209	448	46,64%
		55		54		49		51		14,92	32	
Persentase		49,10%		48,21%		43,75%		45,53%		46,65%	100%	

2. Treatment Kedua

No	Nama	Skor Penilaian								Skor Empiris	Skor Ideal	Persentase
		1	2	3	4	5	6	7	8			
1.	AHA	2	2	2	2	2	2	2	2	16	32	50%
2.	AFR	2	2	2	2	2	2	2	2	16	32	50%
3.	ASW	2	2	2	2	2	3	3	2	18	32	56,25%
4.	AFA	2	2	3	2	3	2	2	2	18	32	56,25%
5.	HUK	3	2	2	3	2	2	2	2	18	32	56,25%
6.	JKA	2	2	2	2	2	2	2	2	16	32	50%
7.	MQA	2	3	2	2	3	2	2	2	18	32	56,25%
8.	MAA	2	2	3	2	2	2	3	2	18	32	56,25%
9.	MAP	3	2	3	2	2	2	2	3	19	32	59,37%
10.	MYR	2	3	2	2	3	2	2	2	18	32	56,25%
11.	NNM	2	2	2	3	2	3	3	2	19	32	59,37%
12.	SR	3	2	2	2	2	2	2	2	17	32	53,12%
13.	QSN	2	3	2	3	2	2	2	2	18	32	56,25%
14.	AKS	2	2	3	2	3	2	3	2	19	32	59,37%
Jumlah		31	31	32	31	32	30	32	29	248	448	55,35%
		62		63		62		61		17,71	32	
Persentase		55,35%		56,25%		55,35%		54,46%		55,35%	100%	

3. Treatment Ketiga

No	Nama	Skor Penilaian								Skor Empiris	Skor Ideal	Persentase
		1	2	3	4	5	6	7	8			
1.	AHA	2	2	3	2	3	2	2	3	19	32	59,37%
2.	AFR	3	2	2	3	2	2	3	2	19	32	59,37%
3.	ASW	3	3	2	2	2	3	3	2	20	32	62,5%
4.	AFA	2	2	3	2	3	3	3	3	21	32	65,62%
5.	HUK	3	2	3	3	2	3	2	3	21	32	65,62%
6.	JKA	2	3	2	2	3	2	2	3	19	32	59,37%
7.	MQA	2	3	3	2	3	3	2	3	21	32	65,62%
8.	MAA	3	2	3	2	3	2	3	3	21	32	65,62%
9.	MAP	3	2	3	3	2	3	2	3	21	32	65,62%
10.	MYR	2	3	3	3	3	2	3	3	22	32	68,75%
11.	NNM	3	2	3	3	2	3	3	2	21	32	65,62%
12.	SR	3	2	2	3	3	2	3	2	20	32	62,5%
13.	QSN	2	3	2	3	3	2	3	3	21	32	65,62%
14.	AKS	3	2	3	2	3	2	3	3	21	32	65,62%
Jumlah		36	33	37	35	37	34	37	38	287	448	64,06%
		69		72		71		75		20,5	32	
Persentase		61,60%		64,28%		63,39%		66,96%		64,06%	100%	

4. Treatment Keempat

No	Nama	Skor Penilaian								Skor Empiris	Skor Ideal	Persentase
		1	2	3	4	5	6	7	8			
1.	AHA	3	2	3	3	3	3	2	3	22	32	68,75%
2.	AFR	3	3	3	3	2	2	3	2	21	32	65,62%
3.	ASW	3	3	3	3	3	3	3	2	23	32	71,87%
4.	AFA	3	3	3	3	3	3	3	3	24	32	75%
5.	HUK	3	3	3	3	3	3	3	3	24	32	75%
6.	JKA	2	3	3	3	3	3	2	3	22	32	68,75%
7.	MQA	3	3	3	3	3	3	3	3	24	32	75%
8.	MAA	3	3	3	3	3	2	3	3	23	32	71,87%
9.	MAP	4	3	3	3	3	3	3	3	25	32	78,12%
10.	MYR	3	3	3	3	3	3	3	3	24	32	75%
11.	NNM	3	3	3	3	3	3	3	3	24	32	75%
12.	SR	3	3	2	3	3	3	3	3	23	32	71,87%
13.	QSN	3	3	3	3	3	3	3	3	24	32	75%
14.	AKS	3	3	3	3	3	3	3	3	24	32	75%
Jumlah		42	41	41	42	41	40	40	40	327	448	72,99%
		83		83		81		80		23,35	32	
Persentase		74,10%		74,10%		72,32%		71,42%		72,99%	100%	

5. Treatment Kelima

No	Nama	Skor Penilaian								Skor Empiris	Skor Ideal	Persentase
		1	2	3	4	5	6	7	8			
1.	AHA	4	3	3	3	3	3	3	3	25	32	78,12%
2.	AFR	3	3	3	3	3	3	3	3	24	32	75%
3.	ASW	4	3	3	3	3	4	3	3	26	32	81,25%
4.	AFA	4	4	3	4	3	3	3	3	27	32	84,37%
5.	HUK	4	4	4	3	3	3	3	3	27	32	84,37%
6.	JKA	3	3	3	3	3	3	3	3	24	32	75%
7.	MQA	4	3	4	4	3	3	3	3	27	32	84,37%
8.	MAA	4	3	3	3	3	3	3	3	25	32	78,12%
9.	MAP	4	4	3	4	3	3	3	3	27	32	84,37%
10.	MYR	3	3	4	4	4	3	3	3	27	32	84,37%
11.	NNM	3	3	3	3	3	3	4	4	26	32	81,25%
12.	SR	3	3	3	3	4	3	4	3	26	32	81,25%
13.	QSN	4	4	4	3	3	3	3	3	27	32	84,37%
14.	AKS	3	3	3	3	4	3	4	4	27	32	84,37%
Jumlah		50	46	46	46	45	43	45	44	365	448	81,47%
		96		92		88		89		26,07	32	
Persentase		85,71%		82,14%		78,57%		79,46%		81,47%	100%	

6. Treatment Keenam

No	Nama	Skor Penilaian								Skor Empiris	Skor Ideal	Persentase
		1	2	3	4	5	6	7	8			
1.	AHA	4	4	3	3	4	3	3	3	27	32	84,37%
2.	AFR	4	3	4	3	3	3	3	3	26	32	81,25%
3.	ASW	4	3	3	3	3	4	3	3	26	32	81,25%
4.	AFA	4	4	3	4	3	3	3	3	27	32	84,37%
5.	HUK	4	4	4	4	3	3	4	3	29	32	90,62%
6.	JKA	4	3	3	4	3	3	3	3	26	32	81,25%
7.	MQA	4	3	4	4	4	3	4	3	29	32	90,62%
8.	MAA	4	4	3	3	3	3	3	3	26	32	81,25%
9.	MAP	4	4	3	4	4	4	3	3	29	32	90,62%
10.	MYR	4	4	4	4	4	3	3	3	29	32	90,62%
11.	NNM	4	4	3	3	3	3	4	4	28	32	87,5%
12.	SR	3	3	3	4	4	3	4	3	27	32	84,37%
13.	QSN	4	4	4	3	3	3	4	3	28	32	87,5%
14.	AKS	4	3	3	3	4	3	4	4	28	32	87,5%
Jumlah		55	50	47	49	48	44	48	44	385	448	85,93%
		105		96		92		92		27,5	32	
Persentase		93,75%		85,71%		82,14%		82,14%		85,93%	100%	

Lampiran 13: Hasil Deskriptif *Pretest & Posttest* Menggunakan SPSS 22

Descriptives

	Kelas		Statistic	Std. Error	
Hasil	<i>Pretest</i> A1 (Kontrol)	Mean	13,92	,265	
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	13,35	
			Upper Bound	14,50	
		5% Trimmed Mean	13,97		
		Median	14,00		
		Variance	,910		
		Std. Deviation	,954		
		Minimum	12		
		Maximum	15		
		Range	3		
		Interquartile Range	2		
		Skewness	-,507	,616	
		Kurtosis	-,394	1,191	
			<i>Posttest</i> A1 (Kontrol)	Mean	21,23
95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound			20,37	
	Upper Bound			22,09	
5% Trimmed Mean	21,31				
Median	21,00				
Variance	2,026				
Std. Deviation	1,423				
Minimum	18				
Maximum	23				
Range	5				
Interquartile Range	2				
Skewness	-,683			,616	
Kurtosis	,900			1,191	
	<i>Pretest</i> A2 (Eksperimen)			Mean	14,57
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	13,90	
			Upper Bound	15,24	
		5% Trimmed Mean	14,63		
		Median	15,00		
		Variance	1,341		
		Std. Deviation	1,158		
		Minimum	12		
		Maximum	16		
		Range	4		
		Interquartile Range	1		
		Skewness	-,722	,597	
		Kurtosis	,442	1,154	
			Mean	28,71	,339

<i>Posttest A2</i> (Eksperimen)	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	27,98	
		Upper Bound	29,45	
	5% Trimmed Mean		28,68	
	Median		29,00	
	Variance		1,604	
	Std. Deviation		1,267	
	Minimum		27	
	Maximum		31	
	Range		4	
	Interquartile Range		2	
	Skewness		,097	,597
	Kurtosis		-,883	1,154

Lampiran 14: Dokumentasi Observasi Awal

Lampiran 15: Modul Ajar Tk 24

MODUL AJAR
KEGIATAN OBSERVASI KINERJA GURU

A. INFORMASI UMUM

Nama	Aprilia Anagi Sabitri
Sekolah	Tk Negeri 24 Suka Makmur
Kelas	Kelompok A
Muatan Waktu	1 Minggu
Model Pembelajaran/ Fase	Tatap Muka/ Fase Fondasi
Topik / Sub Topik	Kebiasaan/ Minuman
Hari/ Tanggal Observasi	Ditujukan
Perilaku Kinerja yang di kembangkan	Disiplin Penitip
Fokus Perilaku	Guru melakukan komunikasi positif untuk membangun suasana kelas yang kondusif
Perilaku yang di anjurkan	Perilaku yang Dihindari
- Guru menanggapi murid dengan meribut	- Guru menanggapi murid dengan sebatan yang merendahkan
- Guru menyampaikan harapan positif terhadap kelas	- Guru menceritakan keluhan atau persoalan sekolah
- Guru melakukan aktivitas yang mencairkan suasana kelas	- Guru langsung mengajur tanpa mengondisikan suasana kelas
Upaya yang akan dilakukan untuk mempelajari Target Perilaku?	
Literasi dan nilai: - Pada kegiatan pembiasaan membacakan kesepakatan yang telah dibuat bersama anak. - mengobservasi dan mencatat hal-hal yang ditemukan. - Pada kegiatan penutup mengoli informasi dari anak yang melakukan kegiatan sesuai kesepakatan atau tidak, serta penyebab jika ada yang melanggar kesepakatan. - Mendiskusikan tentang hal yang perlu diperbaiki dari kesepakatan yang telah dibuat. - Memotivasi anak untuk mematuhi kesepakatan yang telah dibuat.	

- B. KOMPONEN INTI**
1. Tujuan Pembelajaran
- Elemen Nilai Agama dan Budi Pekerti
- Memperlihatkan nilai dan kewajiban ajaran agamanya
 - Memahami dan mulai beresila menjaga kesehatan diri sebagai bentuk syukur kepada Tuhan yang maha esa
 - Mengenal Tuhan melalui diprasi Nya
 - Memahami mengagungkan kata Maaf, Permisi, dan Terima kasih
 - Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa
- Elemen Jati Diri
- Anak menunjukkan rasa bangga atas karya atau usahanya
 - Anak mengeksplorasi sumber daya di sekitar (bagasi alat dan/atau bahan) untuk mengembangkan fargap motorik kasar, halus dan taktil.
- Elemen Dasar-dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa & Seni
- Anak mampu mengenali bentuk dan pola
 - Anak menunjukkan ketertarikan dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pengenalan simbol, bunyi dan bentuk huruf pada teks yang ditemui di sekitarnya.
 - Anak mampu berpikir kritis dan kreatif
 - Anak berpartisipasi aktif dalam melakukan eksperimen menggunakan alat dan bahan yang ada di lingkungan

2. Pertanyaan Pemantik

Menyusun	Menyusun kepala anak tentang anak yang melakukan kegiatan sesuai kesepakatan dan yang melanggar kesepakatan.
Menyusun	- Menggali informasi dari anak tentang penyebab melanggar kesepakatan (jika ada yang melanggar), diskusi dengan anak tentang hal yang perlu diperbaiki dari kesepakatan yang telah dibuat.
Menyusun	- Memotivasi anak untuk bersama-sama mematuhi kesepakatan yang telah dibuat.
Istirahat	Bermain bebas dan Mainan bersama
Kegiatan Penutup	- Berdiskusi tentang kegiatan bermain dan mainan apa saja yang disukai anak. - Menginformasikan kegiatan untuk esok hari untuk membangkitkan motivasi dan semangat anak untuk lebih rajin dan bersemangat ke sekolah. - Melakukan kegiatan berda'la kelas atau rumah dan dia naik kerendaraan - Guru memberi salam dan anak menjawab salam. - Persiapan pulang/Aksi kelas

C. ASESMEN AKHIR (Menggunakan instrumen ceklis)

Nama anak :
Semester :
Kelompok :
Tanggal :

Tujuan Pembelajaran	Perilaku yang dapat diamati	Belum Muncul	Sudah Muncul	Hasil Pengamatan
Anak dapat menyebutkan hal-hal yang dapat memenuhi kebutuhan dasarnya.	- Anak dapat menyebutkan macam-macam minuman sehat - Anak mampu mengucap syukur			
Anak menunjukkan ketertarikan dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pengenalan simbol, bunyi dan bentuk huruf pada teks yang ditemui di sekitarnya.	Anak dapat mengumpulkan huruf membuat kata t-e-h melalui kegiatan berlari			
Anak mampu mengenali bentuk dan pola	Anak dapat mengenali bentuk dan pola gelas			
Anak berpartisipasi aktif dalam melakukan eksperimen menggunakan alat dan bahan yang ada di lingkungan	Anak dapat membuat 2 varian teh dari bahan yang telah di sediakan			
Anak mampu berpikir kritis dan kreatif	Anak dapat menempel Namanya sendiri pada hasil karyanya			
Anak mampu mengoperasikan hasil karyanya	Anak mampu membuat hasil karya (bukan gambar gelas dari origami)			

- Apa itu minuman sehat?
 - Apa saja jenis minuman-minuman sehat?
 - Bagaimana cara menjaga tubuh agar tetap sehat?
3. Media Pembelajaran
- Gelas Plastik
 - Teh Celup
 - Gula Pasir
 - Lemon
 - Air Panas
 - Pewangi
 - Serbuk
 - Kertas Gambar
 - Lem
 - Origami
 - Kartu huruf

4. Langkah-langkah Kegiatan

Hari/Tanggal: Senin-Sabtu, tanggal 7-12 Oktober 2024

Jenis Kegiatan	Uraian Kegiatan
Pembiasaan Pagi	- SOP penyambutan - Memberi dan membalas salam - Menyimpan tas di tempatnya - Berbaris di halaman - Senam - Memeriksa kebersihan buku dan gigi - Berdoa sebelum masuk kelas
Kegiatan Pembuka	- Membaca surah Al Fathih dan surah pendek lainnya - Berdoa sebelum belajar, beristirahat dan sebelum pulang - Membacakan kesepakatan belajar (aturan kelas) - Bercecila terkait tema. - Menyanyi lagu anak-anak - Mengucapkan syukur atas berbagai macam minuman-minuman sehat - Diskusi tentang macam-macam minuman sehat - Mengenal macam-macam minuman sehat - Kegiatan motorik kasar lomba berlari mengumpulkan huruf membuat kata t-e-h.
Kegiatan Inti	Pertanyaan Pemantik : - Apa itu minuman teh? - Bagaimana cara membuat teh? - Bagaimana rasa teh? Kegiatan Pembelajaran dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran, dapat diawali dengan eksplorasi tentang apa itu minuman sehat, eksplorasi bisa dilakukan dengan beragam cara. Anak melakukan kegiatan proyek membuat teh dari bahan yang telah di sediakan, antara lain: - Demonstrasi cara membuat teh dari bahan yang telah di siapkan. - Membuat teh dari bahan yang telah di sediakan seperti yang didemonstrasikan guru. - Mengoleskan gambar gelas dengan origami - Menempel namanya pada hasil karyanya - Menescha menicipi rasa teh yang telah di buat - Anak diberi kesempatan membandingkan dan menceritakan 2 varian teh yang telah di buat .
Recalling	- Melakukan refleksi dengan menanyakan pengalaman anak saat bermain, menanyakan perasaan anak selama saat bermain dengan guru dan teman-temannya.

Refleksi

.....

.....

.....

.....

.....



Suka Makmur, 09-10-2024
Guru Kelompok A
Aprilia Anagi Sabitri

Lampiran 16: RPPH

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK NEGERI 24

Semester/bulan/minggu ke	: 1/maret/2
Hari/Tanggal	: Jum'at/31 Januari 2025
Kelompok/Usia	: A / 4-5 Tahun
KD	: 1.1, 2.1, 2.6, 2.7, 2.8, 2.12, 3.1, 3.2, 3.4, 3.6, 3.7, 3.8, 3.12, 4.4
Tema/Sub tema	: Hewan/Hewan darat

Materi dalam kegiatan:

1. Akhlak mulia
2. Mengenal hewan darat
3. Mengenal simbol huruf, huruf awal, suara, menggambar, bercerita dan menulis

Materi yang masuk dalam pembiasaan:

1. Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
2. Mengucap salam
3. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
4. Membereskan tempat makan
5. Fokus pada kegiatan yang dilakukan di sekolah

Alat dan bahan: Kartu Huruf, Buku Bergambar

Tujuan:

- Anak mempunyai akhlak yang mulia
- Anak mampu mengenal hewan darat
- Anak mampu menuliskan ulang huruf
- Anak mampu menyebutkan huruf
- Anak mampu memecahkan masalah sehari-hari

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Berbaris
2. Absen sambil benyanyi
3. Bermain 10 menit di dalam kelas
4. Berdo'a dan salam
5. Guru menanyakan kabar

B. KEGIATAN INTI

1. Bercerita bersama murid
2. Bermain tebak tebakan huruf
3. Menebak suara yang dikeluarkan guru
4. Menulis nama masing-masing

C. ISTIRAHAT

1. Cuci tangan
2. Berdo'a
3. Makan siang
4. Bermain

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Bercakap-cakap mengenai kegiatan yang telah dilakukan pada hari ini
2. Membagikan informasi untuk kegiatan esok hari
3. Bernyanyi, berdo'a dan salam untuk pulang

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Kartining, S.Pd

Guru Kelas

Mukaromah, S.Pd

Mahasiswa

Marta Sirait

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK NEGERI 24

Semester/bulan/minggu ke	: 1/Februari/1
Hari/Tanggal	: Jum'at/07 Februari 2025
Kelompok/Usia	: A / 4-5 Tahun
KD	: 1.1, 2.1, 2.6, 2.7, 2.8, 2.12, 3.1, 3.2, 3.4, 3.6, 3.7, 3.8, 3.12, 4.4
Tema/Sub tema	: Hewan/Hewan darat

Materi dalam kegiatan:

1. Akhlak mulia
2. Mengenal hewan darat
3. Mengenal simbol huruf, huruf awal, suara, menggambar, bercerita dan menulis

Materi yang masuk dalam pembiasaan:

1. Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
2. Mengucap salam
3. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
4. Membersihkan tempat makan
5. Fokus pada kegiatan yang dilakukan di sekolah

Alat dan bahan: Media papan bingo (papan bingo yang terbuat dari spanduk dan kartu bingo)

Tujuan:

- Anak mempunyai akhlak yang mulia
- Anak mampu mengenal hewan darat
- Anak mampu mengenal simbol huruf, mengenal huruf awal, mengenal suara yang ada disekitarnya, menggambar, bercerita dan menulis
- Anak mampu memecahkan masalah sehari-hari

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Berbaris
2. Absen sambil benyanyi
3. Bermain 10 menit di dalam kelas
4. Berdo'a dan salam
5. Guru menanyakan kabar

B. KEGIATAN INTI

1. Guru menyiapkan media yang akan digunakan
2. Guru bercerita tentang hewan yang ada di darat
3. Guru menjelaskan media yang akan digunakan

4. Anak diminta untuk menyebutkan simbol huruf yang ada pada papan bingo sebanyak 3 simbol huruf
 5. Anak diminta untuk menunjuk 3 huruf awal dari kata yang dilihat
 6. Anak diminta untuk menyebutkan 2 nama hewan beserta dengan suaranya
 7. Anak diminta memilih 2 gambar yang sesuai dengan suaranya
 8. Anak diminta untuk membuat suatu gambar dan menceritakan makna dari gambar tersebut
 9. Anak diminta untuk menulis ulang 4 huruf
 10. Anak diminta mengucapkan kembali huruf dari 2 kata yang dilihat
- C. ISTIRAHAT**
1. Cuci tangan
 2. Berdo'a
 3. Makan siang
 4. Bermain
- D. KEGIATAN PENUTUP**
1. Bercakap-cakap mengenai kegiatan yang telah dilakukan pada hari ini
 2. Membagikan informasi untuk kegiatan esok hari
 3. Bernyanyi, berdo'a dan salam untuk pulang

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Kartining, S.Pd

Guru Kelas



Mukaromah, S.Pd

Mahasiswa



Marta Sirait

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK NEGERI 24

Semester/bulan/minggu ke	: 1/Februari/2
Hari/Tanggal	: Kamis/13 Februari 2025
Kelompok/Usia	: A / 4-5 Tahun
KD	: 1.1, 2.1, 2.6, 2.7, 2.8, 2.12, 3.1, 3.2, 3.4, 3.6, 3.7, 3.8, 3.12, 4.4
Tema/Sub tema	: Hewan/Hewan darat

Materi dalam kegiatan:

1. Akhlak mulia
2. Mengenal hewan darat
3. Mengenal simbol huruf, huruf awal, suara, menggambar, bercerita dan menulis

Materi yang masuk dalam pembiasaan:

1. Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
2. Mengucapkan salam
3. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
4. Membereskan tempat makan
5. Fokus pada kegiatan yang dilakukan di sekolah

Alat dan bahan: Media papan bingo (papan bingo yang terbuat dari spanduk dan kartu bingo)

Tujuan:

- Anak mempunyai akhlak yang mulia
- Anak mampu mengenal hewan darat
- Anak mampu mengenal serta menunjuk simbol huruf, mengenal huruf awal, mengenal suara yang ada disekitarnya, menggambar, bercerita dan menulis
- Anak mampu memecahkan masalah sehari-hari

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Berbaris
2. Absen sambil benyanyi
3. Bermain 10 menit di dalam kelas
4. Berdo'a dan salam
5. Guru menanyakan kabar

B. KEGIATAN INTI

1. Guru menyiapkan media yang akan digunakan
2. Guru bercerita tentang hewan yang ada di darat
3. Guru menjelaskan media yang akan digunakan

4. Anak diminta untuk menyebutkan simbol huruf yang ada pada papan bingo sebanyak 5 simbol huruf
 5. Anak diminta untuk menunjuk 5 huruf awal dari kata yang dilihat
 6. Anak diminta untuk menyebutkan 3 nama hewan beserta dengan suaranya
 7. Anak diminta memilih 3 gambar yang sesuai dengan suaranya
 8. Anak diminta untuk membuat suatu gambar dan menceritakan makna dari gambar tersebut
 9. Anak diminta untuk menulis kembali 7 huruf
 10. Anak diminta mengucapkan kembali huruf dari 3 kata yang dilihat
- C. ISTIRAHAT**
1. Cuci tangan
 2. Berdo'a
 3. Makan siang
 4. Bermain
- D. KEGIATAN PENUTUP**
1. Bercakap-cakap mengenai kegiatan yang telah dilakukan pada hari ini
 2. Membirikan informasi untuk kegiatan esok hari
 3. Bernyanyi, berdo'a dan salam untuk pulang

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Kartining, S.Pd

Guru Kelas



Mukaromah, S.Pd

Mahasiswa



Marta Sirait

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK NEGERI 24

Semester/bulan/minggu ke : 1/Februari/2
 Hari/Tanggal : Jum'at/14 Februari 2025
 Kelompok/Usia : A / 4-5 Tahun
 KD : 1.1, 2.1, 2.6, 2.7, 2.8, 2.12, 3.1, 3.2, 3.4, 3.6, 3.7, 3.8, 3.12, 4.4
 Tema/Sub tema : Hewan/Hewan darat

Materi dalam kegiatan:

1. Akhlak mulia
2. Mengenal hewan darat
3. Mengenal simbol huruf, huruf awal, suara, menggambar, bercerita dan menulis

Materi yang masuk dalam pembiasaan:

1. Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
2. Mengucap salam
3. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
4. Membereskan tempat makan
5. Fokus pada kegiatan yang dilakukan di sekolah

Alat dan bahan: Media papan bingo (papan bingo yang terbuat dari spanduk dan kartu bingo)

Tujuan:

- Anak mempunyai akhlak yang mulia
- Anak mampu mengenal hewan darat
- Anak mampu mengenal serta menunjuk simbol huruf, mengenal huruf awal, mengenal suara yang ada disekitarnya, menggambar, bercerita dan menulis
- Anak mampu memecahkan masalah sehari-hari

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Berbaris
2. Absen sambil benyanyi
3. Bermain 10 menit di dalam kelas
4. Berdo'a dan salam
5. Guru menanyakan kabar

B. KEGIATAN INTI

1. Guru menyiapkan media yang akan digunakan
2. Guru bercerita tentang hewan yang ada di darat
3. Guru menjelaskan media yang akan digunakan

4. Anak diminta untuk menyebutkan simbol huruf yang ada pada papan bingo sebanyak 7 simbol huruf
5. Anak diminta untuk menunjuk 6 huruf awal dari kata yang dilihat
6. Anak diminta untuk menyebutkan 4 nama hewan beserta dengan suaranya
7. Anak diminta memilih 4 gambar yang sesuai dengan suaranya
8. Anak diminta untuk membuat suatu gambar dan menceritakan makna dari gambar tersebut
9. Anak diminta untuk menulis 10 huruf
10. Anak diminta mengucapkan kembali huruf dari 4 kata yang dilihat

C. ISTIRAHAT

1. Cuci tangan
2. Berdo'a
3. Makan siang
4. Bermain

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Bercakap-cakap mengenai kegiatan yang telah dilakukan pada hari ini
2. Membagikan informasi untuk kegiatan esok hari
3. Bernyanyi, berdo'a dan salam untuk pulang

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Kartining, S.Pd

Guru Kelas



Mukaromah, S.Pd

Mahasiswa



Marta Sirait

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK NEGERI 24

Semester/bulan/minggu ke	: 1/Februari/3
Hari/Tanggal	: Kamis/20 Februari 2025
Kelompok/Usia	: A / 4-5 Tahun
KD	: 1.1, 2.1, 2.6, 2.7, 2.8, 2.12, 3.1, 3.2, 3.4, 3.6, 3.7, 3.8, 3.12, 4.4
Tema/Sub tema	: Hewan/Hewan darat

Materi dalam kegiatan:

1. Akhlak mulia
2. Mengenal hewan darat
3. Mengenal simbol huruf, huruf awal, suara, menggambar, bercerita dan menulis

Materi yang masuk dalam pembiasaan:

1. Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
2. Mengucap salam
3. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
4. Membereskan tempat makan
5. Fokus pada kegiatan yang dilakukan di sekolah

Alat dan bahan: Media papan bingo (papan bingo yang terbuat dari spanduk dan kartu bingo)

Tujuan:

- Anak mempunyai akhlak yang mulia
- Anak mampu mengenal hewan darat
- Anak mampu mengenal serta menunjuk simbol huruf, mengenal huruf awal, mengenal suara yang ada disekitarnya, menggambar, bercerita dan menulis
- Anak mampu memecahkan masalah sehari-hari

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Berbaris
2. Absen sambil benyanyi
3. Bermain 10 menit di dalam kelas
4. Berdo'a dan salam
5. Guru menanyakan kabar

B. KEGIATAN INTI

1. Guru menyiapkan media yang akan digunakan
2. Guru bercerita tentang hewan yang ada di darat
3. Guru menjelaskan media yang akan digunakan

4. Anak diminta untuk menyebutkan simbol huruf yang ada pada papan bingo sebanyak 9 simbol huruf
 5. Anak diminta untuk menunjuk 7 huruf awal dari kata yang dilihat
 6. Anak diminta untuk menyebutkan 5 nama hewan beserta dengan suara nya
 7. Anak diminta memilih 3 gambar yang sesuai dengan matanya
 8. Anak diminta untuk membuat satu gambar dan menceritakan makna dari gambar tersebut
 9. Anak diminta untuk menulis 13 huruf
 10. Anak diminta mengurutkan kembali huruf dari 6 kata yang dilihat
- C. ISTIRAHAT**
1. Cuci tangan
 2. Berdo'a
 3. Makan siang
 4. Bermain
- D. KEGIATAN PENUTUP**
1. Bercakap-cakap mengenai kegiatan yang telah dilakukan pada hari ini
 2. Memberikan informasi untuk kegiatan esok hari
 3. Bersyukur, berdo'a dan salam untuk pulang

Mengatasi,
Kepala Sekolah

Kartining, S.Pd

Guru Kelas

Mukarromah, S.Pd

Mahasiswa

Marni Sireti

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK NEGERI 24

Semester/bulan/minggu ke	: 1/Februari/3
Hari/Tanggal	: Jum'at/21 Februari 2025
Kelompok/Usia	: A / 4-5 Tahun
KD	: 1.1, 2.1, 2.6, 2.7, 2.8, 2.12, 3.1, 3.2, 3.4, 3.6, 3.7, 3.8, 3.12, 4.4
Tema/Sub tema	: Hewan/Hewan darat

Materi dalam kegiatan:

1. Akhlak mulia
2. Mengenal hewan darat
3. Mengenal simbol huruf, huruf awal, suara, menggambar, bercerita dan menulis

Materi yang masuk dalam pembiasaan:

1. Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
2. Mengucap salam
3. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
4. Membereskan tempat makan
5. Fokus pada kegiatan yang dilakukan di sekolah

Alat dan bahan: Media papan bingo (papan bingo yang terbuat dari spanduk dan kartu bingo)

Tujuan:

- Anak mampu mengenal hewan darat
- Anak mampu mengenal hewan darat
- Anak mampu mengenal serta menunjuk simbol huruf, mengenal huruf awal, mengenal suara yang ada disekitarnya, menggambar, bercerita dan menulis
- Anak mampu memecahkan masalah sehari-hari

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Berbaris
2. Absen sambil benyanyi
3. Bermain 10 menit di dalam kelas
4. Berdo'a dan salam
5. Guru menanyakan kabar

B. KEGIATAN INTI

1. Guru menyiapkan media yang akan digunakan
2. Guru bercerita tentang hewan yang ada di darat
3. Guru menjelaskan media yang akan digunakan

4. Anak diminta untuk menyebutkan simbol huruf yang ada pada papan bingo sebanyak 12 simbol huruf
5. Anak diminta untuk menunjuk 8 huruf awal dari kata yang dilihat
6. Anak diminta untuk menyebutkan 6 nama hewan beserta dengan suaranya
7. Anak diminta memilih 6 gambar yang sesuai dengan suaranya
8. Anak diminta untuk membuat suatu gambar dan menceritakan makna dari gambar tersebut
9. Anak diminta untuk menulis 15 huruf
10. Anak diminta mengucapkan kembali huruf dari 8 kata yang dilihatnya

C. ISTIRAHAT

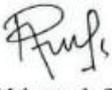
1. Cuci tangan
2. Berdo'a
3. Makan siang
4. Bermain

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Bercakap-cakap mengenai kegiatan yang telah dilakukan pada hari ini
2. Membagikan informasi untuk kegiatan esok hari
3. Bernyanyi, berdo'a dan salam untuk pulang

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Kartining, S.Pd

Guru Kelas

Mukaromah, S.Pd

Mahasiswa

Marta Sirait

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK NEGERI 24

Semester/bulan/minggu ke : I/Maret/I
 Hari/Tanggal : Kamis/06 Maret 2025
 Kelompok/Usia : A / 4-5 Tahun
 KD : 1.1, 2.1, 2.6, 2.7, 2.8, 2.12, 3.1, 3.2, 3.4, 3.6, 3.7, 3.8, 3.12, 4.4
 Tema/Sub tema : Hewan/Hewan darat

Materi dalam kegiatan:

1. Akhlak mulia
2. Menenal hewan darat
3. Menenal simbol huruf, huruf awal, suara, menggambar, bercerita dan menulis

Materi yang masuk dalam pembiasaan:

1. Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
2. Mengucap salam
3. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
4. Membereskan tempat makan
5. Fokus pada kegiatan yang dilakukan di sekolah

Alat dan bahan: Media papan bingo (papan bingo yang terbuat dari spanduk dan kartu bingo)

Tujuan:

- Anak mempunyai akhlak yang mulia
- Anak mampu menenal hewan darat
- Anak mampu menenal serta menunjuk simbol huruf, menenal huruf awal, menenal suara yang ada disekitarnya, menggambar, bercerita dan menulis
- Anak mampu memecahkan masalah sehari-hari

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Berbaris
2. Absen sambil benyanyi
3. Bermain 10 menit di dalam kelas
4. Berdo'a dan salam
5. Guru menanyakan kabar

B. KEGIATAN INTI

1. Guru menyiapkan media yang akan digunakan
2. Guru bercerita tentang hewan yang ada di darat
3. Guru menjelaskan media yang akan digunakan

4. Anak diminta untuk menyebutkan simbol huruf yang ada pada papan bingo sebanyak 15 simbol huruf
5. Anak diminta untuk menunjuk 10 huruf awal dari kata yang dilihat
6. Anak diminta untuk menyebutkan 7 nama hewan beserta dengan suara nya
7. Anak diminta memilih 7 gambar yang sesuai dengan suaranya
8. Anak diminta untuk membuat suatu gambar dan menceritakan makna dari gambar tersebut
9. Anak diminta untuk menulis ulang kembali 20 huruf
10. Anak diminta mengucapkan kembali huruf dari 10 kata yang dilihat

C. ISTIRAHAT

1. Cuci tangan
2. Berdo'a
3. Makan siang
4. Bermain

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Bercakap-cakap mengenai kegiatan yang telah dilakukan pada hari ini
2. Membagikan informasi untuk kegiatan esok hari
3. Bernyanyi, berdo'a dan salam untuk pulang

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Kartining, S.Pd

Guru Kelas

Mukaromah, S.Pd

Mahasiswa

Marta Sirait

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK NEGERI 24

Semester/bulan/minggu ke : 1/maret/2
 Hari/Tanggal : Selasa/11 Maret 2025
 Kelompok/Usia : A / 4-5 Tahun
 KD : 1.1, 2.1, 2.6, 2.7, 2.8, 2.12, 3.1, 3.2, 3.4, 3.6, 3.7, 3.8, 3.12, 4.4
 Tema/Sub tema : Hewan/Hewan darat

Materi dalam kegiatan:

1. Akhlak mulia
2. Mengenal hewan darat
3. Mengenal simbol huruf, huruf awal, suara, menggambar, bercerita dan menulis

Materi yang masuk dalam pembiasaan:

1. Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
2. Mengucap salam
3. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
4. Membereskan tempat makan
5. Fokus pada kegiatan yang dilakukan di sekolah

Alat dan bahan: LKPD, Kartu Huruf, Kartu Gambar

Tujuan:

- Anak mempunyai akhlak yang mulia
- Anak mampu mengenal hewan darat
- Anak mampu menuliskan ulang huruf
- Anak mampu menyebutkan huruf
- Anak mampu memecahkan masalah sehari-hari

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Berbaris
2. Absen sambil benyanyi
3. Bermain 10 menit di dalam kelas
4. Berdo'a dan salam
5. Guru menanyakan kabar

B. KEGIATAN INTI

1. Guru menyiapkan media yang akan digunakan
2. Guru bercerita tentang hewan yang ada di darat
3. Guru menjelaskan media yang akan digunakan

4. Anak diminta untuk menyebutkan simbol huruf yang terdapat diLKPD
5. Anak diminta untuk menunjuk huruf awal dari kata yang dilihat
6. Anak diminta untuk menyebutkan nama hewan beserta dengan suaranya
7. Anak diminta memilih gambar yang sesuai dengan suaranya
8. Anak diminta untuk membuat suatu gambar dan menceritakan makna dari gambar tersebut
9. Anak diminta untuk menulis ulang kembali huruf
10. Anak diminta mengucapkan kembali huruf dari kata yang dilihat

C. ISTIRAHAT

1. Cuci tangan
2. Berdo'a
3. Makan siang
4. Bermain

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Bercakap-cakap mengenai kegiatan yang telah dilakukan pada hari ini
2. Membagikan informasi untuk kegiatan esok hari
3. Bernyanyi, berdo'a dan salam untuk pulang

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Kartining, S.Pd

Guru Kelas



Mukaromah, S.Pd

Mahasiswa



Marta Sirait

Lampiran 17: Dokumentasi Penelitian *Pretest* Kelas Kontrol (A1)

Lampiran 18: Dokumentasi Penelitian *Pretest* Kelas Eksperimen (A2)

Lampiran 19: Dokumentasi Penelitian Saat Perlakuan (*Treatment I*)



Anak mengenal simbol huruf



Menunjuk huruf awal dari kata yang dilihat



Anak menyebutkan nama hewan beserta dengan suaranya



Memilih gambar yang sesuai bunyi



Membuat coretan bermakna



Menceritakan hasil coretan bermakna



Menulis ulang huruf



Mengucapkan ulang huruf

Lampiran 20: Dokumentasi Penelitian Saat Perlakuan (*Treatment II*)

Anak mengenal simbol huruf



Menunjuk huruf awal dari kata yang dilihat



Menyebutkan nama hewan dan suaranya



Memilih gambar yang sesuai dengan bunyinya



Menulis ulang huruf



Mengucapkan ulang huruf

Lampiran 21 Dokumentasi Penelitian Saat Perlakuan (Treatment III)



Mengenal simbol huruf



Menunjuk huruf awal dari kata yang dilihat



Menyebutkan nama hewan dan suaranya



Memilih gambar yang sesuai dengan bunyi



Membuat coretan bermakna dan menceritakannya



Menulis ulang huruf



Mengucapkan ulang huruf

Lampiran 22: Dokumentasi Penelitian Saat Perlakuan (*Treatment IV*)



Mengenal simbol huruf



Menunjuk huruf awal



Menebutkan nama hewan dan bunyinya



Memilih gambar yang sesuai bunyi



Menceritakan gambar bermakna



Mengucapkan ulang bunyi

Lampiran 23: Dokumentasi Penelitian Saat Perlakuan (*Treatment V*)



Mengenal simbol huruf



Menunjuk huruf awal



Menyebutkan nama hewan serta suaranya



Memilih gambar sesuai bunyi



Membuat coretan bermakna dan menceritakannya



Menulis ulang huruf



Mengucapkan ulang huruf

Lampiran 24: Dokumentasi Penelitian Saat Perlakuan (*Treatment VI*)



Menulis ulang huruf

Lampiran 25: Dokumentasi Penelitian *Postest* Kelas Kontrol (A1)



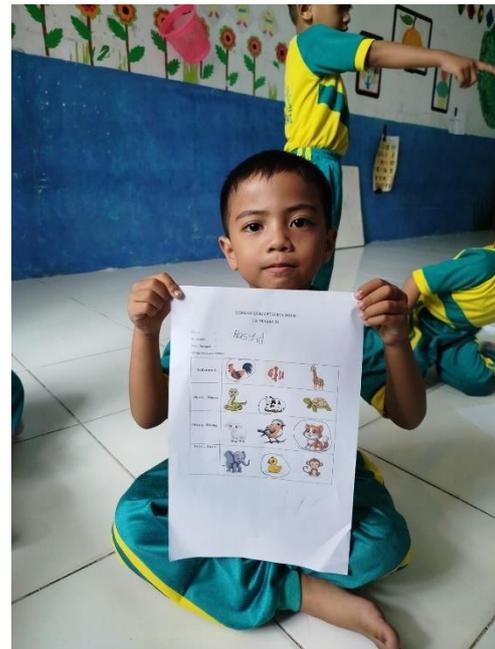
Menulis ulang huruf



Menyebutkan ulang huruf



Menggambar dan menceritakan gambar



Mengenal suara

Lampiran 26: Dokumentasi Penelitian *Posttest* Kelas Eksperimen (A2)

Menyebutkan ulang huruf



Menulis ulang huruf



Menggambar serta menceritakan gambar



Mengenal simbol huruf



Mengenal suara

Lampiran 27: Dokumentasi Terakhir Penelitian





Lampiran 28 : Media Permainan Bingo



RIWAYAT HIDUP



Marta Sirait, Dilahirkan pada tanggal 26 Juni 2003 di Sungai Bahar. Anak ke 3 dari 3 bersaudara, buah hati dari pasangan suami istri dengan Bapak yang bernama Tumbur Sirait dan Ibu Suriati.

Penulis pertama kali menempuh Pendidikan pada umur 6 tahun di sekolah dasar, SDN 220/IX Sungai Dayo tahun 2009 dan selesai pada tahun 2015. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan sekolah menengah pertama di SMP N 12 Muaro Jambi dan selesai pada tahun 2018. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan sekolah menengah akhir di SMA N 4 Muaro Jambi, penulis mengambil jurusan MIPA dan lulus pada tahun 2021. Di tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Jambi pada program studi S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Selama menempuh pendidikan di Universitas Jambi penulis telah mengikuti program kampus mengajar yang diselenggarakan oleh Kampus Merdeka.

Setelah itu penulis menyelesaikan pendidikan dengan menyusun skripsi yang berjudul “Pengaruh Permainan Bingo Terhadap Perkembangan Keaksaraan Anak Usia 4 – 5 Tahun di TK Negeri 24 Desa Suka Makmur Kecamatan Sungai Bahar” yang telah diujikan dihadapan dewan penguji pada haru Rabu 25 Juni 2025.