

**PENGARUH PERMAINAN BINGO UNTUK MENGENALKAN HURUF  
PADA ANAK DI TK NURUL FAJRI ACEH SELATAN**

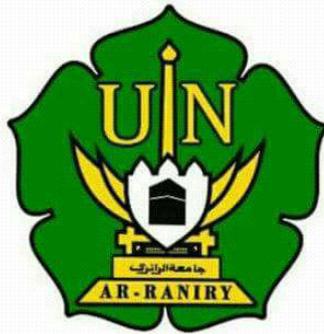
**SKRIPSI**

**Diajukan Oleh:**

**SRY REZKY**

**NIM. 160210120**

**Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN (FTK)  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
BANDA ACEH  
2023 M/1444 H**

**PENGARUH PERMAINAN BINGO UNTUK MENGENALKAN HURUF  
PADA ANAK DI TK NURUL FAJRI ACEH SELATAN**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan (FTK)  
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh  
sebagai Beban Studi untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh:

**SRY REZKY**  
**NIM. 160210120**

Mahasiswi Fakultas dan keguruan  
Program studi pendidikan islam anak usia dini

Disetujui oleh:

Pembimbing I

  
**Mutmainnah, M.A**  
NIP.198204292014112001

Pembimbing II

  
**Rafidhah Hanum, M. Pd**  
NIDN. 2003078903

**PENGARUH PERMAINAN BINGO UNTUK MENGENALKAN  
HURUF PADA ANAK DI TK NURUL FAJRI ACEH SELATAN**

**SKRIPSI**

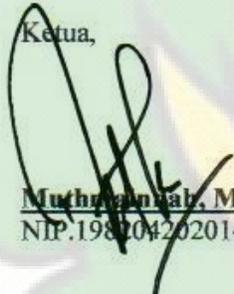
Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus  
Serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)  
dalam Ilmu Pendidikan Islam

Pada Hari/Tanggal:

Rabu, 05 April 2023

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,



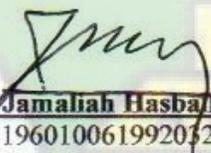
Muthalibah, M.A.  
NIP. 198204202014112001

Sekretaris,



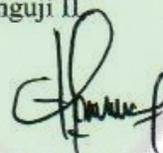
Rafidhah Hanum, M. Pd  
NIDN. 2003078903

Penguji I,



Dra. Jamaliah Hasballah, MA  
NIP. 196010061992032001

Penguji II,

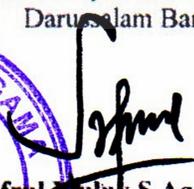


Rani Puspa Juwita, M. Pd  
NIP. 199006182019032016

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry  
Darussalam Banda Aceh



  
Prof. Safrudin, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D.  
NIP. 1973010211997031003

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sry Rezky  
NIM : 160210120  
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul **Pengaruh Permainan Bingo Untuk Mengenalkan Huruf pada Anak di TK Nurul Fajri Aceh Selatan** adalah benar karya asli saya, kecuali lampiran yang disebutkan sumbernya.

Apabila terdapat kesalahan dan kekeliruan di dalamnya, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 5 April 2023

Yang menyatakan,



Sry Rezky

NIM. 160210120

## ABSTRAK

Nama : Sry Rezky  
NIM : 160210120  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ PIAUD  
Judul : Pengaruh Permainan Bingo Untuk Mengenalkan Huruf Pada Anak di TK Nurul Fajri Aceh Selatan  
Tanggal Sidang : 05 April 2023  
Tebal Skripsi : 65 Halaman  
Pembimbing I : Muthmainnah, MA  
Pembimbing II : Rafidhah Hanum, M. Pd  
Kata Kunci : *Permainan Bingo, Mengenalkan Huruf*

Permasalahan dalam pembelajaran mengenal huruf di TK Nurul Fajri Aceh Selatan adalah anak-anak di TK tersebut belum mampu mengenal huruf dengan baik dan masih digunakannya cara-cara lama yang kurang efektif dan penggunaan media yang masih kurang. Proses ini terlihat dari pengenalan huruf dari lembar kerja anak dan juga papan tulis dan spidol. Oleh karena itu peneliti mengajukan sebuah strategi mengajar dalam bentuk permainan bingo huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf di kalangan anak-anak usia 5-6 tahun di TK Nurul Fajri Aceh Selatan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan bingo dalam mengenalkan huruf pada anak di TK Nurul Fajri Aceh Selatan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian eksperimen. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 16 orang anak di kelas B. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh permainan bingo terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun di TK Nurul Fajri Aceh Selatan, hal ini ditandai dengan adanya peningkatan nilai anak antara *pre test* dan *post test*, dimana nilai *pre test* diperoleh sebesar 7,75 naik menjadi 8,87 pada *post test* setelah 2 kali dilakukan perlakuan. Uji hipotesis juga menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $3,11 > 1,76$ . Artinya terdapat pengaruh permainan bingo terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun di TK Nurul Fajri Aceh Selatan.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kita panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya kepada kita semua sehingga dengan izin Allah SWT peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Permainan Bingo Untuk Mengenalkan Huruf Pada Anak Di TK Nurul Fajri Aceh Selatan”**.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian dari persyaratan guna untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan Strata (S1) pada program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas tarbiyah dan keguruan Universitas Islam Negeri Banda Aceh. Untuk itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Muthmainnah, MA. Selaku pembimbing pertama dan kepada Ibu Rafidhah Hanum.M, Pd. Selaku pembimbing kedua yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, dan nasehat kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
2. Ibu Rafidhah Hanum, M.Pd. sebagai Penasehat Akademik (PA) yang telah memberikan bimbingan dan inspirasi sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
3. Ibu Dr. Heliati Fajriah, MA. Selaku ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah memberikan inspirasi dan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan kripsi ini, dan juga kepada seluruh dosen beserta staf Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
4. Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, Dr. Safrul Muluk, beserta staf yang telah membantu Penulis.

5. Ibu Ramaida S. Pd selaku Kepala sekolah TK Nurul Fajri Penulis mengucapkan banyak terimakasih karena telah banyak membantu penulis dan juga memberikan banyak izin untuk mengadakan penelitian dalam rangka penyelesaian skripsi ini.
6. Ibu Agusmi Rauza KS, S. Pd. Selaku guru kelas B TK Nurul Fajri Aceh Selatan yang telah banyak membantu penelitian dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Kepada seluruh pihak kampus Universitas Islam Negeri Ar-Raniry yang telah memberikan inspirasi kepada penulis sehinggass kripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
8. Para pustakawan yang telah banyak membantu penulis untuk meminjamkan buku dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Teman-teman seperjuangan Rizki Maulida dan Cut Susi Rahmi yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada penulis.

Kebenaran selalu datang dari Allah dan kesalahan selalu datang dari penulis sendiri. Untuk itu, penulis sangat mengharapakan saran dan masukan yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulis karya ilmiah ini, Demikian harapan penulis, semoga skripsi ini memberikan manfaat kepada semua pembaca dan khususnya bagi penulis sendiri.

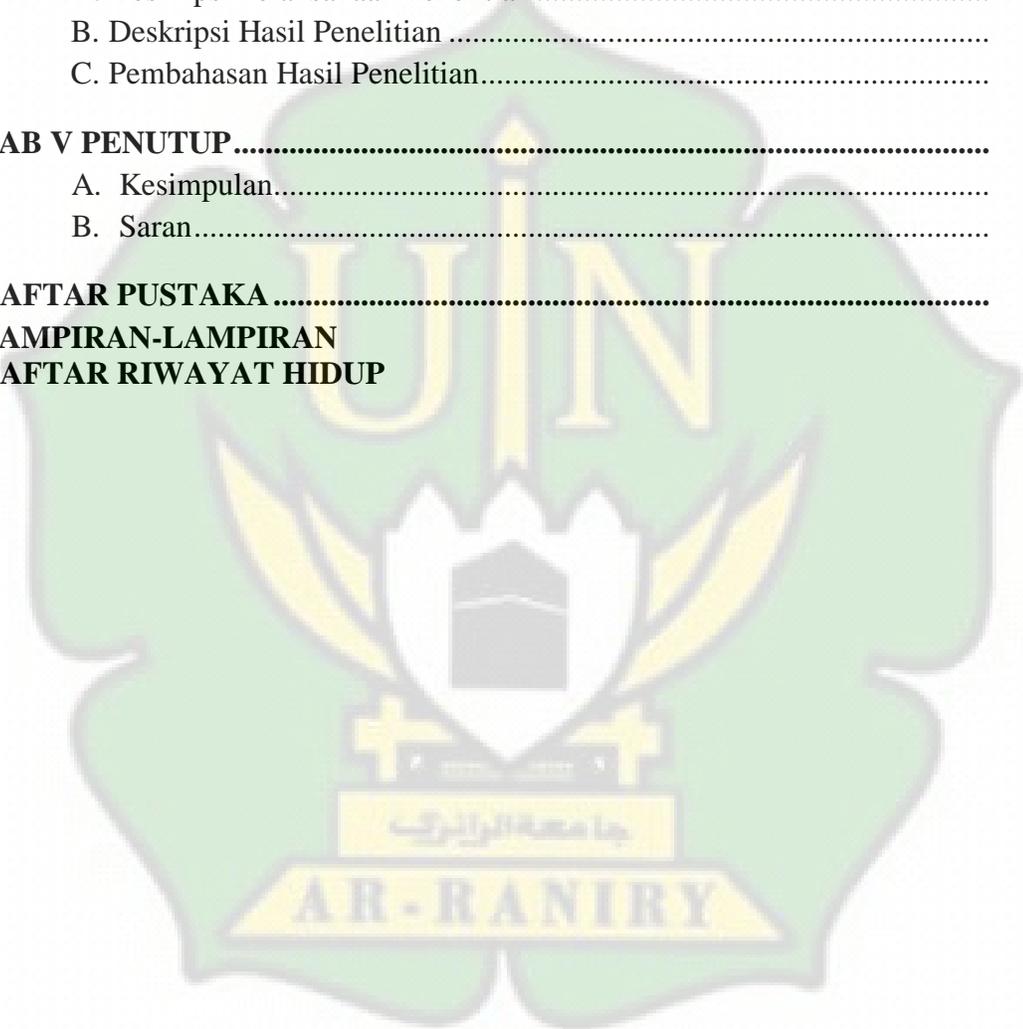
Banda Aceh, 3 April 2023  
Penulis,

Sry Rezky  
NIM. 160210120

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR SAMPUL JUDUL</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG</b>	
<b>LEMBAR PENYATAAN KEASLIAN</b>	
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar belakang masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Definisi Operasional.....	6
F. Kajian Terdahulu yang Relevan .....	7
<b>BAB II KAJIAN TEORITIS.....</b>	<b>10</b>
A. Permainan Bingo .....	10
1. Pengertian Permainan Bingo .....	10
2. Manfaat Permainan Bingo .....	14
3. Langkah- Langkah Permainan Bingo .....	15
4. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Bingo.....	19
B. Mengenal Huruf pada Anak Usia Dini .....	23
1. Pengertian Mengenal Huruf.....	23
2. Cara Memperkenalkan Huruf pada Anak Usia Dini .....	25
3. Tujuan Memperkenalkan Huruf pada Anak Usia Dini.....	28
4. Manfaat Memperkenalkan Huruf pada Anak Usia Dini.....	29
C. Hubungan Permainan Bingo dengan Mengenal Huruf .....	31
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>35</b>
A. Rancangan Penelitian .....	35
B. Populasi dan Sampel Penelitian.....	37
C. Prosedur Penelitian .....	38

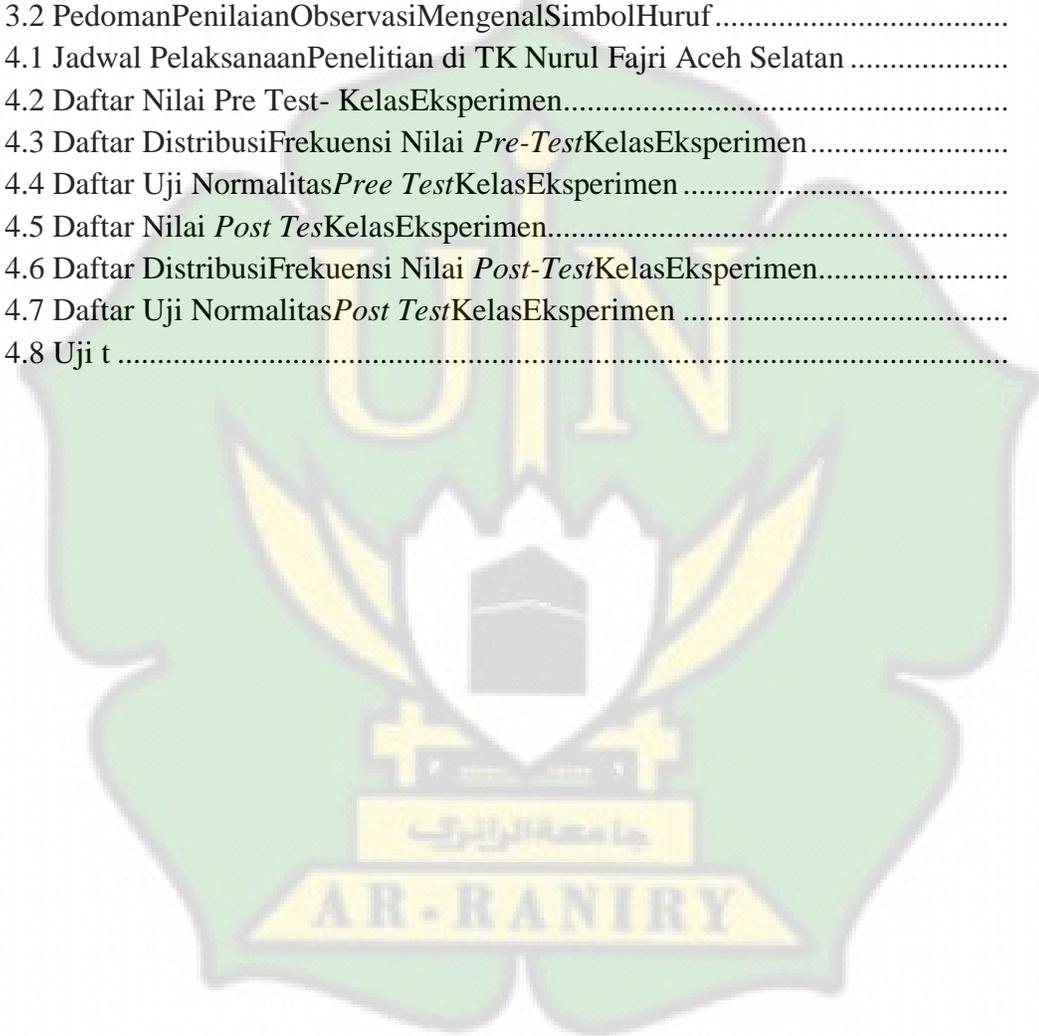
D. Teknik Pengumpulan Data .....	40
E. Instrumen Pengumpulan Data .....	41
F. Teknik Analisis Data .....	43
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>45</b>
A. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian .....	45
B. Deskripsi Hasil Penelitian .....	46
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	59
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>62</b>
A. Kesimpulan.....	62
B. Saran.....	62
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>63</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b>	



## DAFTAR TABEL

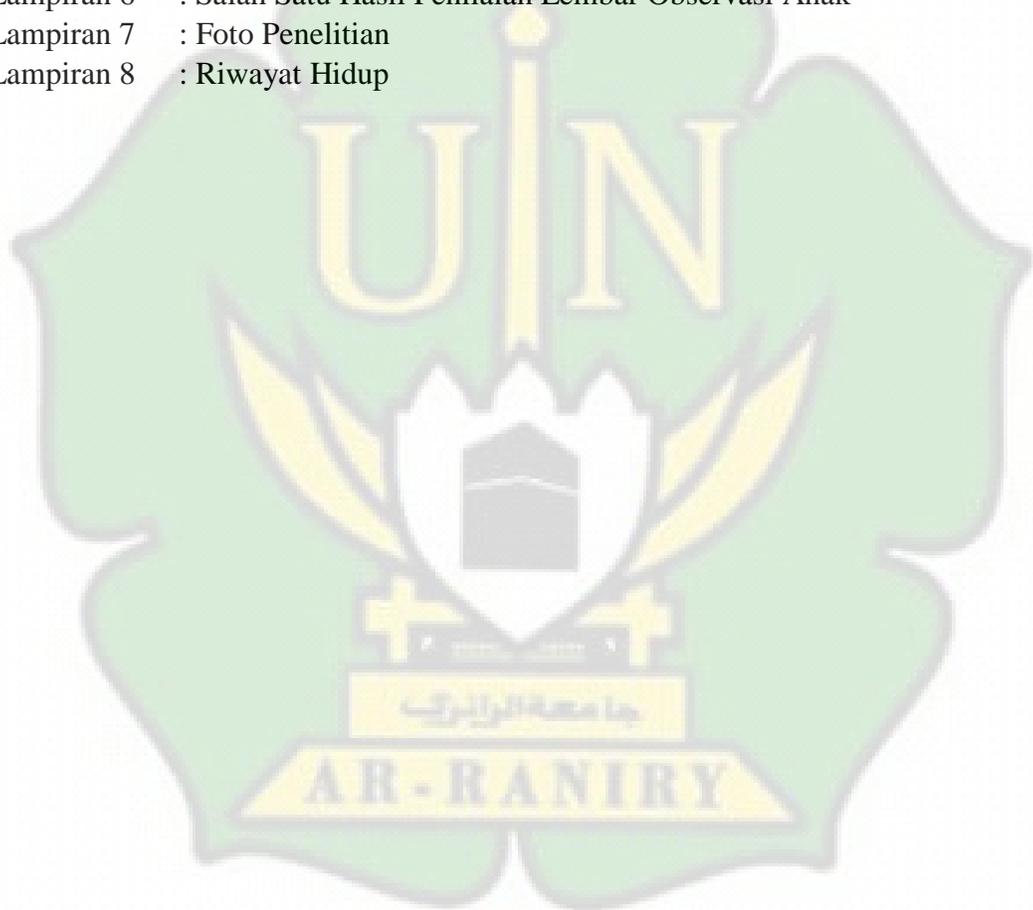
### Tabel:

3.1 Desain Penelitian Experimental .....	36
3.2 Pedoman Penilaian Observasi Mengenal Simbol Huruf .....	40
4.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian di TK Nurul Fajri Aceh Selatan .....	42
4.2 Daftar Nilai Pre Test- Kelas Eksperimen .....	43
4.3 Daftar Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen .....	44
4.4 Daftar Uji Normalitas <i>Pree Test</i> Kelas Eksperimen .....	46
4.5 Daftar Nilai <i>Post Tes</i> Kelas Eksperimen .....	47
4.6 Daftar Distribusi Frekuensi Nilai <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen .....	49
4.7 Daftar Uji Normalitas <i>Post Test</i> Kelas Eksperimen .....	50
4.8 Uji t .....	52



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Keputusan (SK) Pembimbing
- Lampiran 2 : Surat Izin Melakukan Penelitian Ilmiah
- Lampiran 3 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian Dari Sekolah
- Lampiran 4 : Lembar Validasi Instrumen
- Lampiran 5 : Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH)
- Lampiran 6 : Salah Satu Hasil Penilaian Lembar Observasi Anak
- Lampiran 7 : Foto Penelitian
- Lampiran 8 : Riwayat Hidup



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak-anak sejak lahir hingga usia 6 tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dan memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal.<sup>1</sup>

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang diselenggarakan untuk mengembangkan pribadi, pengetahuan, dan keterampilan yang melandasi pendidikan dasar serta mengembangkan diri secara utuh sesuai asas pendidikan dini dan seumur hidup.<sup>2</sup> Membaca merupakan keterampilan berbahasa yang merupakan proses bersifat fisik dan psikologis. Keterampilan yang dikembangkan adalah huruf cetak. Mereka mempunyai kesempatan untuk berinteraksi dengan huruf cetak.<sup>3</sup>

Aspek perkembangan anak usia dini terdiri dari beberapa aspek. Pertama, perkembangan moral dan agama. Pada aspek perkembangan agama dan moral anak

---

<sup>1</sup> Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*, ( Jakarta : Kencana, 2016), h. 2

<sup>2</sup> Mila Failya Shofia, Peningkatan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini Melalui Permainan Sandiwara Boneka, *Jurnal Pendidikan Pemberdayaan Masyarakat*, Vol. 1, No. 1, 2014, h.2110

<sup>3</sup> Sheila Septiana Rahayuningsih, dkk, Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain dengan Media Kotak Pintar, *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 9 No. 219, h. 12

usia 5-6 tahun memiliki beberapa indicator pencapaian perkembangan yaitu mengenal agama yang dianut, meniru gerakan ibadah dengan urutan yang benar, mengucakan salam dan membalas salam. Kedua, perkembangan fisik motorik. Perkembangan fisik motorik terbagi atas 3 yaitu motorik kasar, motorik halus, dan kesehatan dan perilaku keseamantan. Ketiga, aspek perkembangan kognitif memiliki 3 bagian yaitu belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis dan berpikir simbolik. Keempat, aspek perkembangan bahasa memiliki 2 bagian yaitu memahami bahasa dan mengungkapkan bahasa. Kelima, perkembangan sosial emosional. Terbagi atas tiga yaitu kesadaran diri, rasa tanggungjawab untuk diri sendiri dan orang lain. Keenam seni.<sup>4</sup>

Berdasarkan tahapan tersebut anak usia 5-6 tahun seharusnya sudah bisa membaca gambar karena pada Permendikbud 146 Tahun 2014 yaitu “Anak mampu menunjukkan keaksaraan awal dengan menunjukkan bentuk bentuk simbol ( pra menulis) dan dapat membuat berbagai bentuk karya seperti membuat gambar dengan beberapa coretan atau tulisan yang sudah berbentuk huruf atau kata”. Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa mengenal huruf dikalangan anak usia 5-6 tahun yang masih belajar di TK sebagian masih sangat minim.

---

<sup>4</sup> Umar Sulaiman dkk, Tingkat Pencapaian Aspek Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun Berdasarkan Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Nanake* Tingkat Pencapaian Aspek Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun, Vol, 2 No. 1 2019, h. 54

Kemampuan mengenal huruf merupakan tahap perkembangan dari anak tidak tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf. Sehingga anak dapat mengetahui bentuk huruf dan memaknainya.<sup>5</sup>

Proses pembelajaran pada anak usia dini tentu harus dilakukan dengan sungguh- sungguh yang tidak hanya untuk mencapai kemampuan berbahasa, melainkan juga efektif dalam keterampilan. Tujuan ini dapat dicapai salah satunya dengan membuat suasana kelas dapat menarik perhatian anak terhadap kegiatan belajar yang dilakukan guru, salah satunya dengan belajar melalui permainan bingo.

Permainan bingo merupakan jenis permainan kata dan huruf yang dapat memberikan suatu situasi belajar yang santai, bebas dari ketegangan dan kecemasan. Pada permainan ini anak-anak dapat aktif terlibat memberikan tanggapan dalam memainkan suatu permainan, permainan ini juga berfungsi untuk melatih kemampuan membaca anak.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas di TK Nurul Fajri pada bulan Agustus 2022 diperoleh informasi bahwa “ selama ini anak-anak usia 5-6 tahun hanya mampu menghafal huruf abjad dan jika diminta untuk menyebutkan huruf anak- anak terkendala bahkan tidak tahu huruf apa yang ditunjukkan oleh gurunya”. Hal ini diakui oleh guru dikarenakan selama ini anak-anak hanya dibiasakan menghafal huruf-huruf melalui metode bernyanyi dan sebagainya.

---

<sup>5</sup> Dewi Vortuna dkk, Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Kartu Huruf Pada Kelompok B4 TK Negeri 1 Palembang Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Tumbuh Kembang* Vol 5 No 2 2018, h. 3

Permasalahan dalam pembeajaran mengenal huruf di TK Nuru Fajri Aceh Selatan adalah masih digunakannya cara-cara lama yang kurang efektif dan penggunaan media yang masih kurang. Proses ini terlihat dari pengenalan huruf lembar kerja anak dan juga papan tulis dan spidol. Oleh karena itu peneliti mengajukan sebuah permainan bingo huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf dikalangan anak- anak usia 5-6 tahun pada TK Nurul Fajri Aceh Selatan. Belajar mengenal huruf pada anak dengan permainan bingo bertujuan untuk mencapai kemampuan membaca awal bagi anak-anak, terutama anak-anak pada TK Nurul Fajri Aceh Selatan.<sup>6</sup>

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk melakukan sebuah kajian karya ilmiah dengan judul **“Pengaruh Permainan Bingo Untuk Mengenalkan Huruf Pada Anak di TK Nurul Fajri Aceh Selatan”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah permainan bingo dapat berpengaruh untuk mengenalkan huruf pada anak di TK Nurul Fajri Aceh Selatan?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang hendak dicapai oleh penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya Apakah permainan Bingo berpengaruh dalam mengenalkan huruf pada anak di TK Nurul Fajri Aceh Selatan.

---

<sup>6</sup> Hasil Observasi pada Bulan Agustus 2022

#### **D. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian di atas, maka penelitian ini diharapkan bermanfaat secara teoritis dan praktis.

##### **1. Teoritis**

Kajian ini secara teoritis diharapkan ini dapat memperkaya perkembangan ilmu pengetahuan secara umum, khususnya tentang pengaruh permainan Bingo terhadap tingkat mengenal huruf pada anak di TK Nurul Fajri Aceh Selatan, serta dapat dijadikan bahan rujukan untuk peneliti selanjutnya.

##### **2. Praktis**

Penelitian ini secara praktis diharapkan dapat memberikan manfaat kepada beberapa pihak, yaitu:

- a. Peneliti, kajian ini sebagai bahan pengetahuan baru dalam menerapkan permainan Bingo untuk mengenalkan huruf kepada anak usia dini dan menjadi bahan untuk diimplementasikan saat sudah menjadi bagian dari pengajar di sebuah sekolah.
- b. Guru, kajian ini dapat menjadikan masukan dalam upaya memperkenalkan huruf pada anak di TK Nurul Fajri Aceh Selatan dengan menerapkan permainan dalam proses pembelajaran
- c. Peneliti selanjutnya, kajian ini dapat bermanfaat sebagai bahan rujukan untuk melakukan penelitian lebih lanjut terkait pengaruh permainan Bingo terhadap tingkat mengenal huruf pada anak di TK Nurul Fajri Aceh Selatan.

## E. Definisi Operasional

Defenisi operasional digunakan untuk menghindari kesalahpahaman dan kekeliruan dalam memahami istilah-istilah dalam tulisan ini. Oleh karena itu, perlu membatasi definisi operasional peneliti. Beberapa istilah yang terdapat dalam tulisan ini adalah sebagai berikut:

### 1. Permainan Bingo

Bingo adalah permainan berupa kartu dan tabel, yang terdiri dari 3 sampai 5 huruf secara berturut- berturut dalam menjawab soal dengan benar maka mereka berteriak bingo dan berhak mendapatkan poin karena dapat berhasil menjawab pertanyaan dengan benar, pertanyaan yang dibuat guru disesuaikan kebutuhan dan materi pembelajaran.<sup>7</sup>

### 2. Mengenal Huruf

Kata mengenal memiliki arti mengetahui, kenal dan tahu. Sedangkan huruf adalah tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa.<sup>8</sup> Mengenal huruf adalah tahap perkembangan anak dari belum tahu menjadi tahu, tentang ketertarikan bentuk dan bunyi huruf, sehingga anak dapat mengetahui bentuk huruf dan bagaimana cara memaknainya.<sup>9</sup>

---

<sup>7</sup> Aqib dan Murdadlo *Kumpulan metode pembelajaran kreatif dan inovatif* ( Bandung : Satu Nusa, 2016) h. 25

<sup>8</sup> Tim Penyusun KBBI, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2008).

<sup>9</sup> Dardjowidjojo, *Psikolinguistik : Pemahaman Bahasa Manusia*, ( Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2013), h. 30

Berdasarkan pengertian di atas, maka mengenal huruf yang dimaksud dalam penelitian ini ialah anak usia 5-6 tahun dapat mengena suara huruf awal dari nama benda yang ada disekitarnya dan menyebutkan simbol huruf yang dikenal.

#### **F. Kajian Terdahulu yang Relevan**

Penelitian mengenai pengaruh permainan bingo untuk mengenalkan huruf pada anak sudah dilakukan peneliti sebelumnya, sehingga hasil penelitian tersebut bisa membantu peneliti memperoleh gambaran mengenai kemampuan mengenalkan huruf pada anak.

Penelitian pertama ditulis oleh Mahdalina dkk yang berjudul “ Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Penggunaan Kartu Huruf Bergambar di TK Islam Terpadu Al Khair Barabai”. Penelitian ini menyebutkan bahwa pembelajaran menggunakan kartu huruf bergambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak di TK Islam Terpadu Al Khair Barabai.<sup>10</sup> Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan mendasar dengan objek penelian yang peneliti lakukan. Persamaan mendasar terlihat pada aspek kemampuan mengenal huruf. Namun, perbedaan terlihat subjek yang dijadikan sampe penelitian, dimana penelitian sebelumnya melihat kemampuan mengenal huruf melalui penggunaan kartu huruf bergambar di TK Islam Terpadu Al Khair Barabai,

---

<sup>10</sup> Mahdalina dkk, Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Penggunaan Kartu Huruf Bergambar di TK Islam Terpadu Al Khair Barabai. *Jurnal Profesi Kependidikan* Vol 2 No 2 2021, h. 222

sedangkan kajian yang peneliti lakukan focus ada anak di TK Nurul Fajri Aceh Selatan.

Penelitian kedua, di tulis oleh Rusti Alam Siregar berjudul “ Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal huruf Menggunakan Media Kartu Kata di TK Negeri Pembina Satu Kota Jambi Tahun Pelajaran 2016/2017”, penelitian ini menunjukkan bahwa kemamuan mengenal huruf dapat ditingkatkan melalui media kartu kata. Anak – anak diajak bermain kartu kata, menyebutkan huruf yang ada pada kartu, menyebutkan gambar benda kemudian menyebutkan huruf depannya.<sup>11</sup> Penelitian kedua ini memiliki persamaan dan perbedaan mendasar dengan objek penelitian yang peneliti lakukan. Persamaan mendasar terlihat pada aspek kemampuan mengenal huruf anak. Namun, perbedaan terlihat pada variabel yang mempengaruhinya dimana kajian sebelumnya menggunakan media kartu kata, sedangkan peneliti fokus pada permainan bingo.

Penelitian ketiga ditulis oleh Syafni dan Ismaniar berjudul “Pengaruh Permainan Bingo dalam Kemampuan Memahami Bahasa Pada Anak Usia 4-5 Tahun di Kelurahan Kampung Jawa 1 Kota Pariaman”. Hasil penelitian ini menyebutkan sebelum diberi tindakan (pretest) kemampuan memahami bahasa anak paling banyak adalah cukup mampu yaitu 3 orang (60%), sesudah diberi tindakan (posttest) kemampuan memahami bahasa anak paling banyak adalah mampu dan sangat mampu

---

<sup>11</sup> Rusti Alam Siregar, Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal huruf Menggunakan Media Kartu Kata di TK Negeri Pembina Satu Kota Jambi Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal literasiologi*, Vol 2 No.1 2019, h. 65

yaitu 2 orang (60%) dan terdapat pengaruh permainan bingo dalam kemampuan memahami bahasa pada anak.<sup>12</sup>

Penelitian ketiga ini memiliki persamaan dan perbedaan mendasar dengan objek penelitian yang peneliti lakukan. Persamaan mendasar terlihat pada permainan bingo yang digunakan. Namun, perbedaan terlihat variabel yang mempengaruhinya, dimana kajian sebelumnya melihat aspek kemampuan memahami bahasa, sedangkan peneliti fokus pada aspek kemampuan mengenal huruf abjad.

---

<sup>12</sup>Syafni dan Ismaniar, Pengaruh Permainan Bingo dalam Kemampuan Memahami Bahasa Pada Anak Usia 4-5 Tahun di Kelurahan Kampung Jawa 1 Kota Pariaman. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah* Vol 8 No. 3 2020, h. 51

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORITIS**

#### **A. Permainan Bingo**

##### **1. Pengertian Permainan Bingo**

Permainan adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Permainan bingo merupakan cara yang menarik untuk mengaktifkan dan meningkatkan motivasi anak dalam pembelajaran.<sup>1</sup> Permainan memiliki arti dan makna tersendiri bagi anak. permainan mempunyai arti sebagai sarana mensosialisasikan diri artinya permainan digunakan sebagai sarana membawa anak ke alam masyarakat. Mengenalkan anak menjadi anggota suatu masyarakat, mengenal dan menghargai. Permainan sebagai sarana untuk mengukur kemampuan dan potensi diri anak. Anak akan menguasai berbagai macam benda, memahami sifat-sifatnya maupun peristiwa yang berlangsung didalam lingkungannya. Adapun beberapa jenis permainan yaitu permainan sensori motor, permainan praktis, permainan pura-pura (simbolis), permainan sosial, permainan fungsional, permainan konstruktif, dan game.<sup>2</sup>

Salah satu media permainan yang dapat melibatkan peserta didik adalah permainan bingo. Menurut Silberman dalam Oktaviani bingo merupakan permainan

---

<sup>1</sup> Syafruddin, *Model Pembelajaran Yang Memperhatikan Keberagaman Individu Siswa Dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Jakarta: Quantum Teaching, 2015), h. 13.

<sup>2</sup> Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. (Jakarta: Kencana, 2015), h. 139.

berupa tabel bernomor, ketika anak dapat menjawab soal lima deret secara horizontal, vertikal, maupun diagonal maka kelompoknya akan menang dan mendapat poin yang berpengaruh terhadap nilai kelompok. Permainan bingo adalah permainan tentang kesempatan. Ketika dimainkan dalam kelompok, permainan bingo dapat aktivitas kolaborasi. Kemenangan dalam permainan ini diperoleh jika kelompok/tim dapat menutupi tiga atau lebih kotak berturut-turut baik secara mendatar, tegak, maupun diagonal. Dengan permainan bingo ini anak berpartisipasi aktif dalam kelompok pembelajaran, menguatkan pemahaman anak, merangsang kemampuan berpikir anak dan mengembangkan keterampilan komunikasi interaktif anak.<sup>3</sup>

Bingo adalah permainan yang menggunakan tabel bernomor dengan ordo 5x5 cm, dalam permainan ini anak akan berlomba untuk mendapatkan lima deret secara horizontal, vertikal maupun diagonal untuk dapat meneriaki “bingo” sebagai tanda kemenangan.<sup>4</sup> Permainan bingo merupakan jenis permainan kata dan huruf yang dapat memberikan suatu situasi belajar yang santai, bebas dari ketegangan dan kecemasan. Pada permainan ini anak-anak dapat aktif terlibat, memberikan tanggapan dalam memainkan suatu permainan. Permainan ini juga berfungsi untuk melatih kemampuan membaca awal anak. Pengembangan kemampuan membaca awal anak melalui permainan bingo diperoleh dari ketika anak memegang kartu huruf yang akan

---

<sup>3</sup> Oktaviani, dkk, *Penerapan Pembelajaran Aktif Dengan Metode Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika*. Jurnal Mibar Ilmu, Vol. 24, No. 1, (2019), h. 49.

<sup>4</sup> Mella Mimi Safitri dan Serli Marlina, *Efektivitas Permainan Bingo dalam Menstimulasi Kemampuan Konsep Bilangan Anak*, Jurnal Pendidikan Tambusai Vol 4 No 2 (2020), h. 136

ditempelkan pada papan bingo, kemudian anak akan membaca huruf, dan akan mengingat-ingat huruf yang didapatkannya.<sup>5</sup>

Permainan bingo merupakan permainan kartu yang berisikan nomor-nomor atau huruf-huruf yang diberi tanda oleh pemain apabila nomor atau huruf tersebut dipanggil.<sup>6</sup> Menurut Aqib dan Murtadlo permainan bingo adalah tindakan kelas oleh pendidik yang merupakan upaya untuk memecahkan masalah yang timbul di kelas.<sup>7</sup> Buttner dalam Sudrajat berpendapat bahwa permainan bingo merupakan suatu permainan tradisional yang menjadi favorit dalam suatu kelas. Maka permainan bingo merupakan proses pembelajaran berdampak positif untuk menciptakan suasana menyenangkan, sehingga anak dapat memahami dan mengerti akan pentingnya suatu kegiatan tersebut bagi dirinya dan dapat memberikan pengaruh untuk meningkatkan pengetahuan anak, sehingga anak dapat memahami konsep bilangan dengan mudah dan cepat serta menyenangkan.<sup>8</sup>

Sedangkan Setyawan berpendapat bahwa permainan bingo sebuah upaya guru untuk memecahkan masalah yang ada dalam kelas. Kemampuan anak dalam memecahkan suatu masalah tersebut menjadi sebuah tolak ukur bagi guru dalam

---

<sup>5</sup> Dina Novitasari Nasution dan Aman Simare-Mare, *Pengaruh Permainan Bingo Kata Terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B RA Al-Qur'an Kota Padang Sidempuan T.A 2018/2019, Jurnal Usia Dini Volume 5 No.1* (2019), h. 4.

<sup>6</sup> Amalia Ashara dan Khoiriyah, *Bermain Bingo: Strategi dalam Mengenalkan Bilangan Pada Anak, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini VOL. 1 No. 1.* (2020), h. 9.

<sup>7</sup> Aqib dan Murtadlo, *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif dan. Inovatif.* (Bandung: Satu Nusa, 2016), h. 25.

<sup>8</sup> Sudrajat dan Hana Nurwahidah, *Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Melalui Metode Permainan Bingo, Jurnal ilmiah VISI PPTK PAUDNI. VOL 10 NO 2* (2015), h. 44.

melihat kemampuan anak yang dapat meningkatkan hasil belajar anak. Selain itu, permainan bingo juga dapat menimbulkan antusias dan keaktifan anak dalam melakukan kegiatan. Hasil belajar dapat terlihat dari anak sebelum dan sesudah diterapkan permainan bingo.<sup>9</sup>

Permainan bingo merupakan salah satu metode pembelajaran aktif yang bertujuan untuk memberi tahu anak banyak hal tentang tingkat pemahaman dan ingatan yang akan mendorong anak memahami bahwa belajar dapat menyenangkan dan juga memberi mereka teknis revisi untuk digunakan di rumah. Permainan bingo bertujuan untuk mengetahui sejauh mana anak paham dan ingat tentang materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Guru berharap melalui metode permainan bingo anak mampu mendapatkan nilai yang baik dan menjadi pendorong bagi anak agar tidak jenuh dalam mengikuti proses belajar.<sup>10</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa permainan bingo merupakan suatu permainan yang dapat digunakan dalam berbagai situasi pembelajaran yang menitik beratkan pada permainan edukatif yang menyenangkan dan aktif. Permainan bingo juga dapat digunakan melalui satu tipe ke tipe lainnya sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dicapai. Tipe bingo yang digunakan pun harus sesuai dengan kategori usia anak dan kebutuhan anak serta tidak lupa pula memfokuskan pada karakteristik anak usia dini. Mengenalkan konsep

---

<sup>9</sup> Setyawan, *Metode Permainan Bingo Matematik pada Materi Operasi Hitung Terhadap Hasil Belajar. Jurnal Pendidikan Vol 6 No 2*, (2018), h. 101

<sup>10</sup> Paul Ginnis, *Trik dan Taktik Mengajar-Strategi Meningkatkan Pencapaian. Pengajaran di Kelas*, (Jakarta: Indeks, 2008), h. 88.

huruf kepada anak melalui permainan bingo dapat disesuaikan dengan baik untuk memenuhi kebutuhan membaca awal untuk anak.

## 2. Manfaat Permainan Bingo

Menurut Tuttle permainan bingo dalam kegiatan pembelajaran dikalangan anak usia dini, dapat bermanfaat sebagai berikut:<sup>11</sup>

- a. Membantu anak untuk mengingat.
- b. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan
- c. Anak dapat memahami dan mengerti akan pentingnya suatu kegiatan tersebut bagi dirinya.
- d. Memberikan pengaruh untuk meningkatkan pengetahuan anak
- e. Anak dapat memahami konsep bilangan atau huruf dengan mudah dan cepat serta menyenangkan.
- f. Anak akan mudah untuk mengingat materi yang diajarkan.
- g. Anak dapat mendengarkan huruf yang didengar atau yang dilihat sesuai dengan konsep permainan.
- h. Dapat memotivasi anak untuk bersemangat dalam belajar.
- i. Mendorong anak menghubungkan suatu bunyi yang didengar dengan suatu objek yang dilihat melalui kartu bingo.

---

<sup>11</sup> Tuttle, *Thinking game for kids "game kreatif Untuk Anak*. (Yogyakarta: ANDI, 2013), h. 53.

- j. Membantu anak mengembangkan kesadarannya terhadap konsep yang dipelajarinya.

Sedangkan Setyawan berpendapat bahwa permainan bingo dapat memberikan manfaat sebagai berikut:<sup>12</sup>

- a. Memecahkan masalah yang ada dalam kelas. Kemampuan anak dalam memecahkan suatu masalah tersebut menjadi sebuah tolak ukur bagi guru dalam melihat kemampuan anak yang dapat meningkatkan hasil belajar anak.
- b. Menimbulkan antusias dan keaktifan anak dalam melakukan kegiatan. Hasil belajar dapat terlihat dari anak sebelum dan sesudah diterapkan permainan bingo.
- c. Membuat anak-anak dapat aktif terlibat dalam pembelajaran, seperti memberikan tanggapan dalam memainkan suatu permainan.
- d. Memberikan dampak positif dalam proses belajar yaitu anak tidak merasa bosan dan tidak merasa jenuh saat kegiatan berlangsung.

### **3. Langkah-Langkah Permainan Bingo Untuk Mengenalkan Huruf**

Menurut Silberman sebagai mana dikutip oleh Safitri dan Marlina bahwa proses atau langkah-langkah permainan bingo adalah sebagai berikut:<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup> Setyawan, *Metode Permainan Bingo Matematik pada Materi Operasi Hitung Terhadap Hasil Belajar. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Vol 6 No 2* (2018), h. 101-110

<sup>13</sup> Mella Mimi Safitri dan Serli Marlina, *Efektivitas Permainan Bingo dalam Menstimulasi Kemampuan Konsep Bilangan Anak, Jurnal Pendidikan Tambusai Vol 4 No 2* (2020), h. 1370

- a. Anak mencari sejumlah angka/ huruf yang diacak dan kemudian dijawab secara cepat.
- b. Bila seorang anak telah memenuhi celah dengan angka/ huruf yang benar dalam sebuah deretan baik vertical, horizontal maupun diagonal, anak tersebut boleh meneriakan “Bingo”.
- c. Masing-masing anak mendapatkan 1(satu) kartu bingo dimana perinciannya adalah 5 kotak baris dan 5 kolom.
- d. Setelah itu disetiap kotak diisi angka/ huruf yang disusun secara acak/bebas atau boleh juga disusun secara berurutan.
- e. Setelah semua sudah disusun sesuai dengan kriteria permainan, maka permainan dapat dimulai.
- f. Permainan dapat dimulai dengan satu pemain (guru) menyebutkan salah satu angka/ huruf. Maka pemain lainnya dapat mencari angka/ huruf dan menempelkan kalimat “bingo” atau melingkari salah satu angka yang disebutkan dan begitu seterusnya bergantian.

Langkah-langkah permainan bingo dan versi permainan bingo yang dikemukakan oleh Hapsari dan Wicaksono sebagai berikut:<sup>14</sup>

- a. Guru menyusun 25 pertanyaan tentang materi pelajaran yang akan dibahas.
- b. Anak membuat tabel berisi angka 1-25

---

<sup>14</sup> Hapsari, Dinar, & Wicaksono, *Pengaruh Metode Permainan Bingo Terhadap Motivasi dan Pemahaman Materi PPKn Kelas IV SDN Sumokembang Sari Sidoarjo. Jurnal Penelitian Guru Sekolah Dasar. Vol. 6. No.7, (2012), h. 5.*

- c. Guru membaca pertanyaan. Jika seorang anak dapat menjawab dengan benar, maka anak dapat mencoret nomor soal tersebut.
- d. Bila seorang anak mencapai lima jawaban benar yang berada dalam satu deret horizontal, vertikal, maupun diagonal, anak tersebut harus meneriakan “BINGO”.

Sedangkan menurut Paul Ginnis langkah-langkah metode permainan bingo sebagai berikut:

1. Masing-masing siswa diberi kartu Bingo
2. Guru menulis dua belas istilah dipapan tulis berdasarkan topik yang telah diajarkan hari ini
3. Anak diminta untuk memilih sembilan dari dua belas istilah dipapan tulis
4. Anak diminta untuk mendefinisikan istilah tersebut satu per satu pada kertas kecil
5. Selanjutnya, istilah tersebut dicocokkan dengan definisinya, jika istilah tersebut cocok dengan definisi maka anak menyilang istilah dikartu Bingo
6. Apabila anak bisa menjawab 3 pertanyaan yang benar dalam satu baris (horizontal, vertikal, atau diagonal).
7. Anak dapat meneriakan Bingo.<sup>15</sup>

Silberman menyebutkan prosedur menggunakan permainan bingo adalah sebagai berikut:<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup> Paul Ginnis, *Trik dan Taktik Mengajar ...*, h. 88.

1. Buat tabel papan jawaban bingo dengan ukuran 5 x 5 dan diberi nomor 1 sampai 25 pada tiap-tiap kolom yang disusun secara berurutan ataupun secara acak.
2. Sediakan bola sebanyak 25 buah yang telah diberi label angka 1 sampai 25.
3. Buatlah pertanyaan sebanyak 25 pertanyaan terkait dengan materi yang diajarkan.
4. Baca pertanyaan dengan angka terkait yang telah di ambil secara acak pada tumpukan bola yang telah disediakan.
5. Kemudian, anak dalam kelompok menjawab soal yang telah dibacakan papan bingo sesuai dengan angka terkait.
6. Bila 1 kelompok mencapai 5 jawaban benar dalam sebuah deret (vertikal, horizontal, diagonal), kelompok tersebut boleh meneriakan “Bingo” dan mendapat poin. Permainan diteruskan hingga ke 25 celah terisi.

Dalam penelitian ini, permainan bingo akan dimainkan sesuai dengan karaterisitik anak usia dini. Adapun langkah-langkah permainan bingo yang akan dilaksanakan oleh peneliti dalam mengenalkan huruf adalah:

1. Persiapan
  - a. Guru menyiapkan peralatan yang akan digunakan untuk main yaitu, papan huruf bingo, kartu huruf dan 5 buah dadu huruf.
  - b. Guru mengkondisikan anak agar siap untuk mengikuti kegiatan bermain.

---

<sup>16</sup> Silberman, *Active Learning Strategi Pembelajaran Aktif*. (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2007), h. 38

- c. Guru memberi contoh cara bermain permainan bingo huruf.

## 2. Kegiatan Inti

- a. Guru memberikan 1 lembar kartu bingo huruf pada masing-masing anak.
- b. Guru mengambil satu dadu dan melemparnya, guru menunjukan huruf yang ada pada sisi atas dadu tersebut dan meminta anak untuk menebak huruf itu.
- c. Guru memanggil 1 anak yang memiliki nama dengan huruf awal yang sesuai pada dadu tersebut
- d. Anak mengambil huruf yang sudah disiapkan oleh guru
- e. Anak menempelkan huruf yang ada pada anak tersebut pada papan bingo
- f. Kegiatan tersebut dapat dilakukan sebanyak 5-7 kali, bila memungkinkan bisa ditambah lagi
- g. Anak yang dapat membentuk garis horisontal atau vertikal akan mendapat reward berupa bintang. Anak yang mendapatkan bintang terbanyak adalah pemenangnya.

## 3 Penutup

Setelah selesai permainan anak diminta untuk membantu membereskan alat main.

## 4. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Bingo

Sebagaimana permainan-permainan lainnya, permainan bingo juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Berikut adalah kelebihan dan kekurangan permainan bingo menurut Hapsari dan Wicaksono:<sup>17</sup>

a. Kelebihan

- (1) Pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga menimbulkan minat belajar pada anak.
- (2) Anak dengan mudah dalam menghafal dan mengingat materi yang diajarkan
- (3) Anak menjadi lebih aktif selama proses pembelajaran di kelas.
- (4) Dapat melatih jiwa sportivitas anak.

Silberman menyebutkan kelebihan permainan bingo adalah:<sup>18</sup>

- (1) Dengan permainan bingo ini guru dapat mengetahui sejauh mana anak menguasai bahan pelajaran yang telah disampaikan.
- (2) Anak tidak malu pada saat menjawab pertanyaan yang telah diberikan secara langsung (*face to face*).
- (3) Permainan bingo sangat efektif dalam mempertajam ingatan siswa tentang materi yang telah diajarkan.
- (4) Memotivasi pembelajaran aktif.

Keunggulan dari permainan ini adalah anak dapat memperbanyak kosa kata, selain itu permainan bingo juga merupakan permainan yang aktif, inovatif, kreatif,

---

<sup>17</sup> Hapsari, Dinar, & Wicaksono, *Pengaruh Metode Permainan Bingo...*h. 5.

<sup>18</sup> Silberman, *Active Learning Strategi Pembelajaran Aktif*. (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2007), h. 40

efektif dan menyenangkan bagi peserta didik.<sup>19</sup> Bahan yang digunakan untuk permainan bingo sangatlah mudah, dapat disajikan dengan tabel huruf dan juga gambar-gambar yang bisa menarik perhatian anak. Permainan bingo juga merupakan permainan yang sering dipakai dalam mengajarkan vocabulary/kosa kata bahasa Inggris. Oleh sebab itu, peneliti sangat tertarik untuk menggunakan permainan bingo dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak.

Strategi permainan bingo dapat membantu anak mengingat yang telah dipelajarinya. Untuk meningkatkan daya ingat anak tentu adanya suatu media atau permainan yang mendukung dalam proses kegiatan.<sup>20</sup> Penerapan permainan bingo dalam proses kegiatan belajar dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar anak yang sesuai dengan tahap perkembangan. Dapat diartikan bahwa anak dinilai berpartisipasi aktif dan semangat setelah aktivitas permainan bingo. Dimana aktivitas ini sangat membantu anak untuk memahami konsep-konsep yang mengharuskan anak untuk mencari huruf-huruf yang tepat.<sup>21</sup>

Berdasarkan uraian di atas, maka kelebihan utama permainan bingo ialah guru dapat mengetahui sejauh mana anak menguasai bahan pelajaran yang telah disampaikan. Setiap anak ikut berperan dalam kegiatan pembelajaran sehingga tidak

---

<sup>19</sup> Aqib dan Murtadlo, *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. (Bandung: Satu Nusa, 2016), h. 249

<sup>20</sup> Tuttle, Cheryl Gerson, *Thinking game for kids game kreatif Untuk Anak*, (Yogyakarta: ANDI, 2013), h. 33.

<sup>21</sup> Suripatty, P.J.P., Nadiroh, Nurani, Y, *Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika melalui Permainan Bingo*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4 issue-1 (2020), h. 180.

ada anak yang ribut ataupun anak yang keluar masuk kelas. Permainan bingo sangat efektif dalam mempertajam ingatan anak tentang materi yang telah diajarkan serta untuk lebih memotivasi pembelajaran aktif.

b. Kekurangan

Apabila permainan dilakukan tanpa persiapan yang matang, maka tidak akan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan secara maksimal. Misalnya saja guru kurang memperhatikan tahapan-tahapan pembelajaran, maka anak akan larut dalam permainan dan menyebabkan materi tidak tersampaikan secara maksimal. Kekurangan dari permainan bingo antara lain (1) permainan bingo lebih bertumpu pada keberuntungan anak dan cekatan anak dalam menjawab; (2) permainan bingo menggunakan konsep permainan sehingga anak cenderung tidak terkondisi.<sup>22</sup>

Silberman menyebutkan kekurangan permainan bingo adalah:<sup>23</sup>

- (1) Membutuhkan waktu yang lama karena jumlah anak banyak dengan maju satu persatu.
- (2) Lebih bertumpu pada keberuntungan anak dan cekatan siswa dalam menjawab.
- (3) Model permainan bingo menggunakan konsep permainan sehingga anak cenderung tidak terkondisi.

---

<sup>22</sup> Hapsari, Dinar, & Wicaksono, *Pengaruh Metode Permainan Bingo...*h. 5.

<sup>23</sup> Silberman, *Active Learning Strategi Pembelajaran Aktif*. (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2007), h. 41

Untuk menghindari kekurangan dalam permainan bingo setidaknya guru harus memperhatikan hal-hal berikut ini : harus menyiapkan alat-alat yang akan digunakan sebelum melakukan permainan tersebut; guru mengkondisikan suasana kelas agar anak-anak siap untuk bermain kemudian sebelum bermain anak-anak harus di beri penjelasan tentang cara dan tata tertib permainan setelah itu guru harus memastikan semua siswa telah mendapat kartu bingo huruf dan selanjutnya guru dapat memulai permainan dengan mengambil huruf.<sup>24</sup>

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan bingo lebih bertumpu pada keberuntungan anak dan kecepatan anak dalam menjawab serta menggunakan konsep permainan sehingga bisa saja anak tidak terkondisikan. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan bingo bisa di terapkan dalam mengenalkan huruf pada anak usia dini karena mengenal huruf berarti anak harus mengingat simbol dan bunyi huruf dan salah satu kelebihan dari permainan bingo adalah anak lebih mudah menghafal dan mengingat materi yang diajarkan.

## **B. Mengenal Huruf Abjad Pada Anak Usia Dini**

### **1. Pengertian Mengenal Huruf Abjad**

Mengenal huruf adalah kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali tanda-tanda/ciri-ciri dari tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad

---

<sup>24</sup> Hapsari, Dinar, & Wicaksono, *Pengaruh Metode Permainan Bingo...*h. 5.

yang melambangkan bunyi Bahasa.<sup>25</sup> Burnett menyatakan bahwa mengenal huruf merupakan hal penting bagi anak usia dini yang didengar dari lingkungannya baik huruf latin, huruf Arab dan lainnya. Berbagai huruf yang dikenal anak menumbuhkan kemampuan untuk memilih dan memilah berbagai jenis huruf. Melatih anak untuk mengenal huruf dan mengucapkannya harus diulang-ulang.<sup>26</sup> Soenjono Darjowidjojo mengatakan bahwa mengenal huruf adalah tahap perkembangan anak dari belum tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf, sehingga anak dapat mengetahui bentuk huruf dan memaknainya.<sup>27</sup>

Belajar mengenal huruf merupakan komponen hakiki dari perkembangan baca tulis. Anak perlu mengetahui atau mengenal dan memahami huruf abjad untuk akhirnya menjadi pembaca dan penulis yang mandiri dan lancar. Anak-anak yang bisa mengenal dan menyebut huruf-huruf pada daftar abjad dalam belajar membaca memiliki kesulitan lebih sedikit dari anak yang tidak mengenal huruf.<sup>28</sup> Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari perkembangan bahasa anak, diantaranya kemampuan mengetahui simbol-simbol huruf dan mengetahui huruf depan dari sebuah benda.

---

<sup>25</sup> Carol Seefeldt dan Barbara A Wasik. *Pendidikan Anak Usia Dini. (Alih bahasa: Pius Nasar)*. (Jakarta: Indeks. 2006), h. 330-331.

<sup>26</sup> Harun Rasyid dkk. *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. (Yogyakarta: Multi Pressindo. 2009), h. 241.

<sup>27</sup> Dardjowidjojo, *Psikolinguistik: Pemahaman Bahasa Manusia*, (Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2003), h. 21.

<sup>28</sup> Seefeldt, *Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Indeks, 2012), h. 121.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf merupakan salah satu pondasi utama yang harus dimiliki oleh setiap anak sebagai kemampuan dasar mereka sebelum mempelajari ke tahap selanjutnya yaitu belajar membaca. Anak juga dapat belajar mengenal huruf di lingkungan sekitarnya. Namun alangkah lebih baik, dalam belajar mengenal huruf menggunakan media permainan yang menarik, yang dapat digunakan secara berulang-ulang, serta dapat digunakan dimana saja.

Jadi dari pendapat tersebut dapat ditegaskan bahwa kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan anak dalam mengetahui dan memahami tanda-tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan huruf abjad dalam melambangkan bunyi bahasa. Kemampuan anak dalam mengetahui huruf dapat dilihat saat anak mampu menyebutkan suatu simbol huruf, dan kemampuan anak dalam memahami huruf dapat dilihat dari kemampuan anak saat memaknai huruf sehingga anak mampu menyebutkan huruf depan dari sebuah kata.

## **2. Cara Memperkenalkan Huruf Abjad pada Anak Usia Dini**

Huruf abjad adalah ilmu yang harus diajarkan kepada anak sejak dini. Keduanya merupakan fondasi untuk bisa membaca dan menulis. Biasanya mulai dikenalkan saat anak menginjak usia dua tahun, tapi kalau sebelum usia dua tahun anak sudah menunjukkan ketertarikannya terhadap belajar. Mengajari anak yang masih balita memang dibutuhkan kesabaran. Ketika pengajaran diberikan dengan cara yang menyenangkan, anak pasti akan tertarik untuk belajar. Misalnya sambil

bernyanyi, membaca, dan bermain. Terdapat beberapa cara yang dapat dilakukan untuk membantu anak mengenal huruf alfabet, yakni sebagai berikut:<sup>29</sup>

(1) Belajar Huruf Alfabet dengan Bernyanyi

Mengenalkan huruf dengan nyanyian merupakan hal yang menarik dan menyenangkan bagi anak. Ia tidak akan merasa seperti sedang belajar, melainkan sedang melakukan hal yang menyenangkan, yang ia sukai. Ajak anak untuk menyanyikan lagu “A-B-C-D-E-F-G...” secara rutin dan ceria. Lebih menyenangkan lagi jika Ayah Bunda menyanyikannya sambil diiringi musik.

(2) Mulai dengan Huruf yang Ada pada Nama Anak

Mulai mengenalkan huruf alfabet yang ada pada namanya sendiri merupakan cara yang paling efektif untuk diajarkan kepada anak. Ia pasti sudah mengenal namanya sendiri, karena orang tua dan orang lain memanggil nama itu setiap kali bertemu dengannya. Jadi, pasti nama tersebut sudah terserap di otaknya, sehingga anak akan lebih mudah mengingat huruf yang diajarkannya tersebut. Orang bisa membantunya mengeja setiap huruf yang ada di namanya. Misalnya, namanya adalah Lili, eja namanya seperti “L-I-L-I, LILI”. Lakukan secara berulang dan tanpa paksaan, supaya anak tetap tertarik dan penasaran untuk terus belajar mengeja huruf di objek lainnya.

(3) Tempelkan Huruf Alfabet di Dinding

---

<sup>29</sup>Hariyanto, *Membuat Anak Cepat Pintar Membaca*, (Yogyakarta: Diva Press, 2009), h. 76.

Mengenalkan anak pada huruf yang menempel di dinding dengan ukuran yang cukup besar. Dengan begitu, anak akan mengetahui bentuk tulisan dari masing-masing huruf yang sering dinyanyikannya.<sup>30</sup>

#### (4) Belajar dari Buku Alfabet dan Cerita yang Menarik

Berikan buku-buku yang berisi huruf alfabet dengan tampilan yang menarik. Misalnya, huruf-huruf tersebut membentuk tokoh-tokoh kartun atau hewan yang lucu. Hal itu akan membuat anak semakin tertarik dan penasaran terhadap huruf. Kita bisa membacakan buku dengan cerita yang ringan, seperti dongeng 'Si Kancil'. Selain membantu anak untuk mengenal huruf, rutin membacakan buku cerita yang menarik juga akan memacu anak untuk rajin membaca dikemudian hari.<sup>31</sup>

#### (5) Mengenalkan Huruf Lewat Permainan

Anak-anak sangat menyukai aktivitas yang berhubungan dengan permainan. Supaya anak tidak bosan dalam belajar huruf, bisa mengenalkan huruf pada anak sambil bermain. Misalnya dengan alfabet *puzzle* dan kotak alfabet. Ajak anak untuk menebak bentuk dari huruf yang diucapkan guru. Ketika huruf yang disebutkan B, anak diminta untuk mencari potongan *puzzle* atau kotak mana yang bertuliskan huruf B.

#### (6) Terapkan Metode *Repetitive Learning*

---

<sup>30</sup>Hariyanto, *Membuat Anak Cepat Pintar Membaca...*, h. 76.

<sup>31</sup>Hariyanto, *Membuat Anak Cepat Pintar Membaca...*, h. 76.

Cara pengulangan atau *repetitive learning* merupakan cara supaya ilmu yang diajarkan pada anak akan diserap dan diingat. Lakukan secara berulang, misalnya minggu ini anak diajarkan huruf A, minggu depannya huruf B, minggu depannya lagi huruf C, dan seterusnya secara berurutan. Jadi, satu minggu anak hanya fokus pada satu huruf, sebelum beralih ke huruf lainnya.

### 3. Tujuan Memperkenalkan Huruf Abjad Pada Anak Usia Dini

Pengenalan huruf pada anak sejak usia dini sangat penting dilakukan agar anak dapat mengenal huruf-huruf untuk persiapan membaca dan menulis. Menurut Bond dan Dykstra dalam Slamet Suyanto anak yang dapat mengenal huruf dengan baik cenderung memiliki kemampuan membaca dengan lebih baik.<sup>32</sup>

Kemudian menurut Maimunah Hasan “Pengenalan huruf sejak usia TK yang penting adalah metode pengajarannya melalui proses sosialisasi, dan metode pengajaran membaca tanpa membebani dengan kegiatan belajar yang menyenangkan.”<sup>33</sup> Menurut Agus Hariyanto bahwa dengan strategi pengenalan huruf sejak usia dini sangat bermanfaat bagi perkembangan bahasa anak, karena membantu mempersiapkan anak untuk dapat membaca dengan mudah.<sup>34</sup>

---

<sup>32</sup> Slamet Suyanto, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005), h. 165.

<sup>33</sup> Hasan Maimunah, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Diva Press, 2009), h. 314.

<sup>34</sup> Agus Hariyanto, *Membuat Anak Cepat Pintar Membaca*, (Yogyakarta: Diva Press, 2014), h. 14.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa mengenalkan huruf pada anak sejak dini dapat memberikan manfaat bagi anak-anak untuk mempersiapkan diri dalam belajar membaca dan menulis dengan baik pada saat anak memasuki sekolah selanjutnya yang lebih tinggi.

#### **4. Manfaat Mengenal Huruf Abjad Pada Anak Usia Dini**

Pengenalan huruf sejak usia dini sangat bermanfaat bagi perkembangan bahasa anak, karena membantu mempersiapkan anak untuk dapat membaca dengan mudah.<sup>35</sup> Carol mengungkapkan bahwa belajar mengenal huruf adalah pada kurikulum Taman Kanak-kanak membuat anak menjadi tahu akan huruf-huruf membentuk sebuah kata.<sup>36</sup> Slamet Suyanto mengungkapkan bahwa anak yang dapat mengenal huruf dengan baik cenderung memiliki kemampuan membaca lebih baik.<sup>37</sup>

Pengenalan huruf sejak usia TK adalah hal yang paling penting pengajarannya harus melalui proses sosialisasi, dan metode pengajaran membaca tanpa membebani dengan kegiatan belajar yang menyenangkan. Keterampilan yang dikembangkan adalah huruf cetak. Mereka mempunyai kesempatan untuk berinteraksi dengan huruf

---

<sup>35</sup> Hariyanto, *Membuat Anak Cepat Pintar Membaca*, (Yogyakarta: Diva. Press, 2009), h. 82.

<sup>36</sup> Carol, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Indeks, 2008), h. 375.

<sup>37</sup> Slamet Suyanto, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005), h. 165.

cetak. Belajar mengenal huruf untuk mencapai kemampuan membaca awal bagi anak-anak.<sup>38</sup> Pentingnya mengenal huruf dibagi menjadi dua tahapan yaitu:<sup>39</sup>

- a. Proses yang sejalan dengan proses keterampilan berbahasa secara fisik dan psikologis yang dapat disebut juga sebagai proses recoding.
- b. Proses psikologis yang berupa kegiatan berpikir dalam mengolah informasi yang dapat disebut sebagai proses decoding.

Proses yang bersifat fisik bentuknya berupa kegiatan mengamati tulisan secara visual. Dengan indera visual, anak belajar mengenali dan membedakan gambar-gambar bunyi beserta kombinasinya. Melalui proses recoding, anak akan mengasosiasikan gambar-gambar (bentuk) beserta kombinasi dengan bunyi-bunyinya. Proses ini merupakan rangkaian bunyi bahasa dalam kombinasi huruf menjadi kata yang bermakna.

Melalui proses recoding, anak akan berada dalam proses decoding. Dalam proses ini gambar-gambar bunyi dan kombinasinya itu diidentifikasi, lalu diuraikan kemudian diberi makna. Proses ini melibatkan knowledge of the world dalam skemata yang berupa kategorisasi sejumlah pengetahuan dan pengalaman yang tersimpan dalam gudang ingatan.<sup>40</sup>

---

<sup>38</sup>Carol, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Indeks, 2008), h. 375.

<sup>39</sup> Rusti Alam Siregar, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Media Kartu Kata di TK Negeri Pembina I Kota Jambi Tahun Pelajaran 2016/2017*, Jurnal Literasiologi, Vol. 2 No.1, (2019), h. 59.

<sup>40</sup> Rusti Alam Siregar, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf...*, h. 60.

Melalui penjelasan di atas, mengenal huruf merupakan hal yang penting untuk mengembangkan keterampilan seseorang dalam membaca. Terlebih, mengenal huruf merupakan salah satu keterampilan membaca yang prosesnya bersifat fisik yaitu proses belajar mengamati bentuk huruf secara visual serta bunyinya dan bersifat psikologis yaitu proses mengolah informasi yang telah diamatinya dan disimpan dalam memori ingatan.

Berdasarkan keterangan di atas, maka dapat diketahui bahwa permainan bingo dapat memberikan manfaat bagi anak usia dini, terutama dalam aspek kemampuan mengenal huruf.

### **C. Hubungan Permainan Bingo dengan Mengenal Huruf**

Permainan bingo huruf dibuat sesuai dengan tahap perkembangan anak dan dibuat agar kegiatan belajar menjadi semakin menyenangkan namun tetap sesuai dengan tujuan yang akan di capai yaitu meningkatkan kemampuan mengenal huruf alphabet pada anak dan tidak membuat anak cepat bosan saat melakukan kegiatan tersebut serta anak akan merasa senang mengikuti kegiatan tersebut hingga akhir.<sup>41</sup>

Dhieni mengemukakan permainan bingo merupakan jenis permainan huruf yang dapat memberikan suatu situasi belajar yang santai, bebas dari ketegangan dan kecemasan. Pada permainan ini anak-anak dapat aktif terlibat, memberikan tanggapan dalam memainkan suatu permainan. Permainan ini juga berfungsi untuk melatih

---

<sup>41</sup>Mella Mimi Safitri dan Serli Marlina, *Efektivitas Permainan Bingo dalam Menstimulasi Kemampuan Konsep Bilangan Anak*, *Jurnal Pendidikan Tambusai Vol 4 No 2* (2020), h. 1362

kemampuan membaca anak. Pengembangan kemampuan membaca anak melalui permainan bingo huruf diperoleh ketika anak memegang kartu huruf yang akan ditempelkan pada papan bingo, kemudian anak akan membaca huruf, dan akan mengingat-ingat huruf yang dibawanya, Permainan bingo huruf ini dilakukan didalam ruangan kelas, dan dilakukan secara individu. Anak akan diberikan kartu huruf sesuai dengan huruf yang terdapat pada sisi dadu, kartu huruf yang dipegang anak kemudian diimpitkan atau ditempelkan pada papan sesuai dengan hurufnya, selanjutnya anak akan membaca huruf, melihat jelas dan akan mengingat-ingat huruf yang didapatkannya, serta anak tidak merasa bosan dan merasa jenuh saat kegiatan pembelajaran berlangsung.<sup>42</sup>

Kemampuan mengenal huruf adalah kemampuan yang mencakup beberapa kegiatan seperti, mengenali simbol huruf dan kata-kata, mengenali simbol tulisan dan gambar, menghubungkan kata dengan bunyi dan maknanya, serta mampu menelusuri, memahami, dan mengeksplorasi simbol tersebut agar dapat diartikan dengan melibatkan fisik dan mental. Indikator kemampuan membaca anak usia dini adalah mengenal dan menyebutkan simbol huruf, menghubungkan kata dengan bunyi dan maknanya, mengenal arti simbol gambar, menghubungkan kata dengan simbol gambar.<sup>43</sup>

---

<sup>42</sup> Dhieni Nurbiana, dkk, *Metode Pengembangan Bahasa*, (Jakarta Universitas Terbuka, 2011), h. 22.

<sup>43</sup> Nasution, *Pengaruh Permainan Bingo Kata Terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B RA Al-Qur'an Kota Padang Sidimpuan T.A 2018/2019*, Jurnal Usia Dini Volume 5 No.1 Juni (2019), h. 1-12.

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak adalah melalui permainan bingo huruf. Melalui permainan bingo huruf kemampuan mengenal huruf anak diperoleh ketika anak memegang kartu huruf yang akan ditempelkan pada papan, kemudian anak akan membaca huruf, dan akan mengingat-ingat kata yang dibawanya.

Adapun langkah-langkah permainan bingo huruf adalah membuat persegi pada karton besar, tempelkan gambar pada tiap persegi. Selanjutnya membuat kartu huruf sesuai gambar, kemudian menjelaskan peraturan permainan kepada anak, secara bergantian anak melakukan permainan, anak yang sudah menempelkan kartu kata dengan gambar yang sesuai mereka harus berteriak mengucapkan kata “bingo” sebagai tanda telah berhasil melakukan permainan.<sup>44</sup>

Sehubungan dengan uraian-uraian di atas bahwa kegiatan permainan bingo huruf dapat mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini. Karena, permainan bingo huruf dapat memberikan suatu situasi belajar yang santai dan bebas, kemampuan mengenal huruf anak melalui permainan ini diperoleh dari ketika anak memegang kartu kata yang akan ditempelkan pada gambar, kemudian anak akan membaca kata, dan akan mengingat-ingat huruf yang dibawanya sehingga membantu anak lebih memahami simbol huruf dan kata dengan cepat dan mudah dalam menumbuhkan minat anak untuk mengenal huruf dengan baik.

Hal ini dikarenakan kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari aspek perkembangan bahasa pada anak usia dini. Kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan anak dalam mengetahui atau mengenal dan memahami tanda-tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan huruf abjad dalam melambangkan bunyi bahasa. Kemampuan mengenal huruf perlu dirangsang dengan cara yang tepat, sehingga kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf dapat berkembang optimal. Pemberian rangsangan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf, perlu menerapkan pembelajaran yang menarik.

Pembelajaran yang menarik akan meningkatkan motivasi belajar anak dan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga mempermudah masuknya rangsangan pada anak-anak. Pemberian rangsangan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf, yaitu dengan menerapkan permainan dalam pembelajaran. Melalui permainan, anak akan merasa senang dan nyaman dalam mengikuti pembelajaran, maka rangsangan yang diberikan akan diterima baik oleh anak-anak. Selain itu melalui metode permainan, anak akan mudah belajar mengenal huruf yang didukung dengan menggunakan kartu huruf.

Penerapan permainan kartu huruf dalam menstimulasi kemampuan anak-anak, merupakan cara yang tepat untuk meningkatkan kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf. Hal tersebut dikarenakan dengan menerapkan metode permainan kartu huruf, anak-anak akan lebih mudah dalam mengenal huruf-huruf saat bermain kartu. Anak-anak akan melihat, memaknai, dan mengingat simbol huruf dan gambar pada setiap kartu huruf yang anak mainkan.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Rancangan Penelitian**

Rancangan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Penelitian secara kuantitatif adalah menggunakan untuk meneliti pada populasi atau sample tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.<sup>1</sup> Hal ini sesuai dengan pendapat Arikunto yang mengemukakan penelitian kuantitatif adalah pendekatan penelitian yang banyak dituntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan hasilnya.<sup>2</sup>

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen ialah salah satu metode dalam penelitian kuantitatif. Sugiyono menyatakan bahwa penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.<sup>3</sup> Dari pendapat tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa penelitian eksperimen adalah penelitian dengan melakukan percobaan terhadap kelompok eksperimen, kepada tiap kelompok eksperimen dikenakan perlakuan-perlakuan tertentu dengan kondisi-kondisi yang dapat di kontrol.

---

<sup>1</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 1.

<sup>2</sup> Arikunto, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), h. 7.

<sup>3</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan ...* h. 72.

Desain penelitian ini menggunakan salah satu bentuk metode penelitian eksperimen, yaitu desain eksperimen. Rancangan ini memiliki kelompok eksperimen, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.<sup>4</sup>

Alasan peneliti menggunakan desain penelitian ini, yakni peneliti tidak mungkin dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen seperti dalam eksperimen yang sebenarnya di kelas eksperimen sendiri karena kehadiran peneliti dalam kelas disesuaikan dengan jadwal yang telah ditentukan oleh sekolah. Rancangan *experimental* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pretest – post-test control group design*. Dalam rancangan ini terdapat kelompok eksperimen yang dipilih secara acak. Desain ini melibatkan kelas kelompok yakni kelompok eksperimen yang diberi *pre-test* ( $O_1$ ), diberi *treatment* ( $X$ ) dan diberi *post-test* ( $O_2$ ).<sup>5</sup> Sehingga terlihat perbedaan hasil mengenal huruf anak antara *pretest* dan *post-test*. Adapun skema rancangan penelitian ini adalah sebagai berikut.

**Tabel 3.1** Desain Penelitian *Experimental*

Group	PRE-TEST	TREATMENT	POST-TEST
Eksperimen	$O_1$	$X$	$O_2$

<sup>4</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan...*h. 77.

<sup>5</sup>Hadari Nawawi, *Metode Penelitian Bidang Sosial*, (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2007), h. 88.

Keterangan:

$O_1$  = Merupakan hasil dari *pre-test* kemampuan mengenalkan huruf pada anak di TK

Nurul Fajri Aceh Selatan

X = Perlakuan yang diberikan menggunakan permainan Bingo

$O_2$  = Merupakan hasil dari *post-test* kemampuan mengenalkan huruf pada anak di TK

Nurul Fajri Aceh Selatan

## B. Populasi dan Sampel Penelitian

### 1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan objek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah tertentu, maka penelitiannya adalah penelitian populasi.<sup>6</sup> Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini ialah seluruh anak di TK B Nurul Fajri Aceh Selatan yang berjumlah 16 orang.

### 2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari objek yang akan diteliti yang dapat mewakili seluruh populasi. Sampel adalah bagian dari populasi yang memiliki ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti.<sup>7</sup> Berdasarkan pendapat Arikunto, karena jumlah populasi dalam penelitian ini kurang dari 100 orang atau sedikit, maka semua populasi dijadikan sampel, sehingga menjadi *total sampling*. Dengan demikian

<sup>6</sup> Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik...*, h. 43.

<sup>7</sup> Martono, *Metode Penelitian Kuantitatif Analisis Isi Dan Analisis Data Sekunder*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010), h. 17.

jumlah sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 16 anak TK kelas B Nurul Fajri Aceh Selatan.

### **C. Prosesur Penelitian**

#### **1. Pretest**

Pada awal penelitian ini akan dilakukan pengamatan awal (pretest) terhadap kemampuan mengenal huruf. Pretest dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan data awal penelitian mengenai kemampuan mengenal huruf pada anak sebelum diterapkan perlakuan/ treatment dengan menggunakan permainan bingo. Langkah-langkah pelaksanaan pretes adalah sebagai berikut:

- a. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada ini.
- b. Guru memperlihatkan dan memperkenalkan kepada anak mengenai macam-macam bentuk huruf melalui media gambar yang telah disiapkan agar anak mengetahui bentuk- bentuk huruf.
- c. Guru menunjukkan salah satu huruf kepada anak kemudian anak menyebutkan nama huruf yang telah ditunjuk oleh guru.
- d. Guru menyebutkan salah satu huruf kepada anak, kemudian anak menunjukkan huruf apa yang telah disebutkan oleh guru.
- e. Guru menyebutkan semua bunyi-bunyi huruf yang kemudian diikuti oleh anak-anak

## 2. Treatment

Pelaksanaan perlakuan/ treatment dilakukan pada saat proses belajar mengajar berdasarkan apa yang telah direncanakan pada kelas yang sudah dipilih sebagai kelas eksperimen. Adapun langkah- langkah dalam melaksanakan proses belajar mengajar dengan menggunakan permainan bingo adalah sebagai berikut :

- a. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai hari ini.
- b. Guru memperlihatkan dan memperkenalkan kepada anak mengenai macam- macam bentuk huruf melalui media kartu huruf yang telah disiapkan agar anak mengetahui bentuk- bentuk huruf
- c. Guru menunjukkan salah satu huruf kepada anak kemudian anak menyebutkan nama huruf yang telah ditunjuk oleh guru.
- d. Guru melempar dadu
- e. Guru meminta anak untuk mengambil kartu huruf sesuai dengan yang ada pada sisi dadu
- f. Guru meminta anak untuk menempelkan kartu huruf pada papan bingo

## 3. Postest

Pelaksanaan postest dilakukan setelah perlakuan treatment tujuan dilakukan postest untuk melihat kemampuan mengenal huruf setelah dilakukannya perlakuan treatment dengan permainan bingo dan untuk melihat seberapa berpengaruh penggunaan permainan bingo untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak. Adapun langkah- langkah yang dilakukan dalam postest adalah sebagai berikut:

- a. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai hari ini.

- b. Guru memperlihatkan dan memperkenalkan kepada anak mengenai macam- macam bentuk huruf melalui media kartu huruf yang telah disiapkan agar anak mengetahui bentuk- bentuk huruf
- c. Guru menunjukkan salah satu huruf kepada anak kemudian anak menyebutkan nama huruf yang telah ditunjuk oleh guru.
- d. Guru melempar dadu
- e. Guru meminta anak untuk mengambil kartu huruf sesuai dengan yang ada pada sisi dadu
- f. Guru meminta anak untuk menempelkan kartu huruf pada papan bingo

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.<sup>8</sup>

##### **1. Observasi**

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan cara mengamati, serta pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek di dalam ruang

---

<sup>8</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 224

lingkup sasaran.<sup>9</sup> Menurut Nana Sudjana observasi adalah mengamati dan penulisan yang sistem terhadap gejala yang diteliti.<sup>10</sup> Teknik observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis fenomena yang diselidiki.<sup>11</sup> Dalam penelitian ini peneliti mengadakan pengamatan secara langsung dan berkelanjutan terkait kemampuan anak dalam mengenalkan huruf pada anak di TK-B Nurul Fajri Aceh Selatan.

## **2. Dokumentasi**

Dokumentasi adalah suatu cara pengumpulan data yang menghasilkan data penting yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, sehingga dapat diperoleh data yang lengkap, sah dan bukan berdasarkan karangan.<sup>12</sup> Adapun dokumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa data jumlah profil sekolah dan foto-foto penelitian.

## **E. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen penelitian merupakan alat ukur yang dalam melakukan pengumpulan data untuk bisa mendapatkan informasi kuantitatif tentang variabel yang berkarakter dan objektif. Instrument pengumpulan data merupakan alat bantu

---

<sup>9</sup>Abdurrahman Fatoni, *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusna Skripsi*, (Jakarta: Rineka Cipta,2011), h.104

<sup>10</sup>Nana Sudjana, *Penelitian dan Penilaian*, (Bandung: Sinar Baru, 2008), h.84.

<sup>11</sup>Efendi Sofran, *Metode Penelitian Survey*, (Jakarta: LP3ES,1995), h. 46.

<sup>12</sup> Basrowi & Siwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), h. 158

untuk digunakan dalam sebuah pencarian untuk mengumpulkan bermacam informasi yang akan diolah secara kuantitatif dan disusun secara rapi.<sup>13</sup>

### 1. Lembar Observasi Mengenal Huruf di Kalangan Anak

Lembar observasi anak dalam pembelajaran ini digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak. Lembar observasi yang digunakan untuk menilai kemampuan mengenal huruf anak berupa *chek list*, dengan indikator sebagai berikut:

**Tabel 3.2 Pedoman Penilaian Observasi Mengenal Simbol Huruf Usia 5-6 Tahun**

Indikator	Sub Indikator
Mengenal huruf	Menyebutkan simbol- simbol huruf yang dikenal
	Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya
	Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf

Sumber: Permendikbud 146 Tahun 2014

### 2. Dokumentasi

Metode dokumentasi ialah suatu cara pengumpulan data yang menghasilkan catatan-catatan penting yang berhubungan dengan masalah yang di teliti, sehingga akan diperoleh data yang lengkap, sah dan bukan berdasarkan perkiraan.<sup>14</sup> Dokumentasi yang digunakan peneliti sebagai sumber yang dapat dipercayai

<sup>13</sup> Ibnu Hajar, *Dasar-dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif dalam Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), h. 65.

<sup>14</sup> Basrowi & Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2008) hal 158.

merupakan foto-foto disaat kegiatan peneltiian berlangsung dan juga dapat berupa video kegiatan pembelajaran berlangsung.

## F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data digunakan adalah dapat menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan dalam skripsi. Karena datannya penelitian kuantitatif, teknik analisis data menggunakan metode statistik yang sudah tersedia.<sup>15</sup> Dalam penelitian ini, teknik analisis data dilakukan dengan cara sebagai berikut:

### 1. Uji - t

Uji - t digunakan dapat menguji hipotesis, dimana dalam penelitian ini akan membandingkan data sebelum dan sesudah tindakan eksperimen. Adapun rumus yang digunakan untuk menentukan nilai hitung, maka dilakukan pengujian hipotesis komparasi dengan Uji - t sebagai berikut:

$$t = \frac{M_d}{\frac{\sum x^2 d}{\sqrt{n(n-1)}}} \text{ dengan } M_d = \frac{\sum d}{n}$$

Keterangan :

- $M_d$  = Mean dari perbedaan pretes dan postes
- $d$  = Selisih skor gain sesudah dengan skor gain sebelum dari setiap objek
- $\sum x^2 d$  = Jumlah kuadrat deviasi
- $n$  = Banyaknya sampel (subjek penelitian)

---

<sup>15</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 243.

d.b = Derajat Bebas (ditentukan dengan  $n-1$ )<sup>16</sup>

## 2. Uji Hipotesis

Ha = terdapat pengaruh permainan Bingo untuk mengenalkan huruf pada anak di TK Nurul Fajri Aceh Selatan.

Ho = Tidak terdapat pengaruh permainan Bingo untuk mengenalkan huruf pada anak di TK Nurul Fajri Aceh Selatan

Untuk menguji hipotesis, selanjutnya nilai ( $t_{hitung}$ ) di atas dibandingkan dengan nilai  $t$  dari table distribusi ( $t_{tabel}$ ). Cara penentuan nilai ( $t_{tabel}$ ) didasarkan pada taraf signifikan  $t_{tabel} : \alpha = 0.05$  dengan derajat kebebasan  $dk = n-1$ . Adapun kriteria pengujian hipotesis sebagai berikut:<sup>17</sup>

Tolak ( $H_0$ ), jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , terima  $H_a$

Tolak ( $H_a$ ), jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , terima  $H_0$ .

<sup>16</sup> Supardi, *Aplikasi Statistiks...*, h. 325

<sup>17</sup> Supardi, *Aplikasi Statistiks Dalam Penelitian*, (Jakarta: Publication, 2013), h. 425

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 7 Januari 2023 – 11 Januari 2023 pada peserta didik kelas B TK Nurul Fajri Aceh Selatan sebagai kelas eksperimen. Sebelum melakukan penelitian, penulis telah melakukan observasi langsung pada tanggal 30 Agustus 2022 untuk melihat situasi dan kondisi TK serta berkonsultasi dengan guru TK Nurul Fajri Aceh Selatan tentang anak-anak yang akan diteliti. Penelitian dilakukan pada kelas B yang berjumlah 16 orang yang dijadikan sampel untuk diterapkan permainan bingo sebagai kelas eksperimen. Adapun kegiatan penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 4.1.

**Tabel 4.1** Jadwal Pelaksanaan Penelitian di TK Nurul Fajri Aceh Selatan

No	Hari/Tanggal	Waktu	Kegiatan
1	Selasa 30 Agustus 2022	120 Menit	Observasi
2	Rabu 31 Agustus 2022	120 Menit	Observasi
3	Sabtu 7 Januari 2023	120 Menit	Kegiatan Pree Test
4	Senin 9 Januari 2023	120 Menit	Treatment
5	Selasa 10 Januari 2023	120 Menit	Treatment
6	Rabu 11 Januari 2023	120 Menit	Post test

## B. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian dilakukan pada kelas B yang berjumlah 16 orang dan sampel yang diambil hanya 16 orang untuk diterapkan permainan bingo sebagai kelas eksperimen. Adapun hasil penelitian tentang pengaruh permainan bingo untuk mengenalkan huruf pada anak di TK Nurul Fajri Aceh Selatan dapat dijelaskan sebagai berikut:

### 1. Pengolahan Data *Pre Test*

Data *pre test* ini diperoleh sebelum dilaksanakan pembelajaran menggunakan permainan bingo kepada anak usia 5-6 tahun di TK Nurul Fajri Aceh Selatan. Hasil penelitian *pre test* yang diperoleh dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.2** Daftar Nilai Pre Test Pada Anak Usia 5-6 Tahun  
di TK Nurul Fajri Aceh Selatan

No	Nama Inisial Anak	Nilai/Skore
1	LH	7
2	HS	6
3	IZA	6
4	FN	3
5	HZP	4
6	NM	11
7	SHY	12
8	FT	8
9	BY	9
10	SIR	11
11	CPT	10
12	DI	5
13	FY	6
14	LR	8
15	VT	8
16	CPT	10
<b>Jumlah</b>		<b>124</b>
<b>Rata- rata</b>		<b>7,75</b>

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa hasil nilai tertinggi pre tes kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun di TK Nurul Fajri Aceh Selatan yang diperoleh sebesar 12 sedangkan nilai terendah sebesar 3, nilai rata-rata sebesar 7,75. Berdasarkan Tabel 4.2, selanjutnya disusun data pre test kelas eksperimen tersebut didistribusikan dengan langkah-langkah yang diuraikan sebagai berikut:

a. Menghitung Rentang

$$\begin{aligned} \text{Rentang} &= \text{Nilai Tertinggi} - \text{Nilai Terendah} \\ &= 12 - 3 \\ &= 9 \end{aligned}$$

b. Banyak Kelas

$$\begin{aligned} \text{Banyak Kelas} &= 1 + (3,3) \log n \\ &= 1 + (3,3) \log 16 \\ &= 1 + (3,3) 1,20 \\ &= 1 + 3,96 \\ &= 4,96 \quad (\text{dibulatkan} = 5) \end{aligned}$$

c. Panjang kelas interval

$$\begin{aligned} \text{Panjang kelas interval} &= \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}} \\ &= \frac{9}{5} \\ &= 1,8 \quad (\text{dibulatkan} = 2) \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, maka dapat dibuat tabel distribusi frekuensi seperti yang tertera pada Tabel 4.3.

**Tabel 4.3** Daftar Distribusi Frekuensi Nilai *Pre-Test* Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Nurul Fajri Aceh Selatan

Nilai Test	$f_i$	$x_i$	$X_i^2$	$f_i x_i$	$f_i x_i^2$
3 – 4	2	3,5	12,25	7	49
5 – 6	4	5,5	30,25	22	484
7 – 8	4	7,5	56,25	30	900
9 – 10	3	9,5	90,25	28,5	812,25
11 – 12	3	11,5	132,25	34,5	1190,25
Jumlah	16	37,5	321,25	122	3435,5

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2023

Setelah daftar distribusi frekuensi nilai *pre-test* kelas eksperimen telah diketahui, langkah selanjutnya memperoleh nilai rata-rata dan varian kelas eksperimen. Adapun langkah-langkah memperoleh nilai rata-rata dan varian kelas eksperimen adalah sebagai berikut:

1. Nilai rata-rata pre tes kelas eksperimen

$$\text{Rata-Rata } X_I = \frac{\sum f_i . x_i}{\sum f_i}$$

$$X_I = \frac{122}{16}$$

$$X_I = 7,62$$

## 2. Varians dan simpangan baku kelas eksperimen

$$\begin{aligned}
 \text{Varians } S_1 &= \frac{n(\sum f_i x_i^2) - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)} \\
 &= \frac{16(3435,5) - (122)^2}{16(16-1)} \\
 &= \frac{54.968 - 14.884}{16(15)} \\
 &= \frac{39.814}{240} \\
 &= 165,89 \\
 \text{Simpang Baku} &= \sqrt{165,89} \\
 &= 12,87
 \end{aligned}$$

## 3. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data dari sampel tersebut berdistribusi normal atau tidak. Untuk mendapat data berdistribusi normal, maka di uji dengan rumus Chi Kuadrat , yaitu:

$$X_{hitung}^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

**Tabel 4.4** Daftar Uji Normalitas *Pree Test* Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Nurul Fajri Aceh Selatan

Nilai Tes	Batas Kelas (X)	Z Skor	Batas Luas Daerah	Luas Daerah (A)	Frekuensi Diharapkan (Ei)	Frekuensi Pengamnan (Oi)
3-4	2,5	-0,40	1554	0,606	9,696	2
	4,5	-0,24	0948			
5-6	4,5	-0,24	0948	0,589	9,424	4
	6,5	-0,09	0359			
7-8	6,5	-0,09	0359	0,08	1,28	4

	8,5	0,07	0279			
9-10	8,5	0,07	0279	-0,592	-9,472	3
	10,5	0,22	0871			
11-12	10,5	0,22	0871	-0,609	-9,744	3
	12,5	0,38	1480			
						<b>16</b>

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2023

Setelah diperoleh nilai-nilai pada tabel 4.4 di atas, selanjutnya menghitung normalitas data pada kelas eksperimen dengan menggunakan rumus Chi Kuadrat sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 X_{hitung}^2 &= \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i} \\
 &= \frac{(2-9,696)^2}{6,696} + \frac{(4-9,424)^2}{9,424} + \frac{(4-1,28)^2}{1,28} + \frac{(3-9,472)^2}{9,472} + \frac{(3-9,744)^2}{9,744} \\
 &= \frac{59,228}{6,696} + \frac{29,420}{9,424} + \frac{7,398}{1,28} + \frac{155,551}{9,472} + \frac{162,410}{9,744} \\
 &= 6,109 + 3,122 + 5,780 + 16,422 + 16,668 \\
 &= 48,100
 \end{aligned}$$

Pada taraf signifikan 5% ( $\alpha = 0,05$ ) dengan derajat kebebasan ( $dk = k - 2 = 16 - 2 = 14$ ), maka dari tabel Chi Kuadrat diperoleh  $X_{tabel}^2 = (14) = 6,57$ . Setelah memperoleh nilai  $X_{hitung}^2 = 48,100$  dan  $X_{tabel}^2 = 6,57$ , maka selanjutnya dikonfirmasi dengan kedua nilai tersebut pada taraf signifikan 5% ( $\alpha = 0,05$ ). Kriteria pengujian uji normalitas adalah diterima  $H_a$  jika  $X_{hitung}^2 > X_{tabel}^2$ . Jadi dapat diketahui bahwa  $X_{hitung}^2 = 48,100 > X_{tabel}^2 = 6,57$ , maka data pres test berdistribusi normal.

## 2. Pengolahan Hasil *Post Test*

Data *post test* ini diperoleh setelah dilaksanakan pembelajaran menggunakan permainan bingo pada anak usia 5-6 tahun di TK Nurul Fajri Aceh Selatan. Adapun hasil yang diperoleh dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.5** Daftar Nilai *Post Tes* Pembelajaran Menggunakan Permainan Bingo Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Nurul Fajri Aceh Selatan

No	Nama Inisial Anak	Nilai/Skore
1	LH	9
2	HS	8
3	IZA	10
4	FN	3
5	HZP	5
6	NM	12
7	SHY	12
8	FT	11
9	BY	10
10	SIR	9
11	CPT	9
12	DI	6
13	FY	7
14	LR	10
15	VT	9
16	CPT	12
<b>Jumlah</b>		<b>142</b>
<b>Rata- rata</b>		<b>8,87</b>

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa hasil nilai tertinggi post tes mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun di TK Nurul Fajri Aceh Selatan yang diperoleh sebesar 12 sedangkan nilai terendah sebesar 3, nilai rata-rata sebesar 8,87. Langkah selanjutnya disusun data *post test* kelas eksperimen tersebut didistribusikan dengan langkah-langkah yang diuraikan sebagai berikut:

## a. Menghitung Rentang

$$\text{Rentang} = \text{Nilai Tertinggi} - \text{Nilai Terendah}$$

$$= 12 - 3$$

$$= 9$$

## b. Banyak Kelas

$$\text{Banyak Kelas} = 1 + (3,3) \log n$$

$$= 1 + (3,3) \log 16$$

$$= 1 + (3,3) 1,20$$

$$= 1 + 3,96$$

$$= 4,96 \quad (\text{Dibulatkan } 5)$$

## c. Panjang kelas interval

$$\text{Panjang kelas interval} = \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}}$$

$$= \frac{9}{5}$$

$$= 1,8 \quad (\text{Dibulatkan } 2)$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, maka dapat dibuat tabel distribusi frekuensi seperti yang tertera pada Tabel 4.6.

**Tabel 4.6** Daftar Distribusi Frekuensi Nilai *Post-Test* Pembelajaran Menggunakan Permainan Bingo Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Nurul Fajri Aceh Selatan

Nilai Test	$f_i$	$x_i$	$X_i^2$	$f_i x_i$	$f_i x_i^2$
3 – 4	1	3,5	12,25	3,5	12,25
5 – 6	2	5,5	30,25	11	121
7 – 8	2	7,5	56,25	15	225
9 – 10	7	9,5	90,25	66,5	4422
11 – 12	4	11,5	132,25	46	2116
Jumlah	16	37,5	321,25	142	6896,5

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2023

Setelah daftar distribusi frekuensi nilai *post-test* kelas eksperimen telah diketahui, langkah selanjutnya memperoleh nilai rata-rata dan varian kelas eksperimen dengan mengacu pada Tabel 4.6 Adapun langkah-langkah memperoleh nilai rata-rata dan varian kelas eksperimen adalah sebagai berikut:

a. Nilai rata-rata *post test* kelas eksperimen

$$\text{Rata-Rata } X_I = \frac{\sum f_i . x_i}{\sum f_i}$$

$$X_I = \frac{142}{16}$$

$$X_I = 8,87$$

b. Varians dan simpangan baku kelas eksperimen

$$\begin{aligned} \text{Varians } S_1 &= \frac{n (\sum f_i x_i^2) - (\sum f_i x_i)^2}{n (n-1)} \\ &= \frac{16 (6896,5) - (142)^2}{16(16-1)} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 &= \frac{110.344 - 20.164}{16 (15)} \\
 &= \frac{90180}{240} \\
 &= 375,75 \\
 \text{Simpang Baku} &= \sqrt{375,75} \\
 &= 19,384
 \end{aligned}$$

c. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data dari sampel tersebut berdistribusi normal atau tidak. Untuk mendapat data berdistribusi normal, maka di uji dengan rumus Chi Kuadrat, yaitu:

$$X_{hitung}^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

**Tabel 4.7.** Daftar Uji Normalitas *Post Test* Pembelajaran Menggunakan Permainan Bingo Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Nurul Fajri Aceh Selatan

Nilai Tes	Batas Kelas (X)	Z Skor	Batas Luas Daerah	Luas Daerah (A)	Frekuensi Diharapkan (Ei)	Frekuensi Pengamnan (Oi)
3-4	2,5	-0,33	1293	383	6128	1
	4,5	-0,23	0910			
5-6	4,5	-0,23	0910	432	6912	2
	6,5	-0,12	0478			
7-8	6,5	-0,12	0478	398	6368	2
	8,5	-0,02	0080			
9-10	8,5	-0,02	0080	399	6384	7
	10,5	0,08	0319			
11-12	10,5	0,08	0319	-435	-6960	4
	12,5	0,15	0596			
						<b>16</b>

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2023

Setelah diperoleh nilai-nilai pada tabel 4.7 di atas, selanjutnya menghitung normalitas data pada kelas eksperimen dengan menggunakan rumus Chi Kuadrat sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 X_{hitung}^2 &= \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i} \\
 &= \frac{(1-6,128)^2}{6,128} + \frac{(2-6,912)^2}{6,912} + \frac{(2-6,368)^2}{6,368} + \frac{(7-3,824)^2}{3,824} + \frac{(4-6,96)^2}{6,96} \\
 &= \frac{26,296}{6,128} + \frac{24,128}{6,912} + \frac{19,079}{6,368} + \frac{117,159}{3,824} + \frac{120,122}{6,96} \\
 &= 4,291 + 3,491 + 2,996 + 30,638 + 17,259 \\
 &= 58,675
 \end{aligned}$$

Pada taraf signifikan 5% ( $\alpha = 0,05$ ) dengan derajat kebebasan ( $dk$ ) =  $k-2 = 16 - 2 = 14$ , maka dari tabel Chi Kuadrat diperoleh  $X_{tabel}^2 = (14) = 6,57$ . Setelah memperoleh nilai  $X_{hitung}^2 = 58,675$  dan  $X_{tabel}^2 = 6,57$ , maka selanjutnya dikonfirmasi dengan kedua nilai tersebut pada taraf signifikan 5% ( $\alpha = 0,05$ ). Kriteria pengujian uji normalitas adalah diterima  $H_a$  jika  $X_{hitung}^2 > X_{tabel}^2$ . Jadi dapat diketahui bahwa  $X_{hitung}^2 = 58,675 > X_{tabel}^2 = 6,57$ , maka data post test berdistribusi normal.

### 3. Uji Hipotesis (Uji t)

Setelah data kedua tes diketahui normal, maka langkah selanjutnya ialah melakukan pembuktian terhadap hipotesis yang diajukan dengan melakukan perhitungan uji t, sebagaimana terlihat pada tabel 4.8 di bawah ini.

**Tabel 4.9** Uji T (Untuk Melihat Peningkatan Pengaruh Permainan Bingo Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf di TK Nurul Fajri Aceh Selatan)

No	Nama Inisial Anak	Skor Perolehan		Gain (di) (Y-X)	Xd di-Md	Xd <sup>2</sup>
		Pre-test (X)	Post-test (Y)			
1	LH	7	9	2	0,88	0,7744
2	HS	6	8	2	0,88	0,7744
3	IZA	6	10	4	2,88	8,2944
4	FN	3	3	0	-1,12	1,2544
5	HZP	4	5	1	-0,12	0,0144
6	NM	11	12	1	-0,12	0,0144
7	SHY	12	12	0	-1,12	1,2544
8	FT	8	11	3	1,88	3,5344
9	BY	9	10	1	-0,12	0,0144
10	SIR	11	9	-2	-3,12	9,7344
11	CPT	10	9	-1	-2,12	4,4944
12	DI	5	6	1	-0,12	0,0144
13	FY	6	7	1	-0,12	0,0144
14	LR	8	10	2	0,88	0,7744
15	VT	8	9	1	-0,12	0,0144
16	AN	10	12	2	0,88	0,7744
<b>Jumlah (Σ)</b>				<b>18</b>	<b>0,08</b>	<b>31,75</b>

Menghitung nilai rata-rata dari gain (d)

$$Md = \frac{\sum d}{n}$$

$$Md = \frac{18}{16}$$

$$Md = 1,12$$

Menentukan nilai  $t_{hitung}$  dengan menggunakan rumus:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum xd^2}{n(n-1)}}}$$

$$t = \frac{1,12}{\sqrt{\frac{31,75}{16(15)}}}$$

$$t = \frac{1,12}{\sqrt{\frac{31,75}{240}}}$$

$$t = \frac{1,12}{\sqrt{0,13}}$$

$$t = \frac{1,12}{0,36}$$

$$t = 3,11$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, maka untuk mengetahui apakah hipotesis yang diajukan diterima atau ditolak, terkait pengaruh permainan bingo untuk mengenalkan huruf anak usia 5-6 tahun di TK Nurul Fajri Aceh Selatan dengan membandingkan nilai  $t_{hitung}$  (uji-t) dengan nilai  $t_{tabel}$  menggunakan perolehan skor test awal (*pre-test*) dan skor tes akhir (*post-test*). Hipotesis  $H_a$  diterima apabila  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , sedangkan terima  $H_o$  apabila  $t_{hitung} < t_{tabel}$ .

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh  $t_{hitung} = 3,11$  dari tabel taraf signifikan  $\alpha = 0.05$  dengan derajat kebebasan  $dk = n - 2$  yaitu  $dk = 16 - 2 = 14$  maka nilai diperoleh nilai  $t_{tabel}$  dari  $t_{(0.05)(14)}$  sehingga diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $3,11 > 1.76$ . Dengan demikian terjadi penolakan  $H_0$  dan penerimaan  $H_a$  yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara skor perolehan tes awal dan tes akhir. Sehingga kategori yang didapat yaitu BSB (Berkembang Sangat Baik). Oleh karena itu hasil hipotesis ini menunjukkan adanya pengaruh permainan bingo terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun di TK Nurul Fajri Aceh Selatan.

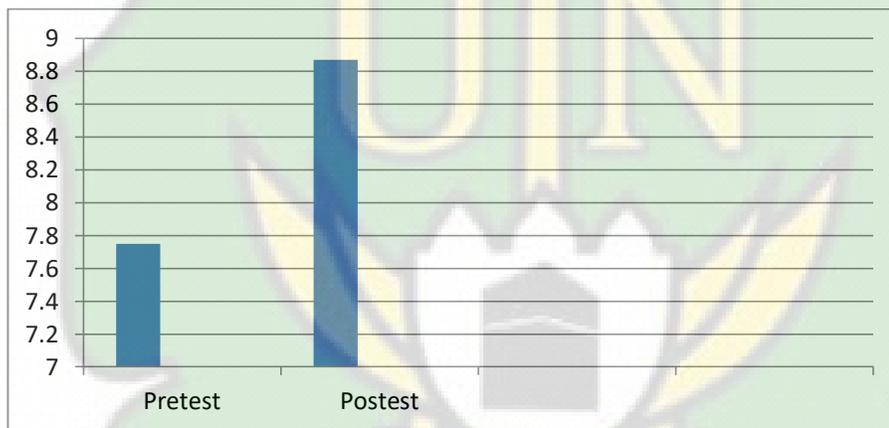
### C. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Nurul Fajri Aceh Selatan. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 1 kelas yaitu kelas eksperimen. Hasil pengamatan sebelumnya menunjukkan bahwa, pembelajaran selama ini masih kurang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf dan hanya memfokuskan pada perkembangan anak di aspek lain, sehingga kemampuan mengenal huruf dikalangan anak-anak TK Nurul Fajri Aceh Selatan kurang berkembang.

Namun, hal ini berbeda temuan penelitian yang peneliti lakukan dengan menggunakan permainan bingo. Dimana berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di TK Nurul Fajri Aceh Selatan tahun ajaran 2022/2023 pada anak kelompok B, dimana peneliti sudah melakukan proses pembelajaran untuk meningkatkan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan permainan bingo. Pada tes awal yaitu nilai rata-rata keseluruhan nilai *pre-test*

mencapai 7,75 dalam kategori Mulai Berkembang (MB). Sedangkan pada nilai tes akhir yaitu keseluruhan nilai *post-test* mendapatkan nilai rata-rata 8,87 dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Dengan ini dapat dikatakan bahwa permainan bingo sangat berpengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak di TK Nurul Fajri Aceh Selatan.

**Gambar 4.1 Grafik Perbandingan Nilai Rata-rata Pretest dan Postest Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak di TK Nurul Fajri Aceh Selatan.**



Hal ini kemudian diperkuat dengan temuan uji hipotesis yang menunjukkan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $3,11 > 1,76$ . Artinya terdapat pengaruh permainan bingo terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun di TK Nurul Fajri Aceh Selatan. Adanya pengaruh ini didukung oleh beberapa penelitian sebelumnya, seperti penelitian Arifani yang menyebutkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan permainan bingo huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal

huruf pada anak kelompok B.<sup>1</sup> Penelitian Trisnawati juga menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf dapat ditingkatkan melalui permainan kartu huruf.<sup>2</sup>

Dhieni mengemukakan permainan bingo merupakan jenis permainan huruf yang dapat memberikan suatu situasi belajar yang santai, bebas dari ketegangan dan kecemasan. Pada permainan ini anak-anak dapat aktif terlibat, memberikan tanggapan dalam memainkan suatu permainan. Permainan ini juga berfungsi untuk melatih kemampuan membaca anak.<sup>3</sup> Kemampuan mengenal huruf adalah kemampuan yang mencakup beberapa kegiatan seperti, mengenali simbol huruf dan kata-kata, mengenali simbol tulisan dan gambar, menghubungkan kata dengan bunyi dan maknanya, serta mampu menelusuri, memahami, dan mengeksplorasi simbol tersebut agar dapat diartikan dengan melibatkan fisik dan mental.<sup>4</sup> Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak adalah melalui permainan bingo huruf. Melalui permainan bingo huruf kemampuan mengenali huruf pada anak diperoleh ketika anak memegang kartu huruf yang akan

<sup>1</sup> Afriani, *Efektivitas Permainan Bingo Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Alphabet Pada Anak Usia 5-6 Tahun (Penelitian pada Siswa Kelompok B2 TK Aisyiyah Bustanul Athfal 3 Trunan Kelurahan Tidar Selatan Kecamatan Magelang Selatan Kota Magelang Tahun Ajaran 2020/2021)*. (Magelang: UNMUHA, 2021).

<sup>2</sup>Trisnawati, *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Metode Permainan Kartu Huruf Pada Kelompok B1 TK ABA Ketanggungan Wirobrajan Yogyakarta*, (Yogyakarta: UNY, 2014).

<sup>3</sup> Dhieni Nurbiana, dkk, *Metode Pengembangan Bahasa*, (Jakarta Universitas Terbuka, 2011), h. 22.

<sup>4</sup> Nasution, *Pengaruh Permainan Bingo Kata Terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B RA Al-Qur'an Kota Padang Sidimpunan T.A 2018/2019*, *Jurnal Usia Dini* Volume 5 No.1 Juni (2019), h. 1-12.

ditempelkan pada papan bingo, kemudian anak akan menyebutkan huruf, dan akan mengingat-ingat huruf yang didapatkannya.

Hal ini dikarenakan kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari aspek perkembangan bahasa pada anak usia dini. Kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan anak dalam mengetahui atau mengenal dan memahami tanda-tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan huruf abjad dalam melambangkan bunyi bahasa. Kemampuan mengenal huruf perlu dirangsang dengan cara yang tepat, sehingga kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf dapat berkembang optimal. Penerapan permainan bingo dalam menstimulasi kemampuan anak-anak, merupakan cara yang tepat untuk meningkatkan kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf. Hal tersebut dikarenakan dengan menerapkan metode permainan bingo, anak-anak akan lebih mudah dalam mengenal huruf-huruf saat bermain bingo.

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan bingo terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun di TK Nurul Fajri Aceh Selatan, pada tes awal yaitu nilai rata-rata keseluruhan nilai pre test mencapai 7,75 dalam kategori Mulai Berkembang (MB). Sedangkan pada nilai tes akhir yaitu keseluruhan nilai post tes mendapatkan nilai rata-rata 8,87 dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).. Uji hipotesis juga menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $3,11 > 1,76$ . Artinya terdapat pengaruh permainan bingo terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun di TK Nurul Fajri Aceh Selatan.

### **B. Saran**

Berdasarkan hasil pelaksanaan yang telah dilakukan dalam penelitian, ada beberapa saran yang dapat dilaksanakan dalam proses belajar mengajar menggunakan permainan bingo untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak, diantaranya:

1. Hasil penelitian ini, dapat dijadikan salah satu dari banyaknya informasi dalam meningkatkan kualitas belajar mengajar khususnya dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini.

2. Bagi peneliti hasil penelitian ini dapat menjadi sumber informasi bagi peneliti selanjutnya dalam penggunaan media untuk mengenalkan huruf pada anak usia dini.
3. Diharapkan kepada guru dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak dengan memberikan berbagai macam media untuk menarik minat belajar anak dalam mengenal huruf.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman Fatoni, *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*, Jakarta: Rineka Cipta, 2011.
- Agus Hariyanto, *Membuat Anak Cepat Pintar Membaca*, Yogyakarta: Diva Press, 2014
- Amalia Ashara dan Khoiriyah, *Bermain Bingo: Strategi dalam Mengenalkan Bilangan Pada Anak*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini VOL. 1 No. 1. 2020.
- Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Anak Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Kencana, 2011.
- Aqib dan Muradlo, *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. Bandung: Satu Nusa, 2016.
- Arikunto, *Metode Penelitian Kualitatif*, Jakarta: Bumi Aksara, 2016.
- Basrowi & Siwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta, 2008
- Carol Seefeldt dan Barbara A Wasik. *Pendidikan Anak Usia Dini*. (Alih bahasa: Pius Nasar). Jakarta : Indeks. 2006
- Carol, *Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: PT. Indeks, 2008
- Dardjowidjojo, *Psikolinguistik: Pemahaman Bahasa Manusia*, Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2013
- Dardjowidjojo, *Psikolinguistik: Pemahaman Bahasa Manusia*, Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2003
- Dhieni Nurbiana, dkk, *Metode Pengembangan Bahasa*, Jakarta Universitas Terbuka, 2011
- Dina Novitasari Nasution dan Aman Simare, Pengaruh Permainan Bingo Kata Terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B RA Al-Qur'an Kota Padang Sidempuan T.A 2018/2019, *Jurnal Usia Dini Volume 5 No.1* 2019
- Dina Novitasari Nasution dan Aman Simare-Mare, *Pengaruh Permainan Bingo Kata Terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B RA Al-*

*Qur'an Kota Padang Sidimpuan T.A 2018/2019, Jurnal Usia Dini Volume 5 No.1 Juni 2019.*

Efendi Sofran, *Metode Penelitian Survey*, Jakarta: LP3ES,1995

Fauzaturrohmah, *Pengaruh Permainan Berburu Harta Karun ABC Modifikasi Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok A2*. Jurnal Paud Teratai. Vol. 05 No. 02, 2016

Hadari Nawawi, *Metode Penelitian Bidang Sosial*, Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2007

Hapsari & Wicaksono, V.D, *Pengaruh Metode Permainan Bingo Terhadap Motivasi dan Pemahaman Materi PPKn Kelas IV SDN Sumokembangsari Sidoarjo*. *Jurnal Penelitian Guru Sekolah Dasar*. Vol. 6. No.7. 2012

Hariyanto, *Membuat Anak Cepat Pintar Membaca*, Yogyakarta: Diva. Press, 2009

Harun Rasyid dkk. *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo. 2009

Hasan Maimunah, *Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Diva Press, 2009

Ibnu Hajar, *Dasar-dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif dalam Pendidikan*, Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2011.

Martono, *Metode Penelitian Kuantitatif Analisis Isi Dan Analisis Data Sekunder*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010

Mella Mimi Safitri dan Serli Marlina, *Efektivitas Permainan Bingo dalam Menstimulasi Kemampuan Konsep Bilangan Anak*, Jurnal Pendidikan Tambusai Vol 4 No 2. 2020.

Nana Sudjana, *Penelitian dan Penilaian*, Bandung: Sinar Baru, 2008

Nasution, *Pengaruh Permainan Bingo Kata Terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B RA Al-Qur'an Kota Padang Sidimpuan T.A 2018/2019, Jurnal Usia Dini Volume 5 No.1 Juni (2019).*

Otto, *Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2015.

Paul Ginnis, *Trik dan Taktik Mengajar-Strategi Meningkatkan Pencapaian. Pengajaran di Kelas*, Jakarta: Indeks, 2008.

- Setyawan, *Metode Permainan Bingo Matematik pada Materi Operasi Hitung Terhadap Hasil Belajar*. Jurnal Pendidikan Vol 6 No 2, 2018.
- Sheila Septiana Rahayuningsih, Tritjahjo Danny Soesilo, Mozes Kurniawan, *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Dengan Media Kotak Pintar*, Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, Vol. 9 No. 1, 2019
- Slamet Suyanto, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Hikayat Publisng, 2005
- Sudrajat dan Hana Nurwahidah, *Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Melalui Metode Permainan Bingo*, Jurnal ilmiah VISI PPTK PAUDNI. VOL 10 NO 2 (2015).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* Bandung: Alfabeta, 2016
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2012
- Supardi, *Aplikasi Statistiks Dalam Penelitian*, Jakarta: Change Publication, 2013
- Suripatty, P.J.P., Nadiroh, Nurani, Y, *Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika melalui Permainan Bingo*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4 issue-1 2020
- Tim Penyusun KBBI, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 2008
- Tuttle, Cheryl Gerson, *Thinking game for kids game kreatif Untuk Anak*, Yogyakarta: ANDI, 2013
- Zaini, *Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini*. ThufuLA: *Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, Vol 3 No 1, 2015.



SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH  
NOMOR: B-14735/Un.08/FTK/Kp.07.6/11/2022

TENTANG:  
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN  
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang a bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing Skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan bahwa saudara yang tersebut namanya dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.
- Mengingat 1 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional.  
2 Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen,  
3 Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi,  
4 Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang Perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum,  
5 Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi,  
6 Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh,  
7 Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh,  
8 Peraturan Menteri Agama Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh,  
9 Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI,  
10 Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KmK/05/2011, tentang penetapan institusi agama Islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum,  
11 Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh
- Memperhatikan Surat S.dang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tanggal 08 Desember 2021

MEMUTUSKAN

- PERTAMA Menunjukkan Saudara  
1 Muthmainnah MA  
2 Rafidah Hanum M Pd  
Sebagai Pembimbing Pertama  
Sebagai Pembimbing Kedua
- Untuk membimbing Skripsi:  
Nama Sry Rezky  
NIM 160210120  
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Judul Skripsi Pengaruh Permainan Bingo Untuk Mengenalkan Huruf Pada Anak di TK Nurul Fajri Aceh Selatan
- KEDUA Pembayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2022
- KETIGA Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Ganjil/Genap Tahun Akademik 2022/2023
- KEEMPAT Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat Keputusan ini

Ditetapkan di Banda Aceh  
tanggal 14 November 2022

Rektor  
Dekan  
Saifuddin  
Saifuddin

- Tembusan  
1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh sebagai laporan  
2. Ketua Prodi PIAUD FTK  
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dipertanggungjawabkan  
4. Mahasiswa yang bersangkutan



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-16304/Un.08/FTK.1/TL.00/12/2022  
Lamp : -  
Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,  
Kepala Sekolah TK Nurul Fajri  
Assalamu'alaikum Wr.Wb.  
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **SRY REZKY / 160210120**  
Semester/Jurusan : XIV / Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Alamat sekarang : Jl. Laks. Malahayati Gampoeng Cadek Kec. Baitussalam Kab. Aceh Besar

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Pengaruh Permainan Bingo untuk Mengenalkan Huruf pada Anak di Tk Nurul Fajri Aceh Selatan**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 16 Desember 2022  
an. Dekan  
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



Berlaku sampai : 16 Januari 2023

Habiburrahim, M.Com., M.S., Ph.D.



PEMERINTAH KABUPATEN ACEH SELATAN  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
**TK NURUL FAJRI**

Jln Bandara T Cut Ali Gampong Teupin Gajah Lorong Pendidikan - Pasie Raja Kab. Aceh Selatan  
Kode Pos. 23755

**SURAT KETERANGAN SUDAH MELAKSANAKAN PENELITIAN**

Nomor: 05 /tk.f/09 /2023

Kepala TK Nurul Gampong Teupin Gajah Kecamatan Pasie Raja Kabupaten Aceh Selatan,  
dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Sry Rezky  
Nim : 160210120  
Program studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Semester : XIV  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Alamat : CadeK, Jl. Laksamana Malahayati Kec. Baitussalam

benar telah melakukan pengumpulan data dan penelitian ilmiah untuk penyusunan skripsi dalam rangka menyelesaikan Program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, dengan judul skripsi "**Pengaruh Permainan Bingo Untuk Mengenalkan Huruf Pada Anak TK Nurul Fajri Aceh Selatan**" pada tanggal 02 s.d 07 Januari 2023 di TK Nurul Fajri Aceh Selatan.

Demikian surat ini kami sampaikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Teupin gajah, 02 Januari 2023  
Kepala TK Nurul Fajri

**RAMAIDA.S.Pd**  
Nip.197512092006042002

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN**  
**PENGARUH PERMAINAN BINGO UNTUK MENGENALKAN**  
**HURUF PADA ANAK DI TK NURUL FAJRI ACEH SELATAN**

Nama Sekolah : TK Nurul Fajri  
 Tahun Ajaran : 2022  
 Penulis : Sry Rezky  
 Nama Validator 1 : Muthmainnah, MA  
 Nama Validator 2 : Rafidhah Hanum, M.pd  
 Pekerja Validator : Dosen

**A. Petunjuk**

Lingkari nomor yang ada dalam kolom skala penilaian yang sesuai menurut bapak/ibu

**B. Penilaian ditinjau dari beberapa Aspek**

No	Aspek yang di amati	Skala penilaian
<b>I</b>	<b>FORMAT</b>	
	1. Sistem penomoran	1. Penomoran yang tidak jelas 2. Sebagian sudah jelas ③. Seluruh penomorannya sudah jelas
	2. Pengaturan tata letak	1. Letaknya tidak teratur 2. Sebagian besar sudah teratur ③. Seluruhnya sudah teratur
	3. Keseragaman penggunaan jenis ukuran dan huruf	1. Seluruhnya berbeda-beda 2. Sebagian data yang sama ③. Seluruhnya sama
	4. Tampilan instrumen	1. Tidak menarik 2. Hanya beberapa yang menarik ③. Seluruh bagian instrumen

		menarik
<b>II</b>	<b>BAHASA</b>	
	5. Kebenaran tata bahasa	1. Tidak dapat di pahami 2. Sebagian dapat di pahami ③. Dapat di pahami dengan baik
	6. Kesederhanaan pada struktur kalimat	1. Tidak sederhana 2. Sebagian sederhana ③. Keseluruhannya menggunakan kalimat sederhana
	7. Kejelasan pengisian petunjuk instrument	1. Tidak jelas 2. Ada sebagian jelas ③. Seluruhnya jelas
	8. Sifat komunikatif bahasa yang digunakan	1. Tidak baik 2. Cukup baik ③. Baik
<b>III</b>	<b>KONTEN SUBSTANSI</b>	
	9. Kesesuaian antara aspek yang diamati dengan indikator dari variable	1. Tidak sesuai 2. Sebagian sesuai ③. Seluruhnya sesuai yang di teliti
	10. Kelengkapan jumlah indikator yang diambil	1. Tidak lengkap 2. Ada sebagian besar indikator yang di ambil memuat seluruh indikator ③. Lengkap dan memuat seluruh indicator

### A. Penilaian Umum

Kesimpulan penilaian secara umum:

- a. Lembar pengamatan ini
  1. Kurang baik
  2. Cukup baik
  3. Baik
  - ④ Baik sekali
- b. Lembar pengamatan ini
  1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
  2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
  3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
  - ④ Dapat digunakan tanpa revisi

### B. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

Banda Aceh, 07 Desember 2022

Mengetahui

Validator I



Muthmainnah, MA  
NIP. 198204042015032005

Validator II



Rafidhah Hanum, M. Pd  
NIDN. 2003078903

## RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Sekolah : TK Nurul Fajri Aceh Selatan  
 Hari/ Tanggal : Sabtu/ 07 Januari 2023  
 Kelompok/ Usia : B/ 5-6 Tahun  
 Tema/ Sub Tema : Diri Sendiri/ Identitas Diri  
 Tahun Ajaran : 2022/2023  
 Pertemuan : Pretest  
 Alokasi Waktu : 120 Menit

Materi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pembiasaan</li> <li>2. Berdoa (Doa Belajar, Kedua Orang tua, Doa Dunia Akhirat)</li> <li>3. Membaca surah surah pendek</li> <li>4. Menyanyikan lagu</li> <li>5. Kemampuan mengenal huruf</li> <li>6. Mengajarkan anak untuk menjawab setiap pertanyaan mengenai huruf</li> <li>7. Mengajarkan anak menyusun huruf sesuai nama masing masing anak</li> </ol>
Alat dan Bahan	Kertas tik huruf A-Z, kertas HVS yang ada huruf A-Z, karton, kardus, tripleks, kayu, lem, gunting, penggaris, dan pensil.
Kompetensi Dasar (KD)	NAM (1.1, 1.2), SOSEM (2.7), KOG (3.5), FM (4.3), BHS (3.12), SENI (4.1)
Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak terbiasa menjawab pertanyaan</li> <li>2. Anak mampu mengenal huruf dari A-Z</li> <li>3. Anak mampu menyusun huruf dari namanya sendiri.</li> </ol>

### A. Langkah langkah Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran	Sintak Inkuiri	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	Menjelaskan Tujuan/ Mempersiapkan Anak	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Orientasi                             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Pendidik menyiapkan lingkungan alat dan bahan belajar bagi anak</li> <li>b. Penyambutan kegiatan pagi</li> </ol> </li> <li>2. Kegiatan berkumpul                             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Salam dan shalawat nabi</li> <li>b. Rencana kegiatan hari ini</li> </ol> </li> </ol>	30 Menit
Kegiatan Inti	Orientasi Anak	1. Guru menjelaskan tujuan	45 Menit

	pada Masalah	<p>pembelajaran yang akan dicapai</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Guru mengkondisikan kelas untuk melaksanakan pembelajaran.</li> <li>3. Guru mengenalkan setiap huruf kepada anak melalui media gambar</li> <li>4. Guru meminta anak menebak huruf yang ditunjukkan oleh guru</li> <li>5. Guru menyebutkan semua huruf dari A- Z yang kemudian diikuti oleh anak</li> </ol>	
Istirahat		Cuci tangan, minum, makan bersama dan bermain.	30 Menit
Penutup	Mengevaluasi Kegiatan Pertemuan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak membereskan alat permainan yang sudah dimainkan</li> <li>2. Mengajak anak diskusi tentang perasaan anak selama melakukan kegiatan bermain</li> <li>3. Melakukan evaluasi terhadap proses aktivitas yang berkenaan dengan aktivitas yang diberikan</li> <li>4. Memberikan nilai bintang pada setiap anak</li> <li>5. Anak kembali duduk di tempat masing masing</li> <li>6. Setelah melakukan pembelajaran, seluruh anak dan guru berdoa (doa penutup), bershalawat serta bersalam dengan guru.</li> </ol>	15 Menit

## RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Sekolah : TK Nurul Fajri Aceh Selatan  
 Hari/ Tanggal : Rabu/ 11 Januari 2023  
 Kelompok/ Usia : B/ 5-6 Tahun  
 Tema/ Sub Tema : Diri Sendiri/ Identitas Diri  
 Tahun Ajaran : 2022/2023  
 Pertemuan : Postest  
 Alokasi Waktu : 120 Menit

Materi	<ol style="list-style-type: none"> <li>8. Pembiasaan</li> <li>9. Berdoa (Doa Belajar, Kedua Orang tua, Doa Dunia Akhirat)</li> <li>10. Membaca surah surah pendek</li> <li>11. Menyanyikan lagu</li> <li>12. Kemampuan mengenal huruf</li> <li>13. Mengajarkan anak untuk menjawab setiap pertanyaan mengenai huruf</li> <li>14. Mengajarkan anak menyusun huruf sesuai nama masing masing anak</li> </ol>
Alat dan Bahan	Kertas tik huruf A-Z, kertas HVS yang ada huruf A-Z, karton, kardus, tripleks, kayu, lem, gunting, penggaris, dan pensil.
Kompetensi Dasar (KD)	NAM (1.1, 1.2), SOSEM (2.7), KOG (3.5), FM (4.3), BHS (3.12), SENI (4.1)
Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Anak terbiasa menjawab pertanyaan</li> <li>5. Anak mampu mengenal huruf dari A-Z</li> <li>6. Anak mampu menyusun huruf dari namanya sendiri.</li> </ol>

### B. Langkah langkah Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran	Sintak Inkuiri	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	Menjelaskan Tujuan/ Mempersiapkan Anak	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Orientasi                             <ol style="list-style-type: none"> <li>c. Pendidik menyiapkan lingkungan alat dan bahan belajar bagi anak</li> <li>d. Penyambutan kegiatan pagi</li> </ol> </li> <li>4. Kegiatan berkumpul                             <ol style="list-style-type: none"> <li>c. Salam dan shalawat nabi</li> <li>d. Rencana kegiatan hari ini</li> </ol> </li> </ol>	30 Menit
Kegiatan Inti	Orientasi Anak	6. Guru menjelaskan tujuan	45 Menit

	pada Masalah	<p>pembelajaran yang akan dicapai</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>7. Guru mengkondisikan kelas untuk melaksanakan pembelajaran.</li> <li>8. Guru mengenalkan setiap huruf kepada anak</li> <li>9. Guru meminta anak menebak huruf yang ditunjukkan</li> <li>10. Guru melempar dadu</li> <li>11. Guru meminta anak untuk mengambil kartu huruf sesuai dengan yang ada pada sisi dadu</li> <li>12. Guru meminta anak untuk menempelkan kartu huruf pada papan bingo.</li> </ol>	
Istirahat		Cuci tangan, minum, makan bersama dan bermain.	30 Menit
Penutup	Mengevaluasi Kegiatan Pertemuan	<ol style="list-style-type: none"> <li>7. Anak membereskan alat permainan yang sudah dimainkan</li> <li>8. Mengajak anak diskusi tentang perasaan anak selama melakukan kegiatan bermain</li> <li>9. Melakukan evaluasi terhadap proses aktivitas yang berkenaan dengan aktivitas yang diberikan</li> <li>10. Memberikan nilai bintang pada setiap anak</li> <li>11. Anak kembali duduk di tempat masing masing</li> <li>12. Setelah melakukan pembelajaran, seluruh anak dan guru berdoa (doa penutup), bershalawat serta bersalam dengan guru.</li> </ol>	15 Menit

## RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Sekolah : TK Nurul Fajri Aceh Selatan  
 Hari/ Tanggal : Senin/ 9 Januari 2023  
 Kelompok/ Usia : B/ 5-6 Tahun  
 Tema/ Sub Tema : Diri Sendiri/ Identitas Diri  
 Tahun Ajaran : 2022/2023  
 Pertemuan : Treatment 1  
 Alokasi Waktu : 120 Menit

Materi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pembiasaan</li> <li>2. Berdoa (Doa Belajar, Kedua Orang tua, Doa Dunia Akhirat)</li> <li>3. Membaca surah surah pendek</li> <li>4. Menyanyikan lagu</li> <li>5. Kemampuan mengenal huruf</li> <li>6. Mengajarkan anak untuk menjawab setiap pertanyaan mengenai huruf</li> <li>7. Mengajarkan anak menyusun huruf sesuai nama masing masing anak</li> </ol>
Alat dan Bahan	Kertas tik huruf A-Z, kertas HVS yang ada huruf A-Z, karton, kardus, tripleks, kayu, lem, gunting, penggaris, dan pensil.
Kompetensi Dasar (KD)	NAM (1.1, 1.2), SOSEM (2.7), KOG (3.5), FM (4.3), BHS (3.12), SENI (4.1)
Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak terbiasa menjawab pertanyaan</li> <li>2. Anak mampu mengenal huruf dari A-Z</li> <li>3. Anak mampu menyusun huruf dari namanya sendiri.</li> </ol>

### A. Langkah langkah Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran	Sintak Inkuiri	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	Menjelaskan Tujuan/ Mempersiapkan Anak	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Orientasi                             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Pendidik menyiapkan lingkungan alat dan bahan belajar bagi anak</li> <li>b. Penyambutan kegiatan pagi</li> </ol> </li> <li>2. Kegiatan berkumpul                             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Salam dan shalawat nabi</li> <li>b. Rencana kegiatan hari ini</li> </ol> </li> </ol>	30 Menit
Kegiatan Inti	Orientasi Anak pada Masalah	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan</li> </ol>	45 Menit

		<p>dicapai</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Guru mengkondisikan kelas untuk melaksanakan pembelajaran.</li> <li>3. Guru mengenalkan setiap huruf kepada anak</li> <li>4. Guru meminta anak menebak huruf yang ditunjukkan</li> <li>5. Guru melempar dadu</li> <li>6. Guru meminta anak untuk mengambil kartu huruf sesuai dengan yang ada pada sisi dadu</li> <li>7. Guru meminta anak untuk menempelkan kartu huruf pada papan bingo.</li> </ol>	
Istirahat		Cuci tangan, minum, makan bersama dan bermain.	30 Menit
Penutup	Mengevaluasi Kegiatan Pertemuan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak membereskan alat permainan yang sudah dimainkan</li> <li>2. Mengajak anak diskusi tentang perasaan anak selama melakukan kegiatan bermain</li> <li>3. Melakukan evaluasi terhadap proses aktivitas yang berkenaan dengan aktivitas yang diberikan</li> <li>4. Memberikan nilai bintang pada setiap anak</li> <li>5. Anak kembali duduk di tempat masing masing</li> <li>6. Setelah melakukan pembelajaran, seluruh anak dan guru berdoa (doa penutup), bershalawat serta bersalam dengan guru.</li> </ol>	15 Menit

## RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Sekolah : TK Nurul Fajri Aceh Selatan  
 Hari/ Tanggal : Selasa/ 10 Januari 2023  
 Kelompok/ Usia : B/ 5-6 Tahun  
 Tema/ Sub Tema : Diri Sendiri/ Identitas Diri  
 Tahun Ajaran : 2022/2023  
 Pertemuan : Treatment 2  
 Alokasi Waktu : 120 Menit

Materi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pembiasaan</li> <li>2. Berdoa (Doa Belajar, Kedua Orang tua, Doa Dunia Akhirat)</li> <li>3. Membaca surah surah pendek</li> <li>4. Menyanyikan lagu</li> <li>5. Kemampuan mengenal huruf</li> <li>6. Mengajarkan anak untuk menjawab setiap pertanyaan mengenai huruf</li> <li>7. Mengajarkan anak menyusun huruf sesuai nama masing masing anak</li> </ol>
Alat dan Bahan	Kertas tik huruf A-Z, kertas HVS yang ada huruf A-Z, karton, kardus, tripleks, kayu, lem, gunting, penggaris, dan pensil.
Kompetensi Dasar (KD)	NAM (1.1, 1.2), SOSEM (2.7), KOG (3.5), FM (4.3), BHS (3.12), SENI (4.1)
Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak terbiasa menjawab pertanyaan</li> <li>2. Anak mampu mengenal huruf dari A-Z</li> <li>3. Anak mampu menyusun huruf dari namanya sendiri.</li> </ol>

### A. Langkah langkah Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran	Sintak Inkuiri	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	Menjelaskan Tujuan/ Mempersiapkan Anak	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Orientasi                             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Pendidik menyiapkan lingkungan alat dan bahan belajar bagi anak</li> <li>b. Penyambutan kegiatan pagi</li> </ol> </li> <li>2. Kegiatan berkumpul                             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Salam dan shalawat nabi</li> <li>b. Rencana kegiatan hari ini</li> </ol> </li> </ol>	30 Menit
Kegiatan Inti	Orientasi Anak	1. Guru menjelaskan tujuan	45 Menit

	pada Masalah	<p>pembelajaran yang akan dicapai</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Guru mengkondisikan kelas untuk melaksanakan pembelajaran.</li> <li>3. Guru mengenalkan setiap huruf kepada anak</li> <li>4. Guru meminta anak menebak huruf yang ditunjukkan</li> <li>5. Guru melempar dadu</li> <li>6. Guru meminta anak untuk mengambil kartu huruf sesuai dengan yang ada pada sisi dadu</li> <li>7. Guru meminta anak untuk menempelkan kartu huruf pada papan bingo.</li> </ol>	
Istirahat		Cuci tangan, minum, makan bersama dan bermain.	30 Menit
Penutup	Mengevaluasi Kegiatan Pertemuan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak membereskan alat permainan yang sudah dimainkan</li> <li>2. Mengajak anak diskusi tentang perasaan anak selama melakukan kegiatan bermain</li> <li>3. Melakukan evaluasi terhadap proses aktivitas yang berkenaan dengan aktivitas yang diberikan</li> <li>4. Memberikan nilai bintang pada setiap anak</li> <li>5. Anak kembali duduk di tempat masing masing</li> <li>6. Setelah melakukan pembelajaran, seluruh anak dan guru berdoa (doa penutup), bershalawat serta bersalam dengan guru.</li> </ol>	15 Menit

## LEMBAR OBSERVASI

### PENGARUH PERMAINAN BINGO UNTUK MENGENALKAN HURUF PADA ANAK DI TK NURUL FAJRI ACEH SELATAN

Nama Sekolah : TK Nurul Fajri Aceh Selatan

Semester/ Bulan : II/ Januari

Hari/ Tanggal : Senin/ 9 Januari 2023

Kelompok Usia : 5-6 Tahun

Nama Anak :

#### A. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda ceklis pada kolom yang sesuai dengan bapak, ibu amati

Skor 1 : Belum Berkembang (BB)

Skor 2 : Mulai Berkembang (MB)

Skor 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Skor 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

#### B. Lembar Pengamatan

No	Aspek yang dikembangkan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Menyebutkan simbol- simbol huruf yang dikenal		✓		
2.	Mengenal suara huruf awal dari nama benda- benda yang ada disekitarnya			✓	
3.	Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf		✓		

Aceh Selatan....Januari 2023

Mengetahui

Kepala Sekolah

Ramaida; S.Pd

Observer

Agusmi Rauza KS, S. Pd

## LEMBAR OBSERVASI

### PENGARUH PERMAINAN BINGO UNTUK MENGENALKAN HURUF PADA ANAK DI TK NURUL FAJRI ACEH SELATAN

Nama Sekolah : TK Nurul Fajri Aceh Selatan

Semester/ Bulan : II/ Januari

Hari/ Tanggal : Senin/ 9 Januari 2023

Kelompok Usia : 5-6 Tahun

Nama Anak :

#### A. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda ceklis pada kolom yang sesuai dengan bapak, ibu amati

Skor 1 : Belum Berkembang (BB)

Skor 2 : Mulai Berkembang (MB)

Skor 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Skor 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

#### B. Lembar Pengamatan

No	Aspek yang dikembangkan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Menyebutkan simbol- simbol huruf yang dikenal		✓		
2.	Mengenal suara huruf awal dari nama benda- benda yang ada disekitarnya		✓		
3.	Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf		✓		

Aceh Selatan....Januari 2023

Mengetahui

Kepala Sekolah

Ramaida, S.Pd

Observer

Agusmi Rauza K.S, S. Pd

## LEMBAR OBSERVASI

### PENGARUH PERMAINAN BINGO UNTUK MENGENALKAN HURUF PADA ANAK DI TK NURUL FAJRI ACEH SELATAN

Nama Sekolah : TK Nurul Fajri Aceh Selatan

Semester/ Bulan : II/ Januari

Hari/ Tanggal : Senin/ 9 Januari 2023

Kelompok Usia : 5-6 Tahun

Nama Anak :

#### A. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda ceklis pada kolom yang sesuai dengan bapak, ibu amati

Skor 1 : Belum Berkembang (BB)

Skor 2 : Mulai Berkembang (MB)

Skor 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Skor 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

#### B. Lembar Pengamatan

No	Aspek yang dikembangkan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Menyebutkan simbol- simbol huruf yang dikenal	✓			
2.	Mengenal suara huruf awal dari nama benda- benda yang ada disekitarnya		✓		
3.	Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf			✓	

Aceh Selatan.....Januari 2023

Mengetahui

Kepala Sekolah

Ramaida, S.Pd

Observer

Agusmi Rauza KS, S. Pd

PRETEST (07 Januari 2023)



Guru Mengajarkan Huruf kepada anak dari A - Z

Treatment (09-10 Januari 2023)

Treatment 1

Treatment 2



Guru Mengajarkan Huruf kepada anak melalui papan bingo

Postest ( 11 Januari 2023 )



Guru dan anak bermain papan bingo



Foto bersama wali kelas dan anak-anak