

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

Marta Sirait¹, Nyimas Muazzomi², Sri Indriani Harianja³

Universitas Jambi

¹martasirait104@gmail.com, ²nyimas.muazzomi@unja.ac.id,

³sriindrianiharianja@unja.ac.id

Article History: Received: Mei 2025, Accepted: 2025, Published: Juni 2025

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

Kata Kunci: Permainan Bingo, Perkembangan Keaksaraan, Usia 4-5 Tahun.

PENDAHULUAN

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

Dalam Undang – undang Sisdiknas tahun 2003 pasal 1 ayat 14 menegaskan Pendidikan anak usia dini merupakan usaha pengembangan yang diberikan bagi seseorang sejak dilahirkan hingga dengan usia enam tahun yang diupayakan dengan memberikan rangsangan pendidikan agar dapat mendorong pertumbuhan serta perkembangan jasmani dan rohani sehingga anak mempunyai kesiapan untuk memasuki pendidikan yang lebih lanjut (Saputra, 2018). Sedangkan menurut Sofyan & Utami (2023) Pendidikan anak usia dini adalah suatu Pendidikan yang diberikan dengan maksud untuk mendukung pertumbuhan serta perkembangan anak secara menyeluruh dan menitikberatkan pada pengembangan seluruh aspek perkembangan anak.

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

dapat menciptakan berbagai macam keunikan dalam diri yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak.

Didalam Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang Standar PAUD pasal 10 tercantum 6 aspek perkembangan yang perlu ditingkatkan pada anak usia dini diantaranya adalah aspek perkembangan bahasa. Perkembangan bahasa pada anak usia dini akan berkembang bersama – sama seiring bertambahnya usia (Sulistyawati & Sujarwo, 2016). Kemampuan bahasa merupakan suatu hal yang penting yang harus diperhatikan oleh setiap pendidik yang harus ditanamkan sejak usia dini karena pada fase inilah anak dapat merespon apa yang dilihat, didengar dan dirasakan, bahasa dapat juga diartikan sebagai alat untuk menyampaikan informasi kepada orang lain (Azhari, 2021).

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

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di lapangan yakni di TK Negeri 24 Desa Suka Makmur Kecamatan Sungai Bahar diperoleh informasi bahwa jumlah siswa kelompok A sebanyak 27 siswa yang terbagi menjadi 2 kelas yaitu A1:13 dan A2:14. Dari kedua kelas tersebut peneliti mengidentifikasi permasalahan kemampuan mengenai perkembangan keaksaraan pada anak usia 4 – 5 tahun dikelas A2 masih terbilang rendah karena terdapat fenomena seperti: 1) Anak belum mampu mengenal simbol – simbol huruf abjad A-Z dengan benar, 2) Masih ditemukannya anak yang tidak dapat mengenal suara hewan / benda yang ada disekitarnya, 3) Saat diperintah untuk membuat coretan sesuai dengan imajinasinya sendiri anak masih mengalami kesulitan, 4) Masih terdapat anak yang belum mampu meniru huruf A – Z baik itu dalam menuliskan ataupun mengucapkannya.

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

huruf yang ditunjuknya.

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

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

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

kemampuan sosial, mengembangkan kreativitas dan kemampuan berpikir, anak dapat menuangkan ide - idenya, dan membantu memperluas pengetahuan serta wawasan anak (Isnindyawati & Hariyanti, 2023). Salah satu cara untuk meningkatkan perkembangan keaksaraan anak usia dini yaitu dengan cara bermain.

Pada dasarnya dunia anak merupakan dunia bermain, anak cenderung menghabiskan waktunya untuk bermain. Hal ini dapat kita lihat didalam kehidupan sehari - hari bahwa waktu bermain anak lebih banyak dibandingkan dengan waktu belajar, maka kita perlu menstimulasi atau memberikan pembelajaran bagi anak dengan cara bermain karena belajar pada anak usia dini adalah bermain dan bermain bagi anak usia dini adalah belajar (Pratiwi, 2017). Sejalan dengan pendapat yang diutarakan oleh Harianja, Kartika & Septiani (2024) bahwa pada dasarnya anak usia dini belajar sambil bermain karena dengan bermain anak dapat mengeksplorasi pengetahuannya serta dapat juga mengembangkan aspek - aspek yang ada di dalam dirinya. Maka untuk meningkatkan perkembangan keaksaraan anak maka penulis menerapkan suatu kegiatan permainan yaitu permainan bingo.

Permainan bingo adalah aktivitas yang dapat digunakan sesuai dengan tema ataupun mata pelajaran. Dapat dilakukan dengan cara anak - anak memilih jawaban yang memungkinkan untuk ditempel dalam kotak bingo. Permainan bingo ini bisa membantu untuk mempengaruhi perkembangan keaksaraan anak usia dini. Selain itu permainan bingo juga dapat membantu mengembangkan aspek lainnya. Tetapi penelitian ini hanya fokus pada perkembangan keaksaraan. Pada permainan ini pendidik akan memberikan anak pertanyaan untuk dijawab dan kemudian anak mencocokkan jawabannya dengan papan bingo (Syafni, 2020).

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

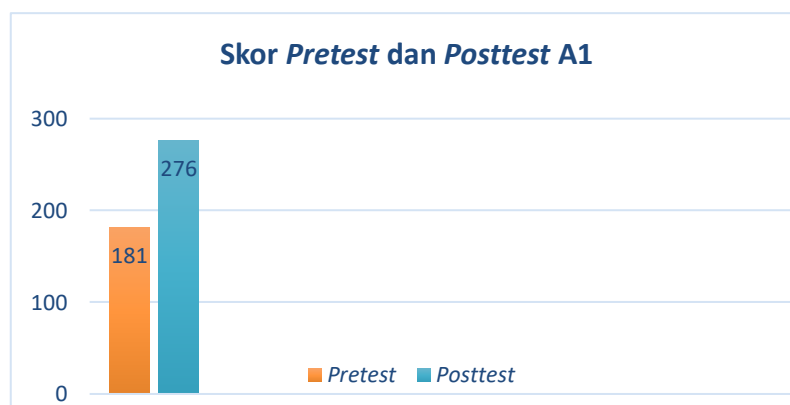
Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan di atas maka peneliti tertarik untuk melihat pengaruh dari permainan bingo terhadap perkembangan keaksaraan pada anak usia 4 - 5 tahun di TK

Negeri 24 Desa Suka Makmur Kecamatan Sungai Bahar. Dengan dilaksanakannya penelitian ini maka dapat diketahui berapa besar peningkatan perkembangan keaksaraan pada anak usia 4 – 5 tahun di TK Negeri 24 Desa Suka Makmur Kecamatan Sungai Bahar setelah menggunakan permainan bingo dan sebelum menggunakan permainan bingo. Dari penjelasan tersebut, maka peneliti membuat penelitian denngan judul “Pengaruh Permainan Bingo Terhadap Perkembangan Keaksaraan Anak Usia 4 – 5 Tahun di TK Negeri 24 Desa Suka Makmur Kecamatan Sungai Bahar”

METODE PENELITIAN

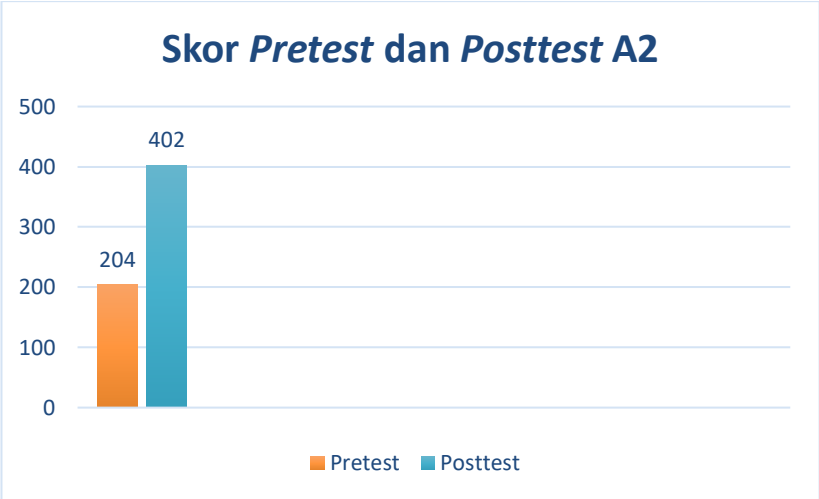
Penelitian ini di laksanakan di TK Negeri 24 Desa Suka Makmur Kecamatan Sungai Bahar. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen. Desain yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian *Quasi Experimental Design* (eksperimen semu) dengan rancangan *non-equivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelompok A TK Negeri 24 Desa Suka Makmur Kecamatan Sungai Bahar yang terdiri dari 27 siswa. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 14 siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *nonprobability sampling* dengan jenis *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa teknik observasi (pengamatan langsung) dan menggunakan skala *likert*. Peneliti menggunakan tes validasi isi untuk melakukan penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 1 Skor Pretest dan Posttest Kelas Kontrol

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



Gambar 2 Skor *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

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

Tabel 2 Uji Normalitas Data

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
1	Hasi Pretest A1 (Kontrol)	,224	13	,072	,878	13	,066
	Posttest A1 (Kontrol)	,205	13	,140	,901	13	,139
	Pretest A2 (Eksperimen)	,216	14	,076	,902	14	,120

Posttest A2 (Eksperimen)	,161	14	,200*	,924	14	,253
-----------------------------	------	----	-------	------	----	------

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

a. *Lilliefors Significance Correction*

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

Tabel 3 Uji Homogenitas Data

Test of Homogeneity of Variance

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

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

Tabel 4 Uji Hipotesis Data

Independent Samples Test

		<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>		<i>t-test for Equality of Means</i>					
								<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>	
								<i>Lower</i>	<i>Upper</i>
<i>F</i>	<i>Sig.</i>	<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>	<i>Mean Difference</i>	<i>Std. Error Difference</i>			

Hasil Belajar Keaksaraan dan Kelas Kontrol Eksperimen	<i>Equal variances assumed</i>	,002	,968	14,455	25	,000	7,484	,518	-8,550	-6,417
	<i>Equal variances not assumed</i>			14,391	24,106	,000	7,484	,520	-8,557	-6,411

Adapun ketentuan pengambilan keputusan, yaitu:

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

Berdasarkan tabel diatas diperoleh data uji *independent samples test* dengan memakai software SPSS 22 mendapatkan nilai Sig. (2-tailed) 0,000 < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat di simpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara perkembangan keaksaraan anak usia 4-5 tahun di TK Negeri 24 Suka Makmur pada data *pretest* dan *posttest*.

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

Tabel 5 Independent Sample Test

Group Statistics

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

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

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

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

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

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

Pengujian hipotesis terhadap hasil yang dimana peneliti menggunakan *independent sample t test*, yaitu diperoleh hasil nilai Sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat diambil keputusan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media permainan bingo terhadap perkembangan keaksaraan anak usia dini. Kemudian dari hasil penjabaran *pretest* dan *posttest* terdapat *t* hitung sejumlah 14,455 menyamakan *t* tabel 2,060 maka *t* hitung $>$ *t* tabel. Ini menunjukkan pengaruh media permainan bingo terhadap perkembangan keaksaraan anak usia 4-5 tahun. Dengan *t* hitung sebesar 14,455 maka sebanding *t* tabel dengan ($df = n - 2$ ($27 - 2 = 25$)). Diketahui taraf signifikan $\alpha = 0,05$ yakni 2,060.

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

Selanjutnya dalam penelitian Suripatty, Nadiroh, dan Nurani (2020) berpendapat bahwa penggunaan permainan bingo dalam kegiatan pembelajaran di kelas dapat mendorong peningkatan kreativitas serta

hasil belajar anak, sejalan dengan tahapan perkembangan mereka. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak terlihat antusias dan terlibat secara aktif setelah mengikuti aktivitas permainan bingo. Dimana permainan bingo sangatlah membantu anak dalam memahami konsep-konsep yang mengharuskan anak untuk mencari huruf-huruf yang sesuai. Kemudian Aqib dan Murtadlo (2016) mengatakan bahwa penggunaan permainan bingo memiliki beberapa keunggulan diantaranya anak dapat memperbanyak kosa kata, lalu merupakan permainan yang aktif, inovatif, kreatif, efektif serta menyenangkan bagi anak. Bahan yang digunakan untuk permainan bingo juga sangatlah mudah, dapat disajikan dengan tabel huruf dan juga gambar-gambar yang bisa menarik perhatian anak.

Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian Nasution & Simaremare (2019) yang menunjukkan bahwa media permainan bingo dapat membantu anak lebih memahami simbol huruf dan kata dengan cepat, selanjutnya permainan bingo ini bisa menangkap bunyi lafal dari suatu huruf, serta anak juga dapat mengingat bentuk dari nama-nama benda, sehingga melalui media permainan bingo ini sangat membantu dalam proses pembelajaran. Selanjutnya Widyahening (2022) mengatakan dengan menggunakan media bingo *game* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran terbaik yang diterapkan dalam proses pembelajaran kosa kata bahasa Inggris dengan tema buah-buahan, hewan, dan tumbuhan dimana anak harus mencoret dan memberi nomor lalu menyebutkan kosa kata buah-buahan, hewan, dan tumbuhan pada gambar yang telah mereka hafalkan tersebut serta melewati lima kata secara vertikal, horizontal atau diagonal dan berteriak bingo. Dengan menggunakan media ini khususnya di TK dapat meningkatkan penguasaan kosa kata anak-anak usia dini.

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

Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media permainan bingo memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan keaksaraan anak usia

4-5 tahun di TK Negeri 24 Suka Makmur dan memberikan pengaruh positif yang dapat meningkatkan aspek perkembangan, kemampuan serta kecerdasan anak yang lainnya.

KESIMPULAN

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

DAFTAR PUSTAKA

- Alpian, Y., Anggraeni, S. W., Wiharti, U., & Soleha, N. M. (2019). Pentingnya pendidikan bagi manusia. *Jurnal buana pengabdian*, 1(1).
- Aqib & Murtadlo. (2016). *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. Bandung: Satu Nusa.
- Azhari, S. (2021). Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita Di Lembaga Paud Meraje Gune. *WISDOM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2).
- Dhieni, N, dkk. (2011). *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta Universitas Terbuka

- Erniwati, E., & Fitriani, W. (2020). Faktor-Faktor Penyebab Orang Tua Melakukan Kekerasan Verbal Pada Anak Usia Dini. Yaa Bunayya: *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1).
- Fanni, S., Bachri, B. S., & Jannah, M. (2022). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak Tk Kelompok A. *Jurnal Psikologi Teori Dan Terapan*, 13(2).
- Febyana, A. (2021). Efektivitas Permainan Bingo Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Alphabet Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Skripsi*. (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Magelang).
- Haiah, U., Wahidah, F., & Rusydi, M. (2025). Pengelolaan Strategi Aktif Learning Dalam Kurikulum Merdeka Belajar di MTs Zaidul Ali. *Journal of Indigenous Islamic Education*, 1(1), 10-19.
- Harianja, S. I., Kartika, W., & Septiani, N. (2024). Implementasi Permainan Kalkulator Jari Untuk Melatih Numerasi Anak Usia Dini Di Tk Pertiwi Kuala Tungkal. Atthiflah: *Journal of Early Childhood Islamic Education*, 11(1).
- Hariyono, Y., & Wahidah, F. (2025, January). Pengelolaan Pembelajaran PAI dalam Membentuk Karakter Islam Nusantara. In *Proceedings Annual Conference on Moderate Islamic Studies* (Vol. 1, No. 1, pp. 46-55).
- Haryanti, D., & Tejaningrum, D. (2020). *Keaksaraan Awal Anak Usia Dini*. Penerbit NEM.
- Isnindyawati, A., & Hariyanti, D. P. D. (2023). Kemampuan Mengenal Keaksaraan Awal Melalui Media Flashcard Pada Usia 5-6 Tahun. *Prosiding Seminar nasional" Transisi PAUD ke SD yang menyenangkan"*.
- Muazzomi, N. (2017). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Pendidikan Anak Usia Dini Melalui Aplikasi Microsoft Powerpoint. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 17(1).
- Mubarok, M. I., Arifin, Z., & Wahidah, F. (2025). Pengelolaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Kurikulum Merdeka Belajar di SD NU 08 Ma'arif Wuluhan. *Journal of Indigenous Islamic Education*, 1(1), 43-52.

- Nasution, D. N., & Simare-Mare, A. (2019). Pengaruh Permainan Bingo Kata Terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B RA Al-Qur'an Kota Padang Sidimpunan TA 2018/2019. *Jurnal Usia Dini E- ISSN*, 2502, 7239.
- Oktaviani. (2019). Penerapan Pembelajaran Aktif Dengan Metode Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Mibar Ilmu* 24(1).
- Pratiwi, W. (2017). Konsep bermain pada anak usia dini. Tadbir: *jurnal Manajemen pendidikan islam*, 5(2).
- Priyanto, A. (2014). pengembangan kreativitas pada anak usia dini melalui Aktivitas bermain. *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, (2).
- Ramadi, R. A. (2017). Mengembangkan Aspek Keaksaraan Anak Dalam Mengenal Simbol-simbol Menggunakan Kombinasi Metode Bercakap Cakap Dengan Model Make A Match dan Metode Pemberian Tugas Pada Anak Kelompok A Di Tk Aisyiyah 23 Banjarmasin. *Jurnal Langsat*, 4(2).
- Rezky, S. (2023). *Pengaruh Permainan Bingo Untuk Mengenalkan Huruf Pada Anak di TK Nurul Fajri Aceh Selatan* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry).
- Rosdiana, D., Cecep, C., & Gianistika, C. (2023). Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Melalui Aplikasi Quizizz. *Plamboyan Edu*, 1(2).
- Rosyadi, A. F., Fachrunnisa, R., & Sofyan, H. (2024). Persepsi Orang Tua Tentang Pembelajaran Calistung Bagi Anak Usia Dini Di RA Quhas Kindergarten Kota Jambi. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Teori dan Hasil Pendidikan Dasar*, 3(1).
- Saputra, A. (2018). Pendidikan Anak Pada Usia Dini. At-Ta'dib: *Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*.
- Sari, F. A., Hafidah, R., & Nurjanah, N. E. (2020). Peningkatan Kemampuan Keaksaraan Awal Melalui Sandpaper Letter Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Kumara Cendekia*, 8(1).
- Sholeha, K. N., Wahidah, F., & Yusmira, Z. (2024). ANALYSIS OF EARLY CHILDHOOD EDUCATION MANAGEMENT IN THE

INTERNALIZATION OF ECOLOGICAL-RELIGIOUS MORAL VALUES AT RAUDHOTUL ATHFAL. AL-MAFAZI: JOURNAL OF ISLAMIC EDUCATION MANAGEMENT, 2(2), 77-91.

- Sofyan, H., & Utami, W. S. (2023). Pengaruh Media Tutup Botol Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Islam Terpadu Al Muthmainnah Jambi. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru Paud Stkip Siliwangi Bandung*, 9(2).
- Sulistyawati, E. E., & Sujarwo, S. (2016). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Video Compact Disc Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *JPPM (Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 3(1).
- Suripatty, P.J.P., Nadiroh,, Nurani, Y. (2020). Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika melalui Permainan Bingo. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1).
- Syafni, M. (2020). Pengaruh Permainan Bingo Dalam Kemampuan Memahami Bahasa Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Kelurahan Kampung Jawa 1 Kota Pariaman. *Spektrum: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*, 8(3).
- Wahidah, F., & Sinta, D. (2025). Empowering Teenagers Through Gender-Segregation Education: A Case Study On School Management. *Al-Tarbawi Al-Haditsah: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(2), 220-243.
- Widyahening, C. T., & Sufa, F. F. (2022). Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris dengan Media Bingo Game bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1135-1145.