

Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Bingo Huruf Awal Pada Anak Usia 4-6 Tahun di SPS PAUD Kamboja Menteng Jakarta Pusat

Endang Sri Rahayu

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Trilogi, Indonesia

sriahayuendang070@gmail.com

Roostrianawahti Soekmono

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Trilogi, Indonesia

roostri73@trilogi.ac.id

Abstrak Tahap awal proses membaca pada anak usia dini dimulai dengan memperkenalkan huruf, suara, dan kata-kata yang sederhana. Kemampuan mengenal huruf kecil pada peserta didik usia 4-6 tahun di SPS PAUD Kamboja Menteng Jakarta Pusat masih rendah berdasarkan observasi awal. Oleh karena itu peneliti mengadakan Penelitian Tindakan Kelas dengan model John Eliot untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui permainan bingo huruf awal. Penelitian direncanakan satu siklus dengan 8 langkah. Subyek penelitian sebanyak 15 anak usia 4 s.d. 6 tahun. Berdasarkan hasil penelitian Tindakan kelas pada siklus I yang terdiri 8 langkah untuk meningkatkan Kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-6 tahun melalui permainan bingo huruf awal di SPS PAUD Kamboja Menteng terjadi peningkatan sebesar 54%. Pada pra Tindakan kemampuan mengenal huruf sebesar 42% kemudian setelah dilakukan Tindakan pada siklus I meningkat menjadi 96%. Sehingga sudah melampaui kriteria keberhasilan sebesar 80% dan tidak perlu dilakukan Tindakan siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa permainan bingo huruf awal dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4 s.d. 6 tahun.

Kata kunci: Kemampuan Mengenal Huruf, Permainan Bingo Huruf Awal.

Abstract *The initial stage of the reading process in early childhood begins with introducing letters, sounds and simple words. The ability to recognize lower case letters among students aged 4-6 years at SPS PAUD Kamboja Menteng, Central Jakarta is still low based on initial observations. Therefore, researchers conducted Classroom Action Research using the John Eliot model to improve the ability to recognize letters through the initial letter bingo game. The research was planned in one cycle with 8 steps. The research subjects were 15 children aged 4 s.d. 6 years. Based on the results of classroom action research in cycle I which consisted of 8 steps to improve the ability to recognize letters in children aged 4-6 years through the initial letter bingo game at SPS PAUD Kamboja Menteng, there was an increase of 54%. In pre-action, the ability to recognize letters was 42%, then after taking action in cycle I it increased to 96%. So that it has exceeded the success criteria of 80% and there is no need to take action in cycle II. This shows that the initial letter bingo game can improve the ability to recognize letters in children aged 4 to. 6 years.*

Keywords: Letter Recognition Skills, Early Letter Bingo Game.

Pendahuluan

Bahasa sebagai sistem komunikasi yang cukup rumit, memanfaatkan simbol-simbol dalam bentuk verbal dan non-verbal untuk mentransmisikan ide, emosi, dan informasi antara individu atau kelompok. Lingkup bahasa tidak hanya terbatas pada komunikasi lisan, melainkan juga melibatkan beragam bentuk ekspresi seperti tulisan, isyarat, musik, gerakan tubuh, gestur, dan pantomim (Hurlock, 2017).

Tahapan Perkembangan bahasa anak melibatkan beberapa tahapan penting yaitu mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Setiap tahapan ini merupakan fondasi yang penting dalam pengembangan kemampuan berbahasa anak (K.D. Bromley, 1992).



Membaca sebagai salah satu keterampilan berbahasa yang sangat penting. Proses membaca memungkinkan anak untuk memahami, menafsirkan, dan menggunakan kata-kata tertulis untuk memperluas wawasannya tentang dunia di sekitarnya. Kemampuan membaca membantu anak mengembangkan keterampilan literasi yang diperlukan untuk belajar di sekolah dan juga untuk berinteraksi dengan dunia secara lebih efektif (Sari, 2020).

Diperluasnya pemahaman bahwa tahap awal proses membaca pada anak usia dini umumnya dimulai dengan memperkenalkan huruf, suara, dan kata-kata yang sederhana. Melalui aktivitas membaca yang disesuaikan dengan tingkat usia, anak-anak dapat memperoleh keterampilan mengenali huruf, membentuk kata-kata, memahami cerita sederhana, dan pada akhirnya, menguasai pemahaman terhadap teks yang lebih kompleks sejalan dengan perkembangan mereka (Masfufah, 2021). Memperkenalkan anak ke dalam dunia buku dan membiasakan mereka dengan kegiatan membaca secara rutin juga dapat memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan keterampilan berbahasa, memperluas kosa kata, serta mendukung perkembangan mereka sebagai pembaca yang terampil dan mampu memahami isi bacaan (Abidin et al., 2018). Elemen Dasar-dasar Literasi, Sain, Matematika, Tehnologi, Rekayasa dan Seni untuk Sub Elemen Dasar-dasar Literasi pada pra-membaca di kurikulum merdeka memiliki Capaian Perkembangan (CP), Anak menunjukkan minat, kegemaran, dan berpartisipasi dalam kegiatan pramembaca dan pramenulis (Kemendikbudristek, 2022). Agar anak menunjukkan minat, dan kegemaran pada kegiatan pra-membaca, guru dapat menggunakan permainan-permainan pra-membaca.

Aktivitas seperti permainan Bingo dapat menjadi metode yang menghibur dan efektif untuk mendukung perkembangan kemampuan anak-anak dalam mengenali huruf-huruf awal. Dalam situasi pembelajaran, permainan Bingo dapat diadaptasi dengan cara yang mendukung anak-anak dalam meningkatkan keterampilan membaca dan mengenali kosakata (Tri Widyahening & Sufa, 2021). Bentuk Permainan Bingo yang dimaksud berupa kotak-kotak pada kartu permainan biasanya terdiri dari kata-kata atau huruf-huruf yang relevan dengan pembelajaran anak-anak. Anak-anak kemudian diberikan kartu yang berisi rangkaian huruf atau kata-kata tersebut. Guru atau pengajar kemudian membacakan kata atau huruf secara acak, dan anak-anak mencari atau menempelkan huruf atau gambar yang sesuai dengan apa yang dibacakan ke kartu Bingo mereka (Mawaddah, 2017). Permainan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf awal atau kata-kata, tetapi juga dapat membantu meningkatkan konsentrasi, keterampilan mendengarkan, dan keterampilan sosial melalui interaksi antar sesama pemain.

Apabila disesuaikan dengan usia dan tingkat kemampuan anak-anak, permainan Bingo dapat menjadi kegiatan yang menarik bagi mereka. Dengan pendekatan ini, permainan Bingo dapat menjadi instrumen yang efisien dalam membuat proses pembelajaran menjadi lebih menghibur dan interaktif bagi anak-anak, sambil memberikan peluang bagi mereka untuk meningkatkan kemampuan membaca dan bahasa (Nasution & Simaremare, 2019).



Berdasarkan observasi awal pada tanggal 10 Oktober 2023 di PAUD Kamboja pada anak usia 4 s.d. 6 tahun yang terdiri dari lima belas anak. Peneliti mengelompokkan huruf yang dikenal anak menjadi 3 kategori yaitu huruf yang sedikit dikenal anak ada 5 huruf (h, m, p, q, w) sebanyak 71%; huruf yang cukup dikenal anak ada 15 huruf (e, f, g, j, k, l, n, r, s, t, u, v, x, y, z) sebanyak 43%; dan huruf yang banyak dikenal anak ada 6 huruf (a, b, c, d, i, o) sebanyak 21%. Berdasarkan hasil observasi tersebut terlihat bahwa ada kecenderungan orangtua mengenalkan huruf besar ke anak sehingga anak kurang mengenal huruf kecil yang bentuknya berbeda dengan huruf besar seperti , e ,f ,g, h, l, m , q, r, t, w Selain itu PAUD Kamboja sudah mengenalkan huruf vocal a, i, u, e, o dan a, b, c, d, sehingga anak banyak mengenal huruf a, i, u, e, o dan a, b, c, d.

Kegiatan mengenal huruf dilakukan di rumah oleh orangtua dengan menggunakan media poster huruf besar dan lembar kerja atau majalah. Mereka melakukan tidak melalui permainan Hal ini terjadi karena media permainan pra-membaca masih sangat terbatas sehingga orangtua cenderung menggunakan media yang mudah didapat. Pembelajaran mengenal huruf awal di sekolah juga dilakukan dengan menggunakan media poster, puzzle huruf, lembar kerja dan buku paket.

Proses pembelajaran pra-membaca khususnya mengenal huruf awal kadang-kadang dilakukan dengan cara dipaksa atau tidak melalui permainan sehingga anak tidak tertarik. Hal ini tidak sesuai dengan perkembangan pra-membaca anak. Developmentally Appropriate Practice (DAP) yaitu Pendidikan yang sesuai dengan tahapan-tahapan perkembangan anak membahas cara yang sesuai untuk pembelajaran literasi awal (early literacy) (Bredekamp, 2019). Menurut DAP, early literacy dilakukan dengan menenggelamkan anak dalam interaksi aktif dengan berbagai bahan tercetak sejak usia dini, bukan dengan kegiatan klasikal, bukan drill membaca, bukan praktik keterampilan membaca secara terisolasi dan bukan berupa tes membaca. Membaca adalah proses yang aktif antara anak dengan guru, serta anak dengan anak lain. Guru sebaiknya menyediakan bimbingan pada saat anak praktik dan mulai mencoba. Pijakan tersebut penting, sampai akhirnya anak melakukan secara mandiri.

Berdasarkan beberapa masalah di atas peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian mengenai kemampuan mengenal huruf dengan permainan bingo huruf awal pada anak usia 4-6 tahun di PAUD Kamboja.

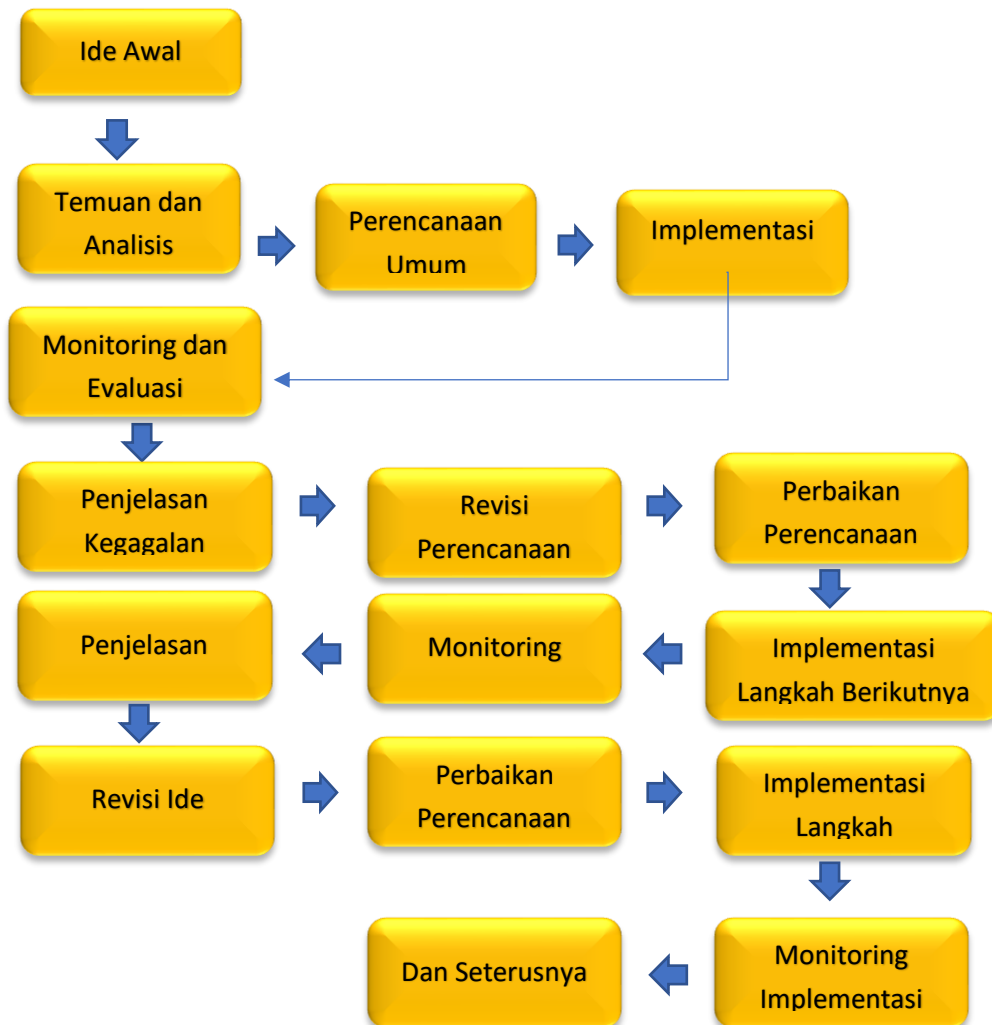
Identifikasi Masalah Identifikasi masalah diperoleh dari latar belakang masalah pembelajaran pra-membaca di PAUD Kamboja diantaranya sebagai berikut :

Kemampuan mengenal huruf anak usia 4 s.d. 6 tahun masih rendah Belum adanya permainan yang dapat meningkatkan membaca permulaan bagi anak usia 4-5 tahun di PAUD Kamboja. Masih kurangnya media pembelajaran pra-membaca yang menarik minat anak dalam pembelajaran pra-membaca di rumah maupun di sekolah. Pengenalan huruf dilakukan dengan huruf besar. Pembelajaran yang diberikan oleh guru belum sesuai dengan perkembangan anak usia dini, yaitu melalui bermain.



Pembatasan Masalah Pembatasan masalah dari identifikasi masalah di atas, agar penelitian lebih terfokus, yaitu Peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-6 tahun dengan permainan Bingo huruf awal di PAUD Kamboja Menteng.

Metode Penelitian



Gambar 3.1 Rancangan Alur Pelaksanaan Penelitian Model John Elliot

Siklus 1:

Dalam tahap perencanaan tindakan, dilakukan penentuan untuk pelaksanaan tindakan. Ini mencakup analisis kurikulum, penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran, pembuatan media pembelajaran yang akan diterapkan, penyusunan alternatif solusi, pembuatan lembar kerja siswa, perancangan instrumen, dan penyusunan alat evaluasi pembelajaran.

Tahap Pelaksanaan Tindakan, adalah tahap implementasi dari apa yang telah dirancang dalam perencanaan sebelumnya, yaitu berupa deskripsi tindakan yang dilakukan, skenario tindakan perbaikan dan prosedur tindakan.



Tahap Pengamatan adalah fase dimana observasi dilakukan selama pelaksanaan tindakan, dengan mencatat data terkait proses dan hasil dari implementasi tindakan yang telah direncanakan (Kunandar, 2016:129). Pada tahap ini, pengamat harus secara teliti memperhatikan dan mencatat semua yang terjadi, baik itu terkait subjek (anak didik) maupun objek (media bingo huruf awal). Tidak hanya itu, namun juga perlu dilakukan pengamatan terhadap guru yang memberikan pengajaran.

Tahap Refleksi melibatkan evaluasi atau koreksi terhadap peristiwa yang terjadi selama pelaksanaan tindakan. Dengan merujuk pada hasil refleksi tersebut, peneliti dapat melakukan perbaikan terhadap aspek-aspek yang kurang optimal dalam proses pembelajaran menggunakan media bingo huruf awal.

Hasil dan Pembahasan

Hasil hasilnya dapat dilihat pada Tabel 1 di bawah ini

Tabel 1. Hasil Rekapitulasi Penilaian Pra Tindakan Kemampuan Mengenal Huruf

No.	Nama	Skor																Total	%
		Ind 1	Ind 2	Ind 3	Ind 4	Ind 5	Ind 6	Ind 7	Ind 8	Ind 9	Ind 10	Ind 11	Ind 12	Ind 13	Ind 14	Ind 15	Ind 16		
1	Ab	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	1	1	24	50%
2	Ar	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	1	1	24	50%
3	Af	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	33%
4	Av	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	33%
5	Az	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	33%
6	Dt	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	33%
7	Ed	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	1	1	20	42%
8	Kn	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	33%
9	N	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	1	1	20	42%
10	Rf	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	33%
11	Sy	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	1	1	20	42%
12	Sf	3	3	1	1	1	1	3	3	1	1	1	1	3	3	3	3	32	67%
13	Vd	3	3	1	1	1	1	3	3	1	1	1	1	3	3	3	3	32	67%
14	Zf	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	1	1	20	42%
15	Z	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	31%
	Jumlah	23	22	15	15	15	15	19	19	15	15	15	15	31	31	19	19	303	631%
	Rata-rata	1,5	1,57	1	1	1	1	1,27	1,27	1	1	1	1	2,1	2,07	1,3	1,3	20,2	42%
	%	51%	49%	33%	33%	33%	33%	42%	42%	33%	33%	33%	33%	69%	69%	42%	42%	673%	

Keterangan :

Indikator 1 : Anak dapat menyebutkan bunyi huruf awal i, l, t

Indikator 2 : Anak dapat mengenal huruf i, l, t

Indikator 3 : Anak dapat menyebutkan bunyi huruf awal j, p, g



- Indikator 4 : Anak dapat mengenal huruf j, p, g
- Indikator 5 : Anak dapat menyebutkan bunyi huruf awal b, d, h, k
- Indikator 6 : Anak dapat mengenal huruf b, d, h, k
- Indikator 7 : Anak dapat menyebutkan bunyi huruf awal c, a, o, i, l, t, u, n, m
- Indikator 8 : Anak dapat mengenal huruf c, a, o, i, l, t, u, n, m
- Indikator 9 : Anak dapat menyebutkan bunyi huruf awal e, r, s, j, p, g, b, d, h, k
- Indikator 10 : Anak dapat mengenal huruf e, r, s, j, p, g, b, d, h, k
- Indikator 11 : Anak dapat menyebutkan bunyi huruf awal u, n, m
- Indikator 12 : Anak dapat mengenal huruf u, n, m
- Indikator 13 : Anak dapat menyebutkan bunyi huruf awal c, a, o.
- Indikator 14 : Anak dapat mengenal huruf c, a, o.
- Indikator 15 : Anak dapat menyebutkan bunyi huruf awal e, r, s
- Indikator 16 : Anak dapat mengenal huruf e, r, s

Jika dilihat skoring dari aspek 16 indikator kemampuan menyebut dan mengenal huruf awal yang telah ditetapkan, maka secara keseluruhan data tabel di atas didapat rata-rata skornya adalah 20,27 atau 42%.

Tabel 2. Hasil Rekapitulasi Kemampuan Mengenal Huruf Pada Pelaksanaan Siklus I Langkah 1 s.d. Langkah 8

No.	Nama	Skor																Total	%
		Ind 1	Ind 2	Ind 3	Ind 4	Ind 5	Ind 6	Ind 7	Ind 8	Ind 9	Ind 10	Ind 11	Ind 12	Ind 13	Ind 14	Ind 15	Ind 16		
1.	Ab	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48	100%
2.	Av	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48	100%
3.	Af	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48	100%
4.	Av	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48	100%
5.	Az	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	46	96%
6.	Dt	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	38	79%
7.	Ed	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48	100%
8.	Kn	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48	100%
9.	N	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48	100%
10.	Rf	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	47	98%
11.	Sy	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	46	96%
12.	Sf	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48	100%
13.	Vd	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48	100%
14.	Zf	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	46	96%
15.	Z	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	3	1	2	35	73%
	Jumlah	42	43	41	43	42	43	45	45	43	43	43	43	45	45	40	44	690	1438%
	Rata-rata	2,80	2,87	2,73	2,87	2,80	2,87	3,00	3,00	2,87	2,87	2,87	2,87	3,00	3,00	2,67	2,93	46,00	96%
	%	93%	96%	91%	96%	93%	96%	100%	100%	96%	96%	96%	96%	100%	100%	89%	98%	1533%	

Keterangan:

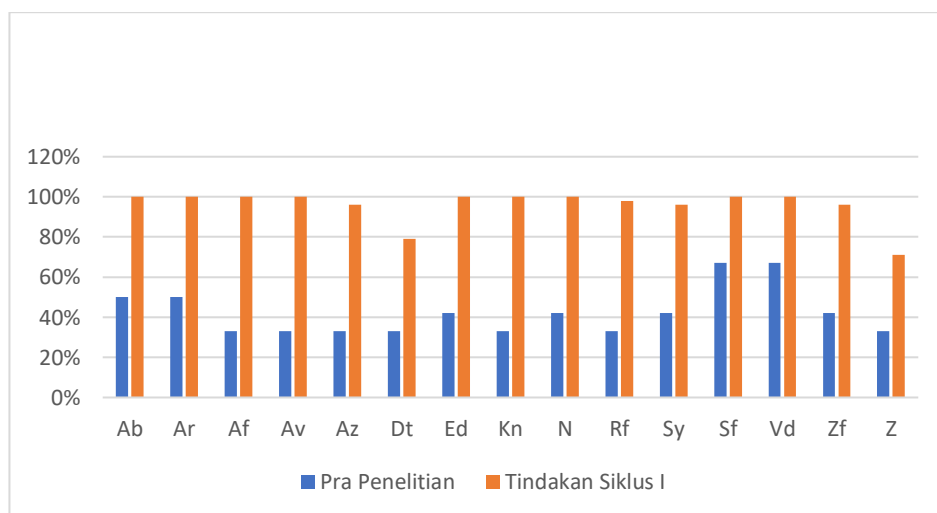
- Indikator 1 : Anak dapat menyebutkan bunyi huruf awal i, l, t
- Indikator 2 : Anak dapat mengenal huruf i, l, t
- Indikator 3 : Anak dapat menyebutkan bunyi huruf awal j, p, g



- Indikator 4 : Anak dapat mengenal huruf j, p, g
- Indikator 5 : Anak dapat menyebutkan bunyi huruf awal b, d, h, k
- Indikator 6 : Anak dapat mengenal huruf b, d, h, k
- Indikator 7 : Anak dapat menyebutkan bunyi huruf awal c, a, o, i, l, t, u, n, m
- Indikator 8 : Anak dapat mengenal huruf c, a, o, i, l, t, u, n, m
- Indikator 9 : Anak dapat menyebutkan bunyi huruf awal e, r, s, j, p, g, b, d, h, k
- Indikator 10 : Anak dapat mengenal huruf r, s, j, p, g, b, d, h, k
- Indikator 11 : Anak dapat menyebutkan bunyi huruf awal u, n, m
- Indikator 12 : Anak dapat mengenal huruf u, n, m
- Indikator 13 : Anak dapat menyebutkan bunyi huruf awal c, a, o
- Indikator 14 : Anak dapat mengenal huruf c, a, o
- Indikator 15 : Anak dapat menyebutkan bunyi huruf awal e, r, s
- Indikator 16 : Anak dapat mengenal huruf e, r, s

Dari hasil rekapitulasi Kemampuan Mengenal Huruf pada pelaksanaan Siklus I Langkah 1 s.d. Langkah 8 di atas, dari 16 indikator kemampuan menyebutkan bunyi huruf awal dan mengenal huruf rata-rata skor adalah 46 atau 96%. Pencapaian skor tertinggi adalah 48 atau 100% ada sebanyak 9 anak dari 15 anak. Skor terendah adalah 35 atau 73% sebanyak 1 anak. Simbol huruf yang paling banyak di kenal anak adalah huruf c, a, o. Berdasarkan table 4.6. di atas dapat di peroleh skor kemampuan mengenal huruf pada pelaksanaan siklus 1 langka 1 s.d. 8 untuk 15 anak.

Terakhir setelah pelaksanaan dilakukan evaluasi kemampuan menyebutkan dan mengenal huruf awal dari sebelum pelaksanaan siklus 1 langkah 1 ke sesudah pelaksanaan siklus 1 langkah 8 berdasarkan Table 2. Hasil penelitian berikut ini grafik peningkatan



Grafik 1. Rata-rata skor Responden Terhadap 16 indikator Pada Tahap Pra Tindakan dan Siklus 1



Berdasarkan Grafik 1 dapat dianalisis bahwa ada peningkatan sebesar 54% kemampuan mengenal huruf dari sebelum pelaksanaan Siklus 1 langkah 1 ke sesudah pelaksanaan siklus I Langkah 8. Kemampuan mengenal huruf awal pada peserta didik mengalami peningkatan yang sangat baik karena ada 9 anak yang mencapai 100%, artinya anak tersebut mampu mengenal 19 huruf. Jadi ada 60% anak (9 anak dari 15 anak) yang sudah benar-benar mampu mengenal 19 huruf.

Peserta didik yang sudah 100% mengenal 19 huruf ada 9 peserta didik, mereka dapat dikelompokkan menjadi 4 kelompok berdasarkan prosentase peningkatan kemampuan. Empat kelompok tersebut adalah sebagai berikut:

Af, Av dan Kn meningkat 67% dari 33% menjadi 100%,
Ed dan N meningkat 58% dari 42% menjadi 100%,
Ab dan Ar meningkat 50% dari 50% menjadi 100%,
Sf dan Vd meningkat 33% dari 67% menjadi 100%.

Peserta didik yang peningkatannya 33% ada dua peserta didik (Sf dan Vd), mereka sedikit peningkatannya karena sudah masuk kategori mampu mengenal huruf di pra Tindakan dengan prosentase 67%. Peserta didik yang peningkatannya 50% dan 58% ada empat peserta didik (Ab, Ar, Ed, dan N), mereka sedang peningkatannya karena pada saat pra-tindakan masuk kategori perlu bimbingan mengenal huruf. Ada tiga peserta didik (Af, Av, dan Kn) yang peningkatannya tinggi yaitu sebesar 67%. Mereka pada saat pra-tindakan, masuk kategori tidak mampu mengenal huruf.

Kemampuan mengenal huruf awal pada peserta didik Rf meningkat 65% dari 33% menjadi 98%.

Kemampuan mengenal huruf awal pada peserta didik Az meningkat 63% dari 33% menjadi 96%.

Kemampuan mengenal huruf awal pada peserta didik Sy dan Zf meningkat 54% dari 42% menjadi 96%.

Kemampuan mengenal huruf awal pada peserta didik Dt meningkat 46% dari 33% menjadi 79%.

Kemampuan mengenal huruf awal pada peserta didik Z meningkat 40% dari 33% menjadi 73%.

Kemampuan mengenal huruf awal pada peserta didik Af, Av dan Kn meningkat 67% dari 33% menjadi 100%.

Kemampuan mengenal huruf awal pada peserta didik Ed dan N meningkat 58% dari 42% menjadi 100%.

Kemampuan mengenal huruf pada peserta didik Ab dan Ar meningkat 50% dari 50% menjadi 100%.

Kemampuan mengenal huruf peserta didik Sf dan Vd meningkat 33% dari 67% menjadi 100% .

Catatan



Terjadi perubahan langkah dalam tindakan siklus I karena disesuaikan dengan tingkat kesulitan kegiatan pra membaca pada anak usia dini.

Kesimpulan

Kesimpulan berdasarkan hasil penelitian adalah sebagai berikut:

Cara meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui permainan bingo huruf awal pada anak usia 4 s.d. 6 tahun di PAUD Kamboja Menteng, dilakukan dengan menggunakan permainan bingo 9 kotak dan 12 kotak untuk memberikan kesempatan pada anak menyebutkan bunyi huruf awal melalui gambar dan simbol huruf. Setelah bermain Bingo anak melakukan aktivitas bermain untuk mengenal huruf.

Kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4 s.d. 6 tahun melalui permainan Bingo huruf awal di PAUD Kamboja Menteng terjadi peningkatan sebesar 54%, dengan tingkat keberhasilan siklus 1 sebesar 96%. Hal ini menunjukkan bahwa permainan bingo huruf awal berhasil melebihi kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan, yaitu sebesar 80%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa tindakan tersebut efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf. Dari penjelasan diatas, terdapat beberapa peserta didik dengan peningkatan kemampuan mengenal huruf yang berbeda-beda setelah dilakukan tindakan permainan bingo huruf awal :

Peserta didik dengan peningkatan 33% : Sf, Vd. Keduanya memiliki peningkatan 33% setelah tindakan. Sebelumnya, pada pra tindakan, mereka sudah masuk kategori mampu mengenal huruf dengan prosentase 67%.

Peserta didik dengan peningkatan 50% dan 58% : Ab, Ar, Ed, N. Keempatnya memiliki peningkatan 50% dan 58% setelah tindakan. Pada pra tindakan, mereka masuk kategori perlu bimbingan untuk mengenal huruf.

Peserta didik dengan peningkatan 67% : Af, Av, Kn. Ketiganya memiliki peningkatan 67% setelah tindakan. Pada pra tindakan, mereka masuk kategori tidak mampu mengenal huruf.

Kesimpulan ini menunjukkan bahwa efektivitas dari tindakan dengan permainan bingo huruf awal yang dilakukan dapat dilihat dari peningkatan kemampuan mereka dalam mengenal huruf setelah tindakan. Peserta didik yang awalnya mampu mengenal huruf (67%) memiliki peningkatan yang lebih rendah dibandingkan dengan mereka yang pada awalnya memerlukan bimbingan untuk mengenal huruf.



Daftar Pustaka

- Abidin, Y., Mulyati, T., & Yunansah, H. (2018). Pembelajaran Literasi : Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca dan Menulis. *Bumi Aksara*.
- Anggini, P. (2022). Efektivitas Permainan Lempar Dadu Cari Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf. *Journal of Education Research*, 3(3), 131–137.
- Ashara, A. (2020). Yasmin: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Bermain Bingo: Strategi dalam mengenalkan bilangan pada anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 8–15.
- Bredkamp, su e. (2019). Effective Practices in early childhood education. In *Pearson*. <https://doi.org/10.4337/9781788116411.00020>
- Firdaus, P. H. (2019). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Kartu Huruf*.
- Hurlock, E. (2017). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Rentang Hidup*. Erlangga.
- Ilmiah, J., Ilmu, K., Informasi, M., Dengan, L., Huruf, K., & Huruf, D. K. (2019). *JURNAL AUDI Suratiyah Kanak-kanak Kanak-kanak Dharma Wanita II mengingat kata yang sedang Kemampuan Membaca Kata Melalui Metode Praktik Langsung dengan Kartu Huruf pada Anak Kelompok B*. 3359(1), 35–41.
- K.D. Bromley. (1992). *Language Arts: Exploring Connections* (2nd ed.). Allyn and Bacon.
- Kemendikbudristek. (2022). Salinan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendid. In *Kemendikbudristek* (Issue 021).
- Masfufah, U. (2021). Bahasa & Perkembangan Literasi pada Anak Usia Dini: Sebuah Studi Literatur. *Alzam: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 1(01), 7–13. <https://doi.org/10.51675/alzam.v1i01.131>
- Mawaddah, F. U. (2017). Meningkatkan Kemampuan membaca anak melalui permainan bingo pada anak kelompok B2 TK Al-Kausar Balung tahun pelajaran 2016-2017. *Universitas Negeri Jember*.
- Nasution, D. N., & Simaremare, A. (2019). 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*, 5(1), 1–12. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jud/article/view/14619>



- Nugraha, R., & Indonesia, U. P. (2019). Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Taman Kanak-Kanak. *Early Childhood : Jurnal Pendidikan*, 3(2), 72–81.
- Putra, M. F. P. (2022). Belajar Mengenal Huruf, Membaca, dan Menulis Bersama Melalui 3P: Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Asli Papua. *Jurnal Pengabdian Untukmu Negeri*, 6(1), 77–82. <https://doi.org/10.37859/jpumri.v6i1.3558>
- Salamah, U. (2022). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Pancing Huruf (Panhuf) Di Kelompok B Tk Negeri Kintelan Semarang. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Di Sekolah*, 3(2), 278–286. <https://doi.org/10.51874/jips.v3i2.63>
- Sari, P. N. (2020). *Upaya untuk meningkatkan minat literasi anak usia dini*. 21(1), 1–9.
- Syabhana, H., Mulyadi, S., & Mulyana, E. H. (2023). *Media Untuk Mengenalkan Huruf Pada AUD Sebagai Upaya Menstimulasi Perkembangan Keaksaraan Awal*. 12(1).
- Tri Widyahening, C. E., & Sufa, F. F. (2021). Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris dengan Media Bingo Game bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1135–1145. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1638>