

**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)

SKRIPSI



Oleh:

Febyana Arifani
15.0304.0006

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PAUD
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2021**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini merupakan bagian dari pencapaian tujuan pendidikan Nasional, dalam Undang-Undang No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 butir 14 dinyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar anak memiliki kesiapan belajar dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut. Selain itu Pendidikan anak usia dini juga diatur dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD dan Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 PAUD. Pendidikan anak usia dini dapat diperoleh dari pendidikan formal, nonformal dan informal. Pendidikan formal dapat diperoleh dari Taman Kanak-Kanak atau Raudhatul Athfal, pendidikan nonformal dapat di peroleh dari Tempat Penitipan Anak, Kelompok Bermain maupun Satuan PAUD Sejenis, sedangkan pendidikan informal dapat diperoleh dari lingkungan keluarga dan masyarakat.

Pada saat ini kesadaran akan pendidikan anak usia dini meningkat di kalangan masyarakat. Banyak orang tua yang telah mempercayakan putra-putrinya untuk diberi pendidikan di berbagai Lembaga PAUD. Dengan meningkatnya kesadaran masyarakat akan pentingnya pendidikan anak usia

dini maka banyak pula lembaga-lembaga PAUD yang didirikan untuk memberikan pelayanan kepada anak-anak usia dini. Lembaga – lembaga PAUD yang didirikan harus sesuai dengan tujuan Pendidikan anak usia dini, salah satu tujuan dari Pendidikan Anak Usia dini yaitu mempersiapkan anak untuk menghadapi pendidikan yang selanjutnya yaitu sekolah dasar. Pengelola dan Pendidik lembaga PAUD juga perlu saling bekerja sama untuk meningkatkan kualitas sekolah misalnya seperti pembelajaran, sarana prasarana, dan manajemen sekolah seperti yang telah diatur dalam Permendikbud Nomor 137 tahun 2014 dan Nomor 146 tahun 2014. Hal itu diperlukan agar para anak usia dini mendapatkan pelayanan yang terbaik. Namun belum semua lembaga pendidikan anak usia dini memiliki kualitas yang baik, masih banyak pendidik yang belum memiliki kualifikasi sebagai pendidik PAUD, pembelajaran tidak terencana dan masih monoton, serta administrasi sekolah yang belum rapi. Permasalahan tersebut biasanya dikarenakan kurangnya kesadaran guru untuk meningkatkan pengetahuan tentang pendidikan anak usia dini dan juga karena honor guru yang masih rendah sehingga para guru perlu mencari pekerjaan tambahan untuk memenuhi kebutuhan keluarga dan hal itu membuat para guru kurang fokus dalam meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini. Untuk itu pendidik PAUD perlu mengikuti pelatihan-pelatihan, workshop, maupun seminar tentang PAUD.

Untuk memberikan pelayanan terbaik bagi anak usia dini salah satunya adalah dengan meningkatkan kualitas pembelajaran. Kegiatan pembelajaran

pada anak usia dini pada hakikatnya adalah pengembangan kurikulum secara konkret berupa seperangkat rencana yang berisi sejumlah pengalaman belajar melalui bermain yang diberikan pada anak usia dini berdasarkan potensi dan tugas perkembangan yang harus dikuasainya dalam rangka pencapaian kompetensi yang harus dimiliki oleh anak (Sujiono dan Sujiono, 2007 : 206). Unsur utama dalam pengembangan program pembelajaran bagi anak usia dini adalah bermain. Pendidikan awal dimasa kanak-kanak diyakini memiliki peran yang amat vital bagi pertumbuhan dan perkembangan pengetahuan selanjutnya. Albrecht dan Miller (2000:216-218) berpendapat bahwa dalam pengembangan program pembelajaran bagi anak usia dini seharusnya sarat dengan aktivitas bermain yang mengutamakan adanya kebebasan bagi anak untuk bereksplorasi dan beraktivitas, sedangkan orang dewasa seharusnya lebih berperan sebagai fasilitator saat anak membutuhkan bantuan untuk memecahkan masalah yang dihadapi. (Sujiono, 2009:139)

Pendidik PAUD yang berfungsi sebagai fasilitator dalam pembelajaran perlu merencanakan pembelajaran yang baik dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak dan sesuai dengan unsur utama dalam pembelajaran anak usia dini, yaitu bermain. Dalam menstimulasi enam aspek perkembangan anak, yaitu aspek perkembangan agama dan moral, sosial-emosional, kognitif, fisik motorik, bahasa dan seni semuanya dilakukan dengan cara pembelajaran melalui bermain. Saat ini pendidik PAUD diimbau agar mengurangi penggunaan kertas dalam pembelajaran. Biasanya pendidik menggunakan kertas dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan anak dalam

aspek kognitif dan bahasa yaitu untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf, lambang bilangan, dan menghitung. Hal tersebut dikategorikan sebagai kegiatan calistung, padahal dalam pembelajaran anak usia dini kegiatan calistung tidak diperbolehkan. Namun masih saja banyak pendidik PAUD yang menggunakan kegiatan calistung karena tuntutan dari para orang tua yang berharap anak-anak mereka dapat membaca, menulis dan berhitung serta kurangnya kreatifitas guru dalam merencanakan pembelajaran untuk meningkatkan pengenalan huruf maupun bilangan.

Orang tua berharap ketika anak-anak mereka masuk SD, anak-anak sudah dapat calistung khususnya adalah membaca. Padahal pengukuran kesiapan anak dalam memasuki sekolah dasar seharusnya adalah kematangan usia anak, bukan kemampuan anak dalam membaca. Harapan orang tua agar anak-anak mereka dapat membaca menjadi perhatian tersendiri bagi pendidik PAUD. Sebelum anak dapat membaca dan menulis tentu anak-anak harus diperkenalkan dengan simbol-simbol huruf. Pengenalan huruf alphabet pada anak prasekolah secara optimal diharapkan dapat membantu kemampuan membaca dan menulis pada jenjang sekolah dasar. Untuk itu pendidik PAUD perlu menggunakan metode-metode yang tepat untuk mengenalkan huruf alphabet pada anak.

Banyak metode pembelajaran yang bisa diterapkan di Pendidikan Anak Usia Dini. Ada 7 metode pembelajaran untuk anak usia dini yaitu : metode bermain, metode karyawisata, metode bercakap-cakap, metode demonstrasi, metode proyek, metode bercerita, dan metode pemberian tugas

(Moeslicatun, 2014). Bermain merupakan pekerjaan pada masa kanak-kanak dan cermin pertumbuhan anak, oleh karena itu begitu besar nilai bermain dalam kehidupan anak, maka pemanfaatan dalam pelaksanaan program anak usia dini bermain merupakan syarat mutlak yang tidak bisa diabaikan. Metode karya wisata memberi kesempatan kepada anak untuk memperoleh informasi atau mengkaji sesuatu secara langsung, dengan metode karya wisata anak mendapatkan pengalaman secara langsung yang tidak didapatkan di dalam kelas dan bermakna penting untuk membangkitkan minat anak terhadap sesuatu hal. Metode bercakap-cakap bermakna penting karena dapat meningkatkan komunikasi dengan orang lain juga meningkatkan ketrampilan menyatakan perasaan serta gagasan secara verbal. Metode bercerita memang sesuatu yang sangat menarik, karena metode tersebut sangat digemari anak-anak, apalagi jika metode yang digunakan ditunjang dengan penggunaan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami anak-anak sehingga anak lebih berpotensi dalam mengembangkan bahasa yang bersifat ekspresif. Metode demonstrasi memperlihatkan secara konkret apa yang dilakukan dan dilaksanakan. Anak-anak dapat mengkomunikasikan gagasan, konsep, prinsip dengan peragaan dan membantu mengamati secara teliti dan cermat. Metode pemberian tugas secara lisan akan memberi kesempatan kepada anak untuk melatih pendengaran meningkatkan kemampuan bahasa reseptif dan melatih anak memusatkan perhatian serta membangun motivasi anak. Metode proyek adalah metode untuk melatih kemampuan anak memecahkan masalah sehari-hari, menggerakkan anak untuk melakukan kerjasama untuk mencapai tujuan

bersama dan metode yang cocok untuk pengembangan kognitif, sosial emosional dan motorik.

Banyak metode yang dapat diterapkan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf alphabet pada anak, salah satunya adalah metode bermain. Metode bermain memiliki kelebihan, yaitu merangsang perkembangan motorik anak dan perkembangan berfikir anak, melatih kemandirian anak, melatih kedisiplinan anak, dan anak lebih bersemangat dalam belajar karena naluri anak usia dini belajar adalah bermain yang didalamnya mengandung pelajaran. Vygotsky berpendapat bahwa bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognisi seorang anak. Vigotsky menekankan pemusatan hubungan sosial sebagai hal penting yang mempengaruhi perkembangan kognitif karena pertama-tama anak menemukan pengetahuan dalam dunia sosialnyanya, kemudian menjadi bagian dari perkembangan kognitifnya. (Mutiah, 2015:103)

Penerapan metode bermain diharapkan agar dapat lebih efektif dalam mengenalkan huruf alphabet pada anak, khususnya pada siswa kelompok B2 di TK Aisyiyah 3 Kota Magelang. Metode bermain yang akan diangkat dalam penelitian ini adalah permainan Bingo Huruf. Dari pengamatan di kelas siswa kelompok B di TK Aisyiyah 3 Kota Magelang yang berjumlah 7 anak lebih dari 60 % anak yang belum mampu mengenal huruf alphabet dengan baik. Sebagian besar anak hanya mampu menyebutkan bunyi hurufnya namun tidak tahu lambang hurufnya, ada pula anak yang hanya mengetahui lambang huruf

yang ada pada namanya saja. Saat guru mengucapkan salah satu bunyi huruf, masih ada anak yang tidak tahu bentuk simbol dari bunyi huruf tersebut.

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.

Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Efektivitas Permainan Bingo Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Alphabet pada Anak Usia 5-6 tahun”, yang akan dilaksanakan pada siswa kelompok B2 di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 3 Trunan Kelurahan Tidar Selatan Kecamatan Magelang Selatan Kota Magelang.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu

1. Masih banyak lembaga PAUD yang belum memiliki kualitas yang baik karena pendidik PAUD masih belum memiliki kesadaran untuk meningkatkan pengetahuan tentang pendidikan PAUD dan honor yang rendah membuat pendidik PAUD mencari tambahan penghasilan lain sehingga kurang fokus untuk meningkatkan kualitas pendidikan.
2. Masih banyak pendidik PAUD yang menggunakan kegiatan Calistung karena tuntutan dari orang tua dan kurangnya kreativitas pendidik dalam merencanakan pembelajaran untuk anak.

3. Banyak siswa kelompok B2 yang belum sepenuhnya mampu mengenal huruf alphabet, oleh karena itu akan digunakan metode bermain dengan permainan bingo huruf.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam proposal ini yaitu

1. Banyak siswa kelompok B2 (usia 5 – 6 tahun) yang belum sepenuhnya mampu mengenal huruf alpabet.
2. Permainan binggo huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf alphabet.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah proposal ini yaitu apakah dengan menggunakan metode permainan bingo huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf alphabet pada anak usia 5 - 6 tahun?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas permainan binggo huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf alphabet pada anak usia 5 - 6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 3 Trunan Kelurahan Tidar Selatan Kecamatan Magelang Selatan Kota Magelang.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat teoritis :

Sebagai dasar untuk penelitian selanjutnya agar lebih mengoptimalkan segala aspek perkembangan anak dan terlebih lagi dapat meningkatkan ilmu pengetahuan.

Manfaat praktis :

1. Sebagai masukan dalam upaya peningkatan pengenalan huruf alphabet pada anak usia 5 - 6 tahun
2. Sebagai salah satu alternatif untuk memecahkan masalah yang berhubungan dengan kemampuan mengenal huruf alphabet

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kemampuan Mengenal Huruf Alphabet

1. Pengertian Kemampuan Mengenal Huruf Alphabet

Menurut Dardjowidjojo (2003 : 300), 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. Kegiatan pengenalan huruf menjadi langkah awal anak menentukan makna dalam tulisan, walaupun dalam kegiatan awal anak harus memahami konsep bentuk dan bunyi huruf (Wijayanto, 2016:10)

Menurut MacKaben (2002), mengenal huruf adalah elemen yang mendasar yang memungkinkan orang untuk belajar membaca dengan lancar. Foulin (2005) mengungkapkan bahwa pembelajaran pengenalan huruf mengahruskan anak berkenalan dengan beberapa identitas setiap huruf, seperti bentuk grafis huruf, nama dan suara huruf. Jones (2013) mengungkapkan bahwa pengetahuan tentang huruf meliputi nama, suara, dan simbol huruf. (Ningrum, 2015 :3)

Kemampuan mengenal huruf adalah kemampuan membedakan bentuk-bentuk dan bunyi-bunyi dari setiap huruf serta mampu menyebutkan dan menunjukan lambang huruf. (Fauzaturrohmah, 2016:2)

Berdasarkan dari uraian-uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf alphabet pada anak usia dini berkaitan

dengan kecakapan atau kesanggupan dalam mengetahui bentuk, nama dan suara huruf serta cara memaknainya sehingga anak mampu membedakan, menyebutkan dan menunjukan lambang huruf.

2. Manfaat dan Tujuan Pengenalan Huruf Alphabet

Belajar huruf-huruf adalah tonggak kurikulum TK (Wasik, 2001a) lewat penyingkapan berulang dan bermakna kepada peristiwa-peristiwa baca tulis, anak-anak menjadi sadar akan huruf-huruf dan mengerti bahwa huruf-huruf membentuk kata-kata. Belajar huruf di TK menciptakan dasar untuk memulai membaca di kelas satu (Schickedanz dalam Wasik & Seefeldt, 2008:375)

Belajar alphabet aspek lain dari belajar tentang huruf cetak, ketika anak-anak mulai memperhatikan huruf cetak pada sebuah halaman buku, mereka juga tertarik pada huruf-huruf yang membentuk kata. Belajar alphabet adalah komponen hakiki dari perkembangan baca tulis (Ehri & McCormick, 1998). Meskipun beberapa anak bisa membaca beberapa huruf cetak lingkungan sebelum mereka mengetahui abjad, anak-anak perlu mengetahui abjad untuk akhirnya menjadi pembaca dan penulis yang mandiri dan lancar. (Wasik & Seefeldt, 2008:330-331)

Foulin (2005) menyatakan bahwa pengetahuan tentang nama-nama huruf yang diukur sebelum anak masuk sekolah telah dikenal dalam waktu yang lama sebagai salah satu prediktor terbaik dalam belajar membaca. Lebih lanjut dijelaskan bahwa anak-anak yang masuk sekolah dengan pengetahuan huruf yang lebih maju akan belajar membaca serta mengeja

lebih cepat dan lebih baik dibandingkan teman sekelas mereka dengan pengetahuan huruf yang kurang berkembang. Ecall (2008) mengatakan belajar huruf akan menumbuhkan kesadaran fonologis. Kesadaran fonologis adalah kemampuan untuk mendengar, mengidentifikasi, dan memanipulasi fonem. Fonem adalah unit terkecil dari suara. Ketrampilan fonologis memerlukan kemampuan untuk menghubungkan huruf dengan suara yang diucapkan (McNamara, 2012). Keuntungan pengenalan huruf selain sebagai prediktor dalam belajar membaca, mengeja dan kesadaran fonologis adalah sebagai jembatan belajar menulis (Ningrum, 2015 :3)

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pengetahuan tentang huruf menjadi prediktor utama dalam belajar membaca, dengan belajar huruf dapat menciptakan dasar untuk memulai membaca di kelas satu, serta dengan pengetahuan huruf yang baik akan membantu belajar membaca dan mengeja lebih cepat dan baik. Selain itu dengan belajar huruf dapat menjadi jembatan belajar menulis, sehingga dengan mengetahui huruf anak-anak dapat menjadi pembaca dan penulis yang mandiri dan lancar.

3. Jenis-Jenis Huruf Alphabet

Menurut Etianingsih dalam Wijayanto (2016:13) jenis-jenis huruf yang digunakan dalam pembelajaran terdiri atas:

- a. Huruf vokal, huruf vokal adalah bunyi yang dihasilkan dengan udara yang keluar dari paru-paru tidak mengalami hambatan ketika bunyi tersebut dilafalkan. Jumlah huruf vokal ada lima yaitu a, i, u, e, o.

- b. Huruf konsonan, huruf konsonan adalah bunyi yang dihasilkan akibat adanya udara yang keluar dari paru-paru mendapatkan hambatan. Jumlah huruf konsonan ada 21 terdiri atas b, c, d, f, g, h, j, k, l, m, n, , p, q, r, s, t, , v, w, x, y, dan z.
- c. Huruf vokal rangkap, huruf konsonan rangkap adalah gabungan dua huruf vokal yang menghasilkan bunyi tangkap. Huruf vokal rangkap terbentuk misalnya, ai, au, dan eo, contohnya seperti bangau dan pakai.
- d. Huruf konsonan rangkap, huruf konsonan rangkap adalah gabungan dari dua huruf konsonan, misalnya kh, ng, dan ny, contohnya seperti nyamuk dan khawatir.

Dari beberapa jenis huruf konsonan tersebut ada beberapa huruf yang belum tepat untuk diajarkan oleh anak usia dini yaitu huruf v, x, dan z. Hal tersebut dikarenakan :

- 1) Huruf tersebut relatif sulit untuk disebutkan
- 2) Huruf v, x, dan z merupakan konsonan asing
- 3) Huruf v, x, dan z akan dikuasai oleh anak sejalan dengan penambahan usia pada jenjang pendidikan selanjutnya

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa dari 4 jenis huruf yaitu huruf vokal, huruf konsonan, huruf vokal rangkap dan huruf konsonan rangkap, jenis-jenis huruf yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah jenis huruf vokal (a, i, u, e, o.) dan huruf konsonan (b, c, d, f, g, h, j, k, l, m, n, , p, q, r, s, t, w, dan y).

4. Faktor-faktor yang mempengaruhi Kemampuan Mengenal Huruf

Alphabet

Menurut Skinner kapasitas mengenal huruf setiap anak berbeda-beda. Lingkungan yang memperkaya kemampuan mengenal huruf pada anak, lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah meliputi orang tua dan guru merupakan faktor penting dalam perkembangan anak untuk mengenal huruf. (Wijayanto, 2017: 11)

Menurut Lamb dan Arnold (dalam Rahim, 2011) faktor-faktor tersebut adalah :

a. Faktor fisiologis

Faktor fisiologis mencakup kesehatan fisik, pertimbangan neurologis, dan jenis kelamin.

b. Faktor Intelektual

Istilah intelegensi di definisikan oleh Heinz sebagai sesuatu kegiatan berpikir yang terdiri dari pemahaman yang esensial tentang situasi yang diberikan dan meresponnya secara cepat

c. Faktor Psikologis

- 1) Latar belakang dan pengalaman anak di rumah
- 2) Sosial ekonomi
- 3) Faktor Psikologis

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa anak-anak yang tidak mendapat dukungan dari orang tua atau keluarga terdekat misal orang tua yang sibuk bekerja atau orang tua yang kurang memiliki pengetahuan

dalam memberi pengalaman belajar untuk anak dan anak-anak yang memiliki latar belakang ekonomi yang rendah biasanya juga kurang memperhatikan cara belajar anak, serta anak memiliki masalah dengan kesehatannya, akan mempengaruhi kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf. Selain itu faktor kemampuan anak dalam memahami sesuatu dan jenis kelamin anak juga dapat mempengaruhi kemampuan anak dalam mengenal huruf.

5. Karakteristik Mengenal Huruf Alphabet pada Anak Usia Dini

Menurut Permendikbud No. 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, pencapaian dalam aspek keaksaraan/mengenal huruf yaitu menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama, memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, membaca nama sendiri, menulis nama sendiri. Sedangkan dalam Permendikbud No 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini, menyebutkan indikator mengenal keaksaraan yaitu menunjukkan bentuk-bentuk simbol (pra menulis), membuat gambar dengan beberapa coretan/tulisan yang sudah berbentuk huruf/kata, menulis huruf-huruf dari namanya sendiri.

Menurut Anggraini kemampuan mengenal huruf adalah kemampuan dalam menyebutkan huruf vokal dan menyebutkan huruf konsonan

Menurut Masna (2016) karakteristik mengenal huruf bagi anak usia 5-6 yaitu :

- a. Kemampuan mengenal huruf
- b. Kemampuan menunjukan huruf
- c. Kemampuan mengelompokkan huruf yang sama
- d. Mengenal huruf dengan bunyi huruf

Menurut Muflikha (2013) peningkatan kemampuan mengenal huruf terdiri dari :

- a. Menyebutkan bunyi huruf dengan benar
- b. Menyebutkan huruf awal nama benda-benda yang ada disekitarnya
- c. Menyebutkan huruf akhir nama benda-benda yang ada disekitarnya
- d. Menggabungkan huruf menjadi suku kata
- e. Menggabungkan suku kata menjadi kata

6. Upaya Meningkatkan Pengenalan Huruf Alphabet

Menurut Suyanto, mengenalkan huruf kepada anak sebaiknya mengenalkan secara bertahap. Tahap pertama anak dikenalkan a sampai m tahap kedua n sampai z. Sedangkan menurut Rasyid, memperkenalkan nama anak atau nama benda disekitar akan membantu anak dalam mengenal huruf, beri penekanan pada huruf pertama dari nama mereka atau nama benda yang akan dikenalkan. (Wijayanto, 2016: 11)

Upaya meningkatkan Pengenalan huruf alphabet pada anak usia dini (Wasik, 2001: 37) adalah :

- a. Mengenalkan huruf Alphabet melalui kegiatan yang sesuai dengan perkembangan.

Bagian ini memberikan saran untuk mengajarkan alphabet kepada anak-anak ke dalam praktik yang sesuai perkembangan. Fokusnya adalah menciptakan pengalaman yang bermakna untuk belajar. Karena anak-anak kecil sangat bervariasi dalam persiapan dan kesiapan mereka untuk belajar huruf. Penting untuk mengekspos mereka dengan cara yang memungkinkan untuk sukses tetapi tidak memungkinkan untuk gagal. Dengan kata lain, anak kecil harus terpapar dengan huruf secara alami, cara yang menyenangkan bukan cara yang membutuhkan penguasaan (yang berkembang kemudian)

- b. Mulailah dengan yang dikenal (*familiar*) menuju ke yang belum dikenal (*unfamiliar*)

Salah satu cara untuk memulai pengenalan huruf adalah mulai dengan sesuatu yang sangat akrab bagi anak dan memungkinkannya untuk membentuk dasar yang dapat ditemukan dan dipelajari anak. Meskipun semua anak datang ke sekolah dengan banyak pengalaman yang beragam, mereka semua berbagi pengalaman umum tentang nama. Belajar mengenali nama mereka adalah awal kegiatan yang baik untuk mengenal alfabet.

- c. Menciptakan pengalaman bagi anak

Dalam mengenalkan huruf alfabet kepada anak-anak, guru harus menciptakan konteks dimana anak-anak dapat memahami apa itu

alfabet dan bagaimana membaca dan menulisnya. Buku cerita adalah media terbaik untuk mengenalkan huruf. Contohnya, seorang guru membacakan buku cerita kepada anak-anak, guru dapat menunjukan huruf pada judul. Guru membaca “Benih Wortel”, menunjukan kata wortel dan mengatakan bahwa itu dimulai dengan huruf w. Guru dapat menunjuk ke huruf pada baris alfabet di dinding dan memberitahu anak-anak bahwa w adalah salah satu teman huruf alfabet dari kata wortel. Secara bersama-sama, anak-anak dapat mencari huruf c pada kata yang lain dalam cerita, selanjutnya anak-anak dapat mengidentifikasi nama teman mereka yang memiliki huruf w.

Buku mengenalkan konsep bahwa huruf alfabet terdiri dari sekelompok huruf yang semuanya memiliki nama dan bentuk yang berbeda. Anak-anak dapat melihat semua huruf alfabet, mereka juga dapat mendengar bahwa huruf alfabet memiliki bunyi yang berbeda.

Pengenalan huruf juga dapat dilakukan melalui pembelajaran tema. Karena anak-anak belajar dengan baik melalui pembelajaran kontekstual, menghubungkan pengenalan alfabet dengan tema adalah langkah yang sesuai. Contohnya tema tanaman, dalam kegiatan kelompok kecil anak-anak dapat membuat buku alfabet dimana isinya berhubungan dengan tanaman. Halaman a adalah apel, halaman b adalah belimbing, dan seterusnya.

Kegiatan pengenalan huruf kepada anak usia dini dapat dilakukan melalui permainan yang tentunya akan lebih efektif karena

dunia anak adalah dunia bermain. Aspek perkembangan anak ditumbuhkan secara optimal melalui kegiatan bermain. Mengajak bermain anak-anak pada usia prasekolah terbukti mampu meningkatkan perkembangan mental dan kecerdasan anak, bahkan jika anak tersebut mengalami malnutrisi (adriana dalam Khan & Rislina, 2015:158)

Dari uraian di atas peneliti dapat menyimpulkan upaya yang akan dilakukan dalam mengenalkan huruf melalui metode permainan adalah pengenalan huruf yang dimulai dari sesuatu yang dikenal anak kemudian kesesuatu yang lebih luas , yaitu dengan mengenal nama anak itu sendiri dan kemudian dapat dilanjutkan ke nama teman-teman sekelas dan nama guru mereka. Dengan upaya tersebut diharapkan anak-anak lebih antusias karena nama mereka digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

B. Permainan Bingo

1. Pengertian Permainan Binggo

Permainan dan bermain memiliki arti dan makna tersendiri bagi anak. permainan mempunyai arti sebagai sarana mensosialisasikan diri (anak) 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 di

dalam lingkungannya. Adapun beberapa jenis permainan yaitu permainan sensori motor, permainan praktis, permainan pura-pura (simbolis), permainan sosial, permainan fungsional, permainan konstruktif, dan *game*. (Mutiah, 2015 : 139)

Salah satu media permainan yang dapat melibatkan peserta didik adalah permainan bingo. McMahon (2017), permainan bingo modern merupakan permainan lotere dari Italia yang biasa disebut sebagai *Lo Giucodel Lotto d'Italia*. Permainan bingo adalah permainan tentang kesempatan

Metode permainan Binggo adalah permainan berupa tabel bernomor ketika siswa dapat menjawab soal 5 deret horizontal, vertikal maupun diagonal maka kelompoknya menang dan mendapat poin yang berpengaruh terhadap nilai kelompok (Silberman dalam Hapsari dan Wicaksono, 2012:2)

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan bingo huruf merupakan permainan kesempatan berupa tabel dengan jumlah 5 deret horizontal dan 5 deret vertikal dimana setiap kolom pada tabel berisi huruf-huruf dan dimainkan dengan cara menandai huruf yang telah disebut, apabila tanda tersebut membentuk huruf vertikal atau horisontal maka dikatakan menang.

2. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Bingo Huruf

Berikut adalah kelebihan dan kekurangan permainan bingo (Hapsari dan Wicaksono, 2012 : 5) :

a. Kelebihan permainan bingo

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

b. Kekurangan Permainan Bingo

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 siswa akan larut dalam permainan dan menyebabkan materi tidak tersampaikan secara maksimal.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan bingo bisa diterapkan 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 siswa lebih mudah menghafal dan mengingat materi yang diajarkan.

Untuk menghindari kekurangan dalam permainan bingo guru 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.

3. Langkah-Langkah Permainan Bingo

Menurut Silberman, langkah-langkah permainan bingo dan versi permainan bingo sebagai berikut (Hapsari dan Wicaksono, 2012 : 5) :

- a. Guru menyusun 25 pertanyaan tentang materi pelajaran yang akan dibahas.
- b. Siswa membuat tabel berisi angka 1-25
- c. Guru membaca pertanyaan. Jika seorang siswa dapat menjawab dengan benar, maka siswa dapat mencoret nomor soal tersebut.
- d. Bila seorang siswa mencapai lima jawaban benar yang berada dalam satu deret horizontal, vertikal, maupun diagonal, siswa tersebut harus meneriakan “BINGO”. Permainan dapat diteruskan hingga 25 celah.

Dalam penelitian ini, permainan bingo akan di kembangkan sesuai dengan karaterisitik anak usia dini. Menurut Sujiono (2009) setiap anak berkembang melalui tahapan perkembangan yang umum, tetapi pada saat yang sama anak juga mahluk individu yang unik. Pembelajaran yang sesuai adalah pembelajaran yang sesuai dengan minat, tingkat perkembangan kognitif serta kematangan sosial emosional.

Adapun langkah-langkah permainan bingo yang akan dilaksanakan oleh peneliti dalam mengenalkan huruf adalah :

- a. Persiapan

- 1) Guru menyiapkan peralatan yang akan digunakan untuk main yaitu, papan huruf bingo, 5 buah dadu huruf dan papan huruf.
- 2) Guru memberikan mengkondisikan siswa agar siap untuk mengikuti kegiatan bermain.
- 3) Guru memberi contoh cara bermain permainan bingo huruf

b. Kegiatan Inti

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

c. Penutup

Setelah selesai permainan anak diminta untuk membantu membereskan alat main.

C. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Ada beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain yaitu penelitian yang dilakukan oleh Meira Anggia putri pada tahun 2018 yaitu Efektivitas Permainan Bingo Terhadap Penguasaan Huruf Hiragana Siswa Kelas X MIA 4 SMA 8 Padang. Penerapan permainan bingo dalam pembelajaran huruf hiragana siswa kelas X MIA SMA 8 Padang cukup efektif. Hal ini dikarenakan siswa pada kelas yang menerapkan permainan bingo lebih mampu menguasai huruf hiragana dan siswa juga dapat membaca dan menulis kosakata dalam huruf hiragana dari pada siswa pada kelas yang tidak menerapkan permainan bingo pada proses pembelajaran huruf hiragana. Berdasarkan hasil penelitian , penguasaan huruf hiragana siswa kelas X MIA SMA Negeri 8 Padang, dengan menerapkan permainan bingo berada pada kualifikasi 78,35%. Sedangkan penguasaan huruf hiragana pada siswa yang berada dalam kelas tanpa menerapkan permainan bingo berada pada kualifikasi lebih dari cukup dengan nilai rata-rata 70,82%.

Penelitian lain yang relevan dengan penelitian ini antara lain penelitian yang dilakukan oleh Hendro Tri Rohul W. yaitu meningkatkan kemampuan anak Kelompok A2 Melalui permainan memancing huruf. Dari Penelitian tersebut dengan berdasarkan hasil nilai pembelajaran kemampuan anak Kelompok A2 dalam mengenal huruf di TK ABA III Ampel Kecamatan

Wuluhan Kabupaten Jember Tahun pelajaran 2016/2017 dinyatakan tuntas dan mengalami peningkatan.

Penelitian lain yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf yaitu penelitian yang dilakukan oleh Elok Siti Muflikha pada tahun 2013, penelitian tersebut adalah Peningkatan Kemampuan anak mengenal huruf melalui media tutup botol hias di PAUD Kenanga I Kabupaten Pesisir Selatan. Berdasarkan hasil penelitian tersebut kemampuan anak dalam mengenal huruf meningkat dengan rata-rata 93,3 %.

Berdasarkan dari penelitian-penelitian tersebut peneliti akan menggunakan permainan bingo untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf. Hal ini dikarenakan dalam penelitian terdahulu permainan bingo dapat mempengaruhi kemampuan siswa kelas dalam menguasai huruf. Selain itu, penelitian tentang pengenalan huruf telah dilakukan dengan berbagai kegiatan permainan, namun sebagian besar permainan bingo dilakukan di sekolah dasar dan menengah dalam meningkatkan pemahaman materi pembelajaran.

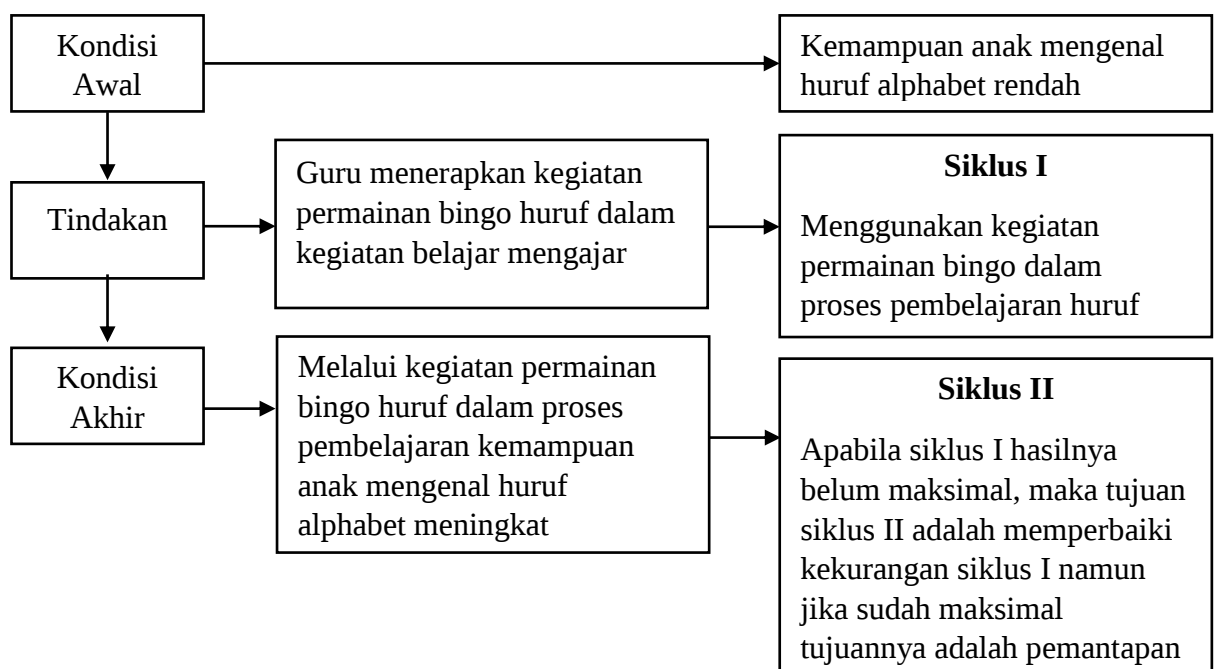
Berbeda dengan penelitian dahulu, kemampuan mengenal huruf dilakukan pada anak kelompok B atau usia 5-6 tahun, cara permainanpun harus disesuaikan dengan usia anak. Pada usia tersebut anak sudah menunjukkan peningkatan kemampuan pada berbagai aspek dan tahapan bermain anak juga meningkat oleh karena itu dalam penelitian ini peneliti menggunakan permainan bingo karena dalam permainan bingo anak akan lebih bersemangat karena mereka dapat bersaing untuk mendapatkan *reward* lebih banyak.

D. Kerangka Pemikiran

Berdasarkan uraian pada landasan teori diatas maka dapat disusun kerangka pemikiran sebagai berikut :

Setelah dilakukan observasi, peneliti mengetahui bahwa masih banyak siswa yang belum mampu mengenal huruf alphabet dengan benar, untuk mengatasi permasalahan tersebut dapat dilakukan dengan cara diantaranya melalui metode bermain. Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan dalam pendidikan anak usia dini dengan menggunakan strategi, metode, materi/bahan, dan media yang menarik agar mudah di ikuti oleh anak. salah satunya adalah menggunakan permainan bingo huruf untuk mengenalkan huruf alphabet pada anak. Pada kondisi akhir diharapkan kemampuan mengenal huruf alphabet pada anak dapat meningkat.

Kerangka tersebut disajikan dalam gambar dibawah ini :



Gambar 1. Kerangka Pemikiran

E. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pemikiran tersebut dapat dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas sebagai berikut : Permainan bingo huruf efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf alphabet pada anak usia 5 - 6 tahun di TK Aisyiyah 3 Trunan Kelurahan Tidar Selatan Kecamatan Magelang Selatan Kota Magelang.

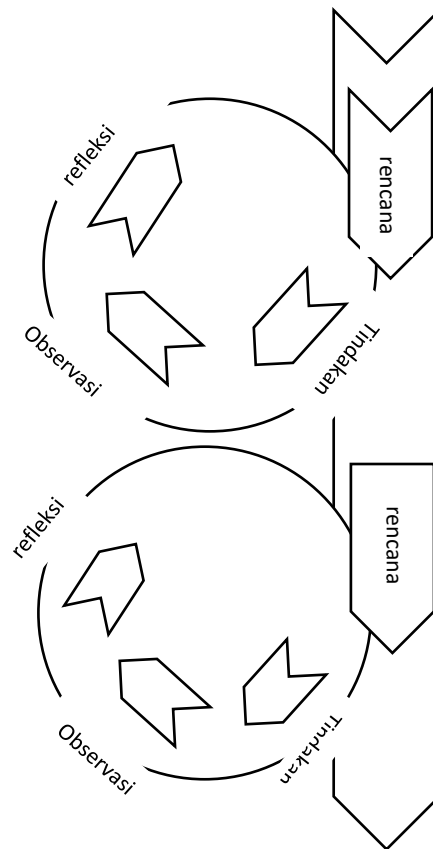
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Hakikat PTK menurut Carr dan Kemmis (1986) adalah suatu bentuk penelitian refleksi diri (*self reflective*) yang dilakukan oleh para partisipan dalam situasi sosial untuk memperbaiki rasionalitas dan kebenaran. Menurut McNiff (1992), hakikat PTK adalah sebagai bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh guru sendiri yang hasilnya dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk pengembangan keahlian mengajar. (Kusumah, 2009:8)

Model penelitian tindakan kelas yang akan digunakan adalah model penelitian tindakan kelas Kemmis dan Mc Taggart, dalam penelitian tersebut di dalam satu siklus terdiri dari empat komponen yaitu : perencanaan (*planning*), aksi/tindakan (*action*), observasi (*obseving*), refleksi (*reflecting*).



Gambar 2. Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan Mc Taggart

B. Identifikasi Variabel Penelitian (input, output, proses)

Variabel adalah sifat-sifat yang sedang dipelajari (Hikmawati, 2017:16). Variabel penelitian tindakan meliputi variabel masukan (*input*), variabel proses dan variabel keluaran (*output*) yang dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Variabel masukan (*Input*)

Variabel masukan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pengenalan huruf alphabet pada anak yang masih rendah. Hal tersebut ditandai dengan masih banyak anak yang belum mengenal huruf alphabet dengan benar.

2. Variabel Proses

Variabel proses dalam penelitian tindakan ini berupa upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf alphabet pada anak yaitu melalui kegiatan permainan bingo huruf.

3. Variabel Keluaran (*output*)

Variabel keluaran merupakan hasil dari tindakan yaitu meningkatnya kemampuan mengenal huruf alphabet pada anak.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional yaitu suatu definisi yang didasarkan pada karakteristik yang dapat diobservasi dari apa yang sedang didefinisikan atau “ mengubah konsep-konsep yang berupa konstruk dengan kata-kata yang menggambarkan perilaku atau gejala yang dapat diamati dan yang dapat diuji dan ditentukan kebenarannya oleh orang lain”. (Young dalam Hikmawati, 2017 : 202).

Definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Permainan bingo huruf

Permainan bingo huruf merupakan jenis permainan yang digunakan untuk membantu meningkatkan kemampuan mengenal huruf alfabet, permainan dilakukan dengan menggunakan media kartu bingo yang kotak-kotaknya berisi huruf.

2. Kemampuan mengenal huruf alphabet

Kemampuan mengenal huruf merupakan kemampuan anak dalam mengetahui nama huruf, suara huruf, dan mengetahui simbol huruf. Huruf tersebut adalah 5 huruf vokal (a,i,u,e, dan o) dan 18 huruf konsonan (b, c, d, f, g, h, j, k, l, m, n, p, q, r, s, u, dan w).

D. Subjek Penelitian

Penelitian ini menggunakan subjek penelitian siswa TK Aisyiyah Bustanul Athfal 3 Magelang Tahun Ajaran 2020/2021 berjumlah 7 anak. Subjek penelitian siswa kelompok B2 TK Aisyiyah Bustanul Athfal 3 Magelang

E. Setting Penelitian

Setting penelitian ini akan di laksanakan di kelas kelompok B2 TK Aisyiyah 3 Magelang, dengan jumlah siswa 3 laki-laki dan 4 perempuan yang terletak di Jalan Ketepeng Raya RT 03 RW 09 Trunan, Kelurahan Tidar Selatan, Kecamatan Magelang Selatan, Kota Magelang.

F. Indikator Keberhasilan

Berdasarkan sumber buku pedoman IKIP Malang yang disesuaikan dengan kebutuhan penelitian dalam Muslich (2010:54), kriteria keberhasilan siswa yaitu apabila hasil presentasi yang di peroleh secara klasikal kemampuanmengenal huruf anak menunjukan 60 %.

G. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang akan di gunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Observasi

Pengamatan atau observasi adalah proses pengambilan data dalam penelitian dimana peneliti atau pengamat melihat situasi penelitian. (Kusumah dan Dwitagama, 2009:66)

Secara umum terdapat dua macam observasi dan yaitu observasi partisipasif dan non patisipasif. Sedangkan secara pelaksanaan macam-macam observasi yaitu observasi terbuka, terfokus, terstruktur, dan sistematis. (Hikmawati, 2017)

Observasi langsung atau partisipasif dilakukan dengan adanya keterlibatan secara langsung oleh peneliti dalam proses pembelajaran yang dilakukan bersama guru dan siswa, atau bahkan peneliti sekaligus sebagai guru. Sebenarnya kondisi seperti inilah yang diharapkan nanti. Artinya ke depan guru harus berfungsi sebagai peneneliti di kelasnya sendiri (sebagai participant observer). (Purnomo, 2011 : 253)

Metode pengumpulan data observasi yang dipakai dalam penelitian ini adalah observasi partisipatif.

2. Unjuk Kerja

Unjuk kerja adalah strategi penilaian yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung kegiatan ketampilan atau kemahiran anak.

Unjuk kerja yang diberikan berupa hasil tes tulis. Unjuk kerja berupates tulis merupakan hasil dalam menyelesaikan lembar kerja anak (LKA) yang diberikan. Tujuan dari unjuk kerja ini yaitu untuk mendapatkan data tingkat pencapaian anak Kelompok B TK Aisyiyah 3 Kota Magelang dalam mengenal huruf alphabet setelah diterapkan permainan bingo huruf.

H. Instrumen Penelitian

Pengertian dari instrumen adalah semua alat yang akan digunakan untuk mengumpulkan data tentang semua proses pembelajaran, jadi bukan proses tindakan saja. Sebagai contoh yaitu penelitian diskusi kelompok untuk meningkatkan aktivitas dan keberanian siswa dalam pelajaran Kewarganegaraan dengan topik kebebasan berorganisasi, yang paling penting harus dibuat oleh peneliti adalah lembar pengamatan untuk merekam data mulai latihan diskusi, sudah dibuat instrumennya. Selain lembar pengamatan itu, mungkin saja ada instrumen lain yang diperlukan, misalnya pedoman wawancara, angket untuk siswa, dan lembar pencermatan untuk mencermati isi kandungan yang tertuang dalam dokumen. Dokumen yang terkait dengan penelitian tindakan antara lain, presensi, daftar nilai, kumpulan soal yang dibuat guru, pekerjaan tulis siswa, catatan yang dimiliki siswa, dan sebagainya. (Arikunto, 2015 : 85-86)

Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi atau pengamatan yang digunakan untuk mengamati subyek ketika proses tindakan berlangsung dan ketika pembelajaran di kelas, serta hasil

unjuk kerja siswa untuk mengetahui kemampuan anak dalam mengenal huruf abjad, sehingga anak dapat diberi tindakan lebih lanjut.

Tabel 1
Kisi-kisi kemampuan anak mengenal huruf

No	Aspek	Indikator
1	Keaksaraan/ mengenal huruf	Menyebutkan nama-nama huruf
		Menyebutkan suara huruf
		Mengetahui bentuk grafis huruf

Tabel 2
Kisi-kisi pedoman observasi

Aspek	Indikator
Mengenalkan keaksaraan awal/mengenal huruf	1. Mengetahui nama dan bunyi huruf
	2. Mengetahui bentuk huruf

I. Prosedur Penelitian

Sebelum melakukan PTK beberapa kegiatan yang perlu dilakukan adalah :

1. Mendiagnosis masalah, masalah-masalah dikelas yang perlu dicermati peneliti dapat berkaitan dengan masalah pengelolaan kelas, proses belajar mengajar, penggunaan sumber-sumber belajar, serta masalah personal dan keprofesionalan guru.
2. Mengembangkan fokus masalah, yaitu dengan mengidentifikasi masalah dilanjutkan dengan memfokuskan masalah, setelah itu peneliti mencari masalah yang akan diprioritaskan
3. Mendiagnosis kemungkinan penyebab masalah.

4. Merencanakan alternatif tindakan dengan merumuskan pemecahan masalah dalam bentuk hipotesis tindakan setelah itu melakukan analisis kelaikan hipotesis tindakan tersebut.

5. Mempersiapkan Tindakan

Prosedur penelitian ini adalah dengan menggunakan metode penelitian Kemmis dan Mc Taggart dengan 4 tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Hubungan keempat komponen tersebut dipandang sebagai 1 siklus. Penelitian ini akan menggunakan beberapa siklus sehingga anak mampu mengenal huruf alphabet.

Berikut adalah penjelasan prosedur penelitian:

1. Perencanaan Tindakan

- a. Mengamati teknik pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran sebelumnya
- b. Mengidentifikasi faktor-faktor hambatan dan kemudahan guru dalam pembelajaran mengenal huruf sebelumnya
- c. Merumuskan alternatif tindakan yang akan dilaksanakan dalam mengenalkan huruf alphabet
- d. Menyusun rancangan pelaksanaan permainan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf alphabet.

Kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencanaan yaitu :

- a. Membuat RPPH dengan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan berbagai desain permainan bingo yang dijenjang dari yang paling mudah ketingkat yang lebih sulit.

- b. Membuat APE yang diperlukan
- c. Menyusun Instrumen penelitian untuk mengumpulkan data sehingga dapat mengetahui apakah kegiatan permainan bingo huruf dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal huruf alfabet. Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan unjuk kerja.
- d. Membuat lembar observasi untuk melihat bagaimana kondisi belajar mengajar di kelas ketika permainan bingo huruf diaplikasikan
- e. Lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui kesulitan siswa dalam bermain permainan bingo huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf alphabet.
- f. Mendesain alat evaluasi untuk mengetahui kemampuan mengenal huruf siswa dengan menggunakan teknik unjuk kerja.

2. Pelaksanaan Tindakan

Dalam tahap ini adalah peneliti menerapkan permainan bingo huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf siswa kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 3 Kota Magelang. Langkah-langkah dalam pelaksanaan tindakan yaitu :

- a. Peneliti menjelaskan tentang kegiatan hari ini yaitu bermain mengenal huruf dengan permainan bingo huruf.
- b. Guru mengenalkan media permainan bingo huruf
- c. Guru mencontohkan cara bermain permainan bingo huruf.

- d. Anak-anak mulai bermain permainan bingo huruf dan guru mengamati jalannya permainan.
- e. Mengulas kembali tentang kegiatan main yang dilaksanakan.

Apabila tindakan I yang dilakukan telah berhasil maka dapat langsung ditarik kesimpulan namun apabila tindakan yang dilakukan masih perlu perbaikan maka dilakukan rencana selanjutnya, demikian terus secara berulang, sampai tindakan yang digunakan benar-benar berhasil.

3. Observasi

Kegiatan observasi merupakan tindakan mengumpulkan informasi yang dipakai untuk mengetahui apakah tindakan yang dilakukan telah berjalan sesuai dengan rencana yang diharapkan. Observasi dalam penelitian ini berupa pengumpulan data melalui butir-butir observasi dan unjuk kerja.

Adapun kegiatan observasi dalam penelitian ini adalah :

- a. Melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran dan respon kelas serta siswa dengan memakai instrumen yang telah disiapkan.
- b. Melakukan pengamatan hasil belajar dengan unjuk kerja.
- c. Menghimpun semua hasil pengamatan dan menganalisisnya.

4. Refleksi

Kegiatan refleksi dilakukan untuk mengetahui apa yang kurang dalam pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan. Hasil refleksi yang dilakukan digunakan untuk melakukan perbaikan pada perencanaan tahap berikutnya.

Adapun tahap refleksi yang dilakukan pada penelitian ini adalah :

- a. Berdasar dari hasil analisis pengamatan (observasi), melakukan evaluasi untuk memperbaiki pembelajaran.
- b. Mencari tahu hal-hal yang kurang sempurna dalam pelaksanaan penerapan permainan bingo huruf.
- c. Hasil refleksi tersebut dihimpun dalam 1 (satu) catatan yang akan dipakai sebagai masukan dalam perancangan siklus selanjutnya.

J. Metode Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, paparan data, dan penyimpulan. Reduksi data adalah proses penyederhanaan data yang diperoleh melalui pengamatan dengan cara memilih data sesuai dengan kebutuhan penelitian. Dari pemilihan data tersebut, kemudian dipaparkan lebih sederhana menjadi paparan yang berurutan berupa paparan data dan akhirnya ditarik kesimpulan dalam bentuk pernyataan kalimat yang singkat dan padat, tetapi mengandung pengertian yang luas. (Muslich, 2010:52)

Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas, ada dua jenis data yang dapat dikumpulkan peneliti :

1. Data kuantitatif (nilai hasil belajar siswa) yang dapat dianalisis secara deskriptif. Dalam hal ini, peneliti menggunakan analisis data statistik deskriptif. Misalnya, mencari nilai rata-rata, presentase keberhasilan belajar.
2. Data kualitatif, yaitu data yang berupa informasi berbentuk kalimat yang memberi gambaran tentang ekspresi siswa tentang tingkat pemahaman

terhadap suatu pelajaran, pandangan atau sikap siswa terhadap metode belajar yang baru, aktivitas siswa mengikuti pelajaran, perhatian, antusias dalam belajar, kepercayaan diri, motivasi belajar dan sejenisnya, dapat dianalisis secara kualitatif.

Data pada penelitian ini adalah data hasil unjuk kerja kemampuan mengenal huruf alphabet serta data yang diperoleh dari hasil observasi. Data yang berupa hasil unjuk kerja kemudian diolah dengan langkah berikut :

- a. Menyeleksi dan mengoreksi hasil unjuk kerja
- b. Memberi skor pada masing-masing hasil unjuk kerja siswa
- c. Penyimpulan data

Hasil presentase kemampuan siswa adalah

$$P = \frac{\text{nilai rata-rata indikator yang dilaksanakan}}{\text{indikator yang ada}} \times 100\%$$

(sumber : Muslich, 2010)

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa :

1. Penerapan permainan bingo huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf alphabet pada siswa kelompok B dilaksanakan dalam 4 siklus dalam setiap siklus terdapat 6 kali pertemuan. Permainan dilakukan dengan cara membagi kartu bingo kepada setiap anak kemudian anak melingkari huruf yang tertera pada media yang telah disiapkan yaitu dadu huruf, kartu huruf, dan papan tulis.
2. Pada siklus I kurang berhasil karena beberapa anak masih belum begitu memahami cara bermain sehingga guru masih sering membantu anak dalam bermain. dan huruf yang diajarkan terlalu banyak serta anak susah mendapatkan bingo dalam permainan sehingga anak kurang bersemangat, oleh karena itu peneliti akan memperbaiki cara bermain pada siklus II.
3. Pada siklus II guru menggunakan huruf-huruf pada nama anak untuk bermain. Pada siklus II anak masih sering meminta bantuan guru atau teman lain ketika melingkari huruf atau dapat dikatakan beberapa anak masih belum mampu memenuhi indikator kemampuan mengenal huruf. Oleh karena itu peneliti dan guru pendamping masih perlu melakukan perencanaan siklus III, yaitu dengan merancang cara baru bermain bingo guru agar anak tidak bosan dan menyiapkan kartu bintang, yaitu kartu

untuk menuliskan jumlah bingo dengan tanda bintang yang diperoleh anak. Hal tersebut dilakukan untuk menambah semangat anak dalam bermain.

4. Pada Siklus III anak juga masih belum memenuhi indikator kemampuan mengenal huruf dan beberapa huruf masih belum digunakan dalam permainan bingo oleh karena itu perlu penguatan lagi dengan merencanakan siklus IV.
5. Hasil yang diperoleh dari unjuk kerja siswa siklus IV juga mengalami peningkatan. Dari 3 indikator yaitu menyebutkan nama-nama huruf, menyebutkan suara huruf, dan mengetahui bentuk grafis huruf, anak-anak sudah cukup memenuhi indikator tersebut. Dari hasil pelaksanaan perbaikan pembelajaran dan refleksi siklus IV maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan tindakan permainan bingo huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenali huruf alfabet dapat diakhiri pada siklus IV.
6. Pembelajaran dengan menggunakan permainan bingo huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf alfabet pada siswa kelompok B Aisyiyah Bustanul Athfal 3 Trunan kelurahan Tidar Selatan kecamatan Magelang Selatan kota Magelang tahun pelajaran 2020/2021 dengan bukti sebagai berikut :
 - a. Pada kondisi awal kemampuan siswa dalam mengenal huruf alfabet dalam kategori kurang berhasil
 - b. Kemampuan mengenal huruf alfabet dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan yaitu dari hasil data observasi sebesar 38,57 %

menjadi 54,28 %. Dari data unjuk kerja diperoleh hasil sebesar 45,87 % menjadi 53,29 %.

- c. Kemampuan mengenal huruf alfabet pada siklus III mencapai 66,42 % dari hasil data observasi dan 58,59 dari hasil data unjuk kerja
- d. Kemampuan mengenal huruf alfabet pada siklus IV mencapai 87,85 % dari hasil data observasi dan 79,67 dari hasil data unjuk kerja..

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan tersebut, penulis dapat memberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi sekolah

Hendaknya sekolah tetap memperhatikan perkembangan anak dalam memberikan pembelajaran pengenalan huruf meskipun banyak tuntutan dari orang tua agar anak-anak mereka memiliki bekal membaca untuk persiapan masuk sekolah dasar serta mendukung para guru baik dukungan moril maupun dukungan material untuk menciptakan inovasi-inovasi baru dalam pembelajaran

2. Bagi pendidik anak usia dini

Hendaknya apabila guru masih menemui anak yang memiliki kemampuan mengenal huruf alfabet rendah, guru bisa menerapkan permainan-permainan yang menyenangkan bagi anak namun juga bermanfaat untuk membantu belajar anak. Salah satu permainan yang bisa diterapkan adalah permainan bingo huruf. diharapkan guru dapat

mengembangkan permainan ini untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf alfabet.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya agar mampu mengembangkan pengetahuan tentang kemampuan mengenal huruf dengan pembelajaran yang lebih baik. Peneliti selanjutnya dapat meneliti terkait dengan hal tersebut dan dapat mengimplementasikan dalam kelompok anak usia 5-6 tahun yang memiliki permasalahan yang sama yaitu rendahnya kemampuan mengenal huruf alphabet.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, Suhardjono, & Supardi. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Fauzaturrohman, S.Z., & Elisabeth, Christina. 2016. Pengaruh Permainan Berburu Harta Karun ABC Modifikasi Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok A2. *Jurnal Paud Teratai*. Vol. 05 No. 02.
- Hapsari, Dinar, & Wicaksono, V.D. 2012. 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.
- Hikmawati, Fenti. 2017. *Metodologi Penelitian*. Depok : Rajawali Pers.
- Khan, R.I., & Rislina, S.L.N.. 2015. Mengenalkan huruf melalui loncat abjad pada anak usia 4-5 Tahun. *Nusantara of Research: Jurnal Hasil-Hasil Penelitian Universitas Nusantara PGRI Kediri (e-journal)*. Vol. 2. No. 2.
- Kusumah, Wijaya, & Dwitagama, Dedi. 2009. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Indeks.
- Masna, Masna. 2015. Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pengenalan Huruf Melalui Media Kartu Huruf pada Kelompok B KB Anggrek Muara Badak. *Jurnal Warna : Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*. Vol. 1(1), 1-18.
- Moeslichatoen, R. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT. Asdi Mahastya.
- Muflikha, Elok Siti. 2013. Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Media Tutup Botol Hias di PAUD Kenanga I Kabupaten Pesisir Selatan. *SPEKTRUM : Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*. Vol. 1. No. 1, 18-32
- Mutiah, Diana. 2015. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Muslich, Mansur. 2010. *Melaksanakan PTK Itu Mudah (Classroom Action Research) Pedoman Praktis Bagi Guru Profesional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ningrum, H.P., Syamsudin, M.M., & Rahmawati, Anayanti. 2015. Efektivitas Teknik Mnemonic Terhadap Pengenalan Huruf pada Anak Kelompok A TK Aisyiyah Trangsari 1 Gatak Sukoharjo. *Jurnal Kumara Cendekia*. Vol. 3. No. 2.
- Rahayu, C., Amri, Z., & Putri, M. A. 2018. Efektivitas Permainan Bingo Terhadap Penguasaan Huruf Hiragana Siswa Kelas X MIA 4 SMA 8 Padang. *Omiyage : Jurnal Bahasa dan Pembelajaran Bahasa Jepang*. Vol. 1. No. 2.
- Seefeldt, Carol, & Wasik, Barbara A. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat, dan Lima Tahun Masuk Sekolah*. Jakarta: PT. Indeks.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.

- Wasik, Barbara A.. 2001. Teaching The Alphabet to Young Children. *Young Children*, 56(1), 34-40.
- Wijayanto, Hendro T.R.. 2017. Meningkatkan Kemampuan Anak A2 Mengenal Abjad Melalui Permainan Memancing Huruf di TK ABA III Ampel Kecamatan Wuluhan Kabupaten Jember. *Skripsi*. Jember : Universitas Jember.