

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN BINGO HURUF UNTUK
PENGENALAN HURUF ABJAD ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK
HARAPAN BUNDA PRABUMULIH**

SKRIPSI

Oleh:

Miranda Aurel Saptaria

NIM: 06141281924025

Progam Studi Pendidikan Anak Usia Dini



**UNIVERSITAS SRIWIJAYA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
2023**

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN BINGO HURUF UNTUK
PENGENALAN HURUF ABJAD ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK
HARAPAN BUNDA PRABUMULIH**

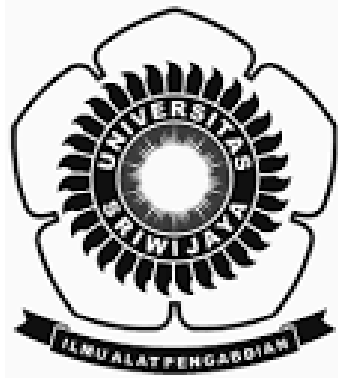
SKRIPSI

Oleh:

Miranda Aurel Saptaria

NIM: 06141281924025

Progam Studi Pendidikan Anak Usia Dini



**UNIVERSITAS SRIWIJAYA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
2023**

HALAMAN PENGESAHAN OLEH DOSEN PEMBIMBING

Universitas Sriwijaya

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN BINGO HURUF UNTUK
PENGENALAN HURUF ABJAD ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK
HARAPAN BUNDA PRABUMULIH**

SKRIPSI

OLEH

Miranda Aurel Saptaria

06141281924025

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Mengetahui

Koordinator Program Studi

Pembimbing Skripsi



Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd

NIP. 198906212019032017



Dra. Rukiyah, M.Pd

NIP. 196112251988032001



Universitas Sriwijaya

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN BINGO HURUF UNTUK
PENGENALAN HURUF ABJAD ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK
HARAPAN BUNDA PRABUMULIH**

SKRIPSI

OLEH

Miranda Aurel Saptaria

06141281924025

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari: Selasa

Tanggal: 21 Maret 2023

Tim Penguji

1. Ketua: Dra. Rukiyah, M.Pd : _____
2. Anggota: Mahyumi Rantina, M.Pd : _____

Palembang, 21 Maret 2023

Mengetahui,

Koordinator Program Studi

Andika

Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd

NIP. 198906212019032017



PERNYATAAN

Saya yang dibawah ini :

Nama : Miranda Aurel Saptaria

NIM : 06141281924025

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Alat Permainan Bingo Huruf Untuk Pengenalan Huruf Abjad Anak Usia 5-6 Tahun di TK Harapan Bunda Prabumulih" ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 Tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Jika dikemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa paksaan dari pihak manapun.

Indralaya, Maret 2023

Yang membuat pernyataan



Miranda Aurel Saptaria

NIM 06141281924025

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Alat Permainan Bingo Huruf Untuk Pengenalan Huruf Abjad Anak Usia 5-6 Tahun di TK Harapan Bunda Prabumulih” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, peneliti telah mendapat banyak dukungan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada ibu Dra. Rukiyah, M.Pd selaku dosen pembimbing untuk segala bimbingannya yang telah diberikan kepada penulis selama proses penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada bapak Dr. Hartono, M.A selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya, ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan dan ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd selaku Kordinator Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan kemudahan dalam mengurus administrasi selama penulis menyelesaikan tugas akhir ini.

Akhir kata skripsi ini dapat memberikan manfaat dalam pembelajaran bidang studi Pendidikan Anak Usia Dini dan penulis juga mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca.

Indralaya,

Maret 2023



Miranda Aurel Saptaria

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin. Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat kesehatan, rahmat, hidayah, rezeki dan kasih sayang-Nya, sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini. Sholawat dan salam yang tak lupa dihaturkan kepada baginda Rasul kita Nabi Muhammad SAW beserta para sahabat dan pengikutnya hingga akhir zaman.

Saya persembahkan skripsi ini untuk orang-orang yang saya sayangi dan saya cintai:

- ♥ Orang tua saya, Mama Rati Suci dan Papa Meikie Saptaria. Terimakasih telah mensupport saya dari awal perkuliahan sampai saya bisa sampai saat ini, memberikan kasih sayang, doa, motivasi.
- ♥ Selanjutnya untuk adik-adik saya Bima Yusa Saptaria, Putri Salsabila Saptaria, Galang Putra Saptaria, Anisa Safiyah Saptaria, Alina Syaqila Saptaria dan keluarga besar saya baik dari keluarga mama ataupun keluarga papa, terimakasih juga telah memberikan doa, semangat serta motivasi kepada saya.
- ♥ Dosen pembimbing saya, ibu Dra. Rukiyah, M.Pd. terimakasih banyak atas segala bimbingan, bantuan, semangat, nasihat serta motivasi yang diberikan kepada saya sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini.
- ♥ Seluruh dosen PG PAUD UNSRI yaitu ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd, ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd, ibu Dra. Rukiyah, M.Pd, ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd, ibu Dra. Hasmalena, M.Pd, ibu Mahyumi Rantina, M.Pd, ibu Febriyanti Utami, M.Pd, ibu Taruni Sungingsih, M.Pd, ibu Rina Rahayu Siregar, S.Pd, M.Psi dan ibu Lia Ayu Pagarwati, M.Pd terimakasih banyak semua ilmu yang diberikan kepada kami.
- ♥ Admin Prodi PG PAUD UNSRI, mbak Riansih, S.Pd. terimakasih atas bantuannya dalam mengurus surat menyurat.
- ♥ Terima kasih kepada Dinas Pendidikan dan Kebudayaan kota Prabumulih serta TK Harapan Bunda kota Prabumulih yang telah berkenan memberikan saya izin untuk melakukan penelitian guna mendapatkan data untuk skripsi ini.
- ♥ Kepada sahabat-sahabat saya Wulan Putriani, Yayang Azirianti, Nabilah Khoiria, Vegi Merina. Terimakasih telah memberikan doa, support, motivasi dan selalu mengajak saya healing kemanapun untuk membuang rasa capek dan setres saya.

- ♥ **Saya ucapkan terima kasih kepada seseorang yang selalu membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini baik berupa motivasi, semangat bahkan membantu dalam mengelola skripsi saya yaitu Ilham Aman Sastra.**
- ♥ **Saya ucapkan juga terima kasih kepada oppa-oppa korea yaitu oppa Park Solomon, Do Kyungso, Lee Seung Gi, Lee Min Ho, Ji Chang Wook dan lainnya yang selama ini drama-dramanya sudah menjadi peneman saya selesai mengerjakan skripsi.**
- ♥ **Selanjutnya saya ucapkan terimakasih kepada teman-teman kelas saya yaitu kelas PGPAUD Indralaya dan Palembang angkatan 2019 yang selama ini sudah saling memberikan support, motivasi, keceriaan dan kesedihan selama masa perkuliahan.**
- ♥ **Terimakasih yang sebesar-besarnya kepada almamater kebanggaan saya, Universitas Sriwijaya.**

**“JALANI HIDUP DENGAN SABAR, DIPASTIKAN HIDUPMU AKAN TENTRAM
DAN DAMAI”**

DAFTAR ISI

COVER.....	i
HALAMAN PENGESAHAN OLEH DOSEN PEMBIMBING.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN OLEH DOSEN PENGUJI	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
PRAKATA.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
ABSTRAK.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II.....	6
TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Hakikat Alat Permainan.....	6
2.1.1 Pengertian Alat Permainan.....	6
2.1.2 Manfaat Alat Permainan.....	6
2.1.3 Ciri-ciri Alat Permainan yang Baik.....	7
2.2 Hakikat Permainan Bingo Huruf.....	8
2.2.1 Pengertian Bingo Huruf.....	8
2.2.2 Langkah-langkah Permainan Bingo Huruf.....	9
2.2.3 Kelebihan Permainan Bingo Huruf.....	10
2.2.4 Kekurangan Permainan Bingo Huruf.....	10
2.3 Hakikat Bermain.....	11
2.3.1 Pengertian Bermain.....	11
2.3.2 Tujuan Bermain.....	11

2.3.3	Manfaat Bermain.....	12
2.3.4	Jenis-Jenis Bermain.....	14
2.4	Pengenalan Huruf Abjad.....	15
2.4.1	Pengertian Kemampuan Mengenal Huruf Abjad.....	15
2.4.2	Jenis-Jenis Huruf Abjad.....	15
2.4.3	Faktor-Faktor Pengaruh Pengenalan Huruf Abjad.....	16
2.4.4	Manfaat Pengenalan Huruf Abjad.....	16
2.4.5	Kemampuan Mengenal Huruf Pada AUD.....	17
2.5	Hakikat PAUD.....	17
2.5.1	Pengertian PAUD.....	17
2.5.2	Karakteristik Anak Usia 5-6 Tahun.....	18
2.6	Hakikat Penelitian Pengembangan.....	18
2.6.1	Pengertian Penelitian Pengembangan.....	18
2.6.2	Pengertian Validitas.....	19
2.6.3	Pengertian Praktis.....	19
2.6.4	Model Penelitian Pengembangan.....	20
2.6.5	Evaluasi Formatif Tessmer.....	21
2.7	Teknik Pengumpulan Data.....	21
2.7.1	<i>Walkthrough</i>	21
2.7.2	Observasi.....	22
2.8	Penelitian Relevan.....	22
2.9	Kerangka Berpikir.....	23
BAB III		Error! Bookmark not defined.
METODE PENELITIAN.....		Error! Bookmark not defined.
3.1	Jenis Penelitian.....	24
3.1.1	Jenis Data.....	24
3.1.2	Subjek Penelitian.....	24
3.2	Teknik Pengumpulan Data.....	24
3.2.1	Teknik Observasi.....	24
3.2.2	Teknik Wawancara.....	25
3.3	Instrumen Penelitian	25
3.4.1	Instrumen Validasi Ahli.....	25
3.4.2	Instrumen Observasi.....	27
3.4	Prosedur Penelitian Pengembangan.....	28
3.4.1	Perencanaan (Analisisi Kebutuhan).....	28
3.4.2	Pengembangan.....	28

3.4.2.1	Pengembangan Desain.....	28
3.4.2.2	Pengembangan Prototipe.....	28
3.4.3	Evaluasi.....	29
3.4.3.1	<i>Self Evaluation</i>	29
3.4.3.2	<i>Expert Review</i>	29
3.4.3.3	<i>One To One Evaluation</i>	29
3.4.3.4	<i>Small Group Evaluation</i>	29
3.5	Teknik Interpretasi Data.....	30
3.6	Teknik Analisis Data	31
3.6.1	Analisis Data Lembar Checkhlist.....	31
3.6.2	Analisis Data Observasi.....	32
BAB IV	Error! Bookmark not defined.
HASIL DAN PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.
4.1	Hasil Penelitian.....	33
4.1.1	Hasil Tahapan Perencanaan.....	33
4.1.2	Hasil Tahapan Pengembangan.....	35
4.1.3	Hasil Tahap Evaluasi.....	36
4.1.3.1	Hasil Tahap <i>Self Evaluation</i>	37
4.1.3.2	Hasil Tahap <i>Expert Review</i>	37
4.1.3.3	Hasil Tahap <i>One To One Evaluation</i>	41
4.1.3.4	Hasil Tahap <i>Small Group Evaluation</i>	42
4.2	Pembahasan.....	43
BAB V	Error! Bookmark not defined.
KESIMPULAN	Error! Bookmark not defined.
5.1	Simpulan.....	48
5.2	Saran.....	48
DAFTAR PUSTAKA	6
LAMPIRAN	9

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Validitas Materi.....	25
Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Validitas Media.....	26
Tabel 3. Instrumen Observasi.....	27
Tabel 4. Interpretasi Nilai Valid.....	30
Tabel 5. Interpretasi Nilai Praktis.....	30
Tabel 6. Kategori Nilai Validasi.....	31
Tabel 7. Hasil Penilaian Validator Materi.....	38
Tabel 8. Hasil Penilaian Validator Media.....	38
Tabel 9. Rekapitulasi Hasil Penilaian Validator.....	39
Tabel 10. Komentar/Saran Terhadap Alat Permainan Bingo Huruf.....	39
Tabel 11. Komentar/Saran Validator Serta Keputusan Revisi.....	40
Tabel 12. Perbaikan Sebelum dan Sesudah.....	40
Tabel 13. Analisis Data Tahap <i>One To One Evaluation</i>	41
Tabel 14. Analisis Data Tahap <i>Small Group Evaluation</i>	42

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tahapan Model Rowntree.....	20
Gambar 2. Alur Desain Formatif Tessmer.....	21
Gambar 3. Potongan Triplek Yang Dibentuk Menjadi Papan.....	35
Gambar 4. Alat Permainan Bingo Siap Digunakan.....	36
Gambar 5. Produk Sebelum Diperbaiki.....	40
Gambar 6. Produk Setelah Diperbaiki.....	40
Gambar 7. Uji Coba Tahap <i>One To One Evaluation</i>	42
Gambar 8. <i>Uji Coba Tahap Small Group Evaluation</i>	43

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Data Mentah Penelitian.....	53
Lampiran 2. Pengolahan Data.....	56
Lampiran 3. Instrumen Validasi Materi.....	61
Lampiran 4. Instrumen Validasi Media.....	64
Lampiran 5. Hasil Penilaian Validator.....	66
Lampiran 6. Hasil Tahap <i>Expert Review</i>	67
Lampiran 7. Rubrik Penilaian.....	67
Lampiran 8. Instrumen Observasi Anak.....	73
Lampiran 9. Analisis Data.....	74
Lampiran 10. Surat Izin Penelitian Dari FKIP.....	76
Lampiran 11. Surat Izin Penelitian Dari DIKNAS Kota Prabumulih.....	77
Lampiran 12. Surat Izin Penelitian Dari Sekolah.....	78
Lampiran 13. Dokumentasi Tahap <i>One To One Evaluation Dan Small Group</i>	79
Lampiran 14. Usul Judul Skripsi.....	80
Lampiran 15. SK Pembimbing.....	81
Lampiran 16. Kartu Bimbingan.....	83
Lampiran 17. Bukti Sumit Jurnal.....	85
Lampiran 18. Bukti Plagiat.....	86

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan alat permainan bingo huruf untuk kemampuan mengenal huruf abjad anak usia (5-6) tahun di TK Harapan Bunda Prabumulih yang valid dan praktis. Model pengembangan yang digunakan adalah Rowntree yang terdiri dari tiga tahap yaitu tahap perencanaan, pengembangan, dan evaluasi Tessmer yang terdiri dari tahap *self evaluation*, *expert review*, *one-to-one evaluation*, dan *small group evaluation*. Teknik pengumpulan data menggunakan *walkthrough* dan observasi serta daftar ceklist dan teknik analisis data menggunakan analisis data lembar *checklist* dan analisis data observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validitas materi sebesar 92% dan validitas media sebesar 86%. Dari hasil validitas materi dan media diperoleh rata-rata sebesar 89% termasuk dalam kategori sangat valid dalam tahap *expert review* atau penilaian dari para ahli terhadap alat permainan bingo huruf. Hasil dari tahap *one-to-one evaluation* sebesar 89% dan tahap *small group evaluation* sebesar 89% dari keduanya diperoleh rata-rata sebesar 89% termasuk dalam kategori sangat praktis. Dengan demikian, pengembangan alat permainan bingo huruf sangat valid dan praktis sehingga dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran keterampilan mengenal huruf abjad.

Kata kunci: *Alat Permainan, Bingo Huruf, Pengenalan Huruf Abjad*

ABSTRACT

This study aims to develop a letter bingo game tool for the ability to recognize letters of the alphabet for children aged (5-6) years at Harapan Bunda Prabumulih Kindergarten that is valid and practical. The development model used is the Rowntree which consists of three stages, namely the planning, development, and evaluation stages of Tessmer which consist of self evaluation, expert review, one-to-one evaluation, and small group evaluation stages. Data collection techniques used walkthroughs and observations as well as checklists and data analysis techniques using checklist sheet data analysis and observation data analysis. The results showed that the validity of the material was 92% and the validity of the media was 86%. From the results of the validity of the material and media, it was obtained that an average of 89% was included in the very valid category in the expert review stage or the expert's assessment of the letter bingo game tool. The results from the one-to-one evaluation stage were 89% and the small group evaluation stage was 89%, the two obtained an average of 89% included in the very practical category. Thus, the development of a letter bingo game tool is very valid and practical so that it can be applied in learning activities to recognize letters of the alphabet.

Keywords : *Game Tools, Letter Bingo, Alphabet Recognition*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Undang-Undang No 20 Tahun 2003 dikutip oleh Arifani (2021) tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan upaya pembinaan untuk anak usia dini yaitu dari usia 0-6 tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk pertumbuhan dan perkembangan anak agar memiliki kesiapan belajar untuk jenjang selanjutnya yang lebih tinggi. Sedangkan pada Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) didapatkan dari pendidikan formal, nonformal dan informal yang dimana pada pendidikan formal itu sendiri dapat diperoleh melalui TK atau RA, sedangkan pada pendidikan formal dapat diperoleh melalui Tempat Penitipan Anak (TPA), Kelompok Bermain (KB) dan pendidikan informal dapat diperoleh melalui lingkungan sekitar baik itu lingkungan keluarga ataupun lingkungan masyarakat.

Pada masa sekarang, kesadaran akan pentingnya PAUD sudah sangat meningkat baik itu dikalangan masyarakat atas, menengah ataupun bawah. Adanya peningkatan kesadaran akan pentingnya PAUD ini maka sekarang sudah banyak sekali lembaga PAUD yang didirikan dan sudah diakreditasi yang dimana orang tua bisa memilih saja PAUD yang akan mereka percayakan untuk bisa mendidik dan membimbing anak mereka. Pendirian lembaga PAUD sendiri haruslah memiliki tujuan yang sesuai dengan tujuan Pendidikan Anak Usia Dini yang dimana salah satunya yaitu untuk mempersiapkan anak belajar ke jenjang berikutnya yaitu Sekolah Dasar (SD). Untuk memberikan pelayanan pendidikan terbaik untuk anak usia dini, pendidik bisa memberikan kualitas mutu pembelajaran yang baik dan tepat untuk anak. Pembelajaran yang diberikan pada anak usia dini bisa dengan kegiatan pembelajaran yaitu berupa suatu pengembangan kurikulum dalam bentuk konkret yang isinya beberapa jumlah pengalaman belajar melalui kegiatan bermain yang harus dikuasai oleh si anak. Menurut Albert dan Miller dikutip Arifani (2021) menyatakan bahwa suatu program pembelajaran anak usia dini semestinya sesuai dengan aktivitas bermain anak yang dimana anak harus bisa merasa bebas dan tidak tertekan untuk mengeksplorasi lingkungan belajarnya.

Sebelum anak usia dini bisa membaca dan menulis, anak-anak terlebih dahulu diperkenalkan dan diajarkan simbol-simbol huruf. Pengenalan huruf abjad dan suku kata pada anak sebelum jenjang sekolah dasar diharapkan bisa membantu anak dalam kemampuan

membaca dan menulisnya nanti dijenjang sekolah berikutnya. Oleh sebab itu, pendidik PAUD diharapkan untuk bisa memberikan aktifitas pengenalan huruf abjad dan suku kata pada anak dengan berbagai macam metode pembelajaran. Metode pembelajaran yang dapat diterapkan pada anak ada 7 yaitu: metode bercerita, metode bermain, metode bercakap-cakap, metode demonstrasi, metode tanya jawab, metode proyek dan metode pemberian tugas.

Pada perkembangan anak usia dini terdapat 6 bidang aspek perkembangan yang harus dikembangkan kepada anak usia dini, salah satunya yaitu perkembangan bahasa. Perkembangan bahasa pada anak usia dini merupakan salah satu dari 6 bidang aspek perkembangan anak. Perkembangan bahasa merupakan bidang perkembangan yang cukup penting dan stimulasinya pun juga harus bisa terus diberikan agar perkembangan bahasa anak bisa berkembang dengan baik. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, kemampuan mengenal huruf merupakan suatu bagian dari perkembangan bahasa anak. Indikator perkembangan bahasa yang harus dimiliki dan dicapai oleh anak usia 5-6 tahun yaitu menyebutkan simbol-simbol huruf abjad yang mereka kenal, mengenal suara huruf awal, dari nama benda-benda yang ada di lingkungan mereka, menyebutkan gambar yang memiliki huruf atau bunyi yang sama dan mengerti atau memahami hubungan huruf dengan bunyi.

Salah satu kegiatan yang bisa dilakukan untuk bisa mengembangkan aspek perkembangan bahasa anak terutama dalam pengenalan huruf abjad dan suku kata untuk anak usia 5-6 tahun yaitu melalui kegiatan bermain dengan menggunakan berbagai macam media yang beragam dan menarik. Pada zaman sekarang ini, banyak sekali kita temui media permainan untuk anak usia dini baik itu dalam berbagai bentuk baik dalam bentuk visual, audio ataupun audio visual yang dimana salah satunya yaitu media permainan bingo huruf. Permainan bingo huruf sendiri merupakan salah satu permainan untuk bisa mengenalkan huruf abjad dan suku kata kepada anak usia dini yang terbilang cukup mudah dan menyenangkan sehingga anak tidak mudah merasa bosan.

Dalam teori perkembangan bahasa anak usia dini terutama pada anak usia 5-6 tahun peneliti menemukan bahwasanya, pada tahap usia ini perkembangan bahasa anak sudah dapat terlihat dari penguasaan huruf abjad secara berurutan dan sesuai bunyinya serta bisa mengembangkan suku kata dengan baik. Akan tetapi, pada pengamatan dan hasil wawancara yang peneliti lakukan secara langsung di tiga TK yang ada di Prabumulih yaitu TK Harapan Bunda, TK Nurul Huda dan TK/RA Darul Mubin terdapat permasalahan beberapa anak dengan rentan usia 5-6 tahun belum bisa mengenal huruf dengan baik sesuai dengan karakteristiknya. Pada tanggal 17 Oktober 2022, observasi dan wawancara pertama di TK

Harapan Bunda Prabumulih bersama Ibu Dina Maryana S.Pd, guru kelas yang dimana pada sekolah tersebut mempunyai anak didik dengan jumlah 15 orang dengan rentan usia 5-6 tahun (kelompok B) dengan permasalahan dari 15 anak terdapat 4 anak sudah bisa mengenal huruf abjad dengan baik, 3 anak mengenal huruf abjad hanya berjumlah 5-10 huruf saja dan 8 anak belum bisa mengenal huruf dengan baik. Hasil yang diperoleh yaitu dalam proses belajar yang dapat mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak, guru menggunakan permainan yang awam saja seperti puzzle huruf dan kartu huruf dan kegiatan tersebut hanya dilakukan sesekali saja dan lebih banyak beraktivitas dengan papan tulis dan buku tulis. Keterbatasan alat permainan di sekolah ini juga membuat guru sangat membutuhkan APE untuk membantu proses pembelajaran anak agar tidak merasa jenuh dan bosan karena kegiatan belajar yang tidak bervariasi.

Pada tanggal 24 Oktober 2022, observasi dan wawancara kedua di TK Nurul Huda bersama Ibu Esi Destiana S.Pd, guru kelas bahwa sekolah tersebut mempunyai peserta didik dengan jumlah 15 anak dengan usia 5-6 tahun dan ditemukan juga permasalahan 4 orang anak belum bisa mengenal huruf abjad dengan baik. Sekolah ini menggunakan K13, lalu menggunakan alat seperti menara balok huruf untuk mengenal huruf abjad dan sama juga kegiatan dengan media tersebut hanya dilakukan sesekali saja dan lebih banyak menggunakan aktivitas dengan papan tulis dan buku tulis. Ibu Esi mengatakan bahwa anak sangat antusias bila belajar dengan menggunakan alat permainan edukatif dan sekolah ini sangat memerlukan adanya pembaharuan permainan untuk menunjang proses kegiatan belajar anak terkhusus alat permainan yang dirancang untuk mengembangkan kegiatan pengenalan huruf abjad pada anak yang dapat anak menjadi lebih antusias dan tertarik dalam belajar.

Pada tanggal 28 Oktober 2022, dilakukan observasi dan wawancara ketiga di TK/RA Darul Mubin bersama ibu Rossa selaku guru kelas yang mengatakan jika pada sekolah tersebut memiliki peserta didik berjumlah 15 peserta didik dengan 3 orang anak belum bisa mengenal huruf abjad dan juga di sekolah tersebut menggunakan K13, lalu menggunakan alat seperti menara balok huruf, puzzle huruf dan poster huruf untuk mengenal huruf abjad, menggunakan balok huruf dan puzzle huruf itupun hanya sesekali saja. Ibu Rossa mengatakan bahwa anak sangat antusias bila belajar dengan menggunakan alat permainan edukatif dan sekolah ini sangat memerlukan adanya pembaharuan permainan untuk menunjang proses kegiatan belajar anak terkhusus alat permainan yang dirancang untuk mengembangkan kegiatan pengenalan huruf abjad pada anak yang dapat anak menjadi lebih antusias dan tertarik dalam belajar.

Senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Arifani (2021) dengan judul “Efektivitas Permainan Bingo Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Alfabet 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” dapat disimpulkan bahwasanya permainan bingo huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak. Kemudian ada penelitian dari Nasution dan Amana (2019) dengan judul “Pengaruh Permainan Bingo Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B RA Al Quran Kota Padang Sidempuan” dapat disimpulkan bahwasanya permainan bingo memiliki pengaruh signifikan terhadap kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun kelompok B RA Al Quran Kota Padang Sidempuan. Dan juga penelitian dari Nursanti (2017) dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Huruf Melalui *Lecture Bingo Games* Pada Anak Kelompok A di TK Sri Juwita Hanum Mojosoongo” dapat disimpulkan bahwasanya melalui *Lecture Bingo Games* dapat meningkatkan pengenalan huruf pada anak usia dini.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka dari itu judul penelitian yang diambil ialah “Pengembangan Alat Permainan Bingo Huruf Untuk Pengenalan Huruf Abjad Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Harapan Bunda Prabumulih”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dibahas, peneliti menemukan beberapa masalah yang bisa difokuskan untuk diteliti selanjutnya. Yaitu:

1. Bagaimana mengembangkan alat permainan bingo huruf untuk pengenalan huruf abjad anak usia 5-6 tahun di TK Harapan Bunda Prabumulih yang valid?
2. Bagaimana mengembangkan alat permainan bingo huruf untuk pengenalan huruf abjad anak usia 5-6 tahun di TK Harapan Bunda Prabumulih yang praktis?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Menghasilkan alat permainan bingo huruf untuk pengenalan huruf abjad anak usia 5-6 tahun di TK Harapan Bunda Prabumulih yang valid.
2. Menghasilkan alat permainan bingo huruf untuk pengenalan huruf abjad anak usia 5-6 tahun di TK Harapan Bunda Prabumulih yang praktis.

1.4 Manfaat Penelitian

a. Manfaat teoritis:

Dimanfaatkan sebagai media pembelajaran edukatif untuk kegiatan bermain sambil belajar untuk pengenalan huruf abjad pada anak usia dini yang kreatif, menarik dan menyenangkan.

b. Manfaat praktis:

1. Menambah pemahaman masyarakat umum terutama orang tua dalam mengetahui pentingnya pengenalan huruf abjad melalui alat permainan bingo huruf untuk anak usia 5-6 tahun.
2. Memberikan solusi terkait dengan masalah pengenalan huruf abjad untuk anak usia 5-6 tahun yang dihadapi.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriyaningsih, Anita, Aprilia Riyana Putri, and M Misbahul Munir. 2019. "Karakteristik Huruf Hijaiyah Sebagai Sarana Pembelajaran Baca Tulis Awal Anak Usia Dini." *Online* 5 (2): 2581–0413.
- Ana, Nomi, Sri Wahyuni, Dan Riza Oktarina, Universitas Bina, and Bangsa Getsempena. 2021. "Efektivitas Permainan Wayang Kartu Huruf Abjad Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Al-Washliyah Alue Naga Banda Aceh." *Jurnal Ilmiah Mahasiswa* 2 (1).
- Ardini, Pupung, and Anik Lestarinigrum. 2018. "Bermain & Permainan Anak Usia Dini." *Adjie Media Nusantara*.
- Ardiyanto, Asep. 2017. "Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini." *Jendela Olahraga* 2 (2): 230–38. <https://doi.org/10.26877/jo.v2i2.1700>.
- Ariani, Kartika Kusuma, L.R Retno Susanti, and Adeng Slamet. 2021. "E-Modul Materi Biogas Untuk Pendidikan Vokasi Agribisnis Ternak Ruminansia." *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 4 (4): 398–407. <https://doi.org/10.17977/um038v4i42021p398>.
- Arifani, F. 2021. "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)."
- Cahyati, Nuri, Syafdaningsih Syafdaningsih, and Rukiyah Rukiyah. 2018. "Pengembangan Media Interaktif Dalam Pengenalan Kata Bermakna Pada Anak." *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 9 (2): 160–70. <https://doi.org/10.17509/cd.v9i2.11339>.
- Dachliyani, Liya. 2020. "Instrumen Yang Sahih : Sebagai Alat Ukur Keberhasilan Suatu Evaluasi Program Diklat (Evaluas." *MADIKA: Media Informasi Dan Komunikasi Diklat Kepustakawanan* 5 (1): 57–65. <https://ejournal.perpusnas.go.id/md/article/view/721>.
- Erniwati, and Wahidah Fitriani. 2020. "Faktor-Faktor Penyebab Orang Tua Melakukan Kekerasan Verbal Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4 (1): 1–8.
- Fadillah, M. 2018. *Buku Ajar Bermain dan Permainan*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.
- Fransisca, Selly, and Ramalia Noratama Putri. 2019. "Pemanfaatan Teknologi Rfid Untuk Pengelolaan Inventaris Sekolah Dengan Metode (R&D)." *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer Dan Informasi* 1 (1): 72–75.
- Hadisaputro, E Analisis kepuasan pengguna layanan aplikasi gojek roda dua dengan kerangka kerja pieceslvin Leander, Endri Wandu, Adi Hermawansyah, Program Studi, Sistem Informasi, and Balikpapan Selatan. 2019. "D. A. N. Pilihan, G. Untuk, and M. S. Learning, 'THE COMPARISON OF THE ACCURACY OF LIKERT SCALE,' 2015."

- Hapsari, Dinar, and Vicky Dwi Wicaksono. 2018. "Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Bingo Terhadap Motivasi Dan Pemahaman Materi Ppkn Kelas Iv Sdn Sumokembangsri Sidoarjo." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 6 (7): 1–11.
- Hasanah, Uswatun. 2019. "Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Pada Taman Kanak-Kanak Se-Kota Metro." *AWLADY : Jurnal Pendidikan Anak* 5 (1): 20.
<https://doi.org/10.24235/awlady.v5i1.3831>.
- Hijriati, Hijriati. 2017. "Peranan Dan Manfaat Ape Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini." *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak* 3 (2): 59.
<https://doi.org/10.22373/bunayya.v3i2.1699>.
- Huruf, Mengenal, and Abjad Anak. 2021. "ANAK DISLEKSIA Diajukan Kepada Universitas Negeri Surabaya Untuk Memenuhi Persyaratan Penyelesaian Program Sarjana Pendidikan Luar Biasa Oleh : UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA," 1–12.
- Husin, Husin, and Dodi Harianto. 2020. "Penerapan Metode Pembelajaran Dalam Penanaman Nilai Moral Agama Pada Anak Usia Dini." *SMART KIDS: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 2 (1): 21. <https://doi.org/10.30631/smartkids.v2i1.59>.
- Ismawati, Muh. Rusdi T, and Ahmad Afief. 2021. "Peranan Media Gambar Berbasis Pop-Up Book Dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini." *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 4 (1): 23–34.
- Jaya, Nyoman Danu Darma, Kadek Eva Krishna Adnyani, and Desak Made Sri Mardani. 2019. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Penguasaan Huruf Hiragana Siswa Kelas X Ibb 1 Sma Negeri 1 Sukasada Tahun Ajaran 2018/2019." *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha* 5 (2): 197.
<https://doi.org/10.23887/jpbj.v5i2.18686>.
- Keguruan, Fakultas, and Ilmu Pendidikan. 2020. "Buku Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah Program Sarjana." *Buku*.
- Khadijah, Khadijah, Arlina Arlina, and Rizka Amalia Rahmadani. 2021. "Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini Di RA Amanah Amaliyah." *Jurnal Raudhah* 9 (1): 1–16.
<https://doi.org/10.30829/raudhah.v9i1.939>.
- Khairi, Husnuzziatatul. 2018. "Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini Dari 0-6 Tahun." *Jurnal Warna* 2 (2): 15–28. [ejournal.iaig.ac.id ? index.php ? warna ? article ? download](http://ejournal.iaig.ac.id/index.php/warna/article/download).
- Kohar, Ade. 2018. "Gaya Kepemimpinan Dan Motivasi Terhadap Kinerja Pegawai Di Lembaga Amil Zakat Marhamah Maimanah." *Islamic Management: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 1 (01): 22–43. <https://doi.org/10.30868/im.v1i01.214>.
- Lestari, Winda. 2021. "Pengembangan Modul Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Andragogi Pada Program Studi Pendidikan Biologi Di Universitas Muhammadiyah Palembang." *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan* 2 (1): 171–77.
<https://doi.org/10.51276/edu.v2i1.114>.

Lubis, M. Y. 2019. "Sosioemosi Aud Pkl 3.Pdf." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2 (1).

Masrohah, Khikmatul, Cicih Wiarsih, and Dedy Irawan. 2019. "Penerapan Metode Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Minat Dan Prestasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik." *Madrasah* 11 (2): 64–74.
<https://doi.org/10.18860/madrasah.v11i2.7113>.

Maulidiyah, Umami Masrufah, and Universitas Muhammadiyah Surabaya. 2022. "EFEKTIFITAS ALAT PERMAINAN BOARD GAME PADA" 6 (1): 361–67.

Miranti, Putri, and Lili Dasa Putri. 2021. "Waspada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini." *Jendela PLS* 6 (1): 58–66.
<https://doi.org/10.37058/jpls.v6i1.3205>.

Nasution, Dina Novitasari, and Aman Simaremare. 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.

Nurlaili, Nurlaili. 2018. "Sumber Belajar Dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini." *Al Fitrah: Journal Of Early Childhood Islamic Education* 2 (1): 229.
<https://doi.org/10.29300/alfitrah.v2i1.1518>.

Oktarinah, Oktarinah, Ketang Wiyono, and zulherman zulherman. 2016. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Model Pembelajaran Proyek Materi Alat-Alat Optik Untuk Kelas X Sma." *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika* 3 (1): 80-85–85.

Oktaviani, Tian, Endah Rita Sulistyia Dewi, and . Kiswoyo. 2019. "Penerapan Pembelajaran Aktif Dengan Metode Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika." *Mimbar Ilmu* 24 (1): 47. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i1.17409>.

Oktaviani, Windi. 2018. "Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 5 Sd." *Jurnal Basicedu* 2 (2): 5–10. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v2i2.137>.

Pratiwi, Indah, Syafdaningsih Syafdaningsih, and Rukiyah Rukiyah. 2018. "Pengembangan Alat Bermain Papan Magnetik Maze Untuk Anak." *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 9 (2): 138–47. <https://doi.org/10.17509/cd.v9i2.11156>.

Pendekatan, Penerapan, Savi Untuk, Meningkatkan Hasil, Belajar Siswa, Pada Mata, and Pelajaran Faroidh. 2009. "Free Download Buku Karangan Nana Sudjana Judul Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar," 1–2.

Permendikbud No.146 & 137 Tahun 2014

Roro Tri Juliastuti Kusuma Putri, Siti Habibah, and Ramlah. 2022. "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Pohon Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Bhakti Pertiwi Batu Hampar Kab . Rokan Hilir Riau." *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran* 4 (2): 104–11.

- Sa'adah, Risa Nur, and Wahyu. 2020. *Metode Penelitian R&D (Research and Development)*. Malang : Literasi Nusantara.
- Sari, Tiara Aulia Novita & Puspasari, Durinda. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Bingo Pada Kompetensi Dasar Memahami Administrasi Kepegawaian Kelas XI OTKP 1 Di SMKN 2 Buduran Sidoarjo." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran* 07 (04): 14–22.
<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/JPAPUNESA/article/view/30617/27892>.
- Setiawati, Ety, Hanum Mukti Rahayu, and Anandita Eka Setiadi. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Modul Pada Materi Animalia Kelas X Sman 1 Pontianak." *Jurnal Bioeducation* 4 (1): 47–57. <https://doi.org/10.29406/522>.
- Skripsi Novega, Dwi Endah. 2021. Pengembangan Video Kegiatan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia (5-6) Tahun Di Kelurahan Talang Semut Palembang.
- Sugiyono, D. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Tindakan*.
- Susanti, Meli. 2019. "Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Permainan Menganyam Dari Bahan Alam Di Taman Kanak – Kanak Cahaya Hati Kabupaten Pasaman Barat." *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)* 4 (1): 32.
<https://doi.org/10.29210/3003280000>.
- Syafni, Mutiara. 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): 273.
<https://doi.org/10.24036/spektrumpls.v8i3.109413>.
- Triana, Mega, Sumardi Sumardi, and Taopik Rahman. 2020. "Pengembangan Media Big Book Alfabet Untuk Memfasilitasi Kemampuan Mengenal Huruf Alfabet Anak Usia 4-5 Tahun." *Jurnal Paud Agapedia* 4 (1): 24–38. <https://doi.org/10.17509/jpa.v4i1.27194>.
- Wijaya, Yanti Devi. 2021. "WIDYA ACCARYA : Jurnal Kajian Pendidikan FKIP Universitas Dwijendra Vol 12 No 2 , Oktober 2021 P ISSN : 2085-0018 E-ISSN : 2722-8339 Available Online at <Http://Ejournal.Undwi.Ac.Id/Index.Php/Widyaaccarya/Index> Penggunaan Google Classroom Dan Zoom Meeting " 12 (2): 288–305.
- Yeni, Afrita, and Sri Hartati. 2020. "Studi Literatur: Stimulasi Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Permainan Menguraikan Kata Di Taman Kanak-Kanak Alwidjar Padang." *Journal of Chemical Information and Modeling* 4 (1): 608–16.