

**THE INFLUENCE OF BINGO GAMES ON THE ABLILITY TO
READTHE BEGINNING OF CHILDREN 4-5 YEARS IN TK ISLAM
FATIMAH SUB DISTRICT TAMPAN OF PEKANBARU CITY**

Sri Wahyuni, Devi Risma, Rita Kurnia

*sriwahyuniwahyuni427@gmail.com (082285847091), devi.risma@ 79@gmail.com,
kurniarita46@gmail.com*

*Study Program of Early Childhood Teacher Education
Faculty of Teaching and Education University of Riau*

Abstract: *This program is formal to know bingo games to read the binginning of the child 4-5 year in Tk Islam Fatimah sub district Tampan of Pekanbaru City. The research used experimental method with one group pre-test post-test design. The sampel used in this study were 20 students. The data collection technique used is observation. Technique of data analysis using t-test by using program of Spss 25. Research hypothesis that there is the effect of the role playing method towards the level of Self Awareness of children aged 4-5 years in Tk Islam Fatimah sub district Tampan of Pekanbaru City. Based on data analysis known $t_{calculated} = 14,480 > t_{table} = 2,145$ with Sig. (2-tailed) = 0.000. Because Sig <0,05. then it can be concluded that there are numbers the ability to read the binginning of a child before and after bingo game. it can be interpreted that there is the influence of bingo games on the child ability to read the binginning 4-5 year in Tk Islam Fatimah sub district Tampan of Pekanbaru City. which is significant which is equal to 61,25%*

Key Words: *the ability to read the binginning of a child, bingo games*

PENGARUH *BINGO GAME* TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK ISLAM FATIMAH KECAMATAN TAMPAN KOTA PEKANBARU

Sri Wahyuni, Devi Risma, Rita Kurnia

sriwahyuniwahyuni427@gmail.com (082285847091), devi.risma@79@gmail.com, kurniarita46@gmail.com

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *bingo game* terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia 4-5 tahun di tk islam Fatimah. Penelitian menggunakan metode eksperimen dengan desain *one group pre-test post-test design*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini 20 orang anak didik. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi. Teknik analisis data menggunakan uji *t-test* dengan menggunakan program *SPSS 25*. Hipotesis penelitian yaitu terdapat pengaruh *bingo game* terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia 4-5 tahun di tk islam Fatimah kecamatan tampan kota pekanbaru. Berdasarkan analisis data diketahui $t_{hitung} = 14,480 >$ dengan $Sig. 2,145 = 0.000$. Karena $Sig < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan membaca permulaan anak sebelum dan sesudah dilakukan *bingo game*. Dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh *bingo game* terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia 4-5 tahun di TK Islam Fatimah Kecamatan Tampam Kota Pekanbaru, yang signifikan yaitu sebesar 61,25%.

Kata kunci: Kemampuan membaca permulaan, *bingo game*

PENDAHULUAN

Masa anak-anak merupakan masa bermain sekaligus masa emas untuk menerima berbagai rangsangan. Pada masa ini, anak dapat diberi berbagai materi asal sesuai dengan perkembangan mereka, yaitu melalui bermain. Sebagian orang tua masih memilih antara bermain dan belajar, sehingga ada pengaturan waktu bermain dan belajar. Belajar diartikan sebagai aktivitas produktif dan bermain diartikan sebagai aktivitas tidak produktif. Padahal melalui bermain itulah anak bisa belajar.

Usia dini merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki oleh anak. Upaya pengembangan ini dapat dilakukan melalui berbagai hal salah satunya dengan permainan dan media berhitung. Permainan berhitung yang ada di taman kanak-kanak tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja tetapi juga menyangkut kemampuan mental sosial dan emosional peserta didik. Oleh karena itu, dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi, dan menyenangkan. Menurut Depdiknas (dalam Isabella Hasiana 2017).

Menurut Dhieni Nurbiani (dalam Tatik Ariyanti, 2013) membaca permulaan adalah membaca yang diajarkan secara terprogram kepada anak prasekolah. Membaca permulaan merupakan tahap awal dalam belajar membaca yang difokuskan pada mengenal simbol-simbol atau tanda-tanda yang berkaitan dengan huruf-huruf sehingga menjadi pondasi agar anak dapat melanjutkan ke tahap membaca.

Menurut Risah Ariyani (2013) Tujuan pengajaran membaca adalah agar anak dapat membaca kata-kata dan kalimat sederhana dengan benar dan tepat, dalam mengajarkan membaca hendaknya memberikan berbagai kegiatan yang berkaitan dengan kesiapan membaca yaitu mengenalkan anak pada huruf-huruf dalam abjad sebagai tanda suara atau tanda bunyi, melatih keterampilan anak untuk mengubah huruf-huruf dalam kata menjadi suara, dan pengetahuan huruf-huruf dalam abjad dan keterampilan menyuarakan wajib untuk dapat dipraktikkan dalam waktu singkat ketika anak belajar membaca lanjut.

Menurut Agung Triharso (2013) menyatakan bahwa ada beberapa indikator perkembangan bahasa dalam kemampuan membaca permula pada anak usia 4-5 tahun adalah sebagai berikut:

a). Mengenal simbol-simbol, b). Mengenal suara-suara hewan atau benda yang ada disekitar anak, c). Membuat coretan yang bermakna, d). Anak dapat Meniru huruf.

Alat permainan yang mengembangkan kemampuan membaca permulaan adalah keterampilan yang diperlukan agar dapat menghubungkan pengetahuan yang dimiliki dan dapat mengembangkan pengetahuan tersebut. permainan *bingo game* yang digunakan adalah berbagai alat permainan yang berbentuk keping-keping bentuk segi empat, anak bisa mengetahui bentuk-bentuk huruf, dari kepingan *bingo game*, anak bisa mengeja dan menempel huruf sesuai dengan gambar.

Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) Untuk mengetahui kemampuan mengenal lambang huruf. pada anak usia 4-5 tahun di TK Islam Fatimah kecamatan tampan kota pekanbaru sebelum diberikan *bingo game* (2) Untuk mengetahui apakah anak mampu mendengar suara benda yang ada disekitarnya pada anak usia 4-5 tahun di TK Islam Fatimah kecamatan tampan kota pekanbaru. (3) Untuk mengetahui besarnya pengaruh permainan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2010) penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Rancangan penelitian yang digunakan adalah dengan menggunakan rancangan penelitian model pra eskperimen *one group pre-test post-test design* yaitu eksperimen yang dilakukan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding. Model desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1 *One Group Pretest-Posttest Design*

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

X= Pemberian perilaku (*Treatment*)

O₁= Tes sebelum diberikan perlakuan (*Pretest*)

O₂= Tes sesudah diberikan perlakuan (*Posttest*)

Subjek yang diteliti adalah peserta didik di TK Islam Fatimah Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru. Jumlah peserta didik tersebut adalah 20 orang anak. Anak yang terdiri dari . laki-laki 9 dan 11 orang anak perempuan. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik analisis *uji-t*. Untuk melihat apakah ada pengaruh kegiatan *bingo game* terhadap kemampuan membaca permulaan anak sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Adapun proses dalam analisis data ini menggunakan rumus *uji-t* Sugiyono (2010) dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

$\sum(Xd)^2$: Jumlah kuadrat deviasi

N : Banyaknya subjek

df : atau db adalah N-1

Md : Mean dari deviasi (d) antara *post-test* dan *pre-test*

Xd : Perbedaan deviasi dengan mean deviasi (d-Md)

Untuk menunjukkan kategori kemampuan membaca permulaan anak setelah diterapkan kegiatan *bingo game* maka dilakukan uji Gain ternormalisasi (N-Gain). Rumus Gain ternormalisasi menurut Hake (Rostina Sundayana, 2014) sebagai berikut:

$$\frac{G \text{ skorposttest} - \text{skorpretest}}{\text{skorideal} - \text{skorpretest}} \times 100\%$$

Keterangan :

G = Selisih antara nilai *pretest* dan *posttest*

Posttest = Nilai setelah diberikan perlakuan

Pretest = Nilai sebelum perlakuan

100% = Angka tetap

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Adapun jadwal pelaksanaan kegiatan penelitian dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

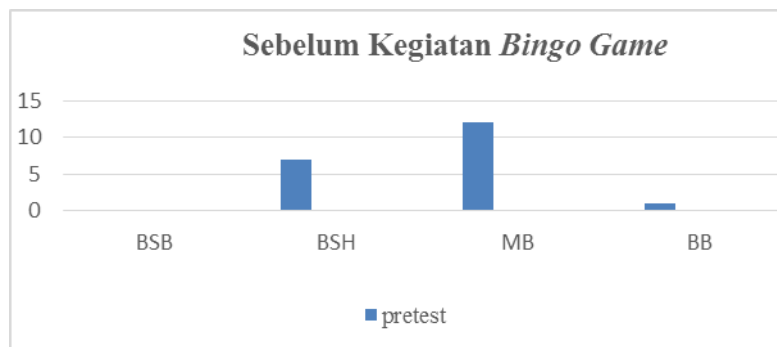
Tabel 2 Jadwal Pemberian Perlakuan

Hari / tanggal	Kegiatan	Tempat
Senin 30	<i>Petest</i>	Sekolah
Selasa 1	Perlakuan 1	Sekolah
Rabu 2	Perlakuan 2	Sekolah
Kamis 3	Perlakuan 3	Sekolah
Jumaat 4	Perlakuan 4	Sekolah
Sabtu 5	<i>Posttest</i>	Sekolah

Tabel 3 Gambaran Umum Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Islam Fatimah Pekanbaru Sebelum Diberikan Perlakuan (*pretest*)

No	Kategori	Rentang Skor	F	%
1.	BSB	76-100%	0	0%
2.	BSH	51-75%	7	35%
3.	MB	26-50%	12	60%
4.	BB	< 25%	1	5%
Jumlah			20	100 %

Berdasarkan tabel diatas maka dapat diketahui bahwa kemampuan membaca permulaan sebelum penggunaan kegiatan *bingo game* diperoleh data bahwa tidak ada anak yang berkembang sangat baik (BSB). Dengan 0%, dan berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 7 anak dengan persentase 35% anak yang berada dikreteria mulai berkembang (MB) sebanyak 12 anak dengan persentase 60% dan terdapat anak yang berada dikreteria belum berkembang (BB) sebanyak 1 anak dengan persentase 5%. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut:

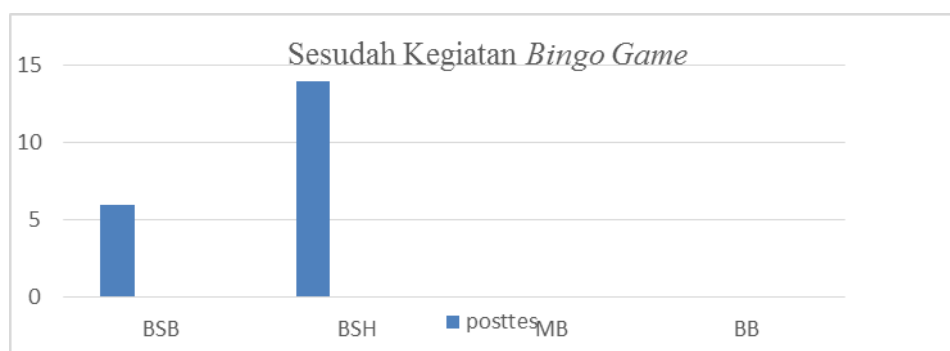


Grafik 1. Diagram kemampuan membaca permulaan sebelum perlakuan

Tabel 4. Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Islam Fatimah Pekanbaru Sesudah Diberikan Perlakuan (*pretest*)

No	Kategori	Rentang Skor	F	%
1	BSB	76-100%	6	30%
2	BSH	51-75%	14	70%
3	MB	26- 50%	0	0%
4	BB	< 25%	0	0%
Jumlah			20	100%

Berdasarkan tabel 4 maka dapat diketahui bahwa kemampuan membaca permulaan anak setelah penggunaan kegiatan *bingo game* diperoleh data anak yang berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB). Sebanyak 6 anak dengan persentase 30% anak yang berada pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 14 anak dengan persentase 70% dan tidak ada anak yang berada pada kriteria mulai berkembang (MB), dan mulai berkembang (BB) dengan persentase 0% Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut ini:

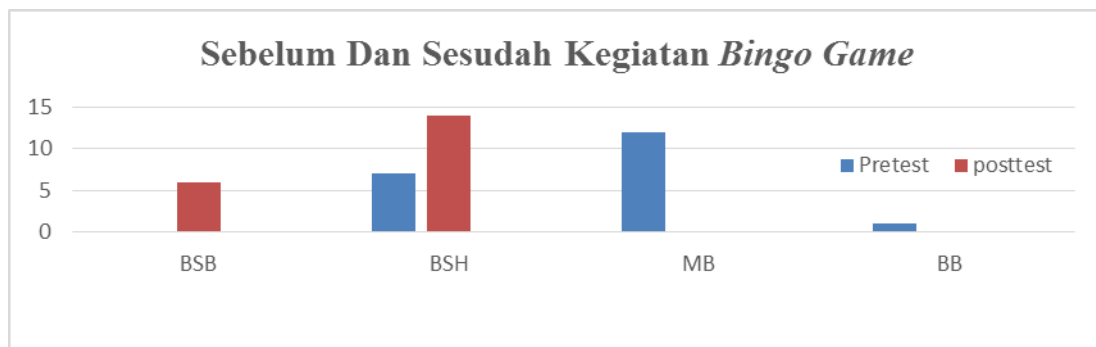


Grafik 2 Diagram tingkat kemampuan membaca permulaan

Tabel 5. Perbandingan Data Pretest Dan *Posttest*

No	Kategori	Rentang Skor	Sebelum		Sesudah	
			F	%	F	%
1.	BSB	76 – 100%	0	0 %	6	30%
2.	BSH	56 -75%	7	35%	14	70%
3.	MB	41 -55%	12	60%	0	0 %
4.	BB	<40%	1	5%	0	0 %

Berdasarkan tabel 5 perbandingan sebelum dan setelah perlakuan diatas dapat diketahui bahwa sebagian besar anak telah diberikan kegiatan *bingo game* mengalami peningkatan. Sebelum diberikan perlakuan tidak ada anak yang berada pada kriteria (BSB) dengan persentase 0%, dan berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 7 anak dengan persentase 35%, yang berada pada kriteria mulai berkembang (MB) sebanyak 12 anak dengan persentase 60%, dan tidak ada terdapat anak yang berada pada kriteria belum berkembang (BB) sebanyak 1 anak dengan persentase 5%. Kemudian terjadi peningkatan setelah diberikan kegiatan *bingo game* dimana terdapat anak yang berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 6 anak dengan persentase 30%, terdapat 14 orang anak yang berada pada kriteria berkembang sesuai harapan dengan persentase 70% dan tidak ada anak yang berada pada kriteria mulai berkembang (MB) dan belum berkembang (BB) dengan persentase 0%. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 3. Diagram Kemampuan Membaca Permulaan Anak Sebelum Dan Sesudah Perlakuan

Berdasarkan tabel diatas, maka dapat dilihat bahwa nilai rata-rata skor kemampuan membaca permulaan pada anak meningkat setelah diberikan perlakuan menggunakan kegiatan *bingo game* ini menandakan kegiatan *bingo game* efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca pada anak.

Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang kita miliki sesuai dengan garis linear atau tidak (apakan ada hubungan antara variabel hendak dianalisis mengikuti garis lurus atau tidak).

Tabel 6. Uji Linearitas

ANOVA Table

			<i>Sum of Squares</i>	<i>Df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
<i>pretest</i>	* <i>Between</i>	<i>(Combined)</i>	22.350	6	3.725	2.989	.046
<i>posttest</i>	<i>Groups</i>	<i>Linearity</i>	19.446	1	19.446	15.605	.002
		<i>Deviation from Linearity</i>	2.904	5	.581	.466	.795
	<i>Within Groups</i>		16.200	13	1.246		
	<i>Total</i>		38.550	19			

Berdasarkan tabel 6 menunjukkan hasil pengujian linearitas data kemampuan membaca permulaan anak menggunakan media *bingo game* sebesar 0.046 artinya adalah nilai *sig combined* lebih kecil dari pada 0,0 ($0,046 < 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa hubungan antara sebelum dan sesudah penggunaan media *bingo game* adalah linear.

Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas dimaksudkan untuk memberikan keyakinan bahwa sekumpulan data yang dimanipulasi dalam serangkaian analisis memang berasal dari populasi yang tidak jauh berbeda keragamannya. Analisis homogenitas dalam penelitian ini menggunakan uji *chi-square test* dengan bantuan program SPSS 25. Kolom *sig* > 0,05 maka H_0 diterima.

Tabel 7. Uji Homogenitas
Test Statistics

	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
<i>Chi-Square</i>	9.400 ^a	6.600 ^b
<i>Df</i>	5	6
<i>Asymp. Sig.</i>	.094	.359

Berdasarkan tabel 7 menunjukkan hasil pengujian linearitas data kemampuan membaca permulaan anak menggunakan media *bingo game* sebesar 0.046 artinya adalah nilai *sig combined* lebih kecil dari pada 0,0 ($0,046 < 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa hubungan antara sebelum dan sesudah penggunaan media *bingo game* adalah linear.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah kebenaran data berdistribusi normal atau tidak. Penelitian ini menggunakan uji normalitas dengan cara *Kolmogorof* (uji K-S uji *sample*) pada *spss* 25. Hasil dari uji normalitas dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 8. Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
<i>N</i>		20	20
<i>Normal Parameters^{a,b}</i>	<i>Mean</i>	8.15	12.00
	<i>Std. Deviation</i>	1.424	1.717
<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Absolute</i>	.242	.200
	<i>Positive</i>	.242	.200
	<i>Negative</i>	-.160	-.122
<i>Test Statistic</i>		.242	.200
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>		.003 ^c	.035 ^c

Data dikatakan normal jika tingkat *Sig* pada kolmogorov- smirnov lebih besar dari 0,05 maka data didistribusikan normal, jika kurang dari 0,05 maka data didistribusikan tidak normal, nilai *sig* sebelum perlakuan sebesar 0,003 dan nilai *Sig*. sesudah perlakuan sebesar 0,035. Nilai tersebut menunjukkan bahwa $Sig > 0,05$ maka H_0 diterima, data tersebut berdistribusi normal,

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan metode *t-test* Untuk melihat perbedaan pada sebelum dan sesudah diberi perlakuan serta untuk melihat seberapa besar pengaruh *bingo game* terhadap kemampuan membaca permulaan anak. Data dikatakan mengalami peningkatan yang signifikan jika $sig. < 0,05$. Jika $sig > 0,05$ maka H_0 diterima, H_a ditolak dan sebaliknya jika $sig < 0,05$ maka H_0 ditolak, H_a diterima.

Tabel 9. Uji Hipotesis
Paired Samples Test

	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>		<i>T</i>	<i>Df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>	
				<i>Lower</i>	<i>Upper</i>				
Pair 1	pretest – posttest	- 3.850	1.226	.274	- 4.424	-3.276	-14.046	19	.000

Berdasarkan tabel 9 menunjukkan nilai statistik *t hitung* sebesar -14,046 uji dua pihak berarti harga mutlak, sehingga nilai (-) tidak di pakai (Sugiyono, 2010) sehingga *t hitung* 14,046 karna nilai (*Sig. 2- tailed*) = 0,00 < 0,05. Maka dapat peneliti simpulkan bahwa terdapat pengaruh kemampuan membaca permulaan anak yang sangat signifikan setelah dilakukan media *bingo game* dalam pembelajaran.

Untuk mengetahui hipotesis diterima atau ditolak berdasarkan data SPSS ver, 25. dapat dilihat dari perbandingan hasil *t hitung* dengan nilai *t hitung*, yaitu hasil dari perhitungan *Uji t* terlihat bahwa *uji t* terlihat bahwa hasil *t hitung* 14,046 lebih besar dari pada tabel = 2,145 dengan Df yaitu:

$$\begin{aligned} \text{Df} &= (n-1) \\ &= (20-1) \\ &= 19 \end{aligned}$$

Dengan Df = 19 maka dapat dilihat harga *t hitung* = 14,046 lebih besar dari pada *t hitung* = 2,145 dengan demikian H_0 diterima. Berarti dalam penelitian ini terdapat pengaruh *bingo game* terhadap kemampuan membaca permulaan anak di TK Islam Fatimah Pekanbaru.

Pengaruh *Bingo Game* Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Islam Fatimah Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media *bingo game* terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia 4-5 tahun di TK Islam Fatimah Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru.

$$\begin{aligned} G &= \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}} \times 100\% \\ G &= \frac{240 - 163}{320 - 163} \times 100\% \\ G &= \frac{77}{157} \times 100\% \\ G &= 49,04\% \end{aligned}$$

Berdasarkan rumus di atas dapat disimpulkan bahwa pengaruh yang diberikan penggunaan media *bingo game* terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia 4-5 tahun di TK Islam Fatimah Pekanbaru adalah sebesar 49,04%. Dimana pada kategori *Gain ternormalisasi* berada pada kategori sedang $30\% < 49,04 < 70\%$

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Islam Fatimah Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru Sebelum Menggunakan Permainan *Bingo Game*

Pembahasan hasil penelitian ini dilakukan melalui hasil analisis perbandingan pada penelitian dengan jenis penelitian eksperimen terhadap variabel bebas yaitu penggunaan *bingo game* (X) dan variabel terkait yaitu kemampuan membaca permulaan anak (Y), untuk melihat perubahan sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan (*treatment*) terhadap sampel. Setelah melakukan hasil perbedaan nilai sebelum (*pretest*) dan setelah (*posttest*) dari perlakuan, langkah selanjutnya yaitu melihat kemampuan membaca permulaan anak dengan perlakuan yang telah diberikan kepada anak.

Berdasarkan analisis pengelolaan data dan hasil persentase diatas dapat dilihat hasil *pretest* kemampuan membaca permulaan anak usia 4-5 tahun di TK Islam Fatimah Pekanbaru. Diperoleh jumlah nilai 163 dengan rata-rata 8,14. Jika dilihat dari kriteria perorangan, tidak ada anak yang berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 0% dan berada pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 7 anak atau 35% yang berada pada kriteria mulai berkembang (MB) sebanyak 12 anak 60%. Dan terdapat anak yang berada pada kriteria belum berkembang (BB) sebanyak 1 anak 5%.

Sementara pada penelitian sebelumnya pengaruh peta berpikir (*mind map*) terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun di tk negri Pembina 3 kota pekanbaru oleh Imas Sundari (2017). sebelum dilakukan (*pretest*) jumlah nilai 52 dengan rata-rata 3,47%

Berdasarkan data diatas artinya kemampuan membaca permulaan anak pada anak saat *pretest* tergolong rendah dan masih perlu ditingkatkan. Terbukti pada saat proses pembelajaran penelitian melakukan pengamatan kepada anak secara langsung dan dapat dilihat kemampuan membaca permulaan usia 4-5 tahun di TK Islam Fatimah masih rendah, dimana anak masih belum bisa menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, anak belum mampu mengenali suara huruf dari nama benda yang ada disekitar anak, anak belum terlalu bisa membuat coretan bermakna, dan anak belum mampu meniru bentuk huruf.

Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Islam Fatimah Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru Sesudah Menggunakan Permainan *Bingo Game*

Berdasarkan analisis pengelolaan data dan hasil persentase diatas dapat dilihat hasil *pretest* tingkat kemampuan membaca permulaan pada anak usia 4-5 tahun di Tk Islam Fatimah Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru diperoleh jumlah nilai 240 dengan rata-rata 75%. Begitu pentingnya tingkat *Self Awareness* pada anak, maka harus distimulasi agar dapat mengetahui kecerdasan emosional pada anak

Pada hasil *posttest* skor akhir tertinggi terdapat pada indikator satu “anak mampu menyebut simbol-simbol huruf yang dikenal” dengan jumlah skor 62. Indikator ini mendapat nilai tertinggi dikarenakan anak sudah dapat menyebutkan simbol huruf

dari benda yang ada disekitar anak. kemudian skor terendah pada indikator tiga ”anak mampu membuat coretan bermakna” dengan jumlah skor 58 indikator ini mendapat nilai terendah dikarenakan masih ada beberapa anak belum bisa membuat coretan bermakna.

Penelitian eksperimen ini dilakukan untuk mengetahui adanya peningkatan dimana pada saat *pretest* skor yang diperoleh secara keseluruhan 163 dengan rata-rata 50,75% berada kretetia MB meningkat menjadi 240 dengan rata-rata 75% BSH. jika dilihat dari perorangan terdapat anak dengan kategori BSH sebanyak 14 orang anak dengan persentase 70%. dan anak pada katagori BSB sebanyak 6 orang anak dengan persentase 30%. katagori MB dan BB adalah 0 orang anak dengan persentase 0%

Sementara dalam penelitian Peningkatan pengaruh peta berpikir (*mind map*) terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun di tk negri Pembina 3 kota pekanbaru oleh Imas Sundari (2017). hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah dilakukkann tritment (*posttest*) kemampuan membaca permulaan anak meningkat menjadi jumlah nilai 92 dengan rata-rata 6,13%. . .

Pengaruh Penggunaan *Bingo Game* Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun di TK Islam Fatimah Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru

Penelitian eksperimen ini dilakukan untuk mengetahui adanya pengaruh signifikan sebelum dan sesudah diberi perlakuan *bingo game* setelah dilakukan perbandingan *pretest* dan *posttest* uji signifikan perbandingan t hitung = 14,480 dengan sig = 0,000 karena nilai sig <0,05 berarti signifikan. Jadi ada perbedaan dalam kemampuan mengenal huruf antara sebelum dan sesudah menggunakan media *bingo game*, dimana setelah perlakuan mempunyai perubahan lebih besar dibandingkan sebelum perlakuan. hal ini menunjukkan adanya pengeruh *bingo game* dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak dan membuat anak didik lebih aktif pada saat sproses pembelajaran berlangsung

Hal ini didukung oleh hasil penelitian sebelumnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Ria Novianti dan Febrialismanto (2005) yang berjudul “Pengaruh Media *Mind Mopping* Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK FKIP Unri”. Dengan hasil uji t adalah t hitung sebesar 17.37> t tabel yang berarti dapat perbedaan perbedaan kemampuan membaca pada anak usia 4-5 tahun di TK fKIP Unri antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan media *Mind Mopping*.

Membaca menjadi kemampuan awal yang harus dimiliki, Hal ini juga didukung oleh asil peneliti sebelumnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Siti Hajrawan Halimah (2017) dengan judul “Pengaruh *Snader Game* Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Aisyah Bustanul V Kota Pekanbaru”. Dengan hasil uji t adalah t hitung sebesar 16,59 dan sig = 0,000 karena nilai sig <0,05 berarti signifikan. Hasil penelitian ini Menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan kemampuan membaca permulaan anak.

Berdasarkan penelitian terdahulu menurut Imas Sundari (2017) dengan judul “Pengaruh Media Peta Berpikir (*Mind Map*) Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Tk Negri Pembina 3 Kota Pekanbaru”. Dengan hasil uji t adalah t hitung sebesar 6,045 dengan sig = 0,000 karena nilai six < 0,05 berarti signifikan Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan kemampuan membaca permulaan pada anak

Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan *bingo game* dalam pembelajaran lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia 4-5 tahun di TK Islam Fatimah Pekanbaru, nantinya hasil yang telah dicapai oleh subjek peneliti dapat mempengaruhi banyak faktor. Tapi walaupun demikian masih banyak faktor lain yang mempengaruhi kemampuan membaca permulaan anak didik dapat ditingkatkan secara maksimal dan tujuan sekolah dapat dicapai.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

1. Terdapat pengaruh yang signifikan pada Kemampuan membaca permulaan pada anak usia 4-5 tahun di TK Islam Fatimah Kecamatan Kota Pekanbaru sebelum pelaksanaan experiment dengan member perlakuan berupa *bingo game*.
2. Terdapat pengaruh yang signifikan pada Kemampuan membaca permulaan pada anak usia 4-5 tahun di TK Islam Fatimah Kecamatan pKota Pekanbaru sesudah pelaksanaan experiment dengan member perlakuan berupa *bingo game*.
3. Hasil penelitian menunjukkan pengaruh *bingo game* terhadap kemampuan membaca permulaan pada anak adalah sebesar 49,04% berdasarkan criteria penilaian gain ternormalisasi berada pada katagori sedang.

Rekomendasi

1. Bagi Pihak Sekolah

Berdasarkan dari hasil penelitian yang menyatakan tingkat kemampuan membaca permulaan pada anak di TK ini berada pada kategori mulai berkembang. Maka pihak penyelenggara PAUD atau pihak sekolah memiliki kewajiban untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak didiknya. Salah satu caranya yaitu menyediakan fasilitas berupa media-media atau alat pendukung belajar yang menarik dan mengesankan bagi anak.

2. Bagi Guru

Bingo Game ini dapat digunakan dalam kegiatan sesuai dengan kebutuhan dan dikembangkan sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak, agar anak lebih termotivasi dalam belajar sebagai guru hendaknya lebih kreatif, menyenangkan serta lebih bisa membuat dan memanfaatkan media dalam pembelajaran.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya(dapat dijadikan acuan penelitian selanjutnya).

4. Bagi orang tua (mengulang permainan atau kegiatan dirumah).

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Kencana. Jakarta.
- Agung Triharso. 2013. *Permainan Kreatif Dan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta.
- Isabella Hasiana dan Aniek Wirastania. 2017. *Mengembangkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Melalui Kartu Angka Pada Taman Kanak Kanak Kelompok A. Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. (Online). jurnal.unipasby.ac.id/index.php/whn/article/download/1070/888(diakses pada tanggal 21 Maret 2018).*
- Rostina Sundayana. 2014. *Statistika Penelitian Pendidikan Alphabet*. Yogyakarta.
- Risah Arijani. 2013. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Media Snader Game Di Playgroup Dan Tpa Alam Uswatun Khasanah Gamping Sleman Yogyakarta. <https://www.google.co.id/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://eprints.uny.ac.id/14659/1/risah>*. (diakses 2 september 2018)
- Ria Novianti Dan Febrialismanto. 2015. *Pengaruh Penggunaan Media Mind Mapping Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Di TK FKIP Unri*. Jurnal Educhild Pendidikan, Sosial Dan Budaya . Prodi PG PAUD FKIP UNRI. Pekanbaru.
- Siti Hajarwan Halimah. 2017. *Pengaruh Snader Game Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Aisyah Bustami Latifah Kota Pekanbaru*. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau. Pekanbaru. Skripsi.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Tatik Ariyati. 2013. *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Penggunaan Media Gambar*. (online) Vol 8. No 1. <https://ejournal.media.ac.id/media/publications>. (diakses 20 Mei 2018)