



PENGARUH PERMAINAN BINGO TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI AWAL ANAK USIA DINI

Filayuliana*, Syamsuardi, Hajerah

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Makassar, Indonesia

Corresponding author : yuliyuli22667@gmail.com

ABSTRAK

Rendahnya kemampuan literasi awal anak usia dini menjadi tantangan penting dalam pendidikan, khususnya di tingkat Taman Kanak-Kanak. Literasi awal yang meliputi pengenalan huruf, kosakata, dan simbol bahasa merupakan dasar bagi kesiapan anak memasuki tahap membaca dan menulis. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan bingo terhadap peningkatan literasi awal anak. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain *quasi experiment*, melibatkan dua kelompok: eksperimen dan kontrol, masing-masing terdiri dari sembilan anak usia 5–6 tahun yang dipilih secara purposif. Kelompok eksperimen mendapat perlakuan menggunakan permainan bingo, sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode konvensional. Instrumen yang digunakan berupa tes literasi awal, dan data dianalisis menggunakan statistik deskriptif serta uji Wilcoxon Signed Rank Test. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada kelompok eksperimen, dengan rata-rata skor meningkat dari 12,11 menjadi 21,22. Uji Wilcoxon menunjukkan nilai signifikansi 0,007, menandakan adanya pengaruh positif permainan bingo terhadap literasi awal. Penelitian ini merekomendasikan permainan bingo sebagai media pembelajaran yang efektif dalam mendukung pendekatan Kurikulum Merdeka dan perkembangan literasi anak secara menyenangkan dan bermakna.

Kata Kunci: anak usia dini; literasi awal; permainan bingo

ABSTRACT

The low level of early literacy skills among young children remains a significant challenge in education, particularly at the kindergarten level. Early literacy, which includes letter recognition, vocabulary development, and understanding of language symbols, forms the foundation for children's readiness to read and write. This study aims to examine the effect of the bingo game on improving early literacy skills in children. The research employed a quantitative method with a quasi-experimental design, involving two groups: experimental and control, each consisting of nine children aged 5–6 years, selected purposively. The experimental group received treatment using the bingo game, while the control group underwent conventional learning methods. The research instrument was an early literacy test, and the data were analyzed using descriptive statistics and the Wilcoxon Signed Rank Test. The results showed a significant improvement in the experimental group, with the average score increasing from 12.11 to 21.22. The Wilcoxon test indicated a significance value of 0.007, demonstrating a positive effect of the bingo game on early literacy development. This study recommends bingo as an effective learning medium that supports the Merdeka Curriculum approach and promotes meaningful and enjoyable early literacy learning experiences.

Keywords: early childhood; early literacy; bingo game

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan fondasi utama dalam membentuk karakter, kecerdasan, serta keterampilan dasar anak yang akan mempengaruhi keberhasilan mereka di jenjang pendidikan selanjutnya. Menurut Hajerah dkk. (2018), pendidikan anak usia dini memiliki tujuan untuk memberikan rangsangan jasmani dan rohani secara menyeluruh agar anak dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tahapannya. Anak usia dini berada dalam rentang usia emas (*golden age*), yaitu 0–6 tahun, yang merupakan periode krusial dalam perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan bahasa anak (Saodi, 2018). Pada masa ini, anak-anak secara aktif membangun pengalaman langsung melalui interaksi dengan lingkungan mereka, sehingga intervensi pendidikan yang tepat sangat diperlukan untuk memaksimalkan potensi mereka.

Salah satu kompetensi penting yang harus diperkenalkan sejak dini adalah literasi. Literasi pada anak usia dini bukan hanya sebatas kemampuan membaca dan menulis, melainkan mencakup seluruh keterampilan berbahasa, termasuk menyimak, berbicara, dan memahami makna dalam konteks sosial-budaya tertentu (Fajriyah, 2018; Rohde dalam Fajriyah, 2018). Literasi dini memberikan landasan penting bagi keberhasilan akademik dan pembentukan karakter anak. Dalam konteks global *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization* (UNESCO) menggarisbawahi pentingnya peningkatan literasi, khususnya di negara-negara berkembang seperti Indonesia. Namun demikian, fakta menunjukkan bahwa tingkat literasi di Indonesia masih tergolong rendah. Berdasarkan laporan UNESCO, indeks minat baca masyarakat Indonesia hanya 0,001, yang berarti bahwa dari 1.000 orang, hanya 1 orang yang konsisten membaca (Putri dan Setyadi, 2019). Hal ini mengindikasikan adanya urgensi untuk memperbaiki kualitas pendidikan literasi, khususnya di jenjang PAUD.

Permasalahan literasi pada anak usia dini sangat kompleks. Anak-anak sering kali belum mengenali huruf, sulit membedakan bentuk huruf yang mirip, memiliki kosakata terbatas, dan kurang mampu mengaitkan simbol dengan makna (Purnomosari, 2022). Selain itu, metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan penggunaan media pembelajaran yang tidak menarik sering kali menjadi faktor penghambat berkembangnya kemampuan literasi anak. Seperti yang terjadi di salah satu PAUD di Makassar, guru cenderung menggunakan media konvensional seperti buku teks tanpa visualisasi menarik, yang menyebabkan anak menjadi pasif dan tidak tertarik pada pembelajaran. Hal ini berdampak pada rendahnya kemampuan anak dalam mengenali huruf dan mengembangkan keterampilan literasi dasar.

Secara umum, pendekatan yang telah banyak diterapkan untuk mengatasi permasalahan ini adalah dengan memperkenalkan kegiatan literasi melalui metode bermain sambil belajar. Metode ini dinilai lebih efektif karena sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang memiliki dunia bermain sebagai medium belajar utamanya. Guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran memiliki peran sentral dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menstimulasi perkembangan bahasa anak. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif menjadi salah satu solusi potensial untuk meningkatkan kemampuan literasi anak sejak usia dini (Saodi dkk., 2019).

Salah satu alternatif yang semakin banyak diteliti adalah penggunaan permainan edukatif yang berbasis pada pengembangan literasi. Dalam hal ini, permainan bingo diperkenalkan sebagai media pembelajaran yang mampu menggabungkan unsur visual, auditori, dan kinestetik secara simultan dalam proses pembelajaran literasi. Permainan ini memungkinkan anak untuk mengenali huruf dan kata melalui kartu yang dilengkapi dengan gambar atau simbol. Aktivitas ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mendorong anak untuk aktif berpartisipasi, fokus, dan tertarik pada kegiatan belajar. Menurut Nasution (2019), penggunaan bingo dalam pembelajaran menciptakan suasana santai dan bebas tekanan, yang memotivasi anak untuk belajar membaca dengan lebih antusias.

Penelitian sebelumnya oleh Arifani (2021) menyatakan bahwa permainan bingo huruf efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf alfabet pada anak usia dini. Hal serupa juga disampaikan oleh Rezky (2023) yang menunjukkan bahwa permainan bingo berdampak signifikan dalam meningkatkan kemampuan membaca awal melalui asosiasi kata dan gambar. Selain meningkatkan daya ingat terhadap bentuk huruf dan kosakata, permainan bingo juga terbukti mendorong interaksi sosial anak dan meningkatkan kemampuan berbicara mereka. Pohan (2023) menambahkan bahwa permainan bingo bersifat aktif, inovatif, dan efektif serta mampu memperkaya kosakata anak secara signifikan. Permainan ini tidak hanya praktis, tetapi juga sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini karena dapat disesuaikan dengan tema pembelajaran yang sedang berlangsung.

Walaupun sejumlah penelitian telah menunjukkan efektivitas permainan bingo dalam konteks pembelajaran literasi, sebagian besar masih terbatas pada pendekatan kualitatif atau studi tindakan kelas. Selain itu, kurikulum yang digunakan dalam penelitian terdahulu sebagian besar berbasis Kurikulum 2013. Padahal, dalam konteks saat ini, banyak lembaga PAUD telah menerapkan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis minat, kebutuhan, dan karakteristik anak secara individual. Oleh karena itu, masih terdapat kesenjangan penelitian terkait efektivitas permainan bingo dalam meningkatkan kemampuan literasi awal anak dalam konteks Kurikulum Merdeka dengan pendekatan kuantitatif yang sistematis.

Penelitian ini hadir untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan melakukan eksperimen kuantitatif terhadap penggunaan permainan bingo sebagai media pembelajaran literasi awal. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh permainan bingo terhadap peningkatan kemampuan literasi awal anak, dengan melibatkan kelompok eksperimen dan kontrol. Fokus kemampuan literasi dalam penelitian ini meliputi kemampuan mengenal huruf alfabet, menyebutkan kata berdasarkan gambar, dan mengenali simbol sebagai persiapan membaca dan menulis. Ruang lingkup penelitian difokuskan pada anak kelompok B usia 5–6 tahun yang telah masuk pada tahap kesiapan belajar membaca.

Kebaruan dalam studi ini terletak pada penerapan permainan bingo dalam konteks Kurikulum Merdeka dengan pendekatan kuantitatif eksperimental untuk mengukur pengaruh nyata permainan ini terhadap literasi awal anak. Selain itu, studi ini memberikan kontribusi praktis dalam penyusunan strategi pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan berbasis kebutuhan perkembangan anak. Hipotesis yang diajukan adalah bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan permainan bingo terhadap peningkatan kemampuan literasi awal anak usia dini. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi konkret bagi guru, sekolah, dan pembuat kebijakan dalam mengembangkan strategi pembelajaran literasi yang lebih efektif pada pendidikan anak usia dini di Indonesia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *Quasi Experimental Design* yang bertujuan untuk menguji secara empiris pengaruh permainan bingo terhadap kemampuan literasi awal anak usia dini. Sebagaimana dijelaskan oleh Soesana dkk. (2023), metode eksperimen digunakan untuk menguji efektivitas variabel perlakuan, di mana desain quasi-eksperimen melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan. Desain ini dirancang untuk mengetahui perbedaan hasil antara kedua kelompok sebelum dan sesudah perlakuan, dengan skema eksperimen: O1 – X – O2 dan kontrol: O3 – O4. Terdapat dua variabel utama dalam penelitian ini, yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y).

Variabel bebas adalah penggunaan permainan bingo sebagai media pembelajaran, sedangkan variabel terikat adalah kemampuan literasi awal anak yang mencakup pengenalan huruf, kemampuan menghubungkan gambar dengan kata, serta penggunaan simbol untuk persiapan membaca dan menulis. Variabel-variabel ini dirumuskan berdasarkan definisi operasional yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini.

Teknik pengambilan sampel menggunakan metode *purposive sampling*, yaitu teknik penetapan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu agar sesuai dengan tujuan penelitian (Soesana dkk., 2023). Sampel berjumlah 18 anak, terdiri dari 9 anak pada kelompok eksperimen dan 9 anak pada kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberi perlakuan dengan permainan bingo, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran konvensional menggunakan media poster huruf.

Data dikumpulkan melalui tiga teknik utama, yaitu observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk memantau perilaku dan respons anak selama proses pembelajaran berlangsung. Tes digunakan untuk mengukur kemampuan literasi awal anak, baik sebelum maupun sesudah perlakuan, melalui pre-test dan post-test dalam bentuk lembar kerja. Dokumentasi digunakan sebagai pendukung data, termasuk pengambilan gambar dan video kegiatan pembelajaran, serta arsip hasil karya anak selama proses intervensi.

Instrumen penelitian terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan dengan pendekatan validitas isi melalui *expert judgment*, sedangkan reliabilitas diuji menggunakan teknik *Scale Reliability Analysis* pada SPSS. Berdasarkan hasil uji, seluruh enam butir soal dinyatakan valid dengan koefisien korelasi $> 0,3$. Nilai reliabilitas instrumen mencapai 0,912 yang berarti sangat tinggi, sesuai dengan kriteria Taherdoost (2018) bahwa instrumen dikatakan reliabel jika nilai Cronbach's Alpha $> 0,6$. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan uji statistik non-parametrik. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan rata-rata, median, serta distribusi nilai pre-test dan post-test. Sedangkan untuk menguji hipotesis, digunakan *Wilcoxon signed-rank test* yang sesuai untuk sampel kecil dan data yang tidak terdistribusi normal. Kriteria pengambilan keputusan mengacu pada nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$ yang menandakan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari perlakuan terhadap kelompok eksperimen.

Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti menjaga prinsip-prinsip etika, termasuk mendapatkan persetujuan dari pihak sekolah, menjaga kerahasiaan data anak, serta memastikan bahwa setiap kegiatan dilakukan dengan memperhatikan kenyamanan dan keamanan anak sebagai subjek penelitian.

Adapun kisi-kisi instrumen pada penelitian ini dilampirkan sebagai berikut :

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen

Variable	Indikator	Item
Kemampuan Literasi Awal	1. Mengenal huruf alfabet	a. Anak mampu menyebutkan huruf alfabet
		b. Anak mampu membedakan huruf yang hampir sama (misalnya w m, b d, dan p q)
	2. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama	a. Anak mampu menyebutkan bunyi huruf awal yang sama, (misalnya bola baju, topi tas, dan kunci kipas)
		b. Anak mampu menyebutkan bunyi huruf akhir yang sama, (misalnya jeruk salak, pisang kucing beruang dan kursi dasi)
	3. Memahami bacaan dan mengenal simbol untuk persiapan membaca dan menulis	a. Anak mampu menulis nama nya sendiri dan menyebutkan simbol hurufnya
		b. Anak mampu mengenal nama benda/ makhluk hidup berdasarkan gambar
Permainan bingo	Identifikasi kebutuhan anak	Mengidentifikasi kemampuan literasi awal anak
	Merancang perencanaan pembelajaran, stategi, media dan Materi	Melakukan pembelajaran sesuai dengan strategi, materi dan media pembelajaran
	Memberikan kesempatan pada anak untuk belajar dengan menggunakan media bingo	Memberi kebebasan kepada anak untuk mempelajari permainan bingo yang diinginkan
	Setelah pembelajaran, memberikan evaluasi kepada anak dengan memicu refleksi guna memperkuat pemahaman pada Anak	Mengidentifikasi hal apa yang belum tercapai dan apa yang harus diperbaiki

HASIL DAN PEMBAHASAN

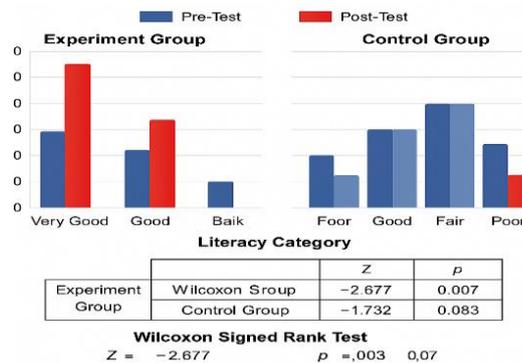
Penelitian ini dilaksanakan di salah satu lembaga Pendidikan Anak Usia Dini di Makassar dengan melibatkan dua kelompok partisipan, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penetapan subjek penelitian dilakukan secara purposif dengan mempertimbangkan homogenitas usia serta tingkat kemampuan literasi awal yang relatif sebanding. Masing-masing kelompok terdiri dari sembilan anak yang berada pada rentang usia 5–6 tahun. Pemilihan ini bertujuan untuk menciptakan dasar yang setara guna memungkinkan analisis perbandingan yang objektif mengenai pengaruh intervensi yang diberikan. Fokus utama dari penelitian ini adalah menguji efektivitas permainan bingo sebagai media pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan literasi awal anak usia dini dalam aspek mengenal huruf, menyebutkan kata berdasarkan gambar, dan mencocokkan simbol dengan bunyi.

Intervensi pada kelompok eksperimen dilakukan melalui enam kali pertemuan yang dirancang secara sistematis dengan pendekatan *learning by playing*. Model ini relevan dengan prinsip-prinsip pendidikan anak usia dini yang menekankan pembelajaran aktif, menyenangkan, dan kontekstual. Setiap sesi dirancang berdasarkan tema mingguan yang sesuai dengan kurikulum PAUD dan difokuskan pada pengembangan literasi dasar anak. Kegiatan yang dilakukan mencakup permainan mengenal huruf melalui kartu huruf, menyusun kata berdasarkan gambar, mencocokkan huruf dengan bunyi awal, serta menyusun simbol huruf ke dalam pola tertentu di papan bingo. Pendekatan ini tidak hanya berorientasi pada hasil belajar, melainkan juga memberi ruang pada pengembangan keterampilan sosial, kerja sama, dan konsentrasi anak.

Sebelum perlakuan dimulai, peneliti melaksanakan pre-test pada kedua kelompok. Tujuan dari pre-test ini adalah untuk memetakan kemampuan awal anak-anak secara kuantitatif berdasarkan indikator literasi awal. Instrumen yang digunakan berbentuk lembar kerja individual yang telah divalidasi dan menunjukkan reliabilitas tinggi ($\alpha = 0,912$). Tiga indikator yang menjadi fokus pengukuran mencakup: (1) kemampuan mengenal huruf alfabet, (2) kemampuan menyebutkan kata dari gambar, dan (3) kemampuan mencocokkan simbol atau gambar dengan bunyi. Hasil pre-test menunjukkan bahwa rata-rata skor kelompok eksperimen dan kontrol berada pada angka 12,11, yang menandakan bahwa kemampuan awal kedua kelompok relatif setara. Distribusi kategori menunjukkan bahwa sebanyak 55,5% anak berada dalam kategori “Cukup”, 33,3% dalam kategori “Kurang”, dan hanya 11,1% dalam kategori “Baik”. Tidak terdapat anak yang tergolong dalam kategori “Sangat Baik”. Kesetaraan distribusi nilai awal ini menjadi prasyarat penting untuk memastikan bahwa perbandingan dampak perlakuan yang dilakukan akan berlangsung secara adil dan dapat diandalkan secara metodologis.

Setelah keenam pertemuan intervensi pada kelompok eksperimen selesai dilaksanakan, peneliti melaksanakan post-test untuk mengukur perubahan kemampuan literasi awal anak-anak. Post-test dilakukan dengan menggunakan instrumen yang sama seperti pre-test guna menjaga konsistensi data. Hasil post-test menunjukkan adanya peningkatan skor yang signifikan pada kelompok eksperimen. Rata-rata skor meningkat menjadi 21,22 dengan standar deviasi sebesar 2,635. Distribusi kategori kemampuan juga berubah drastis; 66,6% anak kini berada pada kategori “Sangat Baik” dan sisanya 33,3% berada dalam kategori “Baik”. Tidak ditemukan anak yang masih berada dalam kategori “Cukup” atau “Kurang”. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan bingo mampu mengangkat keseluruhan kelompok menuju tingkat kompetensi literasi yang lebih tinggi secara merata.

Sebaliknya, kelompok kontrol yang menerima pembelajaran dengan metode konvensional berbasis poster huruf mengalami peningkatan yang sangat minim. Nilai rata-rata post-test kelompok kontrol hanya naik menjadi 12,44, dengan standar deviasi sebesar 2,555. Distribusi kategori menunjukkan bahwa masih terdapat 22,2% anak yang berada dalam kategori “Kurang”, 66,6% dalam kategori “Cukup”, dan hanya 11,1% dalam kategori “Baik”. Tidak ada anak yang mencapai kategori “Sangat Baik”. Temuan ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran konvensional yang tidak mengandalkan interaksi aktif atau permainan edukatif memiliki pengaruh yang terbatas terhadap peningkatan kemampuan literasi awal anak usia dini.



Gambar 1. Diagram Uji Statistik Non-Parametrik

Untuk mengetahui signifikansi statistik dari perbedaan antara nilai pre-test dan post-test dalam masing-masing kelompok, digunakan uji non-parametrik Wilcoxon Signed Rank Test. Penggunaan uji ini tepat mengingat jumlah sampel yang kecil dan asumsi distribusi normal tidak terpenuhi. Pada kelompok eksperimen, uji Wilcoxon menghasilkan nilai $Z = -2,677$ dengan signifikansi (Asymp. Sig. 2-tailed) sebesar 0,007. Nilai ini lebih kecil dari 0,05, yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pre-test dan post-test pada kelompok eksperimen. Ini menunjukkan bahwa permainan bingo berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kemampuan literasi awal anak. Sebaliknya, pada kelompok kontrol, uji Wilcoxon menghasilkan nilai $Z = -1,732$ dengan nilai signifikansi sebesar 0,083. Karena nilai ini lebih besar dari 0,05, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Artinya, tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pre-test dan post-test dalam kelompok kontrol. Temuan ini menunjukkan bahwa metode konvensional tidak memberikan perubahan yang signifikan terhadap kemampuan literasi anak dalam durasi waktu yang sama.

Berdasarkan data, dapat disimpulkan bahwa permainan bingo terbukti secara empiris efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi awal anak usia dini. Intervensi yang dilakukan melalui kegiatan bermain sambil belajar memberikan stimulus yang lebih bermakna dan menarik bagi anak-anak, dibandingkan metode pembelajaran konvensional yang cenderung bersifat pasif dan repetitif. Temuan ini sejalan dengan teori perkembangan anak menurut Piaget yang menekankan bahwa anak-anak usia prasekolah belajar paling baik melalui pengalaman langsung dan aktivitas konkret. Permainan bingo memberikan pengalaman multisensorik yang melibatkan aspek visual (simbol dan huruf), auditori (bunyi huruf dan kata), dan kinestetik (manipulasi kartu), yang semuanya berkontribusi terhadap penguatan memori dan pembentukan konsep literasi yang lebih kokoh.

Pembahasan

Temuan di atas menunjukkan bahwa permainan bingo mampu memberikan kontribusi yang nyata terhadap peningkatan literasi awal anak usia dini. Hal ini sejalan dengan pendapat Nasution (2019) bahwa permainan bingo dapat menciptakan suasana belajar yang santai, bebas dari ketegangan, serta mendorong keterlibatan aktif anak dalam proses belajar. Dalam permainan ini, anak tidak hanya menghafal huruf, tetapi juga mengasosiasikannya dengan gambar dan suara, yang memperkuat keterampilan fonemik dan visual. Sejalan dengan itu, Pohan (2023) mengemukakan bahwa permainan bingo merupakan media belajar yang aktif, inovatif, dan menyenangkan. Bingo juga membantu memperkaya kosakata anak, meningkatkan daya ingat, serta menumbuhkan kepercayaan diri mereka dalam mengungkapkan kata secara lisan. Safitri (2020) menambahkan bahwa bingo mampu meningkatkan keterampilan membaca awal dengan pendekatan yang menyenangkan dan tidak membebani anak secara emosional. Penelitian ini juga memperkuat hasil studi sebelumnya oleh Arifani (2021) yang membuktikan bahwa permainan bingo huruf efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf alfabet pada anak usia 5–6 tahun. Permainan ini memberi pengalaman multisensori yang memungkinkan anak untuk lebih mudah mengingat dan mengaitkan simbol huruf dengan makna. Rezky (2023) pun menyatakan bahwa bingo memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman anak terhadap tanda-tanda aksara dalam tata tulis.

Hasil penelitian ini semakin relevan ketika dikaitkan dengan pendekatan pembelajaran berbasis Kurikulum Merdeka, di mana pembelajaran difokuskan pada minat, karakteristik, dan kebutuhan anak. Permainan bingo yang bersifat fleksibel dan dapat disesuaikan dengan tema pembelajaran, sangat cocok dengan pendekatan ini. Anak tidak hanya belajar secara pasif, tetapi terlibat langsung dalam aktivitas yang menggugah rasa ingin tahu dan kreativitas mereka. Seperti yang dikemukakan oleh Sari dkk. (2019), permainan edukatif seperti bingo mampu menciptakan pembelajaran bermakna yang memfasilitasi perkembangan kognitif dan bahasa secara simultan. Selain itu, Fatimah (2013) menekankan bahwa bingo dapat digunakan untuk mengenalkan konsep vokal dan konsonan, membantu anak membedakan bunyi, serta meningkatkan kesadaran fonologis mereka. Kesadaran fonologis merupakan salah satu indikator penting dalam literasi awal karena berkaitan erat dengan kemampuan membaca dan menulis yang akan dikembangkan pada jenjang selanjutnya.

Menurut Novitasari (2019), permainan bingo kata memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan membaca anak usia dini. Dalam penelitiannya, anak-anak yang terlibat dalam permainan bingo menunjukkan perkembangan yang lebih cepat dalam mengenal huruf dan membaca dibandingkan dengan anak-anak yang memperoleh pembelajaran konvensional. Demikian pula, Syafni (2021) menggarisbawahi efektivitas permainan bingo dalam meningkatkan pemahaman bahasa reseptif anak, terutama dalam memahami instruksi verbal dan mencocokkan gambar dengan kata.

Penelitian ini juga menemukan bahwa keterlibatan aktif anak meningkat secara signifikan selama proses pembelajaran berlangsung. Anak-anak tidak hanya lebih antusias tetapi juga menunjukkan partisipasi dalam menyebutkan huruf, mencocokkan gambar dengan kata, hingga menyusun kartu dalam format permainan. Kondisi ini sangat berbeda dengan kelompok kontrol yang masih menunjukkan pasifitas dan kebosanan dalam mengikuti pembelajaran.

Bingo tidak hanya mengembangkan kemampuan literasi dasar, tetapi juga berperan dalam membentuk kemampuan sosial-emosional anak. Aktivitas seperti menyusun huruf dan meneriakkan kata “Bingo” menciptakan pengalaman kolaboratif

yang memupuk rasa percaya diri dan sportivitas. Richardson (dalam Qomariyah, 2020) mengemukakan bahwa bingo cocok digunakan dalam pembelajaran berkelompok karena merangsang interaksi sosial dan kompetisi sehat.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini mempertegas pentingnya inovasi dalam media pembelajaran bagi anak usia dini. Guru harus mampu merancang metode pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada hasil, tetapi juga pada proses belajar yang bermakna dan menyenangkan. Seperti yang ditegaskan oleh Saodi dkk. (2019), guru harus memiliki wawasan dan kompetensi pedagogis yang memadai untuk menciptakan suasana belajar yang mengakomodasi kebutuhan perkembangan anak.

Adapun keterbatasan dari permainan bingo yang perlu dicermati, sebagaimana diungkapkan oleh Hapsari (2018), adalah ketergantungannya pada kecepatan dan keberuntungan dalam menjawab, yang bisa saja menimbulkan kesan kompetitif yang terlalu kuat. Namun, jika dirancang secara bijaksana dengan pendekatan yang inklusif, permainan ini tetap dapat dijadikan sebagai alat yang efektif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, permainan bingo dapat dijadikan salah satu alternatif metode pembelajaran yang integratif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Media ini memiliki potensi besar dalam menstimulasi kemampuan literasi awal sekaligus mendorong anak untuk aktif terlibat dalam kegiatan belajar.

Secara umum, temuan penelitian ini tidak hanya menguatkan hasil studi sebelumnya, tetapi juga menegaskan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini di Indonesia. Oleh karena itu, guru PAUD dianjurkan untuk terus mengeksplorasi berbagai strategi pembelajaran berbasis permainan seperti bingo untuk memaksimalkan perkembangan literasi anak secara holistik dan menyenangkan.

SIMPULAN

Peningkatan rata-rata skor literasi awal pada kelompok eksperimen jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol, yang tidak menunjukkan peningkatan signifikan. Hasil uji statistik nonparametrik Wilcoxon menunjukkan signifikansi 0,007 ($<0,05$), yang secara statistik mengonfirmasi adanya pengaruh nyata permainan bingo terhadap peningkatan literasi awal. Temuan ini menegaskan bahwa metode pembelajaran yang berbasis permainan edukatif dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna bagi anak usia dini.

Implikasi dari hasil ini sangat relevan dalam konteks implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pendekatan pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan berpusat pada anak. Permainan bingo terbukti menjadi media yang mampu menjembatani pendekatan bermain dengan tujuan pembelajaran yang terukur. Guru dapat menggunakan permainan ini sebagai strategi alternatif dalam pengembangan bahasa anak secara menyeluruh, sekaligus meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

Meskipun hasil penelitian ini menunjukkan efektivitas permainan bingo, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Ukuran sampel yang relatif kecil dan jangka waktu perlakuan yang singkat menjadi faktor yang membatasi generalisasi temuan ini. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut disarankan untuk melibatkan sampel yang lebih luas, durasi intervensi yang lebih panjang, serta eksplorasi bentuk media serupa yang berbasis digital atau visual interaktif guna menyesuaikan dengan perkembangan teknologi pendidikan. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi nyata dalam praktik pembelajaran di PAUD, serta memperkaya khazanah literatur tentang media pembelajaran inovatif. Penggunaan permainan bingo bukan hanya meningkatkan kemampuan literasi awal, tetapi juga

berpotensi memperkuat keterampilan sosial, emosional, dan kognitif anak secara holistik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S., and M. Musa. 2023. "Strategi Guru Dalam Pengembangan Literasi Awal Anak Usia Dini." *Journal of Educational Research* 2(1):115–134. doi: 10.56436/jer.v2i1.218.
- Amal, Azizah, Muhammad Akil Musi, and Hajerah. 2019. "Pengaruh Reggio Emilia Approach Dalam Bermain Peran dan Berinteraksi terhadap Kemampuan Bahasa Anak." *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3(1). doi: 10.29313/ga.v3i1.4831.
- Amalia, H. 2024. "Pengaruh Bermain Puzzle Geometri Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Anak Usia 5-6 Tahun Di RA DDI Kanang." in *Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Makassar*.
- Aulinda, I F. 2020. "Menanamkan Budaya Literasi Pada Anak Usia Dini Di Era Digital." *Tematik* 6(2):88–93. doi: 10.26858/tematik.v6i2.15550.
- Aulinda, Imanda Fikri. 2020. "Menanamkan Budaya Literasi Pada Anak Usia Dini Di Era Digital." P. 88 in *TEMATIK; jurnal pemikiran dan penelitian pendidikan anak usia dini* 6, no. Vol. 2.
- Dewi, Y. A. S. 2019. "Peningkatan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Metode Membaca Pada Permainan Kartu Kata." *SELING: Jurnal Program Studi PGRA* 5(2):208–216. doi: 10.29062/seling.v5i2.452.
- Fahmi, Khairul, Susilawati N, and Rahmullaily. 2021. "Menumbuhkembangkan Budaya Literasi Anak Asuh Panti Asuhan Al Hidayah Kota Padang Melalui Pendampingan Dengan Menggunakan Pendekatan Pedagogi."
- Fajriyah, Lathifatul. 2018. "Pengembangan Literasi Emergen Pada Anak Usia Dini."
- Hajerah, H., S. Syamsuardi, and H. Herman. 2018. "Pembuatan Media Pembelajaran dengan Menggunakan Bahan Bekas Pada Guru TK di Kabupaten Maros."
- Herman, H., and R. Rusmayadi. 2018. "Pengaruh Metode Proyek Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Dikelompok B2TKaisyiyahmaccinitengah. PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan." *Dan Pembelajaran* 2(1):35–43 10 26858 2 1 5430.
- Hulukati, Z., and S. E. Yunitasari. 2024. "Pemanfaatan Media Kartu Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Anak Usia Dini." *JIIP- Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7(3):2831–2841 10 54371 7 3 3701.
- Marwiyati, S., and M. A. Hidayatulloh. 2018. "Peran" Cakruk Baca Bergerak" Dalam Pengembangan Literasi Anak Usia Dini." *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak* 4(2):61–77.
- Mustikaati, W., H. Fajrussalam, and A. Sanny. 2021. "Efektivitas Pelaksanaan Literasi Finansial Untuk Anak Di Lingkungan Keluarga Pada Masa Pandemi Covid-19." *Jurnal Al-Qiyam* 2(2):149–155 10 33648 2 2 160.
- Nasution, D. N., and A. Simare-Mare. 2019. "Pengaruh Permainan Bingo Kata Terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B RA Al-Qur'an Kota Padang Sidempuan TA 2018/2019." *Jurnal Usia Dini E- ISSN* 2502:7239. doi: 10.24114/jud.v5i1.14619.
- Pratiwi, A., and E. N. K. Asyarotin. 2019. "Implementasi Literasi Budaya Dan Kewargaan Sebagai Solusi Disinformasi Pada Generasi Millennial Di Indonesia." *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan* 7(1):65–80 10 24198 7 1 20066.

- Priadana, M. Sidi., and D. S. 2021. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Pascal Books.
- Purnomosari, E., I. Indrawati, and S. Pirunika. 2022. "Penerapan Literasi Pada Anakusia5-6tahunsebagaiupayapersiapanmasukkejenjang SD/MI." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6(4):3381–3390. doi: 10.31004/obsesi.v6i4.2348.
- Qomariyah, S. S. A., and I. M. P. Utama. 2020. "Bingo Games in Students' Vocabulary and Reading Comprehension." *EnJourMe (English Journal of Merdeka): Culture, Language, and Teaching of English* 5(2):170–177. doi: 10.26905/enjourme.v5i2.5056.
- Safitri, M. M., and S. Marlina. 2020. "Efektivitas Permainan Bingo Dalam Menstimulasi Kemampuan Konsep Bilangan Anak." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 4(2):1361–1373 10 31004 4 2 602.
- Saodi, S., and H. Hajerah. 2018. "Penggunaan Model Pembelajaran Pada Taman Kanak-Kanak Kota Makassar." *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education* 5(2):1–7.
- Saodi, S., H. Hajerah, and N. A. Amri. 2019. "Pengembangan Media Pop-UpBook Pada Guru Taman Kanak-Kanak Di Kecamatan Tanralili Kabupaten Maros ProvinsiSulawesiSelatan." *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 3(2):149–157 10 19109 3 2 4566.
- Saodi, S., M. A. Musi, A. Manggau, and N. Noviani. 2022. "Metode Storytelling Dengan Musik Instrumental Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Dan Berbicara Anak." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*,6(1:163–172. doi: 10.31004/obsesi.v6i1.1196.
- Syafni, S. 2020. "Pengaruh Permainan Bingo Dalam Kemampuan Memahami Bahasa Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Kelurahan Kampung Jawa 1 Kota Pariaman." P. ,9 2 ,1–10 in *SPEKTRUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*.
- Vygotsky. 1978. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University.
- Widianto, E. 2015. "Peran Orangtua Dalam Meningkatkan Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Dalam Keluarga." *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini* 2(1):31–39. doi: 10.21107/pgpaudtrunojoyo.v2i1.1817.
- Widyastuti, A. 2018. "Analisis Tahapan Perkembangan Membaca Dan Stimulasi Untuk Meningkatkan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal* 31(DOI):10 20961 21 1 15540.
- Zunaidah, and Rokhmah. 2023. "Supervisionof SupervisorsinImprovingthe PerformanceofProfessionalTeachersRaudhatulAthfalinJayapura City." *Journal of Quality Assurance in Islamic Education JQAIE*,3(2:80– 92. doi: 10.47945/jqaie.v3i2.1195.