



Permainan *Bowling Huruf* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pra Membaca Di TK Muslimat NU 10 Ngebruk Sumberpucung Malang
Letter Bowling Game To Improve Pre Reading Ability At TK Muslimat NU 10 Ngebruk Sumberpucung Malang

Ike Putri Aisyah*¹, Ayu Asmah², Henni Anggraini³

ikeputri472@gmail.com¹, ayuasmah@unikama.ac.id², hennyanggraini@unikama.ac.id³

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Guru Anak Usia Dini

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang^{1,2,3}

Diunggah: 29/01/2026, Direvisi: 02/04/2026, Diterima: 29/04/2026, Terbit: 01/5/2026

Abstract

Pre-reading ability is an important foundation in the development of early childhood literacy that needs to be stimulated through enjoyable learning activities suited to children's developmental characteristics. This study aims to improve the pre-reading abilities of children aged 5–6 years through a letter bowling game at TK Muslimat NU 10 Ngebruk, Sumberpucung, Malang. The research method employed was Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart model, conducted in two cycles, each consisting of planning, action implementation, observation, and reflection stages. The research subjects were 15 children in Group B, consisting of 9 boys and 6 girls. Data were collected through observation and documentation techniques, using an observation sheet as the research instrument to assess pre-reading abilities, which included the ability to mention letter symbols, recognize letter sounds and shapes, distinguish similar letter forms, and pronounce letters correctly. The results showed an improvement in children's pre-reading abilities after the implementation of the letter bowling game. The percentage of pre-reading ability at the pre-action stage was 35%, increasing to 45% in Cycle I, and rising significantly to 78% in Cycle II. These results indicate that the letter bowling game is effective in improving the pre-reading abilities of children aged 5–6 years, as it creates an active, enjoyable, and meaningful learning atmosphere. Therefore, the letter bowling game can be used as an alternative learning medium to stimulate pre-reading abilities in early childhood.

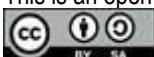
Keywords: *pre-reading ability, letter bowling game, early childhood, classroom action research.*

Abstrak

Kemampuan pra membaca merupakan aspek penting dalam perkembangan literasi anak usia dini yang perlu distimulasi melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik anak. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan pra membaca anak usia 5–6 tahun di TK Muslimat NU 10 Ngebruk Sumberpucung Malang. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan pra membaca anak usia 5–6 tahun melalui penerapan permainan bowling huruf. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 21 anak kelompok B. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi menggunakan lembar observasi kemampuan pra membaca yang meliputi kemampuan mengenal simbol huruf, bunyi dan bentuk huruf, membedakan huruf yang mirip, serta melafalkan huruf dengan benar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan pra membaca anak, yaitu dari 35% pada tahap pra tindakan, meningkat menjadi 45% pada siklus I, dan mencapai 78% pada siklus II. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan bowling huruf dalam meningkatkan kemampuan pra membaca anak usia 5–6 tahun karena mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna.

Kata kunci: kemampuan pra membaca, permainan bowling huruf, anak usia dini, penelitian tindakan kelas.

*Penulis Korespondensi: Ike Putri Aisyah; ikeputri472@gmail.com



PENDAHULUAN

Bahasa pada anak usia dini memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung perkembangan kognitif, sosial-emosional, serta kemampuan literasi awal, sehingga menjadi salah satu aspek utama yang diperhatikan dalam pendidikan anak usia dini. Pelaksanaan pendidikan anak usia dini perlu disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dialami oleh anak pada usia tersebut (Kamelia Olga Litna et al., 2025).

Perkembangan bahasa pada anak usia dini berlangsung secara bertahap dan mencakup berbagai aspek, yaitu fonologi (bunyi bahasa), morfologi (bentuk kata), sintaksis (susunan kalimat), semantik (makna), serta pragmatik (penggunaan bahasa dalam konteks sosial). Kelima aspek tersebut berkembang secara bersamaan dan saling berkaitan, di mana kemajuan pada salah satu aspek, seperti penguasaan kosakata, dapat mendukung perkembangan aspek lainnya, misalnya kemampuan bercerita atau memahami instruksi. Berbagai kajian ilmiah menunjukkan bahwa kemampuan pra membaca, seperti kesadaran fonologis dan pengenalan huruf, merupakan bagian penting dari perkembangan bahasa yang mulai terbentuk sejak masa prasekolah (Satriana et al., 2022).

Perkembangan bahasa anak usia dini dapat dijelaskan melalui berbagai teori yang saling melengkapi. Teori behaviorisme yang dikemukakan oleh Skinner menyatakan bahwa bahasa berkembang melalui proses peniruan, pembiasaan, serta penguatan positif dari lingkungan, di mana anak belajar berbicara dengan meniru bahasa orang dewasa dan diperkuat melalui respons yang mereka terima. Sementara itu, teori nativisme dari Chomsky menekankan bahwa anak telah memiliki kemampuan bawaan berupa *Language Acquisition Device* (LAD) yang memungkinkan mereka memperoleh dan memahami bahasa secara alami apabila mendapatkan stimulasi linguistik yang memadai. Selain itu, teori kognitif Piaget menjelaskan bahwa anak usia 5–6 tahun berada pada tahap praoperasional, yaitu tahap ketika kemampuan simbolik berkembang dengan pesat dan anak mulai mampu mengaitkan simbol, bunyi, dan makna (Priyono et al., 2021).

Pengenalan bunyi huruf pada anak usia dini dapat dilaksanakan melalui berbagai aktivitas yang menarik dan bermakna, seperti menyanyikan lagu alfabet dan bermain kartu huruf yang melibatkan kegiatan menyebutkan huruf. Melalui proses pengenalan simbol serta bunyi huruf, anak mulai memahami bahwa setiap huruf memiliki bunyi tertentu yang berperan dalam pembentukan kata. Proses tersebut dikenal sebagai kesadaran fonemik, yaitu kemampuan anak untuk mengenali, membedakan, serta mengaitkan antara bentuk huruf dengan bunyinya (Salsa Bila Annisa Putri et al., 2025).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilaksanakan pada hari Selasa, 4 November 2025, di TK Muslimat NU 10 Ngebruk Sumberpucung, kelompok anak usia 5–6 tahun berjumlah 21 anak yang terdiri dari 14 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Kegiatan observasi dilakukan selama dua kali pertemuan, yaitu pada hari Selasa dan Rabu tanggal 4–5 November 2025, dalam kegiatan pembelajaran pra membaca. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam mengenali huruf, membedakan bunyi awal kata, serta memahami instruksi sederhana yang berkaitan dengan membaca permulaan masih bervariasi. Perbedaan tingkat kemampuan tersebut terlihat jelas, di mana sebanyak 12 anak masih mengalami kesulitan dalam kemampuan pra membaca. Anak-anak tersebut belum mampu membedakan bentuk huruf yang serupa, belum konsisten dalam menyebutkan bunyi awal kata, serta masih memerlukan bimbingan intensif untuk memahami instruksi yang diberikan oleh guru. Sementara itu, sebanyak 8 anak telah menunjukkan kemampuan pra membaca yang lebih baik, ditandai dengan kemampuan menyebutkan huruf secara lancar dan mulai menghubungkannya dengan bunyi awal kata.

Hasil observasi menunjukkan bahwa kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf, membedakan bunyi awal kata, serta memahami instruksi sederhana masih menunjukkan variasi yang cukup tinggi. Sebanyak 12 anak masih mengalami kendala dalam kemampuan pra membaca, antara lain belum mampu membedakan bentuk huruf yang serupa, belum konsisten dalam menyebutkan bunyi awal kata, serta masih memerlukan bimbingan intensif untuk dapat memahami instruksi yang diberikan oleh guru.

Hasil pengamatan menunjukkan adanya perbedaan tingkat pencapaian perkembangan anak dalam kegiatan pra membaca. Dari total 21 anak, sebanyak 4 anak (27%) berada pada kategori Belum Berkembang (BB), yaitu anak telah mulai mengenal simbol huruf namun belum mampu melafalkannya dengan tepat. Selanjutnya, 9 anak (33%) termasuk dalam kategori Mulai Berkembang (MB), di mana anak telah mengenal beberapa huruf tetapi masih mengalami kesulitan dalam membedakan bentuk huruf yang serupa, seperti huruf *b* dan *d* atau *p* dan *q*. Sementara itu, sebanyak 5 anak (22%) berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), yang ditandai dengan kemampuan mengenali dan membunyikan beberapa huruf dengan benar, meskipun masih terbatas pada huruf tertentu. Adapun 3 anak (16%) masuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), yaitu anak telah mampu mengenali dan melafalkan hampir seluruh huruf dengan lancar serta mulai membaca suku kata sederhana secara mandiri.

Hasil temuan tersebut menunjukkan bahwa kemampuan pra membaca anak di TK Muslimat NU 10 Ngebruk Sumberpucung masih memerlukan stimulasi melalui pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif dan kontekstual. Agar kegiatan pra membaca dapat berlangsung secara lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak, diperlukan media pembelajaran yang mampu memadukan unsur bermain dan belajar secara seimbang. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah pemanfaatan permainan tradisional, karena memiliki potensi yang besar sebagai media pembelajaran yang dapat mendukung perkembangan bahasa anak usia dini (Zannah, Satria, dan Rozie, 2024).

Berbagai hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa permainan bowling memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan pra membaca anak. Penelitian yang dilakukan oleh Dewi (Dewi & Mukhtar, 2022) dengan judul *Menumbuhkan Literasi Membaca Awal Melalui Permainan Bowling Huruf di TK Nurul Aulia Depok* mengungkapkan bahwa pembelajaran yang dirancang melalui permainan bowling huruf mampu meningkatkan kemampuan literasi membaca awal anak dengan persentase peningkatan mencapai 40%. Media pembelajaran yang berbasis budaya lokal ini terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar anak karena menciptakan suasana bermain yang akrab, menarik, dan tidak menimbulkan tekanan. Temuan penelitian tersebut menunjukkan bahwa permainan bowling tidak hanya berfungsi sebagai sarana bermain, tetapi juga sebagai media pembelajaran edukatif yang membantu anak dalam mengenal huruf, suku kata, hingga kata.

Di sisi lain, penelitian yang dilakukan oleh Dewi (2014) dengan judul *Pengembangan Minat Literasi dan Pengenalan Permainan Bowling Huruf untuk Mengurangi Phubbing pada Anak Usia Dini* menegaskan bahwa permainan bowling huruf memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan minat literasi sekaligus mengurangi ketergantungan anak terhadap penggunaan gawai. Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan minat literasi sebesar 28% setelah penerapan permainan bowling huruf, seperti kegiatan menyusun dan membentuk kata menggunakan lospart. Selain mampu meningkatkan interaksi sosial antar anak, berbagai aktivitas dalam permainan tersebut juga berkontribusi dalam memperkuat kesadaran anak terhadap huruf dan kata sederhana. Dengan demikian, permainan bowling huruf terbukti efektif dalam menstimulasi kemampuan pra membaca melalui pendekatan yang kontekstual, menyenangkan, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini.

Melalui penerapan permainan bowling huruf, anak mendapatkan peluang untuk menumbuhkan rasa percaya diri serta keberanian dalam mencoba pengalaman baru. Keberhasilan permainan ini juga didukung oleh peran guru sebagai fasilitator yang memberikan rangsangan berupa pertanyaan terbuka, kebebasan bereksplorasi, serta kesempatan bagi anak untuk berkolaborasi dengan teman sebaya. Interaksi sosial yang terjalin dalam permainan bowling huruf memungkinkan anak untuk saling bertukar gagasan dan mengembangkan kemampuan berkomunikasi secara efektif (Sriseprianti & Sarea, 2024).

Permainan Bowling Huruf merupakan salah satu inovasi permainan edukatif bagi anak usia dini yang dirancang dengan memadukan unsur gerak, budaya lokal, serta literasi lospart. Tujuan pembelajaran (TP) yang ingin dicapai pada anak usia dini di TK Muslimat NU 10 Ngebruk Sumberpucung Malang meliputi: (1) anak mampu mengenali dan menyebutkan simbol huruf, (2) anak dapat memahami

bunyi dan bentuk huruf, (3) anak mampu membedakan bentuk huruf yang serupa, serta (4) anak mampu melafalkan huruf dengan tepat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas. Pelaksanaan PTK dalam penelitian ini mengacu pada model yang dikemukakan oleh Arikunto, yang dalam setiap siklusnya mencakup empat tahap utama, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi.



Gambar 1. Alur Penelitian Tindakan Kelas
(Sumber: Arikunto 2008:16)

Penerapan permainan Bowling Huruf secara terencana dan interaktif terbukti mampu meningkatkan kemampuan pra membaca anak usia 5–6 tahun di TK Muslimat NU 10 Ngebruk. Peningkatan tersebut tercermin dari kemampuan anak dalam menyebutkan, mengenali, membedakan, serta melafalkan simbol huruf dengan tepat.

Secara kuantitatif, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan capaian rata-rata yang signifikan pada setiap tahap pelaksanaan, yaitu pada tahap pra siklus sebesar 43,15% dengan kategori *Belum Berkembang*, meningkat pada siklus I menjadi 68,45% dengan kategori *Berkembang Sesuai Harapan*, dan mencapai hasil optimal pada siklus II sebesar 84% dengan kategori *Berkembang Sangat Baik*. Keberhasilan ini didukung oleh penerapan metode pembelajaran yang bersifat konkret dan menyenangkan, serta adanya modifikasi media pembelajaran yang dilakukan oleh guru untuk mempertahankan fokus anak dan memberikan penguatan (*reinforcement*) selama kegiatan bermain berlangsung.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Muslimat NU 10 Ngebruk yang berlokasi di Kecamatan Sumberpucung, Kabupaten Malang. Subjek penelitian adalah anak-anak Kelompok B berusia 5–6 tahun dengan jumlah keseluruhan sebanyak 21 anak, terdiri atas 14 anak laki-laki dan 7 anak perempuan.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil skor pada lembar observasi yang diolah untuk mengetahui persentase tingkat keberhasilan secara klasikal. Keberhasilan penelitian ditentukan apabila ketuntasan belajar anak mencapai kategori minimal *Berkembang Sesuai Harapan* (BSH) atau *Berkembang Sangat Baik* (BSB). Sementara itu, data kualitatif dimanfaatkan untuk menggambarkan perilaku anak serta kondisi proses pembelajaran selama pelaksanaan tindakan.

Tabel 1. Skala Penilaian

Rentang Nilai	Kategori
85-100%	Sangat Baik
70-84%	Baik
55-69%	Cukup
40-54%	Kurang
0-39%	Sangat Kurang

HASIL PENELITIAN

Pengolahan data dalam penelitian ini dilakukan melalui pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif bersumber dari skor lembar observasi yang dianalisis untuk mengetahui persentase pencapaian keberhasilan secara klasikal. Penelitian dinyatakan berhasil apabila ketuntasan belajar anak mencapai kategori minimal Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau Berkembang Sangat Baik (BSB). Adapun data kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan perilaku anak serta situasi pembelajaran yang terjadi selama proses tindakan berlangsung.

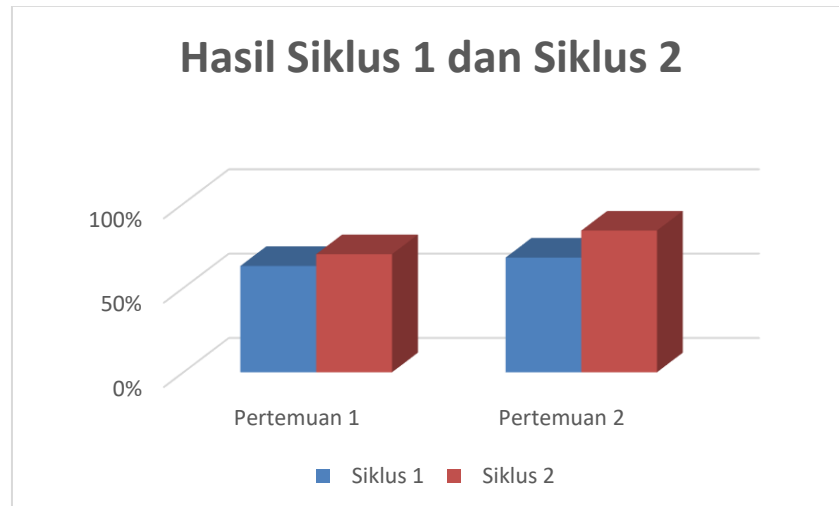
Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui teknik observasi langsung dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mencatat perkembangan anak berdasarkan indikator kemampuan mengenal simbol serta menyebutkan bunyi huruf dengan menggunakan lembar ceklis. Selanjutnya, analisis data dilakukan dengan pendekatan deskriptif kuantitatif untuk menghitung persentase rata-rata capaian kelas. Kriteria keberhasilan penelitian ditetapkan mengacu pada standar yang dikemukakan oleh Arikunto (2008), yaitu pembelajaran dinyatakan berhasil apabila ketuntasan belajar secara klasikal mencapai lebih dari 75% dengan kategori minimal Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Pada tahap perencanaan siklus I, pembelajaran dilaksanakan dalam dua kali pertemuan, dengan durasi setiap pertemuan selama 60 menit (1 JP). Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 8 Januari 2026 dan pertemuan kedua pada tanggal 9 Januari 2026 dengan tema *Kendaraan* dan subtema *Kendaraan Darat*. Selanjutnya, anak-anak diberi kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan memancing ikan sesuai dengan pilihan masing-masing secara bergiliran. Pada tahap akhir kegiatan, sebagai bentuk evaluasi pemahaman, setiap anak diminta untuk mengenali serta melafalkan bunyi huruf yang terdapat pada media permainan.

Tabel 2. Hasil Siklus 1 dan Siklus 2

Siklus	Pertemuan 1	Pertemuan 2
Siklus 1	63%	68%
Siklus 2	70%	84%

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I pertemuan pertama, diperoleh total skor keseluruhan peserta didik sebesar 212 dari skor maksimum yang ditetapkan. Hasil analisis menunjukkan bahwa persentase kemampuan anak dalam menyebutkan simbol huruf, mengenali bunyi dan bentuk huruf, membedakan huruf yang serupa, serta melafalkan huruf dengan tepat mencapai 63%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kemampuan pra membaca anak masih berada pada kategori Mulai Berkembang (MB). Capaian tersebut belum memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditentukan, sehingga diperlukan perbaikan dan peningkatan pada siklus selanjutnya. Jika dituangkan dalam diagram batang sebagai berikut:



Gambar 2. Diagram Batang Hasil Siklus 1 dan 2

Hasil refleksi pada siklus I menunjukkan bahwa permainan bowling huruf mampu meningkatkan motivasi serta pemahaman anak, namun masih terdapat beberapa aspek yang perlu diperbaiki. Perbaikan tersebut meliputi pembesaran ukuran huruf, penggunaan warna huruf yang lebih kontras, serta penambahan durasi waktu pada setiap sesi kegiatan. Pada pelaksanaan siklus II, permainan disesuaikan agar lebih jelas, mudah dipahami, dan dilengkapi dengan sesi penguatan setelah kegiatan permainan selesai. Meskipun demikian, sebagian anak masih lebih tertarik pada unsur visual berupa warna botol dibandingkan simbol huruf yang tertera, sehingga anak cenderung memilih botol berdasarkan warna, bukan huruf yang diminta oleh guru. Selain itu, pemahaman anak terhadap aturan permainan juga masih perlu ditingkatkan.

Berdasarkan hasil penilaian pada siklus II pertemuan pertama, diperoleh total skor keseluruhan peserta didik sebesar 235. Hasil analisis menunjukkan bahwa persentase kemampuan anak dalam mengenal dan menyebutkan huruf mencapai 70%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal dan menyebut huruf berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Berdasarkan hasil penilaian pada siklus II pertemuan kedua, diperoleh total skor keseluruhan peserta didik sebesar 280. Hasil analisis menunjukkan bahwa persentase kemampuan anak dalam mengenal dan menyebutkan huruf mencapai 84%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal dan menyebut huruf berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Refleksi terhadap pelaksanaan pembelajaran pada siklus II pertemuan kedua melalui permainan bowling huruf menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan anak dalam mengenali simbol dan bunyi huruf. Anak tampak lebih fokus, antusias, serta mampu mengikuti aturan permainan dengan baik selama kegiatan berlangsung. Sebagian besar anak telah mampu menyebutkan simbol huruf yang diperoleh serta melafalkan bunyi huruf dengan tingkat kepercayaan diri dan kemandirian yang lebih baik.

PEMBAHASAN

Kegiatan pembelajaran diawali dengan guru memberikan contoh simbol huruf vokal (a, i, u, e, o), kemudian dilanjutkan dengan penjelasan mengenai aturan serta langkah-langkah pelaksanaan permainan. Anak tidak lagi terfokus pada warna media, melainkan pada huruf yang menjadi target dalam permainan. Tingkat partisipasi dan keterlibatan anak selama kegiatan juga mengalami peningkatan. Sebagian besar anak telah mampu menyebutkan simbol huruf, mengenali bunyi dan bentuk huruf, membedakan huruf yang memiliki kemiripan, serta melafalkan huruf dengan benar. Dengan demikian,

pelaksanaan tindakan pada siklus II pertemuan kedua dapat dinyatakan berjalan secara efektif dan tujuan pembelajaran telah tercapai dengan optimal.

Keberhasilan tersebut selaras dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget pada tahap praoperasional, yang menegaskan bahwa anak usia dini memperoleh pembelajaran secara lebih optimal melalui interaksi langsung dengan objek konkret serta pengalaman belajar yang bersifat menyenangkan (Mauluddia & Solehuddin, 2023).

Hasil refleksi terhadap pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) melalui permainan bowling huruf secara umum menunjukkan adanya peningkatan minat serta kemampuan anak dalam mengenal huruf. Namun demikian, tujuan pembelajaran mengenal huruf belum sepenuhnya tercapai secara optimal karena sebagian anak masih belum memahami aturan permainan dengan baik. Secara teoretis, kondisi ini berkaitan dengan karakteristik anak usia dini yang berada pada tahap berpikir egosentris dan mudah terdistraksi oleh rangsangan fisik yang menonjol. Saripah (2025) menyatakan bahwa agar anak dapat memusatkan perhatian pada satu konsep tertentu, dalam hal ini pengenalan huruf, stimulus lain yang tidak relevan perlu diminimalkan atau diarahkan kembali melalui pendampingan dan bimbingan intensif dari pendidik.

Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran, anak-anak mulai mampu memusatkan perhatian pada simbol huruf yang diperoleh. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa pemberian bantuan yang tepat atau *scaffolding* telah diterapkan secara efektif. Hal ini sejalan dengan teori belajar Bruner yang menyatakan bahwa proses pembelajaran akan menjadi lebih bermakna apabila guru memberikan dukungan pada tahap awal ketika anak mengalami kesulitan, kemudian secara bertahap mengurangi bantuan tersebut seiring dengan meningkatnya kemandirian anak, sehingga anak menjadi lebih percaya diri dalam menyebutkan huruf (Rahmania et al., 2025).

Secara umum, penerapan permainan bowling huruf mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, sehingga anak dapat berpartisipasi secara aktif tanpa merasa terbebani. Pada akhir pelaksanaan siklus II, anak tidak hanya menunjukkan kemampuan mengenal huruf secara visual, tetapi juga mulai berani mengungkapkan pengalaman belajarnya serta mampu memasang kartu huruf secara mandiri, termasuk bagi anak yang sebelumnya mengalami kesulitan. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan edukatif merupakan sarana stimulasi yang efektif dalam mengembangkan aspek bahasa anak usia dini. Dengan tercapainya indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, maka penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil dan tidak perlu dilanjutkan pada siklus selanjutnya.

SIMPULAN

Penerapan permainan Bowling Huruf secara terencana dan interaktif terbukti mampu meningkatkan kemampuan pra membaca anak usia 5–6 tahun di TK Muslimat NU 10 Ngebruk. Peningkatan tersebut tercermin dari kemampuan anak dalam menyebutkan, mengenali, membedakan, serta melafalkan simbol huruf dengan tepat.

Secara kuantitatif, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan capaian rata-rata yang signifikan pada setiap tahap pelaksanaan, yaitu pada tahap pra siklus sebesar 43,15% dengan kategori Belum Berkembang, meningkat pada siklus I menjadi 68,45% dengan kategori *Berkembang Sesuai Harapan*, dan mencapai hasil optimal pada siklus II sebesar 84% dengan kategori Berkembang Sangat Baik. Keberhasilan ini didukung oleh penerapan metode pembelajaran yang bersifat konkret dan menyenangkan, serta adanya modifikasi media pembelajaran yang dilakukan oleh guru untuk mempertahankan fokus anak dan memberikan penguatan (*reinforcement*) selama kegiatan bermain berlangsung.

DAFTAR RUJUKAN

- Kamelia Olga Litna, Yohana Yuniati, & Gokma N. Tampubolon. (2025). Peran Strategis Kurikulum PAUD dalam Kesiapan Sekolah Anak. *PrimEarly : Jurnal Kajian Pendidikan Dasar Dan Anak Usia Dini*, 8(1), 80–88. <https://doi.org/10.37567/primearly.v8i1.3976>
- Satriana, M., Haryani, W., Jafar, F. S., Maghfirah, F., Sagita, A. D. N., Sophia, S., & Septiani, F. A. (2022). Media pembelajaran digital dalam menstimulasi keterampilan literasi anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(3), 408–414. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/51579>
- Priyono, F. H., Rahmawati, A., & Pudyaningtyas, A. R. (2021). Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*, 9(4), 212. <https://doi.org/10.20961/kc.v9i4.53280>
- Primasari, W., Zahro, I., & Suwargono, T. (n.d.). UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN PRAMEMBACA PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN KARTU DI SPS DAHLIA 79.
- Adharina, O. :, & Pertiwi, D. (n.d.). STUDY DESKRIPTIF PROSES MEMBACA PERMULAAN ANAK USIA DINI.
- Salsa Bila Annisa Putri, Kurnia, R., & Solfiah, Y. (2025). Pengaruh Metode ‘Phonics’ Terhadap Membaca Permulaan Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(02), 79–91. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v8i02.24404>
- Dewi, T. K., & Mukhtar, N. (2022). Development of Learning Media Bowling Letters in Increasing Language Capabilities Early Children. *Devotion : Journal of Research and Community Service*, 3(12), 1158–1172. <https://doi.org/10.36418/dev.v3i12.222>
- Dewi, T. K. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Bowling Huruf. In Skripsi.
- Sriseprianti, R., & Sarea, M. S. (2024). Hubungan Permainan Bowling Dengan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini. *EDUCHILD (Journal of Early Childhood Education)*, 4(1), 32–45. <https://doi.org/10.30863/educhild.v4i1.5510>
- Arikunto, 2008:16. Model Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara