

## **MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA MELALUI PERMAINAN BINGO KATA PADA SISWA KELAS 3B SD NEGERI PABUARAN**

Encep Andriana<sup>1</sup>, Siti Rokmanah<sup>2</sup>, Arista Selly Maharani<sup>3</sup>, Patra Aghtiar Rakhman<sup>4</sup>  
<sup>1,2,3,4</sup>PGSD FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa  
<sup>1</sup>[andriana1188@untirta.ac.id](mailto:andriana1188@untirta.ac.id), <sup>2</sup>[sitirokmanah@untirta.ac.id](mailto:sitirokmanah@untirta.ac.id), <sup>3</sup>  
[2227210020@untirta.ac.id](mailto:2227210020@untirta.ac.id), <sup>4</sup>[parakhman@untirta.ac.id](mailto:parakhman@untirta.ac.id)

### **ABSTRACT**

*Children aged 7-8 years are included in the confirmation and fluency phase where children should become more fluent and able to understand the context of the story more deeply and begin to be able to relate what they read to what they experience in everyday life. However, after conducting observations and interviews with one of the class teachers and homeroom teacher from class 3 at SD Negeri Pabuaran, information was obtained that was not in accordance with the results of previous research. Students in class 3B still have problems in reading, where children are not yet fluent in reading and are not yet able to connect the text with the knowledge they already have to understand the content of the reading and remember the reading material. Children's ability to read is hampered by students not focusing on the material being explained. Therefore, researchers tried to create a solution in the form of a Word Bingo game. This research aims to improve students' reading skills by playing Word Bingo. This research uses a qualitative method with a phenomenological approach. Where researchers will analyze reading skills through the Word Bingo Game at Pabuaran State Elementary School more specifically and in depth for class 3B students involving 33 students. Determining research subjects using content analysis techniques.*

*Keywords: reading, skills, word bingo, game*

### **ABSTRAK**

Anak usia 7-8 tahun termasuk ke dalam fase *confirmation and fluency* dimana anak seharusnya sudah semakin fasih dan dapat memahami konteks cerita lebih dalam dan mulai bisa mengaitkan apa yang ia baca dengan apa yang ia alami dalam kehidupan sehari-hari. Namun setelah dilakukan observasi dan wawancara dengan salah satu guru kelas sekaligus wali kelas dari kelas 3 di SD Negeri Pabuaran justru didapat informasi yang tidak sesuai dengan hasil penelitian sebelumnya. Peserta didik di kelas 3B masih terkendala dalam membaca, dimana anak belum lancar membaca dan belum mampu menghubungkan teks dengan pengetahuan yang telah dimilikinya untuk memahami isi bacaan serta mengingat bahan bacaan. Terhambatnya anak dalam kemampuan membaca disebabkan oleh tidak fokusnya peserta didik pada materi yang sedang dijelaskan. Oleh sebab itu, peneliti mencoba membuat solusi berupa permainan Bingo Kata. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan ketrampilan membaca siswa dengan permainan Bingo Kata. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Dimana peneliti akan menganalisis keterampilan membaca melalui Permainan Bingo Kata di SD Negeri Pabuaran lebih khusus dan mendalam pada siswa kelas

3B dengan melibatkan 33 siswa. Penentuan subjek penelitian menggunakan teknik analisis konten.

Kata Kunci: Keterampilan, Membaca, Permainan, Bingo Kata

### **A. Pendahuluan**

Menurut Godman (dalam Solehuddin, dkk, 2008 : 7.2) menyebutkan bahwa membaca bukan hanya kegiatan membunyikan huruf-huruf, tetapi juga memberi makna pada tulisan yang dibaca, sehingga anak akan mampu berpikir tentang apa yang dibaca. Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat diputuskan jika membaca merupakan salah satu keterampilan yang harus dikuasai oleh peserta didik untuk dapat memahami informasi yang ditangkap oleh indera penglihatannya.

Menurut Jeanne S. Chall (1983), seorang psikolog, pendidik, dan ahli literasi anak usia dini dalam bukunya yang berjudul *Stages of Reading Development* menggolongkan anak usia 7-8 tahun ke dalam fase *confirmation and fluency* dimana anak seharusnya sudah semakin fasih dan dapat memahami konteks cerita lebih dalam lagi. Tak hanya itu, anak juga mulai bisa mengaitkan apa yang ia baca dengan apa yang dengan yang ia alami dalam kehidupan sehari-hari.

Namun setelah dilakukan observasi untuk pertama kali, ditemukan berbagai masalah dalam kemampuan membaca yang tidak sesuai dengan hasil penelitian sebelumnya. Peserta didik di kelas 3B masih terkendala dalam membaca. Jika merujuk pada pendapat Chall (1983), peserta didik kelas 3 itu sekitar usia 9-10 tahun, yang seharusnya sudah lancar membaca dan memahami konteks cerita lebih dalam justru belum lancar membaca dan belum mampu menghubungkan teks dengan pengetahuan yang telah dimilikinya untuk memahami isi bacaan serta mengingat bahan bacaan.

Salah satu upaya yang telah dilakukan guru untuk mengatasi masalah di atas adalah dengan menyuruh siswa agar selalu berlatih membaca dan meningkatkan intensitas membacanya. Dengan demikian, diharapkan kualitas membaca siswa dapat berangsur membaik dan akhirnya diperoleh prestasi membaca siswa yang lebih baik dari sebelumnya.

Upaya yang telah dilakukan oleh guru sebenarnya tidak keliru, karena secara teori, orang yang sering membaca kualitas membacanya akan berangsur menjadi lebih baik. Namun tidak demikian dengan masalah yang dihadapi oleh siswa dan guru di SD ini. Apabila siswa diperintah untuk membaca, bukannya siswa menuruti anjuran guru untuk terus berlatih membaca, tetapi justru mereka semakin enggan untuk melakukan aktivitas membaca. Diperburuk oleh sikap wali murid yang seperti tidak peduli terhadap proses belajar mengajar di Sekolah. Padahal peran orang tua juga penting mengingat waktu yang dihabiskan di rumah lebih banyak dibanding di sekolah.

Guru mengaku bahwa walau peserta didik yang ia bina kini telah kelas 3 masih ada saja peserta didik yang belum bisa membaca, membaca dengan terbata-bata, dan belum mampu menyusun kalimat dari suatu kata. Guru tidak serta merta diam saja melihat permasalahan yang dialami oleh peserta didiknya, guru menemukan ide kreatif untuk merangsang spontanitas anak-anak dengan cara melihat objek secara langsung. Guru biasa mengajak peserta didik untuk mengeksplor lingkungan sekitar, misalnya ketika

ada latihan soal berupa 'buatlah kalimat dari kata mobil!' maka guru akan mengajak anak didiknya pergi ke area parkir sekolah untuk melihat mobil, kemudian peserta didik diminta untuk mengamati objek tersebut. Selain lingkungan sekitar juga, guru sering memanfaatkan fasilitas sekolah atau meminta peserta didik membawa media belajar pada materi tertentu.

Anak-anak justru lebih antusias ketika belajar menggunakan media objek nyata seperti itu daripada hanya menggunakan buku siswa.

Guru juga menyebutkan bahwa kendala terhambatnya anak dalam kemampuan membaca dan membuat kalimat dari sebuah kata disebabkan oleh tidak fokusnya peserta didik pada materi yang sedang dijelaskan. Oleh sebab itu, peneliti mencoba membuat solusi berupa permainan Bingo Kata. Bingo kata merupakan permainan menyusun kata menjadi sebuah kalimat sederhana dilengkapi dengan gambarnya sehingga anak bisa mengingat simbol huruf dari sebuah kata, misal, huruf M-O-B-I-L disertai gambar mobil. Selain melalui penggunaan media bergambar, permainan bingo kata juga dapat memberikan suasana belajar yang santai, dan membuat anak menjadi antusias melakukan permainan.

Hal ini karena peneliti merujuk pada hasil analisis yang dilakukan oleh Ali tahun 2013 silam, menyebutkan bahwa kecerdasan kognitif dipengaruhi oleh tingkat kebahagiaan. Dengan sampel 6.870 orang dari Inggris, orang dengan IQ rendah atau normal-rendah (antara 70 dan 99) cenderung kurang bahagia di bawah mereka yang kecerdasannya melebihi rata-rata, yaitu  $\geq 100$ .

Maka dari itu kondisi lingkungan belajar harus diperhatikan untuk menjaga suasana hati peserta didik dalam kondisi baik, hindari kondisi yang menegangkan apalagi membosankan. Dengan kata lain lingkungan belajar amatlah berpengaruh terhadap prestasi belajar. Salah satunya adalah suasana lingkungan sekolah. Sebagaimana yang telah disebutkan oleh Nisa Fadlilah dalam skripsinya yang berjudul Pengaruh Lingkungan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Aqidah Akhlak Siswa Kelas X Di Sekolah MAN 3 Sleman Yogyakarta, lingkungan sekolah mempengaruhi hasil belajar siswa yang didapatkan anak dari pihak sekolah seperti interaksi guru dengan baik, cara guru mengajar, penggunaan media yang tersedia, serta sikap anak terhadap guru dan lingkungan belajarnya.

Selain berpengaruh pada prestasi belajar, kondisi lingkungan belajar juga berpengaruh pada minat belajar, hal ini selaras dengan pendapat Suhartini (2001) minat situasional merupakan minat yang bersifat tidak permanen dan relatif berganti-ganti, tergantung rangsangan eksternal. Rangsangan tersebut misalnya dapat berupa metode mengajar guru, penggunaan sumber belajar dan media yang menarik, suasana kelas, serta dorongan keluarga.

Kemudian antara minat belajar dengan prestasi belajar juga saling keterkaitan seperti yang dikatakan oleh M. Dalyono (2009:56), minat belajar yang besar cenderung menghasilkan prestasi belajar yang tinggi, sebaliknya jika minat belajar berkurang maka akan menghasilkan prestasi yang rendah. Namun, dalam usaha meraih prestasi belajar yang memuaskan diperlukan proses belajar. Kegiatan belajar juga tidak lepas dari membaca buku.

Membaca adalah suatu keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh peserta didik agar dapat mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan baik. Hal ini selaras dengan pendapat Sri Pratisi (2009), keterampilan membaca merupakan

dasar bagi peserta didik yang harus mereka kuasai agar dapat mengikuti seluruh kegiatan dalam proses pendidikan dan pembelajaran. Sedangkan menurut Tarigan (2008) keterampilan membaca adalah keterampilan reseptis bahasa tulis, membaca sebagai suatu kegiatan interaktif untuk memetik serta memahami arti atau makna yang terkandung dalam bahasa tulis, membaca sebagai suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan melalui media kata-kata/bahasa atau tulis. Sehingga dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca adalah kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh peserta didik untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan melalui media kata-kata/bahasa atau tulis saat proses pembelajaran berlangsung.

Sebetulnya ada banyak strategi untuk meningkatkan keterampilan membaca salah satu diantaranya adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran permainan Bingo Kata.

Menurut Azhar (2011) media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah

komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Definisi tersebut ternyata sudah lebih dahulu diungkapkan oleh Briggs (1977) dalam Rudi dan Cepi (2008: 6) bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti buku, film, video, *slide*, dan sebagainya. Dari kedua definisi tersebut sama-sama disebutkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu pembelajaran yang berupa fisik untuk menyampaikan isi materi pembelajaran. Hal ini ditunjang karena adanya hasil penelitian dari salah seorang Psikolog anak, Piaget, yang menyebutkan bahwa tingkat perkembangan intelektual yang dilakukan oleh setiap individu yaitu tingkat sensosi-motor (0-1 tahun), pra-operasional (2-7 tahun), operasional konkret (7-11 tahun), dan operasional formal (11 tahun ke atas). Merujuk pada pendapat Piaget tersebut dapat dilihat bahwa peserta didik usia sekolah dasar (7-11 tahun) memasuki tingkat operasional konkret yang mana konkret sendiri menurut KBBI berarti nyata; benar-benar ada (berwujud, dapat dilihat, diraba, dan

sebagainya). Jadi media pembelajaran yang digunakan idealnya adalah alat pembelajaran yang nyata, sehingga anak tidak perlu lagi menerka-nerka, misalnya pada pembelajaran IPS dalam materi kenampakan alam guru menyajikan gambar gunung sehingga anak tidak perlu menebak apalagi kebingungan bagaimana bentuk gunung hanya karena tinggal di pesisir pantai.

Selanjutnya masuk ke dalam definisi permainan. Permainan sendiri menurut Santrock (2007: 216-217) adalah aktivitas menyenangkan yang dilakukan untuk bersenang-senang. Berbeda dengan pernyataan Piaget (dalam Santrock 2002 : 217) bahwa permainan adalah aktivitas yang dibatasi oleh dan medium yang mendorong perkembangan kognitif anak. Sedangkan menurut Freud dan Erikson, bermain membantu anak menguasai kecemasan dan konflik karena ketegangan mengendur dalam permainan, anak tersebut dapat menghadapi masalah.

Dari ketiga pendapat para ahli tersebut maka dapat diambil kesimpulan makna permainan yang berkaitan dengan strategi peningkatan keterampilan membaca adalah suatu aktivitas menyenangkan yang berguna untuk membantu anak

menguasai kecemasan dan mendorong perkembangan kognitif anak.

Kemudian yang terakhir adalah definisi Bingo Kata. Nur (2015) sendiri berpendapat Bingo kata adalah suatu permainan yang dilakukan dengan cara harus menempel kata pada gambar yang telah disediakan guru. Jadi, setelah membedah definisi satu persatu maka dapat diketahui bahwa memanfaatkan media pembelajaran permainan Bingo Kata dilakukan dengan cara menyusun kata menjadi sebuah kalimat pada gambar yang disediakan oleh guru dan memiliki tujuan untuk mengontrol kecemasan dan perkembangan kognitif anak terutama keterampilan membaca.

Sebagaimana yang dinyatakan oleh Aulia (2012:125) melalui media bergambar selain bisa menangkap bunyi lafal dari suatu huruf, anak juga dapat mengingat bentuk dari nama-nama benda, sehingga melalui media bergambar sangat membantu anak meningkatkan kemampuan membaca.

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan dan proses pembelajaran membaca siswa dengan permainan Bingo Kata pada siswa kelas 3B SD Negeri Pabuaran.

Tujuan dari penelitian juga diharapkan bermanfaat bagi pembaca dan diharapkan menjadi sumber informasi bagi praktisi Pendidikan khususnya guru untuk menentukan suatu teknik yang kreatif yang dapat menunjang keberhasilan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, dan mampu menarik perhatian dan minat siswa.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Dimana peneliti akan mengumpulkan data-data dengan melakukan observasi dan wawancara untuk mendapatkan informasi tentang fenomena yang esensial dari para partisipan dalam pengalamannya.

Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang menggunakan pendekatan situasi sosial tertentu dengan cara mendeskripsikan secara garis besar, dikemas dengan kata-kata yang sesuai dengan data yang dihasilkan melalui teknik pengumpulan data yang relevan. Objek dari penelitian ini yaitu untuk menganalisis keefektifan dari media pembelajaran Permainan Bingo Kata untuk meningkatkan keterampilan membaca lebih khusus

dan mendalam kepada siswa kelas 3B di SD Negeri Pabuaran.

Lokasi penelitian ini adalah di SD Negeri Pabuaran dengan melibatkan siswa kelas 3B yang berjumlah 33 siswa. Penentuan subjek penelitian dilakukan dengan Teknik purpose sampling.

Instrumen dan pengumpulan data yang digunakan antara lain adalah pedoman observasi dan pedoman wawancara untuk memperoleh informasi secara mendalam tentang keterampilan membaca sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran permainan Bingo Kata serta dokumentasi. Sumber data pada penelitian ini ialah guru dan peserta didik kelas 3B SD Negeri Pabuaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis Model Miles dan Huberman. Model Miles dan Huberman sendiri sudah dijelaskan oleh Satori dan Komariah (2011:39) yakni teknik analisis data yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Tahap pertama yaitu peneliti mengumpulkan data diambil dari sumber data kemudian memilah dan

memilih data tersebut berdasarkan pertanyaan penelitian.

Tahap kedua, peneliti menyajikan data secara deskriptif mengenai permasalahan yang dikaji. Tahap ketiga, ialah peneliti melakukan interpretasi dan penarikan kesimpulan dari hasil deskripsi data yang telah dilakukan berdasarkan jawaban dari beberapa pertanyaan penelitian.

Pada tahap pengumpulan data penelitian, peneliti melakukan pengecekan keabsahan data dan interpretasi data sehingga diperoleh nilai kebenaran (*truthworthiness*). Uji kredibilitas data disini untuk menilai kesesuaian temuan penelitian dan sebagai transkrip penelitian yang telah dilakukan. Sehingga peneliti akan dapat mengkaji fenomena

Pendidikan yang ada di dalam penelitian tersebut, penelitian yang dilaksanakan di SD Negeri Pabuaran.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Kegiatan membaca meliputi beberapa aktifitas diantaranya, mengenal huruf, mengenal suku kata, dan mengenal kata secara utuh dan bervariasi sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Keterampilan membaca sendiri sering kali melibatkan berbagai keterampilan mengajar dengan alat peraga atau media pembelajaran

yang interaktif, bukan hanya menggunakan buku teks yang monoton, seperti permainan Bingo Kata.

Permainan Bingo Kata ini termasuk ke dalam *education games* yang mana fungsi dari permainan ini adalah memberikan pengalaman belajar yang bermakna terutama untuk meningkatkan keterampilan membaca. Hal ini selaras dengan pendapat Andang (2009 : 112) yang menjelaskan bahwa *education games* atau permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan, dapat mendidik, dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, serta bergaul anak dengan lingkungan. Dalam penelitian ini *education games* dibuat dalam permainan Bingo Kata menggunakan potongan kertas berisi kata dan sebuah poster berukuran besar yang berisi gambar materi dan suku kata. Tujuan pembuatan media pembelajaran ini adalah sebagai media interaktif guna meningkatkan keterampilan membaca peserta didik dengan metode silaba atau lebih dikenal sebagai metode suku kata.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan, maka dapat diperoleh gambaran mengenai penggunaan media pembelajaran

*education games* permainan Bingo Kata dalam meningkatkan keterampilan membaca pada siswa kelas 3B di SD Negeri Pabuaran, Kecamatan Cikupa, Kabupaten Tangerang yang telah dilaksanakan melalui dua tahap, mulai dari siklus I sampai dengan siklus II.

Adapun indikator-indikator yang digunakan dalam penelitian kali ini adalah merujuk pada pendapat Fathonah (2016 : 172) bahwa indikator keterampilan membaca pemahaman adalah mengidentifikasi teks bacaan kemudian menghubungkannya dengan pengetahuan yang telah dimilikinya untuk memahami isi bacaan serta mengingat bahan bacaan. Berdasarkan indikator tersebut dapat dikatakan bahwa arahan dari keterampilan membaca pemahaman berfokus pada penguasaan isi bacaan.

Pada indikator membaca pemahaman mengidentifikasi teks bacaan terdapat 13 (tiga belas) anak yang berada pada kategori berkembang sangat baik, 7 (tujuh) anak pada kategori berkembang sesuai harapan, 8 (delapan) anak pada kategori mulai muncul, sedangkan 5 (lima) anak berada pada kategori belum muncul.

<b>Kategori</b>	<b>Nama Peserta Didik (Subjek)</b>	<b>Jumlah Peserta Didik</b>
Berkembang sangat baik	S 1, S 2, S 3, S 4, S 5, S 6, S 7, S 8, S 9, S 10, S 11, S 12, dan S 13	13 anak
Berkembang sesuai harapan	S 1, S 2, S 3, S 4, S 5, S 6, dan S 7.	7 anak
Mulai muncul	S 1, S 2, S 3, S 4, S 5, S 6, S 7, dan S 8.	8 anak
Belum muncul	S 1, S 2, S 3, S 4, dan S 5.	5 anak

Pada indikator membaca pemahaman mengingat bahan bacaan terdapat 7 (tujuh) anak yang berada pada kategori berkembang sangat baik, 9 (sembilan) anak pada kategori berkembang sesuai, 5 (lima) anak pada kategori mulai muncul,

sedangkan 12 (dua belas) anak berada pada kategori belum muncul.

Kategori	Nama Peserta Didik (Subjek)	Jumlah Peserta Didik
Berkembang sangat baik	S 1, S 2, S 3, S 4, S 5, S 6, dan S 7.	7 anak
Berkembang sesuai harapan	S 1, S 2, S 3, S 4, S 5, S 6, S 7, S 8, dan S 9.	9 anak
Mulai muncul	S 1, S 2, S 3, S 4, dan S 5.	5 anak
Belum muncul	S 1, S 2, S 3, S 4, S 5, S 6, S 7, S 8, S 9, S 10, S 11, dan S 12.	12 anak

Pada indikator membaca pemahaman menghubungkan teks bacaan dengan pengetahuan yang telah dimiliki terdapat 5 (lima) anak yang berada pada kategori berkembang sangat baik, 9 (sembilan) anak pada kategori berkembang

sesuai, 8 (delapan) anak pada kategori mulai muncul, sedangkan 11 (sebelas) anak berada pada kategori belum muncul.

Kategori	Nama Peserta Didik (Subjek)	Jumlah Peserta Didik
Berkembang sangat baik	S 1, S 2, S 3, S 4, dan S 5.	5 anak
Berkembang sesuai harapan	S 1, S 2, S 3, S 4, S 5, S 6, S 7, S 8, dan S 9.	9 anak
Mulai muncul	S 1, S 2, S 3, S 4, S 5, S 6, S 7, dan S 8.	8 anak
Belum muncul	S 1, S 2, S 3, S 4, S 5, S 6, S 7, S 8, S 9, S 10, dan S 11.	11 anak

Hasil penelitian siklus I penerapan media pembelajaran *education games* permainan Bingo Kata meningkatkan keterampilan membaca pemahaman anak

menunjukkan hanya ada tujuh anak yang berada pada kategori berkembang sangat baik, sedangkan masih banyak anak yang berada pada rentang di bawah rata-rata atau pada kategori mulai muncul bahkan belum muncul. Walaupun ada perubahan dan peningkatan, namun belum dapat dinyatakan berhasil karena belum memenuhi kriteria penilaian capaian.

Sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan yang sangat baik yang merupakan perbaikan dari siklus I, terlihat dari kenaikan jumlah anak yang berada pada kategori berkembang sangat baik, yakni, ada 17 (tujuh belas) anak pada indikator membaca pemahaman mengidentifikasi teks bacaan, 12 (dua belas) anak pada indikator mengingat bahan bacaan, 10 (sepuluh) anak pada indikator membaca pemahaman menghubungkan teks bacaan dengan pengetahuan yang telah dimiliki. Walaupun masih ada beberapa anak yang berada pada kategori mulai muncul dan berkembang sesuai harapan tetapi hampir semua anak berada pada kategori berkembang sangat baik. Hal ini diartikan bahwa evaluasi pada siklus II dinyatakan berhasil atau telah memenuhi kriteria penilaian yang harus dicapai.

Kategori	Nama Peserta Didik (Subjek)	Jumlah Peserta Didik
Berkembang sangat baik	S 1, S 2, S 3, S 4, S 5, S 6, S 7, S 8, S 9, S 10, S 11, S 12, S 13, S 14, S 15, S 16, dan S 17	17 anak
Berkembang sesuai harapan	S 1, S 2, S 3, dan S 4.	4 anak
Mulai muncul	S 1, S 2, S 3, S 4, dan S 5.	5 anak
Belum muncul	S 1, S 2, S 3, S 4, S 5, S 6, dan S 7.	7 anak

Tabel indikator membaca pemahaman mengidentifikasi teks bacaan siklus II

Kategori	Nama Peserta Didik (Subjek)	Jumlah Peserta Didik
Berkembang sangat baik	S 1, S 2, S 3, S 4,	12 anak

	S 5, S 6, S 7, S 8, S 9, S 10, S 11, dan S 12.	
Berkembang sesuai harapan	S 1, S 2, S 3, S 4, S 5, S 6, S 7, S 8, S 9, dan S 10.	10 anak
Mulai muncul	S 1, S 2, S 3, S 4, S 5, S 6, dan S 7.	7 anak
Belum muncul	S 1, S 2, S 3, dan S 4.	4 anak

Tabel indikator membaca pemahaman  
Mengingat bahan bacaan siklus II

<b>Kategori</b>	<b>Nama Peserta Didik (Subjek)</b>	<b>Jumlah Peserta Didik</b>
Berkembang sangat baik	S 1, S 2, S 3, S 4, S 5, S 6, S 7, S 8, S 9, dan S 10.	10 anak

Berkembang sesuai harapan	S 1, S 2, S 3, S 4, S 5, S 6, S 7, S 8, S dan 9.	9 anak
Mulai muncul	S 1, S 2, S 3, S 4, S 5, dan S 6.	6 anak
Belum muncul	S 1, S 2, S 3, S 4, S 5, S 6, S 7, dan S 8	8 anak

Tabel indikator membaca pemahaman  
menghubungkan teks bacaan dengan  
pengetahuan yang telah dimiliki siklus II

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan, maka dapat diperoleh gambaran mengenai penggunaan media pembelajaran *education games* permainan Bingo Kata dalam meningkatkan keterampilan membaca pada siswa kelas 3B di SD Negeri Pabuaran, Kecamatan Cikupa, Kabupaten Tangerang yang telah dilaksanakan melalui dua tahap, mulai dari siklus I sampai dengan siklus II.

Adapun indikator-indikator yang digunakan dalam penelitian kali ini adalah merujuk pada pendapat

Fathonah (2016 : 172) bahwa indikator keterampilan membaca pemahaman adalah mengidentifikasi teks bacaan kemudian menghubungkannya dengan pengetahuan yang telah dimilikinya untuk memahami isi bacaan serta mengingat bahan bacaan dari indikator tersebut dapat dikatakan bahwa arahan dari keterampilan membaca pemahaman berfokus pada penguasaan isi bacaan.

Pada indikator membaca pemahaman mengidentifikasi teks bacaan terdapat 13 (tiga belas) anak yang berada pada kategori berkembang sangat baik, 7 (tujuh) anak pada kategori berkembang sesuai harapan, 8 (delapan) anak pada kategori mulai muncul, sedangkan 5 (lima) anak berada pada kategori belum muncul..

Pada indikator membaca pemahaman mengingat bahan bacaan terdapat 7 (tujuh) anak yang berada pada kategori berkembang sangat baik, 9 (sembilan) anak pada kategori berkembang sesuai, 5 (lima) anak pada kategori mulai muncul, sedangkan 12 (dua belas) anak berada pada kategori belum muncul.

Pada indikator membaca pemahaman menghubungkan teks bacaan dengan pengetahuan yang

telah dimiliki terdapat 5 (lima) anak yang berada pada kategori berkembang sangat baik, 9 (sembilan) anak pada kategori berkembang sesuai, 8 (delapan) anak pada kategori mulai muncul, sedangkan 11 (sebelas) anak berada pada kategori belum muncul.

Hasil penelitian siklus I penerapan media pembelajaran *education games* permainan Bingo Kata meningkatkan keterampilan membaca pemahaman anak menunjukkan hanya ada tujuh anak yang berada pada kategori berkembang sangat baik, sedangkan masih banyak anak yang berada pada rentang di bawah rata-rata atau pada kategori mulai muncul bahkan belum muncul. Walaupun ada perubahan dan peningkatan, namun belum dapat dinyatakan berhasil karena belum memenuhi kriteria penilaian capaian.

Sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan yang sangat baik yang merupakan perbaikan dari siklus I, terlihat dari kenaikan jumlah anak yang berada pada kategori berkembang sangat baik, yakni, ada 17 (tujuh belas) anak pada indikator membaca pemahaman mengidentifikasi teks bacaan, 12 (dua belas) anak pada indikator mengingat bahan bacaan, 10 (sepuluh) anak

pada indikator membaca pemahaman menghubungkan teks bacaan dengan pengetahuan yang telah dimiliki. Walaupun masih ada beberapa anak yang berada pada kategori mulai muncul dan berkembang sesuai harapan tetapi hampir semua anak berada pada kategori berkembang sangat baik. Hal ini diartikan bahwa evaluasi pada siklus II dinyatakan berhasil atau telah memenuhi kriteria penilaian yang harus dicapai.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- A, Ali. dkk. 2013. *Hubungan antara kebahagiaan dan hasil bagi kecerdasan : kontribusi faktor sosial-ekonomi dan klinis*. Kedokteran Psikologis.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers
- Aulia. 2012. *Revolusi Pembuat Anak Candu Membaca*. Jakarta Selatan : FlashBooks.
- Chall, Jeanne S.. 1983. *Stages of Reading Development*. McGraw-Hill.
- Dalyono, M. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Dewi Suhartini. 2001. *Minat Siswa Terhadap Topik-topik Mata Pelajaran Sejarah dan Beberapa Faktor Yang Melatar Belakanginya*. Disertasi. PPS Universitas Pendidikan Indonesia.
- Fadlilah, Nisa. 2018. *Pengaruh Lingkungan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Aqidah Akhlak Siswa Kelas X Di Sekolah Man 3 Sleman Yogyakarta*. Yogyakarta : Skripsi.
- Fathonah, F. S. (2016). *Penerapan Model POE (Predict-Observe-Explain) untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 1 (1).
- Ismail, Andang . 2007. *Education Games : Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta : Pilar Media
- KBBI. 2016. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. [Online, diakses tanggal 13 September 2023].
- Piaget, Jean. 2002. *Tingkat Perkembangan Kognitif*. Jakarta : Gramedia
- Pratisti, Sri. 2009. *Membaca*. Semarang : Griya Jawi.

- Santrock, John W. 2007.  
*Perkembangan Anak*. Jilid 1  
Edisi kesebelas. Jakarta : PT.  
Erlangga.
- Solehuddin, dkk. 2008. *Pembaharuan  
Pendidikan TK*. Jakarta:  
Universitas Terbuka.
- Susilana, Rudi & Cipi Riyana. 2008.  
*Media Pembelajaran*.  
Bandung: Jurusan  
Kurtekipend FIP UPI.
- Tarigan, Henri Guntur. 2008.  
*Membaca Sebagai Suatu  
Keterampilan Berbahasa*.  
Bandung: Angkasa Bandung.
- Yawa, Nur Suci. 2015. *Meningkatkan  
Kemampuan Membaca  
Melalui Permainan Bingo Kata  
Pada Anak Kelompok B TK  
Dharma Wanita Iii Sukorejo  
Kulon Kecamatan Kalidawir  
Kabupaten Tulungagung  
Tahun Pelajaran 2014 - 2015*.  
Kediri : Skripsi.