



Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Permainan Bingo Membaca Untuk Siswa Kelas 1 SDN 2 Pansor

Millinia Rosa, Marzoan, Lalu Marzoan

STKIP Hamzar

	Abstrak
Received: 06 Februari 2026	<p><i>Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui penggunaan media bingo membaca di kelas rendah sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dimulai dari tahap pra siklus. Pada tahap pra siklus, aktivitas guru dan siswa masih tergolong rendah. Guru cenderung menggunakan metode ceramah tanpa media pembelajaran, sementara siswa menunjukkan keterlibatan dan kemampuan membaca yang minim. Pada siklus I, mulai terlihat peningkatan baik dari sisi guru maupun siswa, terutama dalam penggunaan media dan interaksi kelas. Pada siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan dengan capaian skor maksimal pada semua aspek observasi guru dan siswa. Guru menunjukkan kreativitas, motivasi, serta pengelolaan kelas yang baik, sementara siswa menunjukkan antusiasme, kemampuan membaca, dan partisipasi aktif yang tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media bingo membaca dapat meningkatkan aktivitas dan keterlibatan dalam proses pembelajaran membaca. Dengan demikian, media ini efektif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna bagi siswa.</i></p>
Revised: 16 Februari 2026	
Accepted: 28 Februari 2026	
	Kata Kunci: <i>Aktivitas Guru, Aktivitas Siswa, Bingo Membaca, Membaca Permulaan</i>
(*) Corresponding Author: milliniaocha@gmail.com , marzoanswandy@gmail.com	
How to Cite: Rosa, M., & Marzoan, M. (2026). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Permainan Bingo Membaca Untuk Siswa Kelas 1 SDN 2 Pansor. <i>Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan</i> , 12(3.D), 236-244. Retrieved from https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/13861 .	

PENDAHULUAN

Kemampuan membaca permulaan merupakan fondasi utama dalam proses pembelajaran di jenjang sekolah dasar. Membaca permulaan mencakup kemampuan mengenali huruf, suku kata, kata, dan kalimat sederhana. Namun, pada kenyataannya, masih banyak siswa kelas 1 yang mengalami kesulitan dalam menguasai keterampilan ini. Beberapa siswa belum mampu mengenali huruf dengan baik, lambat dalam menggabungkan suku kata, dan kurang tertarik dalam kegiatan membaca.

Membaca merupakan keterampilan dasar yang sangat berpengaruh dalam perkembangan akademik siswa. Pada kelas 1 SD, siswa mulai menghadapi teks yang lebih panjang dan kompleks dibandingkan dengan kelas sebelumnya. Kemampuan membaca yang baik akan membantu mereka memahami Berbagai disiplin ilmu lainnya, seperti Sains, Matematika, dan Ilmu Sosial. Menurut Tarigan (2008), membaca adalah suatu proses memahami makna dari simbol-simbol tertulis. Dengan kata lain, membaca bukan hanya mengenali huruf dan kata, tetapi juga memahami isi serta makna dari suatu teks. Oleh karena itu, membaca permulaan menjadi krusial karena menjadi dasar bagi keterampilan membaca lanjutan di jenjang pendidikan berikutnya. Kemampuan membaca permulaan adalah keterampilan dasar dalam membaca yang melibatkan pengenalan huruf, suku kata, kata, serta pemahaman makna dari teks sederhana. Kemampuan ini merupakan tahap awal dalam proses literasi yang menjadi fondasi bagi keterampilan membaca yang lebih kompleks di masa mendatang.

Selain itu, membaca juga melatih konsentrasi dan fokus, karena aktivitas ini membutuhkan perhatian penuh agar siswa dapat memahami isi bacaan dengan baik. Peran guru dan orang tua sangat penting dalam membantu siswa kelas 1 SD meningkatkan kemampuan membaca mereka. Guru dapat menggunakan berbagai strategi membaca yang menarik di kelas, memberikan tugas membaca yang sesuai, serta membimbing siswa yang mengalami kesulitan dengan metode yang lebih personal. Sementara itu, orang tua dapat membiasakan anak membaca di rumah, menyediakan bahan bacaan yang menarik, serta mendampingi anak saat membaca dan mengajukan pertanyaan tentang isi bacaan untuk meningkatkan pemahaman mereka.

Permainan Bingo Membaca adalah sebuah metode pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa dengan cara yang menyenangkan. Dalam permainan ini, siswa diberikan kartu bingo yang berisi berbagai kata atau frasa. Guru kemudian membacakan kata-kata secara acak, dan siswa harus mencocokkannya dengan kata-kata di kartu mereka. Permainan ini membantu meningkatkan keterampilan pengenalan kata, pemahaman bacaan, dan konsentrasi siswa. Selain itu, Bingo Membaca juga dapat digunakan untuk memperluas kosa kata serta meningkatkan minat membaca pada anak-anak.

Namun, dalam kenyataannya, banyak siswa menghadapi tantangan dalam membaca akibat rendahnya minat belajar serta kurangnya metode pembelajaran yang menarik (Sugiyanto, 2010). Metode konvensional yang hanya berfokus pada membaca teks secara langsung sering kali membuat siswa cepat bosan dan kurang termotivasi untuk belajar. Salah satu solusi yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran membaca adalah melalui permainan edukatif, seperti Bingo Membaca. Permainan ini melibatkan interaksi aktif siswa dengan kata-kata dan teks secara menyenangkan, sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi serta kemampuan membaca permulaan mereka. Untuk melengkapi data penelitian ini, peneliti juga telah melakukan observasi langsung di SDN 2 Pansor pada tanggal 14 Februari 2025. Diketahui bahwa sebagian besar siswa masih belum menunjukkan perkembangan yang optimal dalam membaca permulaan. Hal ini berpengaruh terhadap kemampuan mereka dalam mengikuti pelajaran lain yang memerlukan keterampilan membaca sebagai dasar. Selain itu, pendekatan pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan metode yang menarik bagi siswa usia dini. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah dengan memanfaatkan permainan edukatif dalam proses pembelajaran. Permainan Bingo Membaca adalah salah satu bentuk permainan yang dirancang untuk melatih siswa dalam mengenali huruf, suku kata, dan kata secara menyenangkan dan interaktif. Melalui Bingo Membaca, siswa diajak untuk belajar sambil bermain, yang dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar mereka.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul: “ Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Permainan Bingo Membaca Untuk Siswa Kelas 1 Sdn 2 Pansor Tahun Pelajaran 2024/2025”.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Penelitian Tindakan kelas merupakan sebuah penelitian yang dilakukan oleh seorang guru didalam kelasnya sendiri untuk memperbaiki kinerja sebagai seorang guru agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian tindakan kelas juga untuk meningkatkan proses interaksi dalam pembelajaran: Fokusnya adalah pada hubungan dan komunikasi yang terjalin dalam proses pembelajaran, seperti antara guru dan siswa.

Arikunto menjelaskan bahwa PTK adalah penelitian yang dilakukan oleh pendidik (guru) dengan tujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran di kelas (Arikunto, 2006).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Kondisi Awal

Jenis penelitian yang dilakukan peneliti adalah penelitian Tindakan kelas (PTK) yaitu suatu pengamatan yang dilakukan di dalam kelas dengan menggunakan berbagai kegiatan pembelajaran yang telah direncanakan atau dipersiapkan terlebih dahulu sebelum Tindakan dilakukan. Penelitian ini dilakukan langsung oleh peneliti dan dibantu oleh guru wali kelas 1 yang bertindak sebagai pengamat atau observer. Penelitian ini dilakukan untuk melihat peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui permainan bingo membaca pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia.

1. Deskripsi Kondisi Awal (Pra Siklus)

Sebelum diterapkannya media bingo membaca sebagai alat bantu pembelajaran, kondisi awal kemampuan membaca siswa kelas 1 SDN 2 Pansor menunjukkan beberapa permasalahan sebagai berikut:

a. Kemampuan Membaca yang Masih Rendah

Banyak siswa belum mencapai kemampuan membaca lancar dan pemahaman teks dasar. Sebagian besar masih berbata-bata saat membaca suku kata, kata sederhana, dan kalimat pendek. Ini menyebabkan mereka kesulitan memahami isi bacaan.

a. Kurangnya Minat dan Motivasi Membaca

Siswa cenderung cepat bosan dan kurang termotivasi saat mengikuti pembelajaran membaca. Media pembelajaran yang digunakan sebelumnya cenderung monoton dan kurang interaktif, sehingga tidak merangsang antusiasme belajar.

b. Pembelajaran Bersifat Konvensional

Guru masih banyak menggunakan metode ceramah dan Latihan membaca tanpa alat bantu yang menarik. Hal ini membuat siswa pasif dalam proses belajar, terutama pada tahap awal pengenalan huruf dan kata.

c. Tingkat Partisipasi Siswa yang Rendah

Karena metode pembelajaran yang tidak variatif, hanya sebagian kecil siswa yang aktif dalam kegiatan membaca. Sebagian besar hanya menjadi pendengar dan kurang terlibat secara langsung dalam proses belajar.

d. Kurangnya Media Pembelajaran yang Kreatif dan Interaktif

Di SDN 2 Pansor, belum banyak digunakan media pembelajaran inovatif yang dapat membantu siswa belajar dengan cara yang menyenangkan dan menstimulasi keterampilan dasar membaca mereka.

Sebelum tindakan dilakukan, peneliti melakukan observasi awal dan tes diagnostik membaca untuk mengetahui kemampuan membaca permulaan siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mampu membaca huruf dan suku kata dengan baik. Pembelajaran yang berlangsung cenderung konvensional dan monoton, serta minim penggunaan media yang menarik.

a. Hasil Observasi Aktivitas Siswa dan Guru

Pada tahap pra siklus, aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran membaca masih berlangsung secara konvensional. Guru lebih dominan menggunakan metode ceramah dan membaca bersama tanpa media bantu yang menarik. Siswa terlihat kurang antusias, pasif, dan cepat merasa bosan. Sebagian besar hanya mendengarkan tanpa menunjukkan keterlibatan aktif, seperti bertanya atau mencoba membaca secara mandiri. Guru belum menggunakan variasi metode pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat belajar siswa, sehingga interaksi dua arah antara guru dan siswa sangat minim. Dari hasil observasi, dapat disimpulkan bahwa

baik guru maupun siswa belum menunjukkan aktivitas pembelajaran yang optimal dalam proses membaca permulaan.

b. Kesimpulan Kondisi Awal

Kondisi awal menunjukkan bahwa diperlukan inovasi dalam strategi pembelajaran membaca. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media bingo membaca, yang diharapkan dapat:

- 1) Meningkatkan minat siswa terhadap kegiatan membaca
- 2) Membantu siswa mengeal huruf, suku kata, dan kata secara menyenangkan
- 3) Meningkatkan partisipasi aktif siswa
- 4) Serta mempercepat perkembangan kemampuan membaca permulaan

c. Hasil Observasi Pra Siklus

Sebelum melakukan penelitian, peneliti meminta izin kepada guru kelas I SDN 2 pansor dan menjelaskan tujuan penelitian Tindakan kelas yang akan dilakukan. Melalui diskusi, peneliti dan guru kelas membahas masalah yang ditemukan saat observasi awal. Guru mata pelajaran bahasa Indonesia menyebutkan bahwa salah satu masalah utama adalah Sebagian besar siswa belum menunjukkan perkembangan yang optimal dalam membaca permulaan, sehingga proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia ini hanya didominasi oleh metode konvensional, dan kurang melibatkan metode yang menarik. Ketidakefektifan proses pembelajaran tersebut membuat peneliti dan guru sepakat untuk melakukan perbaikan. Setelah diskusi, peneliti diberikan izin untuk melaksanakan penelitian di kelas tersebut dengan menerapkan media bingo membaca untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Observasi dilakukan terhadap 26 siswa kelas 1 SDN 2 Pansor, dengan fokus pada partisipasi dan keterampilan membaca dalam proses pembelajaran. Pada tahap pra siklus, hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam proses pembelajaran masih tergolong rendah. Dari lima aspek yang diamati, skor total yang diperoleh adalah 9 dari skor maksimal 20, dengan rata-rata 1,8 per aspek. Skor tertinggi diperoleh pada aspek interaksi dengan siswa dan kegiatan pembukaan (skor 2), sementara aspek penggunaan media pembelajaran hanya mendapat skor 1, menandakan tidak adanya media yang digunakan.

Sementara itu, aktivitas siswa juga menunjukkan keterlibatan yang minim. Total skor yang diperoleh siswa adalah 6 dari skor maksimal 16, dengan rata-rata 1,5 per aspek. Aspek yang paling lemah adalah respons terhadap kegiatan membaca dan kemampuan mengenal huruf, yang masing-masing hanya mendapatkan skor 1. Hal ini menunjukkan perlunya intervensi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Tabel 4.1 Tes Belajar Siswa Pra Siklus

Observasi Aktivitas	Persentase	Kriteria
Ketuntasan Klasikal	50%	Kurang

d. Kesimpulan Tes Pra Siklus

Sebagian besar siswa (50%) berada dalam kategori kurang, artinya mereka masih kesulitan membaca kata dan kalimat sederhana. Hanya 10% siswa yang tergolong mampu membaca dengan baik.

e. Kesimpulan Umum Pra Siklus

Berdasarkan hasil observasi dan tes awsal:

- 1) Mayoritas siswa kelas 1 SDN 2 Pansor masih berada pada tahap awal perkembangan kemampuan membaca.

- 2) Pembelajaran yang monoton dan kurangnya media pembelajaran inovatif menjadi salah satu penyebab rendahnya hasil.
- 3) Oleh karena itu, diperlukan penerapan media bingo membaca sebagai solusi yang menarik, interaktif, dan menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa.

Kesimpulan Pra-Siklus:

Kondisi awal menunjukkan bahwa mayoritas siswa belum memiliki kemampuan membaca permulaan yang memadai. Pembelajaran yang masih menggunakan metode tradisional menyebabkan siswa cepat bosan dan kurang aktif. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih menyenangkan dan interaktif, seperti permainan Bingo Membaca.

2. Siklus I

Siklus I dilakukan dalam dua kali pertemuan selama dua minggu. Setiap pertemuan terdiri dari kegiatan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

a. Perencanaan Tindakan

Pada tahap ini, peneliti menyusun Modul Ajar yang memuat pembelajaran membaca suku kata dan kata sederhana menggunakan media permainan Bingo Membaca. Persiapan meliputi:

- 1) Menyusun papan Bingo untuk setiap siswa
- 2) Menyiapkan kartu huruf dan kata
- 3) Menyusun soal tes membaca awal dan akhir siklus
- 4) Menyiapkan lembar observasi aktivitas siswa

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan dilakukan selama dua kali pertemuan:

Pertemuan 1:

Guru mengenalkan aturan permainan dan melatih siswa mengenali huruf dan suku kata. Siswa mencocokkan huruf/kata yang disebutkan guru dengan yang ada di papan bingo masing-masing.

Pertemuan 2:

Siswa mulai membaca kata-kata sederhana yang terdapat dalam papan bingo, serta membaca ulang kata jika menang. Guru memberikan dukungan dan koreksi bila diperlukan.

1) Observasi

Berdasarkan hasil observasi selama Siklus I:

Sebagian besar siswa mulai aktif mengikuti permainan

Motivasi belajar meningkat terlihat dari antusiasme dan keaktifan siswa. Namun, masih terdapat siswa yang bingung dengan aturan permainan dan belum percaya diri membaca.

c. Observasi Aktivitas Guru dan Siswa

Pada pelaksanaan Siklus I, aktivitas guru mengalami peningkatan. Guru mulai menggunakan media pembelajaran Bingo Membaca yang disiapkan secara sistematis. Guru terlihat aktif menjelaskan aturan permainan, mendampingi siswa, serta memberikan bimbingan individual saat siswa mengalami kesulitan dalam membaca kata. Sementara itu, aktivitas siswa juga meningkat dibandingkan tahap pra siklus. Sebagian besar siswa terlihat antusias mengikuti permainan, mencoba mencocokkan kata di papan Bingo, dan mulai berani membaca kata secara mandiri. Meskipun demikian, masih ada beberapa siswa yang belum sepenuhnya memahami aturan permainan dan terlihat bingung saat berpartisipasi. Interaksi antara guru dan siswa mulai terbangun, namun belum merata pada semua siswa.

Pada siklus I, terjadi peningkatan pada aktivitas guru dan siswa. Aktivitas guru memperoleh skor total 13 dari 20, dengan rata-rata 2,6 per aspek. Aspek persiapan dan penggunaan media menunjukkan hasil yang lebih baik (skor 4 dan 3), menandakan guru mulai

menggunakan media bingo membaca dengan baik. Namun, aspek pendampingan siswa dan evaluasi masih perlu ditingkatkan.

Aktivitas siswa juga mengalami kemajuan, dengan skor total 10 dari 16, dan rata-rata 2,5 per aspek. Siswa mulai menunjukkan peningkatan antusiasme dan kerjasama, meskipun kemampuan mengenali kata dan membaca masih memerlukan pembinaan lebih lanjut.

Tabel 4.2 Aktifitas Siswa Siklus I Pertemuan Pertama

Observasi Aktivitas	Persentase	Kategori
Siswa	69,2%	Cukup

Refleksi Siklus pertemuan ke I:

Permainan bingo memberikan efek positif terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa. Namun, belum semua siswa mampu mengikuti dengan optimal. Perlu dilakukan perbaikan strategi, seperti:

- 1) Penyederhanaan instruksi permainan
- 2) Pengelompokan heterogen
- 3) Penambahan waktu bermain

2. Siklus II

a. Deskripsi Siklus II

Siklus II dilaksanakan berdasarkan hasil refleksi dari siklus I dengan tujuan untuk mengoptimalkan hasil belajar.

1) Perencanaan Tindakan

Peneliti melakukan revisi terhadap perangkat pembelajaran:

- a) Menambahkan gambar pendukung pada kartu bingo
- b) Menyesuaikan tingkat kesulitan kata
- c) Memberikan reward kecil untuk memotivasi siswa

2) Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan dilakukan selama dua pertemuan:

- a) Pertemuan 1: Bingo dengan fokus kata bertema lingkungan
- b) Pertemuan 2: Bingo menggunakan kalimat sederhana (contoh: Ibu makan nasi.)
- 3) Observasi

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan partisipasi dan keterampilan membaca siswa secara signifikan. Siswa tampak lebih percaya diri dan aktif.

b. Hasil Aktifitas Guru dan Siswa

Pada Siklus II, aktivitas guru semakin optimal. Guru tidak hanya memberikan instruksi dengan jelas, tetapi juga melakukan pendampingan intensif dan memberikan umpan balik positif kepada siswa. Guru juga menambahkan media pendukung seperti gambar dan variasi kosa kata, serta memberikan penghargaan kepada siswa yang aktif. Aktivitas siswa meningkat sangat signifikan. Hampir seluruh siswa menunjukkan partisipasi aktif, baik saat mendengarkan instruksi, menjawab pertanyaan, maupun saat membaca kata dan kalimat sederhana dalam permainan. Mereka tampak lebih percaya diri dan menikmati proses pembelajaran. Hubungan komunikasi antara guru dan siswa berjalan dua arah, suasana kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Dari hasil observasi ini, dapat disimpulkan bahwa permainan Bingo Membaca berhasil meningkatkan kualitas interaksi belajar dan keterlibatan aktif baik dari guru maupun siswa.

Pada siklus II, hasil observasi menunjukkan peningkatan yang signifikan baik pada aktivitas guru maupun siswa. Aktivitas guru memperoleh skor maksimal 20 dari 20, dengan rata-rata sempurna 4,0 per aspek. Semua aspek seperti inovasi, reward, pengelolaan kelas,

hingga refleksi telah diterapkan secara optimal. Hal ini menunjukkan keberhasilan dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif.'

Aktivitas siswa pun meningkat tajam, dengan total skor 16 dari 16 dan rata-rata 4,0 per aspek. Siswa sangat antusias mengikuti permainan, menunjukkan perkembangan kemampuan membaca, serta partisipasi aktif dalam kelas.

Tabel 4.3 Aktivitas Siswa Siklus II

Observasi Aktifitas	Persentase	Kriteria
Siswa	88,5%	Baik

c. Refleksi Siklus II

Permainan Bingo Membaca terbukti sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa. Penerapan metode ini juga meningkatkan motivasi, antusiasme, dan rasa percaya diri siswa. Kesulitan teknis yang terjadi di siklus I berhasil diminimalisir dengan pendekatan yang lebih komunikatif dan variasi permainan yang menarik.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SDN 2 Pansor melalui penerapan metode permainan Bingo Membaca. Pembahasan dalam bab ini disusun berdasarkan hasil dari kegiatan pra-siklus, siklus I, dan siklus II yang dilaksanakan dalam penelitian tindakan kelas. Pembahasan disesuaikan dengan indikator keberhasilan yang telah ditentukan, yakni meningkatnya kemampuan membaca permulaan yang meliputi kecepatan, ketepatan, serta pemahaman terhadap bacaan sederhana.

1. Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sebelum Tindakan (Pra Siklus)

Berdasarkan hasil observasi awal dan tes pra-siklus, diketahui bahwa mayoritas siswa kelas I SDN 2 Pansor memiliki kemampuan membaca permulaan yang rendah. Dari 26 siswa, hanya 13 siswa (50%) yang mencapai kategori tuntas. Rata-rata nilai membaca adalah 61,6. Hasil ini menunjukkan bahwa metode konvensional yang selama ini digunakan belum mampu meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa secara optimal. Beberapa siswa masih kesulitan mengenali huruf, suku kata, dan membaca kata sederhana. Selain itu, siswa juga terlihat kurang antusias dan cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran membaca.

2. Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan pada Siklus I

Pada siklus I, dilakukan tindakan berupa penerapan permainan Bingo Membaca. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan, meskipun belum signifikan. Siswa mulai menunjukkan ketertarikan dan partisipasi dalam pembelajaran. Dari hasil tes, sebanyak 18 siswa (69,2%) telah mencapai ketuntasan belajar. Nilai rata-rata juga meningkat menjadi 61,8. Meskipun demikian, masih terdapat siswa yang bingung dengan aturan permainan dan belum percaya diri dalam membaca. Refleksi terhadap siklus I menunjukkan bahwa instruksi permainan perlu disederhanakan, serta perlu adanya pembagian kelompok heterogen agar siswa yang masih lemah dapat terbantu oleh temannya.

3. Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan pada Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi siklus I, dilakukan beberapa perbaikan dalam pelaksanaan siklus II, seperti penambahan gambar pada kartu bingo, penyesuaian tingkat kesulitan kata, pemberian reward, serta pendampingan lebih intensif dari guru. Hasilnya sangat memuaskan, dengan peningkatan yang signifikan baik dalam hal keaktifan siswa, antusiasme, maupun kemampuan membaca.

Sebanyak 23 dari 26 siswa (88,5%) mencapai ketuntasan belajar dengan nilai rata-rata 69,8. Siswa mampu membaca kalimat pendek, mengenal kata secara lebih baik, serta menunjukkan rasa percaya diri yang tinggi dalam membaca di depan kelas. Penggunaan

permainan terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mendorong siswa lebih aktif, serta mengurangi rasa takut dalam belajar membaca.

4. Analisis Peningkatan dari Pra Siklus ke Siklus II

Terjadi peningkatan yang signifikan dalam kemampuan membaca permulaan siswa. Dari ketuntasan 50% pada pra siklus menjadi 88,5% pada siklus II. Aspek keaktifan, minat, dan motivasi siswa juga menunjukkan peningkatan. Siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran, tidak cepat bosan, dan lebih percaya diri saat membaca.

Tabel berikut menunjukkan ringkasan perkembangan kemampuan membaca siswa:

Tahapan	Ketuntasan	Rata-Rata Nilai
Pra Siklus	50%	61,6
Siklus I	69,2%	61,8
Siklus II	88,5%	69,8

5. Kesesuaian Hasil Penelitian dengan Teori

Temuan penelitian ini sesuai dengan teori pembelajaran konstruktivistik yang dikemukakan oleh Piaget, bahwa siswa usia dini belajar lebih efektif melalui pengalaman langsung. Permainan Bingo Membaca memberikan stimulus nyata dalam mengenal huruf dan kata. Selain itu, hasil ini mendukung teori Vygotsky tentang pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran. Dalam permainan, siswa belajar secara kooperatif dan saling membantu.

Penelitian ini juga menguatkan hasil penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Mawaddah (2017) dan Ulfah (2022), yang menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa.

6. Faktor Pendukung dan Penghambat

Faktor pendukung keberhasilan tindakan meliputi: media yang menarik, keterlibatan aktif guru, suasana belajar menyenangkan, serta motivasi dari reward. Sedangkan faktor penghambat yang sempat muncul adalah: kurangnya pemahaman aturan permainan pada awal siklus, serta keterbatasan waktu bermain.

7. Implikasi Hasil Penelitian

Penerapan permainan Bingo Membaca sebagai metode pembelajaran membaca permulaan memiliki dampak positif terhadap proses dan hasil belajar siswa. Hal ini membuka peluang bagi guru-guru kelas rendah untuk mengembangkan pendekatan yang serupa demi meningkatkan literasi awal siswa secara menyenangkan dan efektif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi dari pra siklus hingga siklus II, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media bingo membaca secara bertahap memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran membaca. Pada tahap pra siklus, aktivitas guru masih tergolong rendah. Dari lima aspek yang diamati, guru hanya memperoleh skor total 9 dari maksimal 20, dengan rata-rata 1,8 per aspek. Guru belum menggunakan media pembelajaran dan cenderung menerapkan metode ceramah, sementara interaksi dengan siswa pun masih minim. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa, dengan skor total 6 dari 16 dan rata-rata 1,5 per aspek. Siswa terlihat kurang antusias, kurang partisipatif, serta memiliki kemampuan mengenal huruf dan suku kata yang masih lemah.

Memasuki siklus I, terjadi peningkatan baik pada aktivitas guru maupun siswa. Guru mulai mempersiapkan media bingo membaca, menerapkannya dalam kegiatan, dan memperlihatkan peningkatan skor menjadi 13 dari 20, dengan rata-rata 2,6 per aspek. Penggunaan media dan persiapan tampak lebih baik, meskipun pelaksanaan, pendampingan

siswa, dan evaluasi masih belum optimal. Sementara itu, aktivitas siswa juga meningkat menjadi skor total 10 dari 16, dengan rata-rata 2,5 per aspek. Siswa mulai menunjukkan antusiasme dalam permainan, mampu bekerja sama dengan teman, dan mulai mengenali beberapa kata, meskipun masih terbatas.

Pada siklus II, peningkatan yang lebih signifikan terlihat. Aktivitas guru mencapai skor maksimal 20 dari 20, dengan rata-rata sempurna 4,0 per aspek. Guru telah menunjukkan inovasi dalam pembelajaran, menggunakan reward sebagai motivasi, mengelola kelas dengan baik, serta melakukan evaluasi dan refleksi yang optimal. Aktivitas siswa pun meningkat tajam, mencapai skor 16 dari 16 dengan rata-rata 4,0 per aspek. Siswa terlihat sangat antusias mengikuti permainan, mampu membaca kalimat sederhana tanpa terbata-bata, memahami aturan permainan, serta aktif berpartisipasi di kelas.

Dari keseluruhan siklus, terlihat bahwa pendekatan inovatif melalui media bingo membaca mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Media ini tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif guru dan siswa. Dengan demikian, penggunaan media bingo membaca terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa serta menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Tarigan, H. G. (2008). *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyanto. (2010). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. UNY Press.
- _____. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung, Alfabeta.
- _____. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- _____. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Mawaddah, F. U. (2017). *Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Bingo pada Anak Kelompok B2 TK Al-Kautsar Balung Tahun Pelajaran 2016-2017*. Universitas Muhammadiyah Jember. Retrieved from repository.unmuhjember.ac.id.