PENERAPAN MEDIA PERMAINAN BINGO KATA UNTUK MENINGKATKAAN MINAT BACA SISWA UPT SDN 69 GALESONG 1

Sitti Khairunnisa[1], Aco Karumpa[2], Besse Syukroni[3]
1Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan , Universitas Muhammadiyah Makasssar, UPT SD NEGERI 69 Galesong 1
[1]nisa19992@gmail.com
[2]aco@unismuh.ac.id
[3]syukroni@unismuh.ac.id

ABSTRACT

The main problem in this study is How to increase students' reading interest through the Bingo Word Game media in Class II students of UPT SDN 69 Galesong 1. This study aims to determine the increase in reading interest through Bingo word media in Class II students of UPT SDN 69 Galesong 1. The type of research used in this study is descriptive classroom action research (CAR). Which consists of two cycles where each is carried out as many as 3 meetings. The research procedure includes planning, implementation, action, observation and reflection. The subjects in this study were class II UPT SDN 69 Galesong 1 as many as 26 students. Based on the results of the study, it can be concluded that the use of bingo word game media can increase students' reading interest in the Indonesian Language subject in Class II UPT SDN 69 Galesong 1. With student completeness in the cycle 1 test of 66% and in the final test of cycle II of 82% so that it can be said that student learning outcomes have reached the completeness criteria.

Keywords: 1 Bingo Word Game Media, Mathematics, Classroom Action Research

ABSTRAK

Masalah utama dalam penelitian ini adalah Bagaimanakah peningkatan minat baca siswa melalui media Permainan Bingo Kata pada siswa Kelas II UPT SDN 69 Galesong 1. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan minat baca melalui media *Bingo kata* pada siswa Kelas II UPT SDN 69 Galesong 1. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang bersifat deskriptif. Yang terdiri dari dua siklus dimana setiap dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan. Prosedur penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan, tindakan, observaasi dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah kelas II UPT SDN 69 Galesong 1 sebanyak 26 siswa. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan

media *permainan bingo kata* dapat meningkatkan minat membaca siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas II UPT SDN 69 Galesong 1. Dengan ketuntasan siswa pada tes siklus 1 sebesar 66% dan padaa tes akhir siklus II sebesar 82% sehingga dapat dikatakan bahwa hasil belar siswa telah mencapai kriteria ketuntasan.

Kata Kunci : 1 Media Permainan Bingo Kata, Bahasa Indonesia Penelitian Tindakan Kelas

A. Pendahuluan

Pendidikan di era ini yaitu era reformasi menurut Syaharuddin dan Heri (2019) telah memberikan suatu ruang yang cukup besar bagi perumusan kebijakan-kebijakan pendidikan baru yang bersifat reformatif dan revolusioner serta bentuk kurikulum menjadi berbasis kompetensi. Walaupun terdapat kemajuan dalam pelaksanaanya terdapat juga permasalahan dimana pemerintah belum sepenuhnya memberikan kebebasan dalam merancang pendidikan yang menyesuaikan kebutuhan daerah. Terdapat juga penerapan dari kurikulum merdeka dimana posisi peserta didik sebagai subjek yang setara dengan guru, namun sayangnya di berbagai sekolah peran guru masih menjadi pihak yang dominan sehingga dapat dikatakan kondisi pendidikan di Indonesia saat ini masih jauh dari yang diharapkan (Syaharuddin dan Heri 2019)

Minat membaca adalah suatu langkah yang sangat menentukan berhasil atau tidaknya proses belajar mengajar yang diharapkan. Oleh karena itu, dengan membaca berarti kita mampu menerjemahkan, menginterprestasikan tanda-tanda atau lambang-lambang dalam bahasa yang dipahami oleh pembaca Faradina, 2017. Membaca juga merupakan proses visual awal penerjemahan simbol tulis ke bentuk bunyi. Sebagai suatu proses berfikir, maka membaca mencakup hal-hal seperti pengenalan kata, pemahaman literal, interprestasi, membaca kritis dan membaca kreatif. Kemampuan dan kemauan seseorang dalam membaca sangat mempengaruhi

pengetahuan serta keterampilan seseorang. Dengan banyak membaca, dapat dipastikan orang tersebut akan memiliki banyak pengetahuan yang akan membantu dirinya sendiri dalam melakukan banyak hal, sehingga orang membaca akan memiliki kualitas melebihi orang yang tidak menaruh minat pada kegiatan membaca.

Hal ini bisa juga disebabkan oleh beberapa faktor yang berasal dalam diri siswa ataupun berasal dari luar diri siswa, jadi sebagai seorang guru yang harus kita lakukan yaitu pendekatan kepada siswa untuk mengetahui masalah apa yang meraka hadapi dan memberikan sebuah tindakan supaya siswa dapat belajar lebih baik lagi.

Oleh karena itu diperlukan suatu kegiatan pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat memusatkan perhatian siswa sepenuhnya pada pelajaran. Salah satu upaya yang perlu dilakukan sebagai pendidik yaitu dengan menggunakan sebuah metode atau media sehingga siswa dapat tertarik dengan pembelajaran. Media yang saya akan gunakan yaitu, Media permainan Bingo Kata saat proses belajar mengajar untuk meningkatkan minat membaca siswa.

Metode membaca merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak, karena bahasa mempunyai peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia, agar metode membaca tidak membosankan maka seiring dengan perkembangan teknologi metode membaca dituangkan dengan bantuan media Bingo Kata, sehingga pembelajaran dengan metode membaca pada anak usia dini tidak membosankan

Permainan Bingo Kata ini termasuk kedalam education games yang mana fungsi dari permainan ini adalah memberikan pengalaman belajar yang bermakna terutama untuk meningkatkan keterampilan minat 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 dan berfikir. Permainan Bingo Kata menggunakan potongan kertas berisi kata dan suku kata. Tujuan pembuatan media pembelajaran ini adalah sebagai media interaktif guna meningkatkan minat membaca siswa dengan metode silaba atau lebih di kenal sebagai metode suku kata.

Berdasarkan hasil observasi awal di Kelas II UPT SDN 69 Galesong 1 pada tanggal 17 November 2024 dimana jumblah siswa ada 26 orang dengan perempuan sebanyak 11 orang sedangkan laki-laki sebanyak 15 orang. Masih terdapat siswa yang membaca terbata-bata belum sepenuhnya fokus pada pembelajaran dan mereka lebih suka berbicara dengan temanya. Dengan demikian, untuk mengatasi permasalahan hendaknya memilih dan menerapkan media pembelajaran menarik, dan efektif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

Dapat disimpulkan bahwa minat membaca siswa masih rendah oleh karena itu kemampuan membaca siswa perlu ditingkatkan dengan menerapkan media pembelajaran yang baru dan berbeda dari pembelajaran yang sebelumnya, agar minat membaca siswa dapat meningkat, sehingga membantu siswa dalam mata pelajaran yang lain.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Adalah suatu bentuk penelitian yang bersifat refleksi dengan melakukan tindakan tertentu agar dapaat meemperbaiki dan meningkatkan kemampuan professional guru dalam kegiatan pembelajaran. Jenis penelitian ini dilakukan guru dalam memperbaiki praktik-praktik yang telah dilakukan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih komperehensif.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi Lembar Evaluasi Tes dan lembar observasi. Lembar tes evaluasi digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa. Lembar observasi

digunakan untuk mencatat aktivitas siswa selama pembelajaran, seperti tingkat kehadiran, konsentrasi, dan keterlibatan dalam proses belajar. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui peningkatan minat baca siswa dari siklus pertama ke siklus kedua.

Fokus penelitian ini adalah meningkatkan minat baca siswa menggunakan metode permainan bingo kata. Sebelum memulai siklus pertama, peneliti melakukan identifikasi permasalahan yang dihadapi siswa. Setiap siklus dalam penelitian ini melibatkan empat tahap utama, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (action), observasi (observation), dan refleksi/evaluasi (reflection). Tahap refleksi dari siklus pertama digunakan untuk memperbaiki perencanaan pada siklus berikutnya, sehingga dapat menghasilkan peningkatan yang lebih optimal pada peningkatan minat baca siswa.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) . Penelitian ini dilaksanakan di Kelas II UPT SDN 69 Galesong 1 Kabupaten Takalar. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SDN 69 Galesong 1 yang terdiri dari 26 siswa dengan perempuan sebanyak 11 orang sedangkan laki-laki sebanyak 15 orang. Tes pengumpulan data yang meliputi, tes, lembar observasi, dokumentasi. Peneliti Tindakan Kelas ini terdiri dari dua siklus, di mana setiap siklus melibatkan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

SIKLUS I

a. Observasi

Pada tahap obvervasi ini dilakukan untuk mencatat aktivitas siswa selama proses pembelajaran menggunakan media permainan Bingo kata. Tujuan observasi ini adalah untuk memperoleh data mengenai keterlibatan siswa, kreativitas serta perkembangan kemampuan minat baca siswa dalam pembelajaran mengenal huruf. Kegiatan observasi dilaksanakan pada setiap pertemuan dengan indikator yang disesuaikan berdasarkan fokus pembelajaraan pada hari tersebut setiap aspek diamati dengan membeerikan tanda centang pada lembar observasi apabila siswa menunjukkan perilaku sesuai indikator.

Hasil observasi menunjukkan bahwa kehadiran siswa dalam pembelajaran mencapai 84%, kemudian siswa yang memperhatikan media kantong perkalian mencapai 77%. Namun masih 69% siswa yang berdiskusi dalam kelompok untuk mencari solusi, dan siswa yang mengerjakan soal juga masih mencapai 61%. Selain itu, hanya 50% siswa yang menyampaikan hasil diskusi secara lisan maupun tertulis. Berdasarkan hasil persentase klasikal observasi menunjukkan bahwa aspek yang perlu ditingkatkan pada siswa yaitu berdiskusi dalam kelompok untuk mencari solusi, mengerjakan soal yang diberikan dan siswa yang menyampaikan hasil diskusi secara lisan atau tertulis.

Tes

Pada akhir evaluasi siklus II diadakan tes untuk melihat hasil belajar diberi materi-materi pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis deskristif diperoleh data skor hasil tes siswa kelas II UPT SDN 69 Galesong 1 setelah diberikan pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai berikut.

Berdasarkan tabel tersebut dapat kita ketahui indikator penilaian bahwa ditrapkanya media permainan bingo kata pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa yang mengenal huruf dengan tepat 61% menyusun kata 69% membaca kalimat pendek 69% serta menyusun kata 76% dari presentasi tersebut dapat diketahui rata-rata presentasi minat membaca siswa mencapai 69%. Hal ini menunjukkan bahwa minat baca siswa masih perlu ditingkatka.

Berdasarkan hasil belajar siswa pada siklus I dapat disimpulkan bahwa minat membaca siswa pada siklus satu rata-rata mencapai 69% dan berada dalam kategori “Cukup”. Hal ini menunjukkan bahwa minat membaca siswa masih perlu ditingkatkan.

Dapat disimpulkan bahwa dengan diterapkanya media *Permainan Bingo Kata* pada pembelajaran Bahasa Indonesia pada siklus I diperoleh nilai rata-rata siswa adalah 66 sehingga dari 26 siswa, sebanyak 14 siswa yang tidak tuntas.

SIKLUS II

a. Observasi

Tahap observasi pada siklus II bertujuan untuk mencatat dan mendokumentasikan aktivitas siswa secara sistematis menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Proses observasi dilakukan selama tiga pertemuan untuk memperoleh data yang komprehensif mengenai perilaku, interaksi, dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Observasi pada siklus II ini dilakukan untuk mengamati kembali apa yang telah dilakukan pada siklus I, guna memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Lembar observasi ini akan mencatat berbagai aspek, seperti partisipasi siswa, respons terhadap instruksi, serta kemampuan mereka dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Dengan demikian, data yang diperoleh akan memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai perkembangan siswa, serta menjadi dasar untuk perbaikan dan penyempurnaan pembelajaran di siklus berikutnya.

Berdasarkan hasil observasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung yaitu peningkatan jumlah siswa yang tergolong tinggi , dari peningkatan tersebut dapat kita ketahui bahwa siswa sudah lebih fokus dalam memperhatikan guru menjelaskan media kantong perkalian. Siswa semakin semangat dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia terutama materi mengenal kosa kata baru dengan menerapkan model pembelajaran berbasis masalah dan sudah mengerti arahan dari guru.

b. Tes

Pada akhir siklus II diadakan tes materi-materi pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis deskriptif diperoleh data skor hasil tes evaluasi siswa kelas II SD NegerI 69 Galesong 1 setelah diberikan pembelajaran Bahasa Indonesi materi kosa kata baru dapat dilihat sebagai berikut.

Dari tabel tersebut dapat kita simpulkan indikator penilaian membaca siswa dari indikator pertama sampai yang ke terakhir telah mengalami peningkatan secara signifikan dan rata-rata persentase

nya mencapai 91% dan berada dalam kategori “Sangat Tinggi”.

Berdasarkan data hasil belajar siswa dapat disimpulkan bahwa dapat disimpulkan bahwa minat baca siswa pada siklus II rata-rata mencapai 91% dan berada dalam kategori “Sangat Tinggi”

Dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan media kantong perkalian pada pembelajaran perkalian untuk siklus II diperoleh nilai rata-rata siswa adalah 84, sehingga dari 28 siswa terdapat 25 siswa yang tuntas dengan persentase 89%. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran siswa dengan penerapan model pembelajaran NHT berbantuan media kantong perkalian pada siklus II telah meningkat.

Dari tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan media permainan bingo kata pada pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siklus II diperoleh nilai rata-rata adalah 82, sehingga dari 26 siswa terdapat 22 siswa yang tuntas dengan presentase 85%. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang diterapkan berhasil meningkatkan minat membaca siswa secara signifikan.

Pembahasan

Penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan enam kali pertemuan dalam dua siklus dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan minat baca siswa kelas II UPT SDN 69 Galesong 1 Kecamatan Galesong Kotaa Kabupaten Takalar Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media Bingo kata dapat meningkatkan minat baca siswa sekolah dasar. Siswa mampu mendapatkan hasil dengan mencapai nilai di atas di atas KKM 75. Berdasarkan hasil analisis data, terjadi peningkatan nilai rata-rata membaca siswa dari 69% dengan tingkat pemahaman “Cukup” pada siklus I menjadi 91% dengan tingkat pemahaman “sangat tinggi” pada siklus II. Kemudian terjadi peningkatan nilai rata-rata ketuntasan belajar siswa dari 66 pada siklus I menjadi 82 pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media Permainan Bingo Kata efektif dalam meningkatkan minat baca siswa.

Pelaksanaan pembelajaran mengikuti langkah-langkah model pembelajaran berbasis masalah. Pada tahap orientasi, siswa di ajarkan

pemahaman konsep perkalian dengan bantuan media kantong perkalian. Media ini membantu siswa memahami konteks masalah secara konkret, sehingga memudahkan mereka dalam memahami konsep perkalian dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut (Tri Widyahening & Sufa, 2021). Aktivitas seperti permainan Bingo dapat menjadi metode atau media yang menghibur dan efektif untuk mendukung perkembangan kemampuan anak-anak dalam mengenali huruf-huruf awal. Dalam situasi pembelajaran, permainan Bingo dapat diadaptasi dengan cara yang mendukung anak-anak dalam meningkatkan keterampilan membaca dan mengenali kosakata.

Berdasarkan hasil-hasil tersebut, penelitian yang dilakukan pada siswa kelas II UPT SDN 69 Galesong 1, Kecamatan Galesong Kota, Kabupaten Takalar, Tahun Ajaran 2025/2026, menunjukkan peningkatan minat baca siswa secara signifikan.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembebahasan, dapaat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Bingo kata secara signifikan mampu meningkatkan minat membaca siswa Kelas II UPT SDN 69 Galesong 1. Pada siklus I Rata-rata nilai siswa mencapai 66% menunjukkan bahwwa sebagian besar siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM). Namun, setelah dilakukan perbaikan melalui siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan dengan rata-rata nilai ketuntasan siswa 85% . Selain meningkatkan minat membaca siswa, penggunaan media permainan bingo kata berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan meningkatkan konsentrasi dan motivasi siswa selama pembelajaran. Jadi penggunaan media permainan bingo kata terbukti efektif sebagai media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa khusunya dalam minat membaca.

DAFTAR PUSTAKA

Arifani, F. (2021) 'Efektivitas Permainan Bingo Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Alphabet Pada Anak Usia 5-6 Tahun (Penelitian Pada Siswa Kelompok B2 Tk Aisyiyah Bustanul Athfal 3 Trunan Kelurahan Tidar Selatan Kecamatan Magelang Selatan Kota Magelang Tahun Ajaran 2020 / 2021) Program Studi Pendidikan Guru Paud'

Afrianti, Y. and Wirman, A. (2020) 'Penggunaan Media Busy Book Untuk Menstmulasi Kemampuan Membaca Anak'

Encep Andriana dkk. (2023) 'Meningkatkan Keterampilan Membaca Melalui Permainan Bingo Kata Pada Siswa Kelas 3B SD Negeri Pabuaran.

Putri, A., Rambe, R. N. and Nuraini, I. (2023) 'Upaya Peningkatan Keterampilan Membaca Di Kelas Tinggi'

Riyani, U. (2023) 'Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran PQ4R Terhadap Keterampilan Membaca Siswa Kelas V SDN 04 Tala Kabupaten Pangkep Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran PQ4R Terhadap Keterampilan Membaca'

Sari, P. et al. (2024) 'Identifikasi Pola Asuh Orang Tua terhadap Perkembangan Membaca Permulaan Anak'

Sas, M., Media, B. and Kata, K. (2023) 'Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia Vol 12 No 2 , Oktober 2023 Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia Oktober 2023

Sdn, D. I. and Yogyakarta, D. (2019) 'Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I', (September).

Studi, P (2022) 'Literasi Digital Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Sma Pada Pembelajaran Daring Tanti Fajriani Aisyah',

Sdn, D. I. and Yogyakarta, D. (2019) 'Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I', (September). Setiawan, A. (2021) 'Profil penelitian keterampilan membaca cepat pada jurnal pendidikan bahasa dan sastra Indonesia dalam PPJB-SIP (Research profiles of speed reading skills in Indonesian language and literature education pengembangan pendidikan dengan mengakomodasi segala bentuk optimalisasi kompetensi yang dimilik',

Sara, S. (2022) 'Pengembangan Modul Materi Tubuhku Dalam Meningkatkan Minat

Membaca Siswa Kelas 1 Sdn Dadaprejo 01 Kota Batu'.

Satriani, A. D., Arantxa, A. C. And W, N. A. R. (2023) 'Dampak Perkembangan',

Syazali, M. Et Al. (2023) 'Jurnal Mahasantri Volume 3, Nomor 2, Maret 2023

Setiawan, T. Y. (2021) 'Strategi Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca'

Safitri, M. M. And Marlina, S. (2020) 'Efektivitas Permainan Bingo Dalam Menstimulasi Kemampuan Konsep Bilangan Anak'

T. Ulum, "Penggunaan Media Scrabble Pada Keterampilan Membaca Pendahuluan Dalam Praktiknya , Pengajaran Bahasa Di Sekolah Hendaknya Mengarahkan Siswa Agar," 2024