

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK MELALUI
PERMAINAN BINGO PADA ANAK KELOMPOK B2 TK AL-KAUTSAR
BALUNG TAHUN PELAJARAN 2016-2017**

Fahmy Ulfah Mawaddah, Tri Endang Jatmikowati, Misyana
Universitas Muhammadiyah Jember

Fummawaddah15@gmail.com

ABSTRAK

Kata kunci : kemampuan membaca, permainan *bingo*.

Penelitian bertujuan untuk mengetahui cara meningkatkan kemampuan membaca anak melalui permainan bingo. penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 08 Mei sampai tanggal 17 Mei 2017 pada anak Kelompok B2 di TK Al-Kautsar Balung Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016-2017. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Metode pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara guru. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, terbukti selama proses belajar mengajar dengan menggunakan metode permainan bingo meningkat khususnya dalam kemampuan membaca. Diketahui dari 14 anak ada 13 anak meningkat sesuai aspek penilaian dan 1 anak belum berkembang. Perhitungan tersebut dapat diketahui hasil rata-rata anak kelompok B2 dalam meningkatkan kemampuan membaca melalui permainan bingo diperoleh 82% yang berarti kemampuan membaca anak telah tercapai. Penerapan permainan bingo dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar anak yang sesuai dengan kriteria kesuksesan. Sehubungan dengan hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan bingo terbukti dapat menjadi pilihan dalam meningkatkan kemampuan membaca-anak.

Keyword : reading ability, bingo game

The study aims to find out how to improve children's reading skills through bingo games. This research was conducted on May 8th until May 17th, 2017 at the student of Group B2 in Kindsar Balung Kindergarten of Jember in 2016-2017 academic year. The type of research used is classroom action research using cycle model including planning, implementation, observation and reflection. Methods of data collection using teacher observation and interview. The research instrument used is observation and documentation sheet. Based on the results obtained, students' reading ability was improve during bingo game implemented. From 14 student there are 13 children increased according to assessment aspect and there was 1 child developed yet. The calculation can be seen the group B2 students' in improving reading ability by using bingo game, the mean score was 82% it can be concluded that students' reading ability was achieved. The condusion from this research is bingo game proved can be a good choice to improve students' reading ability. Students' activities increased in every meeting, stuents' score was increase and succes in fullfil the criteria of succes.

1. PENDAHULUAN

Bahasa merupakan kemampuan manusia untuk beradaptasi dengan lingkungan. Anak usia dini memiliki bahasa tersendiri untuk memenuhi kebutuhannya, baik dengan menangis maupun dengan mimik wajah dan gerakan tubuh yang dapat dimengerti oleh orang dewasa. Dengan kata lain bahasa adalah ucapan pikiran dan perasaan untuk menyampaikan makna dari keinginan diri kepada orang lain sebagai sarana untuk berkomunikasi. Pada proses pembelajaran bahasa menjadi satu kesatuan yang mencakup menyimak, berbicara, menulis dan membaca. Salah satu persyaratan untuk memasuki jenjang yang lebih lanjut adalah membaca.

Membaca memiliki keuntungan dalam mengembangkan diri setiap manusia. Kegiatan membaca semakin penting karena dapat di ibaratkan sebagai pembuka jendela dunia yang artinya melalui membaca cakrawala pengetahuan manusia tentang dunia menjadi luas. Kebiasaan membaca harus dibiasakan dalam kehidupan sehari-hari dan sedini mungkin, karena apabila tidak

Latar Belakang Penelitian

dibiasakan membaca buku sejak dini dapat berpengaruh pada masa depan anak. Perkembangan bahasa, khususnya kemampuan membaca dapat berkembang secara optimal apabila lingkungan anak dapat ikut serta dalam mengembangkan kemampuan anak. Oleh karena itu, guru wajib meningkatkan kemampuan membaca anak.

Beberapa permasalahan yang menjadi indikator tidak berkembangnya kemampuan membaca pada anak usia dini, terlihat dalam observasi awal yang dilakukan pada TK Al-Kautsar Balung Kabupaten Jember. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada anak kelompok B2 usia 5-6 tahun, anak masih sulit dalam mengenal bacaan seperti kata yang memiliki huruf yang sama, kata-kata yang terdiri dari dua suku kata serta kemampuan membaca anak masih belum maksimal. Rendahnya kemampuan membaca anak salah satu penyebabnya adalah penggunaan media yang kurang bervariasi dan kurang menarik seperti buku bacaan, LKS yang sering membuat anak bosan serta enggan

untuk belajar membaca. Namun upaya yang tepat dapat dilakukan untuk menyelesaikan masalah adalah menciptakan pembelajaran yang aktif serta menyenangkan untuk anak dengan cara memilih permainan, salah satunya adalah permainan *bingo*.

Permainan *bingo* merupakan permainan kartu yang berisikan nomor-nomor atau huruf-huruf yang diberi tanda oleh pemain apabila nomor atau huruf tersebut dipanggil. Menurut Aqib dan Murtadlo (2016 : 251) permainan *bingo* adalah tindakan kelas oleh pendidik yang merupakan upaya untuk memecahkan masalah yang timbul di kelas.

Keunggulan dari permainan ini adalah anak dapat memperbanyak kosa kata, selain itu permainan *bingo* juga merupakan permainan yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan bagi peserta didik. (Aqib dan Murtadlo 2016:249). Bahan yang digunakan untuk permainan *bingo* sangatlah mudah, dapat disajikan dengan tabel huruf dan juga gambar-gambar yang bisa menarik perhatian anak. Permainan *bingo* juga merupakan permainan yang sering dipakai dalam

mengajarkan vocabulary/kosa kata bahasa Inggris. Oleh sebab itu, peneliti sangat tertarik untuk menggunakan permainan *bingo* dalam meningkatkan kemampuan membaca anak.

Definisi Operasional

Kemampuan Membaca

Kemampuan membaca anak dalam penelitian ini adalah kemampuan mengenal bacaan kata yang terdiri dari dua suku kata dan kata yang memiliki huruf awal yang sama.

Permainan *Bingo*

Permainan *bingo* dalam penelitian ini adalah suatu permainan menghubungkan kata dari dalam kotak kata pada papan permainan *bingo* yang telah disediakan guru. Kemudian anak menempel gambar/huruf yang cocok dengan bacaan dalam kotak kata apabila telah terpilih oleh pemain.

Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap guru sebagai pengembangan ilmu pengetahuan dalam meningkatkan kemampuan membaca anak melalui permainan *bingo* pada anak Kelompok B2 di TK

Al-Kautsar Balung Kabupaten Jember.

Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan judul tersebut diatas terdapat dua variabel yaitu kemampuan membaca dan permainan *bingo*. Subyek yang diteliti yaitu anak kelompok B2 usia 5-6 tahun dan lokasi penelitian yaitu TK Al-Kautsar di Curah Lele Balung Kabupaten Jember. Terdapat dua variabel yaitu kemampuan membaca dan permainan

bingo. Adapun beberapa indikator dari variabel tersebut yaitu 1) Indikator kemampuan membaca adalah a) mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya, b) Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf yang sama, c) Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal dan 2) Permainan *bingo* yaitu terdiri dari a) Papan Permainan *bingo*, b) kartu Kata, c) Kotak Kata

2. METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menerapkan permainan *bingo* untuk meningkatkan kemampuan membaca. Penelitian tindakan kelas ini merupakan penelitian yang dilakukan pada sekelompok anak yang sedang melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Menurut Sanjaya (2013:

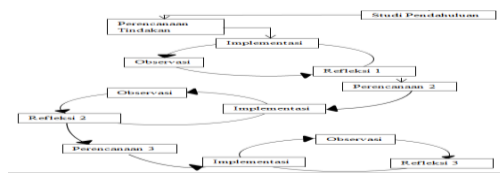
149) “penelitian tindakan kelas merupakan proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dan upaya untuk memecahkannya dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari tindakan tersebut”.

Desain Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mengatasi masalah anak dalam meningkatkan kemampuan membaca. Penelitian ini dilakukan bersama dengan guru Kelompok B2 TK Al-Kautsar Balung

Kabupaten Jember. Kerjasama ini difokuskan pada identifikasi dan mendefinisikan masalah penelitian yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Desain

penelitian tindakan kelas diilustrasikan dalam diagram berikut.



Gambar Penelitian Tindakan Kelas (Sanjaya, 2013:158)

Subyek Penelitian

Subyek penelitian dalam penelitian ini adalah anak Kelompok B2 TK Al-Kautsar Balung Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2016-2017.

Lokasi Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti memilih lokasi penelitian di TK Al-Kautsar Balung Kabupaten Jember tepatnya di Desa Curahlele.

Prosedur Penelitian

Studi Pendahuluan

Peneliti melakukan wawancara dengan guru Kelompok B2 TK Al-Kautsar bagaimana kemampuan membaca anak kelompok B2, Apa saja yang digunakan dalam kegiatan membaca dan apa saja metode yang digunakan dalam meningkatkan kemampuan membaca anak.

Perencanaan

Anak kelompok B2 berjumlah 14 anak terdiri dari 7 anak laki-laki dan 7 anak perempuan.

Berdasarkan observasi awal di TK Al-Kautsar diketahui bahwa kemampuan membaca anak masih belum optimal dan perlu untuk ditingkatkan, informasi yang diperoleh dari guru kelas bahwa hanya 5 anak atau 36% anak dari 14 anak yang dapat berkembang sesuai perkembangan. Hasil informasi yang didapat berdasarkan penilaian harian yang dilakukan guru. Maka dari itu peneliti mencari solusi agar kemampuan membaca anak dapat berkembang secara optimal dengan menjadikan permainan *bingo* sebagai kegiatan untuk meningkatkan kemampuan membaca anak.

Waktu yang akan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar

dengan menggunakan permainan *bingo* yaitu 60 menit pada kegiatan inti. Setting penelitian yaitu : 1) Pembukaan, peneliti menyerahkan anak kelompok B2 kepada guru kelas untuk melakukan pembiasaan kepada anak, 2) Kegiatan inti, guru kelas mempersilahkan kepada peneliti untuk melaksanakan tindakan penelitian. Kegiatan inti peneliti sebagai guru mengimplementasikan permainan *bingo* pada anak sebagai berikut: a) menjelaskan dan mencontohkan cara bermain *bingo*, b) membagikan media yang mendukung

Pelaksanaan

Berdasarkan perencanaan diatas, maka pelaksanaan tindakan yang dilakukan yaitu peneliti sebagai guru langsung mengimplementasikan permainan *bingo* pada anak sebagai berikut yaitu langsung pada kegiatan inti menjelaskan dan mencontohkan cara bermain *bingo*, membagikan media yang mendukung permainan *bingo* (pensil dan penghapus), menentukan pemain pertama dengan *hompimpa*, memberikan kotak kata secara bergiliran dimulai dari pemain pertama, meneliti kegiatan anak, mengajak anak berteriak '*BINGO*' apabila 2 baris pada papan *bingo*

permainan *bingo* (pensil dan penghapus), c) menentukan pemain pertama dengan *hompimpa*, d) memberikan kotak kata secara bergiliran dimulai dari pemain pertama, e) meneliti kegiatan anak, f) mengajak anak berteriak '*BINGO*' apabila 2 baris pada papan *bingo* selesai. 3) Penutup, Kegiatan ini peneliti kembali menyerahkan anak kepada guru kelas untuk melakukan pembiasaan sebelum pulang. Selanjutnya mengevaluasi hasil pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti.

selesai. memulai observai dan dokumentasi.

Pengamatan

Aspek yang diamati pada pengamatan yaitu berpacu pada indikator penelitian yang telah dijadikan aspek penilaian berupa anak dapat menyebutkan huruf awal yang sama, anak dapat membaca kata yang terdiri dari dua suku kata dan aspek yang ketiga anak dapat menghubungkan kata dari kotak kata pada papan *bingo*. aspek pertama akan mendapatkan bintang tiga apabila anak dapat menyebutkan tiga pasang huruf awal yang sama, untuk aspek kedua mendapatkan bintang

tiga apabila anak dapat membaca minimal 3 kata yang terdiri dari dua suku kata. dan aspek terakhir mendapatkan bintang tiga apabila anak dapat menghubungkan kata yang memiliki huruf awal yang sama

Instrumen yang digunakan untuk mendokumentasikan kegiatan

Refleksi

Untuk mengetahui kesuksesan penelitian tindakan kelas dilakukan rumus sebagai berikut:

$$E = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

E = Persentase tingkat kesuksesan

n = Jumlah siswa yang mencapai target

N = Jumlah seluruh siswa

(Depdiknas dalam Anggraini, 2016:37)

Langkah-langkah menganalisa data yaitu menghitung skor dari lembar observasi, menganalisis hasil secara kuantitatif dengan menggunakan rumus diatas. Peneliti dan guru kelas mendiskusikan hasil secara rinci tindakan yang telah terlaksana. Jika tindakan pada siklus pertama terlihat belum optimal maka perlu adanya perbaikan untuk melakukan tindakan siklus kedua.

selama pelaksanaan berlangsung yaitu menggunakan kamera telepon genggam. Sehingga hasil dari pengamatan memiliki validasi mengenai perubahan-perubahan tingkah laku yang terjadi pada anak.

Kriteria Kesuksesan

Penelitian tindakan kelas ini dianggap memenuhi standar minimal apabila hasil akhir ada 80% anak kelompok B2 memenuhi kriteria kesuksesan yaitu mencapai bintang 3 dengan kriteria rendah menjadi tinggi dalam setiap indikator yaitu sekurang-kurangnya 12 anak mendapatkan bintang 3 disetiap aspek penilaian.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan pada waktu penelitian untuk mengukur variabel yang diteliti. Pada penelitian ini peneliti menggunakan pedoman observasi untuk mengukur kemampuan membaca anak. Pedoman observasi dalam pembelajaran adalah untuk memperoleh informasi, data, dan rekaman hal-hal penting dalam pembelajaran yang dapat dijadikan

bahan untuk menemukan masalah

Keterangan :

Aspek 1 : Anak mampu menyebutkan huruf awal yang sama

★★★★ : anak dapat menyebutkan 3 pasang huruf awal yang sama

★★★ : anak dapat menyebutkan 2 pasang huruf awal yang sama

★★ : anak belum mampu menyebutkan huruf awal yang sama

Aspek 2 : Anak dapat membaca 2 suku kata

★★★★ : anak dapat membaca 3 kata yang terdiri dari 2 suku kata

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan tujuan penelitian, penelitian ditujukan untuk mengetahui cara meningkatkan kemampuan membaca anak. Untuk memenuhi tujuan tersebut penelitian tindakan kelas menggunakan permainan *bingo*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan membaca anak meningkat dari siklus I ke siklus II. Siklus I peneliti menerapkan permainan *bingo* dengan tema mengikuti ketentuan lembaga yaitu pekerjaan subtema macam-

PTK. (Somadoyo:2013:82)

Pedoman Observasi

★★★ : anak dapat membaca 2 kata yang terdiri dari 2 suku kata

★★ : anak tidak dapat membaca 2 suku kata

Aspek 3 : Anak dapat menghubungkan kata dari kotak kata dan papan *bingo*

★★★★ : anak dapat menyelesaikan 2 baris pada papan *bingo*

★★★ : anak dapat menyelesaikan 1 baris pada papan *bingo*

★★ : anak belum mampu menuntaskan 1 baris pada papan *bingo*

macam alat pekerjaan dan topik alat pekerjaan pak tukang. Siklus kedua agar tidak mengundang kebosanan anak maka tema yang digunakan tetap pekerjaan subtema macam-macam alat pekerjaan dan topiknya adalah alat-alat pekerjaan bapak pos agar anak lebih dekat dengan alat yang biasa digunakan bapak pos ketika mengantar dan menerima surat.

Hasil dari observasi anak di TK Al-Kautsar balung adalah 36%. Oleh karena itu diadakan penelitian di TK tersebut. Hasil pengamatan kemampuan membaca pada siklus I

menunjukkan bahwa nilai rata-rata kemampuan membaca anak adalah 40% dan persentase anak yang mendapatkan bintang 3 adalah 42.86%. Artinya, kriteria kesuksesan dalam meningkatkan kemampuan membaca anak belum tercapai dengan kata lain tidak berhasil. Karena itu peneliti menyelidiki penyebab masalah ini.

Siklus pertama, anak belum memahami permainan yang dimaksudkan, sehingga anak belum mampu menyebut 2 huruf awal yang sama, juga belum membaca bacaan yang terdiri dari 2 suku kata. Sedangkan indikator dalam penelitian ini yang sudah diselaraskan dengan perkembangan bahasa berdasarkan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) dalam Permendikbud nomor 137 tahun 2014, sehingga diperoleh indikator kemampuan membaca anak usia dini sebagai berikut (1) mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya, (2) menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf yang sama, (3) menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal. Menurut Dhieni dkk. (2005:5.3) “kegiatan membaca

merupakan suatu kesatuan kegiatan yang terpadu yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkannya dengan bunyi, maknanya serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan”. Sejalan dengan itu Anderson (dalam Dhieni dkk, 2005:5.3) juga mengemukakan bahwa “Proses yang dialami dalam membaca adalah berupa penyajian kembali dan penafsiran suatu kegiatan dimulai dari mengenal huruf, kata, ungkapan, frasa, kalimat dan wacana serta menghubungkannya dengan bunyi dan maknanya. Dalam hal ini tujuan guru mengajarkan membaca untuk memungkinkan anak mengenal huruf dan bacaan sebagai bekal dalam jenjang yang selanjutnya.

Kegagalan ini juga dikarenakan media papan *bingo* yang dibuat oleh peneliti juga terlalu kecil, kartu kata lebih besar dari kotak kata pada papan *bingo* sehingga kata di balik kartu ketika ditempel tidak terlihat, Kata yang digunakan didalam kotak kata terlalu susah sehingga anak menjadi bosan untuk membaca. Pada saat menempel kata pada papan *bingo* guru menyediakan lem sebagai perekat yang mengakibatkan kartu

dan papan *bingo* basah, lama kegiatan yang digunakan saat bermain *bingo* melebihi batas waktu yang ditentukan dan juga guru mengajak anak berteriak *bingo* pada saat anak menuntaskan 2 baris pada papan *bingo* tidak di awal kegiatan.

Kegagalan tersebut terlihat saat pengamatan pertemuan pertama, anak belum terbiasa dan tidak mengerti maksud dari permainan yang dimaksudkan guru, anak juga mengeluh karena lem membuat kertas basah sehingga sebagian besar anak tidak tertarik untuk menggunakan lem. Dari 14 anak hanya 4 anak yang mendapatkan bintang 3 pada aspek penilaian.

Pengamatan hari kedua meningkat menjadi 7 anak yang mendapat bintang 3 pada setiap aspek penilaian, hal ini disebabkan guru mengulang kembali cara bermain dan aturan main permainan *bingo*. Namun 7 anak yang lain masih belum mendapatkan bintang 3. Pertemuan ketiga mendapatkan penurunan menjadi 6 anak disebabkan waktu yang digunakan tidak cukup sehingga anak tidak dapat menuntaskan permainan, dan juga ada 1 anak yang lebih banyak melamun pada

pertemuan hari ketiga sehingga anak tidak dapat menuntaskan permainan yang diberikan.

Berdasarkan hasil paparan pada siklus II, peneliti menemukan bahwa kemampuan membaca anak pada siklus II jauh lebih baik dari pada sebelumnya. Anak sudah baik dalam mengikuti permainan. Melalui permainan *bingo* anak sudah mulai percaya diri dalam membaca, membedakan 2 huruf awal yang sama dan membaca kata yang terdiri dari 2-3 suku kata. Hal ini terlihat pada pertemuan pertama di siklus II, pertemuan ini kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan *bingo* berjalan dengan baik karena anak sudah sangat memahami dan sudah terbiasa dengan setiap langkah permainan sehingga pada pertemuan pertama ini terdapat 10 anak yang muncul pada setiap aspek penilaian.

Selanjutnya pada pertemuan kedua, kegiatan pembelajaran sudah sangat berjalan dengan baik, pembelajaran dengan menggunakan permainan *bingo* berjalan sesuai dengan harapan peneliti. Pada pertemuan ini terdapat 12 anak mendapatkan bintang 3 pada setiap indikator. Anak sudah sangat

memahami permainan yang dimaksudkan. Terlihat dari anak dapat membaca 3 pasang kata yang terdiri dari 2 suku kata. hanya 2 anak yang belum menuntaskan bintang 3. Dilanjutkan hari ketiga ketiga belas anak dapat menuntaskan setiap aspek penilaian meskipun 1 anak masih mendapatkan bintang 2.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat dikatakan bahwa kemampuan membaca anak telah meningkat dengan menggunakan permainan *bingo*. Hasil pengamatan pada siklus II bahwa nilai rata-rata kemampuan membaca anak adalah 82% dan persentase anak yang mendapatkan bintang 3 adalah 92%. Artinya rata-rata skor standar minimal anak dalam kemampuan membaca telah mencapai bahkan melebihi kriteria kesuksesan yang ditentukan peneliti, dengan kata lain meningkatkan kemampuan membaca anak melalui permainan *bingo* ini berhasil hal ini didukung oleh Yawa (2015:13) juga menyimpulkan bahwa permainan *bingo* kata telah terbukti

4. PENUTUP

Tindakan pada siklus II pertemuan pertama meningkat sangat

dapat membuat kemampuan anak dalam membaca berkembang.

Pembelajaran menggunakan permainan *bingo* memberikan kesempatan bagi anak untuk percaya diri membimbing teman membaca dan berani berteriak “*BINGO*” ketika dua baris pada papan *bingo* terselesaikan. Dengan demikian permainan *bingo* dapat membantu anak dalam membaca dan lebih aktif di kelas. Hal ini didukung pendapat Fatimah (2013:5) yang menyatakan bahwa melalui permainan *bingo* kata ini dapat mengembangkan kemampuan membaca anak juga dapat menimbulkan keberanian, rasa percaya diri sehingga anak bisa membaca kata sederhana.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan penelitian sudah tuntas. Dengan kata lain, pelaksanaan tindakan pembelajaran menggunakan permainan *bingo* dapat meningkatkan kemampuan membaca anak kelompok B2 TK Al-Kautsar Balung Kabupaten Jember.

pesat menjadi 71% saat mengubah media dan menggunakan kata yang lebih dekat dengan anak, selanjutnya pertemuan kedua terdapat 12 anak

dari 14 anak atau 85% anak mendapatkan bintang 3, hasil tersebut sudah melebihi kriteria kesuksesan yang ditetapkan, artinya penelitian tindakan kelas sudah dapat dihentikan. Namun ditakutkan terjadinya penurunan seperti siklus I, maka peneliti menambah satu hari guna menguji apakah akan tetap meningkat atau terjadi penurunan. Hasil temuan hari ketiga tidak mengecewakan yaitu 92%, oleh sebab itu tindakan pada siklus II berakhir karena sudah sangat melebihi kriteria kesuksesan. Artinya kemampuan membaca anak kelompok B2 TK Al-Kautsar dapat ditingkatkan dengan menggunakan permainan *bingo*.

Saran-saran

Guru PAUD

Kepada guru-guru PAUD yang ada di Indonesia khususnya di

Kabupaten Jember yang belum pernah menggunakan permainan *bingo* bahwa sangat disarankan kepada guru untuk lebih sering menggunakan permainan *bingo*..

Bagi Lembaga

Kepada lembaga-lembaga pendidikan di Indonesia khususnya TK Al-Kautsar balung Kabupaten Jember. Untuk meningkatkan kualitas guru diperlukan fasilitas seperti menyediakan kebutuhan yang akan digunakan oleh guru.

Peneliti Selanjutnya

Disarankan kepada peneliti yang akan datang untuk menggunakan skripsi ini sebagai literatur untuk penelitian selanjutnya

5. DAFTAR RUJUKAN

- Anggraini, Bunga M.D. 2016. Meningkatkan Kreativitas anak Melalui Permainan Playdough pada Kelompok A di TK ABA II Genteng. Disertasi tidak diterbitkan. Jember. Universitas Muhammadiyah Jember.
- Aqib, Zainal. & Murtadlo, Ali. 2016. *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. Bandung: PT SARANA TUTORIAL NURANI SEJAHTERA.
- Astuti, Rini T. 2016. *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui bermain Kartu Angka Di Kelompok A* Kabupaten Jember yang belum pernah menggunakan permainan *bingo* bahwa sangat disarankan kepada guru untuk lebih sering menggunakan permainan *bingo*..
- TK Aisyiyah Bustanul Athfal II. Disertasi tidak diterbitkan. Jember: Universitas Muhammadiyah Jember.
- Dhieni, Nurbiana., Firdani. Lara., Yarmi, Gusti., & Kusniaty, Nani. 2005. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Fatimah, Siti. 2013. Pengembangan Kemampuan Membaca Melalui Permainan Bingo Kata Pada anak Kelompok B TK AISYIAH. *Naskah publikasi*, (Online). (<https://www.google.co.id/url?sa=t&ct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwjX>)

[vLF66vTAhXGuo8KHV7fAPQQFgg
kMAA&url=http%3A%2F%2Fprints
.ums.ac.id%2F24009%2F&usg=AFQj
CNFkOagxvWvIP4gOcPXRGGfEW
DcLjg&sig2=FkrLUFvAtDSmLdcY1
_NYBA](http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2016/13.1.01.11.0283P.pdf), diakses 27 Maret 2017)

Hanafi., Mufarida, F., Eurike, N., Nursyamsiyah, S. Wulandari, C., Mijjianti, Y., & Jatmikowati, T.E. 2016. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Jember: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jember.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. 2014. Jakarta: MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA.

Sanjaya, Wina. 2013. *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode dan Prosedur*. Jakarta: K E N C A N A.

Somadayo, Samsu. 2011. *Strategi dan Teknik Pembelajaran Membaca*. Yogyakarta: GRAHA ILMU.

Yawa, Nur Suci. 2015. Meningkatkan Kemampuan Membaca Melalui Permainan Bingo Kata Pada Anak Kelompok B TK DHARMA WANITA. *Artikel Skripsi*, (Online). (https://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2016/13.1.01.11.0283P.pdf , diakses 27 Maret 2017)