

Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Bingo pada Siswa MIN 4 Tebo

¹⁾ Nur Fatmawati, ²⁾ Muhammad Zaki, ³⁾ Laili Rahmi

^{1,2,3)} Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK), Universitas Islam Yasni Bungo, Indonesia

Email: Nurfatmawati01072021@gmail.com

*Correspondence Author: Nurfatmawati01072021@gmail.com

Article Info

Keywords:

Beginning Reading, Bingo Reading, Classroom Action Research

Informasi Artikel

Kata Kunci:

Membaca Permulaan; Bingo Membaca; Penelitian Tindakan Kelas

Article History

ABSTRACT

This study was motivated by the low beginning reading skills of first-grade students at MIN 4 Tebo, which were characterized by difficulties in recognizing letters, distinguishing similar letter shapes, and limited reading fluency. These problems were influenced by the dominance of conventional teaching methods and the lack of engaging instructional media. The aim of this study was to improve students' beginning reading skills through the implementation of Bingo Reading media. This research employed Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The participants were first-grade students at MIN 4 Tebo. Data were collected through observation sheets of student and teacher activities, reading tests, and documentation. The results of the study showed that the implementation of Bingo Reading media improved the quality of classroom learning, particularly in increasing students' attention, participation, and collaboration. In addition, the media supported the development of reading automaticity in recognizing letters, syllables, and simple words, which gradually enhanced students' beginning reading skills across cycles. Therefore, it can be concluded that Bingo Reading media is an effective instructional strategy to improve beginning reading skills by creating an active, interactive, and enjoyable learning environment in elementary schools.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan membaca permulaan siswa kelas I MIN 4 Tebo yang ditandai dengan kesulitan mengenali huruf, membedakan huruf yang mirip, serta kurangnya kelancaran membaca akibat pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional dan kurangnya media yang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui penerapan media Bingo Membaca. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas I MIN 4 Tebo. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi aktivitas siswa dan guru, tes kemampuan membaca, serta dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media Bingo Membaca mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran, khususnya pada aspek perhatian, keaktifan, dan kerja sama siswa dalam kegiatan belajar. Selain itu, media ini juga membantu memperkuat kemampuan otomatisasi dalam pengenalan huruf, suku kata, dan kata sederhana sehingga kemampuan membaca permulaan siswa mengalami peningkatan secara bertahap pada setiap siklus tindakan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media Bingo Membaca efektif digunakan sebagai alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar melalui pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan.

Received : 15/05/2026

Revised : 28/06/2026

Accepted : 21/07/2026

✉ **Corresponding Author:** (1) Nur Fatmawati, (2) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK), (3) Universitas Islam Yasni Bungo, (4) Jambi, Indonesia, (5) Email: Nurfatmawati01072021@gmail.com

1. Pendahuluan

Membaca di usia dini bukan sekadar keterampilan teknis, melainkan fondasi utama bagi perjalanan akademik seorang anak. Idealnya, anak-anak di kelas satu sudah mulai mampu membedakan huruf, merangkai suku kata, hingga membentuk kata-kata sederhana, terutama dengan pola konsonan-vokal-konsonan-vokal (C-V-C-V) sebelum beranjak ke tingkat yang lebih rumit [1]. Sayangnya, realita di lapangan sering kali berbeda. Banyak siswa masih bergelut dengan hambatan mendasar mulai dari kesulitan mengenali alfabet, kegagapan saat menyambung suku kata, hingga rendahnya minat terhadap kegiatan literasi itu sendiri [2].

Pengamatan awal di kelas satu MIN 4 Tebo menunjukkan bahwa pengajaran membaca masih sebagian besar didasarkan pada metode ejaan dan pengajaran yang berpusat pada guru, dengan buku teks dan papan tulis sebagai media utama. Gaya pengajaran cenderung berpusat pada guru, membatasi kesempatan siswa untuk terlibat aktif dengan teks bacaan. Situasi ini menyebabkan beberapa siswa cepat bosan, kurang termotivasi untuk berlatih membaca, dan kesulitan mengembangkan keterampilan membaca dasar. Hal ini menyoroti kebutuhan akan strategi dan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif yang disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan siswa sekolah dasar.

Studi di MIN 4 Tebo, Kabupaten Rimbo Bujang, menunjukkan bahwa siswa kelas satu masih menghadapi kendala signifikan dalam literasi dasar, yang ditandai dengan rendahnya kecepatan pengenalan huruf, kesulitan mendiskriminasi bentuk huruf yang serupa (seperti pasangan b-d atau p-q), serta ketergantungan pada teknik meneja yang menghambat kelancaran membaca. Fenomena ini didukung dengan temuan [3] yang menegaskan bahwa hambatan dalam pengenalan visual dan sintesis kata menjadi faktor utama rendahnya kecepatan membaca, di mana kondisi teknis tersebut secara simultan berdampak negatif terhadap partisipasi aktif serta kepercayaan diri siswa dalam lingkungan pembelajaran.

Di balik tantangan kemampuan membaca siswa sekolah dasar, peran guru sebagai perancang pengalaman belajar menjadi faktor penentu yang vital. Pola pengajaran tradisional yang cenderung seragam melalui metode klasikal sering kali gagal memantik antusiasme siswa, sehingga proses belajar terasa menjemukan, hal ini menjadi sinyal bagi pendidik untuk segera mengevaluasi dan merancang ulang strategi pengajaran mereka [4]. Tanpa perubahan metode yang lebih interaktif, sulit bagi siswa untuk mencapai automaticity dalam mengenali huruf, karena stimulasi yang diberikan saat ini masih terlalu kaku dan tidak mampu merespons kebutuhan literasi dasar secara efektif.

Membaca merupakan pilar krusial dalam keterampilan berbahasa, di mana siswa memanfaatkan budaya dan latar belakang bahasa mereka untuk menerjemahkan pengalaman ke dalam simbol-simbol yang berfungsi sebagai alat komunikasi serta sarana berpikir (Arianto et al., 2024). Sebagai fondasi utama dalam ekosistem sekolah dasar, kemampuan membaca

sejak dini menjadi jembatan vital bagi pengembangan kompetensi akademik lainnya, terutama dalam keterampilan menulis dan pemahaman materi pelajaran [6]. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa fase membaca permulaan bagi siswa kelas satu bukanlah proses yang sederhana. Menurut Tira et al., (2026), tahapan ini justru menjadi tantangan yang kompleks dan menuntut ketelatenan serta waktu yang tidak sedikit dalam proses penguasaannya. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan terencana agar siswa mampu melampaui hambatan tersebut dan membangun keterampilan literasi yang kokoh sejak awal.

Mengingat tantangan-tantangan ini, materi pembelajaran yang dipilih tidak hanya harus memperkenalkan huruf dan kata, tetapi juga melatih keterampilan diskriminasi visual dan kecepatan pengenalan simbol bahasa melalui latihan berulang. Dibandingkan dengan materi pembelajaran tradisional seperti kartu flash, yang cenderung satu sisi, atau pohon kata, yang berfokus pada pengembangan kosakata, permainan bingo membaca menawarkan kesempatan kepada siswa untuk secara aktif mengamati, membedakan, dan mencocokkan huruf, suku kata, dan kata yang digambarkan pada kartu permainan. Proses pencocokan ini mengharuskan siswa untuk lebih akurat mengenali karakteristik visual huruf, termasuk membedakan antara bentuk huruf yang sering membingungkan, seperti b-d dan p-q. Lebih lanjut, mencari dan menandai jawaban pada kartu bingo melatih kecepatan identifikasi simbol bunyi (otomatisasi) serta koordinasi visuospasial yang diperlukan untuk pembaca pemula. Karena sifatnya yang interaktif dan berulang, permainan bingo dianggap lebih cocok untuk memenuhi kebutuhan siswa kelas satu di MIN 4 Tebo yang masih mengalami kesulitan dalam pengenalan huruf dan kelancaran membaca.

Permainan Bingo Membaca hadir sebagai solusi pedagogis yang mentransformasi ruang kelas menjadi lingkungan belajar yang dinamis dan menyenangkan. Dalam mekanismenya, siswa dibekali kartu khusus berisi rangkaian kata atau frasa, kemudian guru akan membacakan elemen tersebut secara acak untuk dicocokkan. Pendekatan ini bukan sekadar aktivitas selingan. Menurut Millinia et al. (2026), metode ini terbukti efektif dalam mengasah keterampilan pengenalan kata, memperdalam pemahaman bacaan, serta membangun konsentrasi sekaligus ketertarikan intrinsik siswa terhadap literasi. Secara struktural, Erlin et al., (2025) menegaskan bahwa Bingo berperan sebagai media pembelajaran integratif yang memadukan komponen permainan seperti aturan main dan kartu pertanyaan untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses penguasaan kosa kata.

Permainan Bingo Kata merepresentasikan suatu inovasi pedagogis yang didesain secara sistematis untuk mengonstruksi pengalaman belajar bermakna (meaningful learning), khususnya dalam menstimulasi minat literasi peserta didik. Sebagai media instruksional yang mensintesis dimensi afektif berupa kegembiraan dengan objektif edukatif, permainan ini terbukti

kapabel dalam mengoptimalkan keterampilan linguistik serta kapasitas kognitif siswa. Secara teknis, implementasi metode ini mengutilisasi media kartu bergambar yang memuat unit-unit linguistik berupa kata dan suku kata sebagai instrumen determinan dalam proses pembelajaran (Khairunnisa Sitti et al., 2025). Metode Bingo Huruf telah terverifikasi secara empiris sebagai instrumen presisi untuk memfasilitasi pengenalan alfabet pada anak usia dini. Pendekatan asosiatif antara representasi visual dan tekstual yang diusung dalam permainan ini memberikan kontribusi signifikan terhadap akselerasi literasi awal. Selain memperkuat retensi memori visual terhadap morfologi huruf dan leksikon, metode ini juga berperan sebagai katalisator yang mengintegrasikan interaksi sosial serta pengembangan kompetensi verbal peserta didik. Karakteristik permainan yang aktif dan inovatif menjadikan Bingo sebagai media pembelajaran yang fleksibel serta akomodatif terhadap variasi tematik dan tahapan perkembangan kognitif anak, sekaligus memiliki efikasi tinggi dalam memperkaya perbendaharaan kosakata secara progresif (Filayuliana et al., 2026).

Kebaruan (novelty) dalam penelitian ini terletak pada pengembangan media Bingo Membaca yang didesain secara interaktif dengan mengintegrasikan fonem, suku kata, serta leksikon dasar yang dikalibrasi sesuai dengan tingkat kompetensi literasi pembaca pemula [11]. Media ini tidak sekadar berfungsi sebagai instrumen permainan, melainkan terintegrasi dengan strategi pembelajaran aktif guna menstimulasi kecepatan pengenalan huruf (automaticity), meningkatkan kelancaran membaca (reading fluency), serta mengafirmasi kepercayaan diri siswa. Dengan demikian, Bingo Membaca diposisikan sebagai metode pembelajaran inovatif yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran (student-centered learning).

Secara empiris, media Bingo Membaca telah terbukti mampu mengakselerasi keterampilan membaca pada pembaca pemula melalui penyediaan pengalaman belajar yang kolaboratif dan menyenangkan [11]. Lebih jauh, penggunaan media ini memungkinkan perbaikan keterampilan membaca secara gradual melalui serangkaian aktivitas yang terstruktur dan sistematis, sehingga memfasilitasi kemajuan literasi yang berkelanjutan bagi siswa [12].

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Subjek penelitian adalah siswa kelas I MIN 4 Tebo dengan fokus pada peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui penggunaan media permainan Bingo Membaca. Setiap siklus dilaksanakan dalam dua kali pertemuan, dengan alokasi waktu 2×35 menit pada setiap pertemuan. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan media Bingo Membaca, serta

instrumen observasi dan penilaian kemampuan membaca siswa. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menerapkan pembelajaran menggunakan permainan Bingo Membaca sesuai skenario yang telah dirancang. Pada Siklus I, kegiatan pembelajaran difokuskan pada pengenalan huruf dan suku kata sederhana melalui permainan Bingo. Siswa diminta mencocokkan huruf atau suku kata yang disebutkan guru dengan kartu yang dimiliki. Namun, berdasarkan hasil observasi dan refleksi, ditemukan bahwa beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam membedakan huruf yang memiliki kemiripan bentuk serta kurang cepat dalam merespon instruksi permainan.

Berdasarkan temuan tersebut, dilakukan modifikasi tindakan pada Siklus II. Perbaikan yang dilakukan meliputi: (1) penambahan variasi visual pada kartu Bingo untuk memperjelas perbedaan huruf yang mirip (misalnya dengan warna atau penebalan bentuk tertentu), (2) pemberian contoh dan latihan awal sebelum permainan dimulai untuk memperkuat pemahaman siswa, serta (3) pengaturan tempo permainan yang lebih terstruktur agar siswa memiliki waktu cukup untuk melakukan proses identifikasi dan pencocokan. Selain itu, guru juga memberikan penguatan dan umpan balik secara langsung untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa. Melalui modifikasi tindakan tersebut, diharapkan terjadi peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa, khususnya dalam mengenali dan membedakan huruf serta mencocokkan bunyi dengan simbol secara lebih cepat dan tepat.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam studi ini terdiri atas lembar observasi aktivitas siswa dan lembar observasi aktivitas guru. Kedua instrumen disusun menggunakan skala penilaian berbasis indikator yang disesuaikan dengan peran masing-masing subjek dalam pembelajaran. Lembar observasi aktivitas siswa memiliki skor maksimal 16, yang diperoleh dari jumlah indikator yang diamati sebanyak 4 aspek utama, yaitu perhatian, partisipasi, kerjasama, dan respon terhadap media Bingo Membaca. Setiap indikator dinilai menggunakan skala 1–4, sehingga total skor maksimum yang dapat dicapai siswa adalah 16. Sementara itu, lembar observasi aktivitas guru memiliki skor maksimal 20, yang berasal dari 5 indikator utama, meliputi perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, penggunaan media, pengelolaan kelas, dan evaluasi pembelajaran. Setiap indikator juga dinilai menggunakan skala 1–4, sehingga total skor maksimum untuk aktivitas guru adalah 20. Perbedaan skor maksimal antara instrumen siswa dan guru disebabkan oleh perbedaan jumlah indikator yang diamati, bukan perbedaan skala penilaian. Dengan demikian, meskipun keduanya menggunakan skala Likert yang sama, bobot total skor berbeda karena kompleksitas peran yang diukur pada masing-masing instrumen.

Teknik pengumpulan data diimplementasikan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi difokuskan untuk mengevaluasi partisipasi aktif siswa serta efikasi kinerja guru selama proses pembelajaran berlangsung. Tes digunakan untuk mengukur kompetensi literasi dasar, meliputi aspek fonetik (pengenalan abjad), sintesis suku kata, serta deksripsi kata-kata sederhana. Selain itu, teknik dokumentasi diimplementasikan untuk menghimpun bukti visual dan arsip pendukung yang relevan dengan jalannya penelitian. Instrumen yang digunakan mencakup lembar observasi aktivitas siswa, lembar observasi kinerja guru, serta instrumen tes kemampuan membaca fundamental.

Analisis data diimplementasikan dengan memadukan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif

dianalisis berdasarkan hasil observasi, sementara data kuantitatif diolah menggunakan statistik deskriptif persentase dengan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase keberhasilan

f = jumlah siswa yang mencapai ketuntasan

N = jumlah total siswa

Indikator keberhasilan penelitian ini ditetapkan apabila minimal 75% dari total subjek penelitian mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan. Penetapan tolok ukur ini diharapkan bersifat realistik serta mampu merepresentasikan kebutuhan pembelajaran yang inklusif sesuai dengan kondisi faktual di lapangan.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini diimplementasikan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Tebo dengan mengadopsi metodologi Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Pendekatan ini merupakan suatu investigasi sistematis yang diimplementasikan melalui observasi partisipatif dan refleksi empiris secara langsung di lingkungan kelas, dengan urgensi utama untuk mengoptimalkan kualitas pedagogis serta meningkatkan efikasi proses pembelajaran. Menurut Rahayu et al., (2025), guru yang rutin melakukan penelitian tindakan kelas cenderung memiliki kemampuan berpikir kritis serta mampu menemukan solusi atas kesulitan yang dialami siswa. Maka dari itu, PTK menjadi sarana yang efektif untuk mendorong inovasi, meningkatkan mutu pengajaran, serta memperbaiki hasil belajar siswa dikelas. Sedangkan menurut (Mutamimah, 2024) di sisi lain, menjelaskan bahwa penelitian tindakan kelas (PTK) adalah bentuk penelitian yang reflektif dan diimplementasikan secara mandiri oleh guru untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran, mengembangkan kurikulum, dan menunjang kualitas pendidikan. Temuan ini didukung dengan [15], yang menunjukkan bahwa PTK sanggup meningkatkan kompetensi guru dan kualitas pembelajaran. Fokus dari riset ini adalah untuk memperkaya keterampilan membaca pada siswa kelas 1 melalui penerapan media Bingo Membaca.

Berdasarkan hasil observasi awal, kemampuan membaca permulaan siswa masih tergolong rendah. Sebagian besar siswa belum mampu membaca dengan lancar, masih terbata-bata dalam membaca suku kata dan kata sederhana, serta kesulitan membedakan huruf yang memiliki kemiripan bentuk seperti b-d dan p-q. Selain itu, minat dan motivasi belajar siswa juga masih rendah, ditandai dengan kurangnya keaktifan dan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi ini muncul akibat penerapan metode pengajaran tradisional yang masih berlangsung dan keterbatasan variasi media yang menarik [16]. Hal ini didukung dengan pendapat [17] yang menyebutkan bahwa penggunaan alat bantu pembelajaran yang sesuai bisa meningkatkan partisipasi dan kemampuan belajar siswa.

Guru biasanya menyusun pembelajaran mereka dengan pendekatan konvensional yang berfokus pada pengajaran dari guru dan menggunakan media sederhana seperti huruf tempel. Kondisi ini menjadikan kelas terasa membosankan dan kurang interaktif. Sebagai hasilnya, siswa cenderung bersikap pasif dan jarang terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini didukung dengan hasil penelitian [18], yang mengindikasikan bahwa pemanfaatan materi pembelajaran yang tidak optimal dapat

menghasilkan pencapaian belajar yang kurang baik sehingga membuat hasil belajar siswa rendah.

Hasil observasi terhadap 20 siswa menunjukkan bahwa tingkat keterlibatan siswa masih rendah, dengan rata-rata skor 6,20, dari skor maksimal 16 atau sebesar 38,75%, dengan kriteria kurang. Aspek perhatian tergolong cukup, namun partisipasi, respons membaca, dan kemampuan mengenal huruf masih berada pada kategori kurang. Dalam kondisi tersebut, penting untuk memiliki metode belajar yang lebih menarik dan interaktif. Dengan demikian, penerapan media Bingo Membaca bertujuan untuk mendukung peningkatan minat, partisipasi aktif, dan keterampilan membaca siswa kelas satu di MIN 4 Tebo.

Tabel 1. Penilaian Kemampuan Siswa Pra Siklus

No	Aspek Yang Diamati	Rata Rata	Persentase	Kriteria
1.	Perhatian terhadap pembelajaran	1,75	43,75%	Cukup
2.	Partisipasi dalam kegiatan	1,55	38,75%	Rendah
3.	Respons terhadap membaca	1,55	38,75%	Rendah
4	Kemampuan mengenal huruf/kata	1,35	33,75%	Rendah
	Total	6,20	38,75%	Rendah

Dengan demikian, temuan menegaskan bahwa kondisi literasi di kelas tersebut masih tergolong rendah, karena lebih banyak siswa yang kesulitan daripada siswa yang sudah mahir membaca dengan Lebih dari separuh jumlah siswa berada dalam kategori "kurang". Secara spesifik, ini berarti mayoritas siswa masih belum mampu membaca kata atau kalimat sederhana dengan lancar. Mereka mungkin masih mengeja huruf demi huruf, sering salah melafalkan kata, atau membutuhkan waktu yang sangat lama untuk memahami teks pendek. Kurang dari setengah jumlah siswa yang dikategorikan "baik". Ini menunjukkan bahwa hanya sebagian kecil siswa yang sudah memiliki kemampuan membaca sesuai dengan ekspektasi atau standar yang diharapkan di tingkat kelas tersebut.

1. Siklus 1

Berdasarkan pelaksanaan tindakan pada Siklus I, terlihat adanya peningkatan baik, dari peningkatan kemampuan membaca siswa maupun aktivitas pembelajaran pada siswa. penggunaan media Bingo Membaca dapat menjadikan suasana pembelajaran yang lebih menghibur maupun interaktif dibandingkan dengan kondisi pra siklus.

Implementasi Siklus I dilaksanakan dalam dua pertemuan intensif selama satu minggu, dengan mengikuti alur prosedural sistematis yang mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, serta refleksi. Pada tahap awal yaitu perencanaan, peneliti melakukan persiapan komprehensif berupa penyusunan modul ajar, perancangan media *Bingo Membaca*, pengadaan kartu huruf dan kata, serta perumusan soal tes membaca dan lembar observasi aktivitas siswa sebagai instrumen evaluasi. Keseluruhan persiapan ini dirancang untuk memastikan bahwa setiap tahapan tindakan di kelas dapat terukur secara akurat dan berjalan sesuai dengan alur penelitian tindakan yang telah ditetapkan.

Pelaksanaan tindakan diimplementasikan dalam dua pertemuan. Pada pertemuan pertama, guru memperkenalkan aturan permainan Bingo dan melatih siswa mengenal huruf serta suku kata. Pada pertemuan kedua, siswa mulai membaca kata

seederhana pada papan bingo dengan bimbingan guru. Kegiatan yang serupa dengan (Lihayat & Maulana El Yunusi, 2024; Jannah et al., 2025) melalui permainan bingo dapat membantu siswa mengenal suku kata melalui aktivitas permainan yang menarik.

Pada Siklus I, perlu dibedakan antara hasil observasi aktivitas siswa dan hasil tes kemampuan membaca. Berdasarkan lembar observasi, aktivitas siswa dalam pembelajaran menunjukkan peningkatan yang cukup baik, yang tercermin dari rata-rata persentase indikator aktivitas yang mencapai kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa siswa mulai terlibat dalam proses pembelajaran, meskipun belum sepenuhnya optimal.

Namun demikian, hasil tes kemampuan membaca menunjukkan capaian yang berbeda. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar masih berada pada kategori sedang, yang mengindikasikan bahwa peningkatan aktivitas belum sepenuhnya diikuti oleh peningkatan kemampuan membaca secara merata. Dengan kata lain, meskipun siswa sudah mulai aktif dan terlibat dalam permainan Bingo Membaca, sebagian dari mereka masih mengalami kesulitan dalam mengenali dan membedakan huruf secara tepat.

Perbedaan ini menunjukkan bahwa aktivitas belajar yang tinggi tidak secara otomatis berbanding lurus dengan hasil belajar, terutama pada tahap awal penerapan tindakan. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan pada Siklus II yang tidak hanya meningkatkan keaktifan siswa, tetapi juga lebih menekankan pada penguatan pemahaman, khususnya dalam aspek diskriminasi huruf dan kecepatan mengenali simbol bunyi.

Tabel 2. Aktivitas siswa siklus 1

No	Observasi Aktivitas Siswa	Skor	Persentase	Kategori
1.	Antusiasme	3,00	75,00%	Baik
2.	Kerjasama	2,00	50,00%	Cukup
3.	Keaktifan	3,00	75,00%	Baik
4.	Kemampuan membaca	3,00	75,00%	Baik
	Jumlah	11,00	68,75%	Cukup

Refleksi Siklus 1

Permainan bingo memberikan dampak positif pada perkembangan kemampuan membaca permulaan bagi siswa. Kenaikan klasikal kelas terlihat dari 38,75%, (kategori Rendah) pada tahap awal dan meningkat menjadi 68,75%, (kategori cukup) pada siklus pertama. Membuktikan adanya dampak positif dari tindakan yang diberikan, Namun, ada sejumlah siswa yang masih belum dapat berpartisipasi secara efektif dalam kegiatan tersebut. Oleh sebab itu, perlu diimplementasikan perbaikan strategi, seperti menyederhanakan instruksi permainan, membentuk kelompok secara heterogen, serta menambah waktu pelaksanaan permainan.

2. Siklus II

Pada pelaksanaan Siklus II, partisipasi siswa dalam proses pembelajaran menunjukkan peningkatan yang signifikan. Hal ini tercermin dari rata-rata skor aktivitas siswa yang mencapai 13,30 dari skor maksimum 16, dengan persentase sebesar 83,13%, nilai ini merepresentasikan tingkat keaktifan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung, yang meliputi aspek perhatian, keterlibatan dalam permainan Bingo Membaca, serta kerjasama dalam kelompok.

Berbeda dengan data aktivitas tersebut, hasil evaluasi pembelajaran menunjukkan bahwa sebanyak 17 peserta didik telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dengan

persentase ketuntasan klasikal sebesar 85%, persentase ini mengacu pada capaian hasil belajar siswa dalam kemampuan membaca permulaan setelah mengikuti pembelajaran.

Dengan demikian, penting untuk dibedakan bahwa angka 83,13%, merupakan indikator rata-rata skor aktivitas siswa selama proses pembelajaran, sedangkan angka 85%, menunjukkan persentase ketuntasan klasikal hasil belajar siswa. Pemisahan ini menegaskan bahwa peningkatan tidak hanya terjadi pada keterlibatan siswa dalam proses, tetapi juga berdampak pada hasil belajar yang dicapai.

Temuan empiris ini diperkuat oleh studi Evy et al. (2022) yang mengemukakan bahwa integrasi permainan *Bingo* mampu menstimulasi partisipasi aktif peserta didik secara signifikan dalam lingkungan kelas. Melalui mekanisme pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, media ini terbukti mampu mengeliminasi kejenuhan siswa dalam proses belajar. Selain itu, pendekatan tersebut secara efektif dapat memicu peningkatan motivasi intrinsik siswa, sehingga proses perolehan keterampilan membaca menjadi lebih optimal.

Tabel 3. Aktivitas Siswa Siklus II

No	Observasi Aktivitas Siswa	Nilai	Persentase	Kategori
1.	Antusiasme	3,45	86,25%	Sanagat baik
2.	Kerjasama	3,10	77,50%	Baik
3.	Keaktifan	3,50	87,50%	Sangat baik
4.	Kemampuan membaca	3,25	81,25%	Sangat baik
	Jumlah	13,30	83,13%	Sangat baik

Refleksi Siklus II

Implementasi permainan *Bingo* terbukti memberikan signifikansi positif terhadap akselerasi literasi siswa pemula. Keberhasilan ini terkonfirmasi melalui capaian ketuntasan klasikal yang mencapai 83,13%, yang mengklasifikasikan tingkat keberhasilan penelitian ke dalam kategori sangat baik. Di luar capaian kuantitatif tersebut, metode ini secara kualitatif mampu menstimulasi motivasi, antusiasme, serta afeksi kepercayaan diri siswa. Meskipun sempat ditemui hambatan teknis pada siklus awal, efikasi pembelajaran berhasil dioptimalkan melalui perbaikan pendekatan yang lebih komunikatif serta diversifikasi mekanika permainan, sehingga tujuan instruksional dapat terlampaui secara efektif.

3. Analisis Perbandingan Kemampuan Membaca Siswa dari Pra Siklus ke Siklus II

Peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa, hasil observasi yang diperoleh selama penelitian menjadi dasar dalam menganalisis temuan penelitian pada setiap tahapan tindakan. Penilaian difokuskan pada empat aspek utama, yaitu:

- Antusiame siswa dalam mengikuti pembelajaran.
- Kerjasama dalam kegiatan kelompok.
- Keaktifan dalam proses pembelajaran
- Kemampuan membaca kata dan kalimat sederhana

Adapun ringkasan peningkatan kemampuan membaca siswa pada setiap tahapan adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Ringkasan Perkembangan Kemampuan Membaca Siswa

Tahapan	Rata Rata Skor	Persentase KKM	Kategori	Siswa Tuntas	Kriteria
Pra siklus	6,20	38,75%	Rendah	9 siswa	45%

Siklus I	11,00	68,75%	Cukup	13 siswa	65%
Siklus II	13,30	83,13%	Sangat baik	17 siswa	83%

Merujuk pada Tabel 4. terobservasi adanya eskalasi yang signifikan terhadap kompetensi membaca permulaan siswa pada setiap tahapan penelitian, mulai dari kondisi awal (pra-siklus) hingga berakhirnya siklus II. Secara akumulatif, data menunjukkan progresivitas yang stabil dan konsisten. Pada fase pra-siklus, tingkat keberhasilan literasi siswa hanya berada pada angka 38,75%, yang diklasifikasikan ke dalam kategori rendah.

Pasca-implementasi intervensi pada siklus pertama, persentase keberhasilan mengalami peningkatan menjadi 68,75%, dengan kategori cukup. Tren positif ini terus berlanjut hingga mencapai 83,13%, pada siklus kedua, yang menempatkan capaian tersebut ke dalam kategori sangat baik. Secara komprehensif, tercatat kenaikan sebesar 44,38%, dari kondisi awal menuju akhir siklus kedua. Signifikansi peningkatan ini mengonfirmasi efektivitas intervensi pedagogis yang diterapkan dalam mengakselerasi keterampilan membaca dasar siswa. Temuan empiris ini selaras dengan studi yang dikemukakan oleh [21], yang menegaskan bahwa integrasi permainan edukatif merupakan instrumen yang sangat efektif dalam menstimulasi dan mengoptimalkan kemampuan literasi awal siswa.

Jika dilihat dari jumlah siswa, hanya 9 dari 20 peserta didik (45%) yang berhasil memenuhi tujuan pembelajaran di tahap awal, sementara 11 siswa (55%) masih menghadapi tantangan dalam membaca. Temuan ini didukung dengan penelitian M.Yusman dkk. (2023), yang mengungkapkan bahwa terdapat siswa di sekolah dasar dari sisi mengeja kata ataupun mengenali huruf masih kesulitan. Setelah penerapan intervensi di siklus pertama, jumlah siswa yang berhasil memenuhi tujuan pembelajaran meningkat menjadi 13 siswa (65%), sedangkan dari jumlah siswa tersebut masih terdeteksi 7 siswa (35%), perlu bimbingan untuk lebih meningkat. Selanjutnya di bagian siklus II tercapai ketuntasan dari jumlah siswa yang meningkat, tercapai hingga 17 peserta didik(85%), dalam keseluruhan.

Ketuntasan belajar siswa di ukur berdasarkan kreteria ketuntasan minimal yang sudah di tetapkan dalam proses pembelajaran yaitu pada angka 75%, pada tahap awal sebanyak jumlah siswa yang tertera belum berhasil mencapai nilai KKM, sehingga kemampuan membaca permulaan mereka masih tergolong rendah. Setelah tindakan pembelajaran dilaksanakan pada siklus I terjadi peningkatan jumlah siswa yang mampu mencapai KKM, meskipun belum seluruhnya tuntas secara klasikal.

Pada siklus II, sebagian besar siswa telah berhasil memenuhi kreteria ketuntasan minimal yang telah ditentukan. Ini terlihat terlihat dari tingkat pencapaian 85%, yang berarti telah memenuhi kriteria ketuntasan belajar secara klasikal. [23] KKM berfungsi sebagai acuan untuk mengevaluasi penguasaan materi yang di pelajari oleh siswa. Dengan demikian, penerapan media Bingo Membaca terbukti efektif tidak hanya meningkatkan hasil blajar siswa, tetapi mampu membantu siswa mencapai standar kompetensi yang diharapkan.

Keberhasilan peningkatan literasi siswa tidak terlepas dari efikasi media *Bingo Membaca* yang mentransformasi proses pembelajaran menjadi lebih dinamis, interaktif, dan rekreatif. Pendekatan berbasis permainan ini terbukti mampu menstimulasi keterlibatan aktif siswa sekaligus mengakselerasi semangat belajar mereka (Nurrohman, 2025). Melalui aktivitas kognitif yang sistematis seperti pengenalan huruf, penyelarasan

kata, serta repetisi membaca, siswa memperoleh pengalaman pembelajaran yang lebih bermakna dan mudah diakses [25]. Temuan ini selaras dengan studi terdahulu yang menegaskan bahwa integrasi media berbasis permainan, termasuk *Bingo* dan instrumen edukatif lainnya, memiliki korelasi positif terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan serta motivasi belajar peserta didik (Asiyah et al., 2022; Sofiana & Asmawati, 2022).

Berdasarkan analisis aspek penilaian, peningkatan performa siswa terpantau secara merata pada seluruh indikator, yakni antusiasme, kolaborasi, keaktifan, dan kompetensi membaca. Signifikansi peningkatan pada dimensi keaktifan dan antusiasme terbukti memiliki implikasi langsung terhadap kenaikan skor kemampuan membaca siswa; hal ini mengonfirmasi proposisi teoretis bahwa intensitas partisipasi siswa dalam proses pembelajaran berbanding lurus dengan perolehan hasil belajar. Korelasi positif ini diperkuat oleh literatur yang menyatakan bahwa partisipasi aktif serta penggunaan permainan edukatif memberikan dampak signifikan terhadap optimasi aktivitas dan capaian hasil belajar siswa (Mudak, 2023). Secara komprehensif, penggunaan media *Bingo Membaca* telah terbukti secara empiris mampu mengakselerasi kemampuan membaca permulaan siswa, yang terefleksi melalui peningkatan rata-rata nilai, kuantitas siswa yang mencapai ketuntasan, serta pemenuhan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Penelitian ini menegaskan kembali bahwa implementasi media pembelajaran yang inovatif memegang peranan krusial dalam meningkatkan kualitas proses pedagogis dan hasil belajar peserta didik di tingkat sekolah dasar.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa dari Siklus I ke Siklus II. Namun, peningkatan tersebut tidak hanya dipahami sebagai perubahan angka semata, melainkan sebagai dampak dari perbaikan tindakan pembelajaran yang dilakukan pada setiap siklus.

Pada Siklus I, kemampuan siswa masih tergolong rendah karena mereka masih berada pada tahap adaptasi terhadap penggunaan media Bingo Membaca. Selain itu, pembelajaran masih belum sepenuhnya mengakomodasi kebutuhan siswa dalam membedakan huruf-huruf yang memiliki kemiripan bentuk, seperti b-d dan p-q. Hal ini menyebabkan respon siswa terhadap permainan masih lambat dan kurang tepat, serta interaksi antar siswa dalam kelompok belum optimal.

Peningkatan yang terjadi pada Siklus II menunjukkan adanya perubahan yang signifikan sebagai hasil dari modifikasi tindakan yang dilakukan. Kenaikan pada indikator kerjasama siswa, misalnya, dipicu oleh reposisi pembentukan kelompok yang lebih heterogen sehingga siswa dapat saling membantu dalam memahami materi. Selain itu, penyesuaian kartu Bingo dengan penambahan unsur visual seperti warna dan penegasan bentuk huruf membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan diskriminasi visual terhadap huruf yang mirip. Tidak hanya itu, pengaturan tempo permainan yang lebih terstruktur serta pemberian contoh dan latihan awal sebelum kegiatan inti juga berkontribusi terhadap peningkatan keaktifan dan kecepatan respon siswa. Siswa menjadi lebih percaya diri dalam mencocokkan bunyi dengan simbol, serta lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, peningkatan hasil yang diperoleh pada Siklus II dapat disimpulkan sebagai hasil dari penerapan strategi pembelajaran yang lebih adaptif dan responsif terhadap kebutuhan siswa.

Media permainan Bingo Membaca tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana yang mampu meningkatkan keterlibatan, kerjasama, dan kemampuan kognitif siswa dalam membaca permulaan.

Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, penggunaan media Bingo Membaca dalam penelitian ini memiliki beberapa persamaan sekaligus perbedaan yang menunjukkan keunikan hasil yang diperoleh. Penelitian Ningtyas et al., (2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan Bingo kata efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui pendekatan VAKT (Visual, Auditory, Kinesthetic, Tactile). Demikian pula, penelitian Syafira et al., (2024) menemukan bahwa media papan Bingo mampu meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini melalui aktivitas bermain yang menyenangkan. Persamaan utama antara penelitian ini dengan kedua penelitian tersebut terletak pada penggunaan Bingo sebagai media pembelajaran yang bersifat interaktif dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar membaca. Ketiganya juga menekankan pentingnya unsur permainan dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga berdampak pada peningkatan motivasi belajar siswa.

Namun, terdapat perbedaan mendasar dalam fokus permasalahan dan bentuk implementasi tindakan. Penelitian Ningtyas et al. (2025) lebih menekankan integrasi pendekatan multisensori (VAKT), sedangkan penelitian Syafira et al. (2024) berfokus pada penggunaan Bingo untuk meningkatkan kemampuan membaca secara umum pada anak usia dini. Sementara itu, penelitian ini secara spesifik menargetkan permasalahan diskriminasi visual huruf yang memiliki kemiripan bentuk, seperti b-d dan p-q, yang sering menjadi kendala utama dalam membaca permulaan.

Keunikan penelitian ini terletak pada modifikasi media Bingo yang dirancang untuk memperkuat kemampuan visual-spasial siswa melalui penyesuaian kartu yang lebih kontras dan terstruktur, serta strategi pembelajaran yang adaptif antar siklus. Selain itu, adanya perbaikan tindakan berupa pembentukan kelompok heterogen dan pengaturan tempo permainan menjadi faktor kunci yang tidak secara eksplisit dibahas dalam penelitian sebelumnya. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengonfirmasi efektivitas media Bingo dalam pembelajaran membaca, tetapi juga memberikan kontribusi baru dalam bentuk strategi implementasi yang lebih spesifik untuk mengatasi kesulitan diskriminasi huruf pada siswa sekolah dasar.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan, penggunaan media "Bingo Membaca" terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca awal siswa kelas satu. Efektivitas ini terlihat dari peningkatan kualitas proses pembelajaran, khususnya terkait perhatian, kolaborasi, dan kemampuan untuk secara otomatis mengenali huruf, suku kata, dan kata-kata sederhana.

Penggunaan "Bingo Membaca" menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan interaktif, sehingga secara langsung melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Lebih lanjut, media ini mendorong kolaborasi antar siswa selama kegiatan kelompok dan membantu mempercepat proses pengenalan simbol bahasa secara lebih akurat dan percaya diri. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran berbasis permainan ini tidak hanya berdampak

pada hasil belajar tetapi juga berkontribusi pada penguatan bertahap kemampuan membaca dan menulis dasar siswa.

Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan, khususnya terkait ruang lingkup penelitian yang terbatas pada satu kelas, dan periode implementasi yang relatif singkat yaitu dua siklus tindakan. Selain itu, "Bingo Membaca" yang digunakan masih berfokus pada huruf, suku kata, dan kata-kata sederhana, artinya tidak semua aspek kemampuan membaca tingkat lanjut tercakup.

Karena keterbatasan tersebut, beberapa rekomendasi dapat diberikan. Bagi guru, "Bingo Reading" dapat digunakan sebagai strategi alternatif.

Referensi

- [1] I. Muzdalifah and H. Subrata, "Pengembangan Big book Berbasis Kearifan Lokal Untuk Pembelajaran Membaca Permulaan Di SD," vol. 8, no. 1, pp. 44–53, 2022.
- [2] M. Rosa, Marzoan, and L. Marzoan, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Permainan Bingo Membaca Untuk Siswa Kelas 1 SDN 2 Pansor Millinia Rosa, Marzoan, Lalu Marzoan STKIP Hamzar," *Ilmiah wahana pendidikan*, vol. 12, no. 3, pp. 236–244, 2026.
- [3] R. Leonardho, D. Fadhillah, and Sumiyani, "Analisis Faktor Kesulitan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1 SDN Keroncong Mas Permai Kota Tangerang," vol. 4, no. 2017, pp. 229–235, 2022.
- [4] Y. M. Gultom, F. Syahputra, and S. Syahrial, "Pengaruh Evaluasi Pembelajaran terhadap Kualitas Pembelajaran Guru di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, vol. 1, no. 3, p. 8, 2024, doi: 10.47134/pgsd.v1i3.543.
- [5] M. Huljannah Arianto, F. Sabani, E. Rahmadani, S. Sukmawaty, M. Guntur, and I. Irfandi, "Penerapan Metode Bernyanyi dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar," *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 7, no. 1, pp. 23–31, Apr. 2024, doi: 10.54069/attadrib.v7i1.711.
- [6] I. L. Salsabila, D. Nuvitalia, and M. Mudzanatun, "ANALISIS KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS II SD NEGERI SUMBEREJO 02 MRANGGEN DEMAK," *Literasi*, vol. 4, no. 2, pp. 291–305, Oct. 2024, doi: 10.26877/literasi.v4i2.20485.
- [7] T. Rahayu, A. Sutisnawati, and L. H. Maula, "Upaya Penerapan Buku Cermat Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas 1 SD," *jurnal ilmiah pendidikan dasar*, vol. 11, 2026, doi: <https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.40642>.
- [8] E. Marlina, A. Sutisnawati, and D. A. Uswatun, "Penggunaan Media Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar," *jurnal ilmiah pendidikan dasar*, vol. 10, no. September, pp. 410–424, 2025, doi: <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.29873>.

- [9] A. Karumpa and B. Syukroni, "Penerapan Media Permainan Bingo Kata untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas II UPT SD N 69 Galesong 1," *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, vol. 11, no. 02, pp. 318–328, 2025.
- [10] Filayulia, "Pengaruh Permainan Bingo Terhadap Kemampuan," *cendikia*, vol. 13, no. 4, pp. 524–534, 2026.
- [11] A. D. Ningtyas, D. Heryanto, and E. Rahmawati, "Efektivitas Metode VAKT Berbantuan Bingo Kata Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I," vol. 10, pp. 3684–3690, 2025.
- [12] Z. Syafira, E. Anesty Mashudi, and S. Nenden, "Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Menggunakan Media Papan Bingo," *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1, pp. 677–691, 2024, doi: 10.37985/murhum.v5i1.638.
- [13] A. Rahayu *et al.*, "Metode Penelitian Tindakan Kelas : Konsep , Tahapan dan Keunggulan dalam Praktik Pembelajaran," vol. 4, no. 4, pp. 828–836, 2025, doi: 10.54259/diajar.v4i4.5792.
- [14] Mutamimah, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Kartu Huruf Pada Anak TA A Usia 4-5 Tahun di TK Negeri Pembina Limpung," vol. 3, no. 1, pp. 44–61, 2024.
- [15] P. Utomo, N. Asvio, and F. Prayogi, "Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan," no. 4, pp. 1–19, 2024.
- [16] L. D. Khinanti, K. Noviana, and E. S. Anggraini, "Dampak Keterbatasan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Anak Usia 5 & 6 Tahun di TK Kartini," vol. 9, pp. 18784–18789, 2025.
- [17] L. Rahmi, R. Juliana, D. Yuisman, and U. Adilla, "Inovasi Pembelajaran Dengan Metode Belajar Bersama Alam (BBA) Guna Membangun Karakter Anak Semenjak Dini Pada Sekolah Alam Muara Bungo (Samo)," pp. 410–433, 1907.
- [18] Y. Sihombing, B. Haloho, and U. Napitu, "Problematika Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran," vol. 8, no. 2, pp. 725–733, 2023.
- [19] Lihayatus and M. Y. Maulana El Yunusi, "Metode Pembelajaran Bermain Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Di SD Al-Islam Surabaya," *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 6, no. 2, pp. 365–374, Dec. 2024, doi: 10.37216/badaa.v6i2.1490.
- [20] C. Evy, T. Widyahening, and F. F. Sufa, "Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris dengan Media Bingo Game bagi Anak Usia Dini," vol. 6, no. 3, pp. 1135–1145, 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i3.1341.
- [21] L. A. I. U. Khasanah, I. E. Ningrum, and M. M. Huda, "Pengembangan Game Edukasi Berbasis kearifan Lokal Berorientasi dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, vol. 7, no. 1, pp. 760–770, 2023, doi: 10.31004/basicedu.v7i1.4539.
- [22] M. Yusman, Muslim, and Kamasiah, "Identifikasi Kesulitan Membaca Permulaan Pada Siswa Sekolah Dasar," vol. 7, no. 1, pp. 1–6, 2023.
- [23] M. Hidayat, M. Ikhsanudin, and A. R. Ridha, "Penerapan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam Kurikulum Merdeka : Tantangan dan Solusi di Madrasah," 2025.
- [24] N. E. Fitriah, D. Dadan, and I. D. Prana, "Pengembangan Bahan Ajar Membaca Permulaan Di SD," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 10, no. September, 2025.
- [25] S. Y. Friska, A. Salahuddin, and A. Rosada, "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Game Edukasi Berbantu Canva Dalam Kurikulum Merdeka," vol. 6, pp. 134–138, 2023.
- [26] L. Sofiana and L. Asmawati, "Pengaruh Game Edukatif Mengenal Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan," vol. 6, no. 01, pp. 112–127, 2022.
- [27] E. Mudak, "Peningkatan Kemampuan Membaca dan Hasil Belajar melalui Games Kata Siswa Kelas 1 SDN Bijaesahan Tahun Pelajaran 2022/2023," *Haumeni Journal of Education*, vol. 3, no. 1, pp. 12–21, 2023, doi: 10.35508/haumeni.v3i1.10482.

