

**PENGEMBANGAN PERMAINAN BINGO KARTU KATA
(BIKAKA) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MEMBACA ANAK USIA 5-6 TAHUN**



Disusun Oleh:

NIKKEN DIAHNING ANJARMURTI

1615160069

SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Mendapatkan
Gelar Sarjana Pendidikan

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2021

PENGEMBANGAN PERMAINAN BINGO KARTU KATA (BIKAKA) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK USIA 5-6 TAHUN

(2021)

Nikken Diahning Anjarmurti

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk pengembangan permainan bingo yaitu permainan Bingo Kartu Kata (BIKAKA) dengan tujuan menjadikan permainan ini sebagai alat permainan edukatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun. Model pengembangan yang digunakan di dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang merupakan akronim dari *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluate*. Melalui prosedur pengembangan yang telah dilakukan, penelitian ini telah menghasilkan sebuah produk permainan Bingo Kartu Kata (BIKAKA) untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun. Produk permainan BIKAKA telah di uji coba dengan melibatkan *Expert Review* yang terdiri dari ahli materi dan ahli media, dan *Small Group* (Kelompok kecil) yang terdiri dari 4 anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi, permainan BIKAKA menghasilkan nilai akhir sebesar 3,5, hasil penilaian dari ahli media menghasilkan nilai akhir sebesar 3,0, dan hasil penilaian *Small Group* (Kelompok kecil) pada uji coba pertama menghasilkan nilai akhir sebesar 75% sedangkan uji coba ke dua menghasilkan nilai akhir sebesar 95%. Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli materi, ahli media, dan uji coba dengan *Small Group* (Kelompok Kecil), maka dapat disimpulkan bahwa permainan Bingo Kartu Kata (BIKAKA) layak dan sangat sesuai untuk digunakan sebagai alat permainan edukatif untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci : Permainan Bingo Kartu Kata, Kemampuan Membaca, Anak Usia 5-6 tahun.

THE DEVELOPMENT OF BINGO WORD CARD GAME (BIKAKA) TO IMPROVE READING SKILL OF 5 TO 6 YEARS OLD CHILDREN

(2021)

Nikken Diahning Anjarmurti

This research aims to produce a development product for bingo games, namely the Bingo Card Words Game (BIKAKA) with the purpose to make this game as an educational game tool that can be used to improve reading skills of 5 to 6 years old children. The model used in this study is ADDIE development model, which is an acronym for Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluate. Through the development procedures that have been done, this research has produced a Bingo Word Card Game (BIKAKA) to improve the reading skills of 5 to 6 years old children. BIKAKA game has been tested by involving Expert Reviews consisting of material experts and media experts, and a Small Group consisting of 4 children age 5 to 6 years old. Based on the result of the assessment of the material expert, the BIKAKA game yields a final score of 3,5, the result of the assessment from the media expert yields a final score of 3,0, and the result of the assessment of the Small Group in the first trial yields a final score is 75% while the second trial yields a final score is 95%. Based on the results of assessments by material experts, media experts, and trials with the Small Group, it can be concluded that the Bingo Word Card Game (BIKAKA) is feasible and very suitable to be used as an educational game tool to improve reading skills of 5 to 6 years old children.

Keyword: Bingo Word Card Game, Reading Skill, 5 to 6 years old children

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA
UJIAN/SIDANG SKRIPSI/KARYA INOVATIF**

Judul : Pengembangan Permainan Bingo Kartu Kata (BIKAKA)
untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6

Nama Mahasiswa : Nikken Diahning Anjarmurti

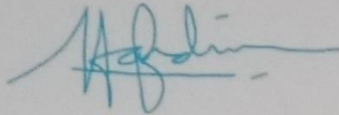
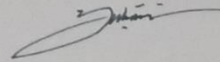
Nomor Registrasi : 1615160069

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Tanggal Ujian : 04 Januari 2021

Pembimbing I

Pembimbing II



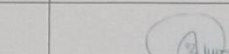


Dr. Hapidin, M.Pd

Dr. Yuliani Nurani, M.Pd

NIP. 196412061991031002

NIP. 1966077161990032001

Panitia Ujian/Sidang Skripsi/Karya Inovatif

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Sofia Hartati, M.Si (Penanggung Jawab)*		Kamis - 18-02-2021
Dr. Anan Sutisna, M.Pd (Wakil Penanggung Jawab)**		Kamis, 18-02-2021
Dr. Yuliani Nurani, M.Pd (Ketua Penguji)***		Selasa, 09 - 02 - 2021
Dr. R Sihadi W, M.Pd (Dosen Penguji 1)****		Rabu, 27-01- 2021
Hikmah, M.Pd (Dosen Penguji 2)****		Senin, 25-01-2021

Catatan:

- * : Dekan FIP
- ** : Pembantu Dekan I
- *** : Koordinator Program Studi
- **** : Dosen Penguji selain Pembimbing dan Ketua Jurusan/Program Studi

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

Nama : Nikken Diahning Anjarmurti

No. Registrasi : 1615160069

Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul "**PENGEMBANGAN PERMAINAN BINGO KARTU KATA (BIKAKA) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK USIA 5-6 TAHUN**" adalah :

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pada bulan Februari 2020 – November 2020.
2. Bukan merupakan duplikat skripsi yang pernah dibuat orang lain atau jiplakan hasil karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia bertanggung jawab akibat yang timbul jika pernyataan saya tidak benar.

Jakarta, 12 November 2020

Yang membuat pernyataan



Nikken Diahning Anjarmurti



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Nikken Diahning Anjarmurti
NIM : 1615160069
Fakultas/Prodi : Ilmu Pendidikan / PG PAUD
Alamat email : ndiahning99@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengembangan Permainan Bingo Kartu Kata (BIKAKA) Untuk mening-
katkan Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 tahun.

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta 05 Maret 2021

Penulis

(Nikken Diahning Anjarmurti
nama dan tanda tangan

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT atas berkah dan rahmat Nya lah sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Permainan Bingo Kartu Kata (BIKAKA) untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun”. Tujuan dari penyusunan skripsi ini adalah untuk memenuhi persyaratan dalam mendapatkan gelar sarjana pendidikan program studi pendidikan guru pendidikan anak usia dini fakultas ilmu pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

Penyusunan skripsi ini dapat terlaksana dengan baik berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati dan ketulusan, peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Dr. Yuliani Nurani, M.Pd selaku Koordinator Program Studi PG PAUD FIP UNJ, pembimbing akademik, sekaligus dosen pembimbing 2 yang dengan kesabaran dan kebaikannya telah meluangkan waktu untuk memberi dukungan, bimbingan, saran dan masukan dalam penyusunan proposal skripsi ini.
2. Bapak Dr. Hapidin, M.Pd selaku dosen pembimbing 1 yang dengan kesabaran dan kebaikannya telah meluangkan waktu untuk memberi dukungan, bimbingan, saran dan masukan dalam penyusunan proposal skripsi ini.
3. Seluruh dosen program studi PG PAUD FIP UNJ yang telah memberikan ilmu dan pengalamannya sehingga peneliti mendapatkan ilmu yang sangat bermanfaat bagi peneliti.

4. Mama dan Kaka Tanti, yang telah memberi dukungan mental, materi, serta nasehat bagi peneliti dan seluruh anggota keluarga peneliti yang telah mendukung peneliti untuk menyelesaikan penelitian ini.
5. Para sahabat peneliti yang telah memberikan motivasi, dukungan dan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Teman-teman PG PAUD 2016 yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang turut memberikan semangat dan dukungan bagi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Semua pihak yang telah banyak membantu, namun tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik serta saran dari berbagai pihak peneliti harapkan untuk lebih menyempurnakan penulisan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat dijadikan acuan tindak lanjut dan memberikan pengetahuan yang lebih luas kepada pembaca.

Jakarta, 12 November 2020

Peneliti

Nikken Diahning Anjarmurti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN/SIDANG SKRIPSI/KARYA INOVATIF	I
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Analisis Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	11
C. Ruang lingkup.....	11
D. Fokus Penelitian	12
E. Manfaat Penelitian.....	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
A. Kajian Bermain dan Permainan	15
1. Pengertian Bermain dan Permainan	15
2. Jenis-jenis Permainan	18

3. Tahapan Bermain Anak.....	20
B. Kajian Permainan Bingo	24
1. Pengertian Permainan Bingo	24
2. Langkah-langkah Memainkan Bingo	27
3. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Bingo.....	29
C. Kajian Kemampuan membaca	30
1. Pengertian Membaca	30
2. Tahapan Perkembangan Membaca Anak	31
3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kemampuan Membaca Anak	36
D. Kajian Penelitian yang Relevan	38
BAB III STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN	42
A. Strategi Pengembangan.....	42
1. Tujuan	42
2. Metode	42
3. Responden.....	45
4. Instrumen	47
B. Prosedur Pengembangan.....	53
C. Teknik Evaluasi	62
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	67
A. Deskripsi Produk	67
B. Karakteristik Produk	68
C. Prosedur pemanfaatan produk	70

D. Hasil Uji Coba.....	85
E. Hasil Temuan Penelitian.....	97
F. Analisis Produk Hasil Pengembangan.....	100
BAB V KESIMPULAN	113
A. Kesimpulan.....	113
B. Implikasi	114
C. Saran.....	115
DAFTAR PUSTAKA.....	118
LAMPIRAN.....	122
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	143

