



---

Received 7 November 2023

Accepted 27 November 2023

Published 28 November 2023

---

## Implementasi Media Bingo Game dalam Mengembangkan Kosa - Kata Bahasa Inggris Anak Kelompok B di TK Patriot

Ajeng Siti Nur Rahmah, Intan Permanik

*Institut Agama Islam Persis Bandung*

[ajengnrrhmh@gmail.com](mailto:ajengnrrhmh@gmail.com) , [intanpermanik@iaipibandung.ac.id](mailto:intanpermanik@iaipibandung.ac.id)

**Abstrak.** Salah satu aspek penting dalam perkembangan bahasa Inggris anak pra-sekolah adalah penguasaan kosa kata. Agar anak dapat mengembangkan kosa kata secara optimal, penting untuk memberikan mereka rangsangan yang tepat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan kosa kata bahasa Inggris melalui media Bingo Game. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas model Kurt Lewin yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Subjek dalam penelitian ini yaitu 20 anak kelompok B di TK Patriot. Pengumpulan data penelitian ini dilakukan menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif dan disajikan dalam bentuk tabel dan grafik Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada pra tindakan, presentase anak memperoleh skor hanya 25% (kurang), pada siklus I, presentase anak memperoleh skor 55% (sedang), dan pada siklus II meningkat menjadi 85% (sangat baik). Dengan demikian penggunaan media Bingo Game dalam pembelajaran bahasa Inggris dapat mengembangkan kosa kata bahasa Inggris anak kelompok B di TK Patriot

**Kata kunci :** *media bingo game, Pembelajaran, Bahasa inggris*

## **PENDAHULUAN**

Anak-anak perlu mencapai perkembangan bahasa sebagai salah satu tahapan penting dalam pertumbuhan mereka. Perkembangan bahasa pada anak usia dini melibatkan bahasa daerah, bahasa Arab, bahasa Indonesia, dan bahasa Inggris (Nurzaman, 2017). Tatan dan Yahya (2010) mengungkapkan bahwa bahasa berperan sebagai alat komunikasi, sarana berbagi makna, serta peningkatan pengetahuan intelektual, yang semuanya membantu dalam mencapai pemahaman. Krisdalaksana dalam Nurzaman dan Yasbiati juga mengemukakan bahwa bahasa berfungsi sebagai sistem lambang yang digunakan oleh masyarakat untuk berinteraksi, mengidentifikasi diri, dan berkolaborasi (Nurzaman, 2017). Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan bahasa sejak usia dini, terutama bahasa Inggris.

Bahasa Inggris merupakan bahasa asing pertama yang mulai diajarkan lebih awal di Indonesia sejak tahun sembilan puluhan, dengan tujuan untuk menerapkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan, seni, budaya, teknologi, serta hubungan internasional. Di era globalisasi saat ini, kemampuan berkomunikasi dalam bahasa asing menjadi semakin penting (Rima dan Yudi, 2019). Oleh karena itu, bahasa Inggris memiliki peran sentral dalam dunia pendidikan di Indonesia (Widyahening dan Feri, 2022).

Pentingnya bahasa Inggris sebagai bahasa asing pertama di Indonesia menuntut pengenalan bahasa Inggris sejak dini, mulai dari tingkat prasekolah hingga perguruan tinggi (Widyahening, 2022). Menurut Sommer dalam penelitian Rusiana, memulai belajar bahasa Inggris sejak dini memiliki keuntungan utama dalam membiasakan anak dengan intonasi dan suara bahasa asing. Usia 5-6 tahun, yang merupakan masa golden age, adalah waktu yang paling efektif untuk belajar berbagai keterampilan, termasuk bahasa Inggris (Nurzaman, 2022). Hal ini didukung oleh penelitian Lonigan dan lainnya dalam penelitian oleh Wahyuningsih, yang menyatakan bahwa masa golden age adalah saat yang ideal bagi anak-anak untuk mempelajari bahasa Inggris karena kemampuan perkembangan mereka pada berbagai aspek dapat dengan mudah dikuasai (Wahyuningsih, 2022).

Dalam mengenalkan kosakata bahasa Inggris kepada anak prasekolah, pendidik dapat menggunakan berbagai alat bantu atau media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan usia mereka. Media pembelajaran membantu meningkatkan efektivitas dan

efisiensi proses pembelajaran (Yanti, 2016). Secara umum, Sadiman dalam penelitian Liyana menjelaskan bahwa media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima dengan tujuan merangsang perkembangan pikiran, minat, perasaan, dan perhatian siswa selama proses belajar berlangsung (Liyana, 2016). Salah satu media pembelajaran yang sering digunakan dalam pengenalan bahasa Inggris adalah berbentuk permainan (Widyahening, 2022).

Permainan adalah pendekatan yang efektif dalam pembelajaran kosakata. Huyen dan Nga, seperti yang dikutip dalam Nuraeni dan Lube (2020) menunjukkan bahwa permainan di kelas dapat menjadi strategi yang efektif dalam mengajar kosakata. Salah satu permainan menarik untuk mengenalkan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini adalah Bingo Game. Coco dan rekan-rekan menyebutkan bahwa Bingo Game dapat dianggap sebagai permainan holistik yang membuat pemainnya menikmati proses pembelajaran (Sahnputri, 2019). Selain itu, Richardson dalam penelitian Qomariyah (2020) berpendapat bahwa Bingo dapat digunakan untuk mengajar banyak siswa dan mendorong mereka untuk belajar dan menguasai kosakata. Dengan demikian, Bingo adalah salah satu media pembelajaran yang paling cocok untuk pembelajaran kosakata bahasa Inggris karena mudah digunakan, menarik, dan mampu merangsang peserta didik untuk belajar kosakata dengan antusiasme (Qomariyah, 2020).

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi awal di TK Patriot, yang menunjukkan bahwa banyak anak kurang mengembangkan kosakata bahasa Inggris mereka karena pendidik kurang memperkenalkan bahasa Inggris dengan cara yang bervariasi. Media Bingo Game menjadi solusi alternatif yang efektif dalam mengajarkan kosakata bahasa Inggris, menghindari kejenuhan siswa terhadap media pembelajaran yang monoton. Partisipasi dan interaksi siswa juga meningkat dalam permainan ini (Widyahening, 2022), sesuai dengan temuan penelitian oleh Qomariyah dan Made (2020).

## **METODE**

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan desain penelitian model Kurt Lewin yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Tindakan dilakukan dalam bentuk siklus di mana setiap siklus terdiri dari beberapa tahapan yaitu; tahap *planning*, *Acting*, *observing*, dan *reflecting*. Jenis penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki permasalahan dalam proses pembelajaran dan mencapai hasil pembelajaran yang diharapkan. Subjek penelitian ini adalah 20 anak kelompok B di TK Patriot yang dilaksanakan pada tanggal 23 Mei – 12 Juni 2023. Objek penelitian adalah kemampuan kosakata dasar bahasa Inggris. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara. Data dianalisis secara deskriptif dan disajikan dalam bentuk tabel.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

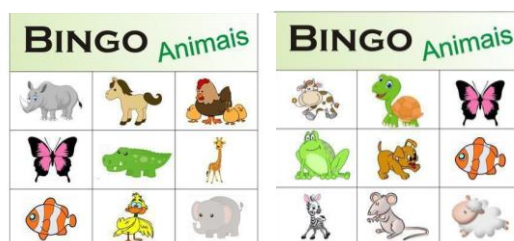
Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dilakukan dengan dua siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari tiga pertemuan. Dalam satu siklus, terdapat tiga tindakan yang mengikuti model Kemmis dan McTaggart, yaitu perencanaan, tindakan serta observasi, dan refleksi (Utami dan Rahman, 2018).

Peneliti melakukan pra tindakan pada Senin, 15 Mei 2023 hal ini dilakukan agar peneliti mengetahui kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak di kelompok B. Peneliti mengawali pembelajaran bahasa Inggris dengan mengajukan beberapa kosakata nama-nama hewan dalam bahasa Indonesia serta mengajukan pertanyaan mengenai bahasa Inggrisnya kepada anak. Beberapa kata mampu terjawab oleh anak dengan benar misalnya: “anjing – *dog*”, “kucing – *cat*”, “kupu-kupu – *butterfly*”, “singa – *lion*”, serta “ikan – *fish*”. Hal ini disebabkan kosakata yang sudah familiar bagi anak serta sering ditemui atau didengar, maka anak mudah mengingat kosakata tersebut. Walaupun masih ada kosakata yang terjawab oleh anak kurang tepat misalnya: *crocodile*, *duck*, *bird*, *tiger* serta *snake*. Hanya 5 dari 20 anak di kelompok B yang mampu menjawab. Dari observasi ini terlihat bahwa pemahaman anak terhadap pembelajaran kosakata bahasa Inggris hanya mencapai 25%.

Peneliti menyusun perencanaan tindakan sebelum melakukan penelitian tindakan kelas pada siklus I dan II. Dalam perencanaan tindakan, peneliti terlebih dahulu menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang merujuk kepada kurikulum merdeka dengan mempraktikkan media bingo game. Dalam proses perencanaan siklus I dan II saya memiliki perbedaan pada topik kegiatan yang dibahas.

Pada pelaksanaan pembelajaran mengembangkan kosakata bahasa Inggris menggunakan media bingo game terdapat langkah-langkah bermain Bingo sesuai dengan yang dipaparkan oleh Uchida, Wright, dan Amazon dalam Ermawati yakni: 1) Peneliti memberikan kartu *bingo* kepada setiap siswa. 2) Peneliti menjelaskan aturan bermain *bingo game*. 3) Peneliti menempatkan kartu master menghadap ke atas dan kartu panggil menghadap ke bawah. 4) Peneliti mengambil salah satu kartu panggil dan mengucapkannya dengan lantang sebanyak dua kali. 5) Anak-anak harus menutup gambar jika gambarnya disebut. 6) Anak-anak yang sudah menutup tiga gambar secara vertikal, horizontal, maupun diagonal harus berteriak Bingo!

Peneliti menggunakan metode yang disesuaikan dengan pendapat Mel Silberman dalam bukunya tentang pembelajaran aktif saat menggunakan media Bingo Game. Peneliti membuat gambar media bingo game tema hewan untuk pembelajaran kosakata bahasa Inggris. Gambar-gambar ini diambil dari sumber internet.



Gambar 1. Bingo game tema hewan  
(Sumber: [www.hiclipart.com](http://www.hiclipart.com))

Penggunaan media bingo game, anak menjadi lebih antusias, bersemangat, aktif, dan kreatif dalam proses pembelajaran. Mereka juga menjadi lebih percaya diri dalam mempelajari kosakata bahasa Inggris. Hal ini sejalan dengan pandangan Finch dalam Herlina bahwa pembelajaran kosakata bahasa Inggris dapat menjadi menyenangkan, menantang, berpusat pada anak, dan kooperatif serta permainan yang mudah dan menyenangkan untuk dimainkan baik secara berkelompok maupun individu (Sahnputri dan Kareviati, 2021).

Penerapan media *bingo game* dalam mengembangkan kosakata bahasa Inggris anak kelompok B di Tk Patriot dilakukan oleh peneliti dengan beberapa cara yaitu melakukan observasi, melakukan penilaian ceklis, dan pengumpulan hasil karya. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Cameron dalam Astari (2020) bahwa penilaian pengamatan/observasi, ceklis dan hasil karya adalah penilaian yang wajib dilakukan dalam pembelajaran terutama dalam pembelajaran mengembangkan kosakata bahasa Inggris.

Dari 33 kosakata dalam pelaksanaan siklus I dan siklus II terdapat 5 kosakata yang kurang berhasil dicapai oleh anak sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan pada setiap siklus. Pada siklus I, indikator yang telah ditetapkan yaitu: menyebutkan kembali beberapa kosakata bahasa Inggris sesuai gambar. Untuk kata yang rata-rata tingkat keberhasilannya paling tinggi yakni pada kata *cat (kat)*, *dog (dog)*, serta *pinguin (penguin)*, ketiga kata ini mudah diingat dan mudah diucapkan oleh anak-anak karena penyucapannya dalam bahasa Inggris dan bahasa Indonesia hampir sama. Adapun kata yang sulit dan kurang berhasil yakni pada kata *rhinoceros (rainaseres)* dan kata *hipopotamus (hipepatemes)* karena kedua kata tersebut sulit diingat dan sulit diucapkan oleh anak-anak sebab pengucapannya yang panjang.

Pada siklus II, indikator yang telah ditetapkan yaitu: menyebutkan nama hewan yang diperlihatkan dengan menggunakan bahasa Inggris dan mengajak anak untuk menunjukkan beberapa gambar yang diminta oleh peneliti. Pada indikator pertama, kata yang mendapatkan keberhasilan paling tinggi yakni pada kata *rabbit (raebit)*, *monkey (manki)* dan *giraffe (djiraf)*, karena kedua kata ini paling mudah untuk diingat dan diucapkan sebab bunyi pengucapannya hampir sama. Untuk kata yang masih kurang berhasil yaitu pada kata *rhinoceros (rainaseres)* dan kata *hipopotamus (hipepatemes)* karena kedua kata tersebut masih sulit diucapkan dan sulit diingat oleh anak-anak sebab pengucapannya yang panjang. Sedangkan dalam indikator kedua untuk gambar yang berhasil yaitu pada gambar *tiger (taige)* dan *snake (sneik)*, diketahui gambar tersebut sering anak-anak lihat dan mudah diingat kosakatanya. Adapun gambar yang kurang berhasil diingat oleh anak yaitu pada gambar *crane (kran)*, *red fox (red faks)*, dan *seals (sils)* karena ketiga gambar tersebut jarang anak-anak lihat sehingga anak-anak kurang berhasil dalam mengingatnya.

Berdasarkan pelaksanaan tindakan selama 2 siklus, ditemukan bahwa pengembangan kosakata bahasa Inggris di kelompok B TK Patriot mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut disebabkan oleh penggunaan media Bingo Game. Hasil observasi terhadap penggunaan media tersebut dapat ditemukan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Perbandingan perkembangan kosakata bahasa Inggris

	Pra-Tindakan	Siklus I	Siklus II
Persentase	25%	55%	85%

Berdasarkan data pada tabel persentase terlihat adanya peningkatan pada pengembangan kosakata bahasa Inggris anak dari tahap pra tindakan, siklus I dan siklus II. Hasil observasi pra tindakan terhadap kemampuan kosakata bahasa Inggris anak yang memenuhi kriteria sudah muncul sebanyak 5 anak (25%), pada siklus I yang memenuhi kriteria sudah muncul sebanyak 11 anak (55%), serta pada siklus II yang memenuhi kriteria sudah muncul sebanyak 17 anak (85%). Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pada siklus II sebagian besar anak mampu mengembangkan kosakata bahasa Inggris sesuai dengan kriteria yang mencapai indikator keberhasilan penelitian yaitu  $\geq 75\%$ .

Penggunaan *bingo game* bisa dijadikan sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Inggris yang efektif, terutama di TK Patriot. Harmer dalam Yanti menjelaskan bahwa media dapat digunakan untuk membantu siswa dalam belajarnya supaya dalam proses belajar mengajar dapat lebih efektif serta efisien (Yanti, 2016).

Hasil dari penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang mengungkapkan manfaat penggunaan permainan bingo dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris. Sebagai contoh, penelitian oleh Fitriani (2019) menunjukkan efektivitas metode permainan bingo dalam meningkatkan aktivitas belajar dan pemahaman kosakata bahasa Inggris pada siswa SD. Demikian pula, penelitian oleh Herlina (2015) juga menggambarkan bagaimana metode permainan bingo meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Inggris pada siswa SD.

Selain itu, penelitian Ermawati dan Trianasari (2019) pada mahasiswa semester 3 di Politeknik Negeri Banyuwangi menyoroti efektivitas permainan bingo dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris. Hasil-hasil ini memberikan landasan yang kuat untuk mengadopsi metode permainan bingo dalam konteks pendidikan awal seperti TK.

Dalam penelitian ini, permainan bingo diadaptasi dan disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan anak-anak kelompok B di TK. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode ini efektif dalam membantu anak-anak mengembangkan kosakata bahasa Inggris mereka. Seiring dengan penelitian-penelitian sebelumnya, temuan penelitian ini menekankan potensi besar dari penggunaan permainan bingo sebagai alat pembelajaran yang menarik dan efektif dalam konteks pendidikan anak usia dini.

## **SIMPULAN**

Hasil penelitian dan analisis data menunjukkan bahwa permainan Bingo Game membantu anak-anak belajar kosakata bahasa Inggris sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran dengan peningkatan kosakata bahasa Inggris yang signifikan dari 55% hingga 85% setelah menyelesaikan siklus II. Ini menunjukkan bahwa anak-anak mencapai kesuksesan dalam pengembangan kosakata bahasa Inggris anak kelompok B TK Patriot.

## **REFERENSI**

- Astari, D., et al. (2020). Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia Dini. *Jurnal Kumala Cendekia*.
- Herlina. (2015). Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Melalui Metode Permainan Bingo. *Jurnal Ilmiah VISI PPTK PAUDNI*.
- Imaniah, I. D. (2017). *Teaching English For Young Learners*. Tangerang: FKIP UMT PRESS.
- Liyana, A. K. (2019). Speaking Pyramid sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Nur Fitriani, et al. (2019). Penerapan Metode Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar dalam Pembelajaran Kosakata Benda Bahasa Inggris Kelas 4 Sekolah Dasar. *Journal: Educare*.
- Nuraeni, et al. (2020). Improving English Vocabulary Mastery Through Word Game. *Professional Journal of English Education*.
- Nurzaman. (2022). Penggunaan Permainan Pesan Gambar Berantai Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini.
- Qomariyah, S. S. (2020). Bingo Games in students' vocabulary and reading comprehension. *Jurnal EnjourMe*.
- Rima, et al. (2019). Model Pembelajaran Circuit Learning. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*.
- Sahnaputri, et al. (2021). Student's Responses Toward The Implementation Of Bingo Game With Scientific Approach In Teaching Writing Descriptive Text. *Journal: Project*.
- Setiawan. (2019). Improving Students' Vocabulary Mastery. *Jurnal Project: Professional Journal Of English Education*, 2(3), 392.
- Tatan. (2010). *Pendidikan Bahasa Indonesia*. Bandung: UPI PRESS.
- Utami, et al. (2018). Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Penguasaan Vocabulary Anak. *Jurnal PAUD Agapedia*.
- Wahyuningsih. (2019). Kreasi Lagu Anak Berbahasa Inggris (Nursery Rhymes) Sebagai Media Untuk Mengenalkan Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Thufula*.
- Widyahening, et al. (2022). Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris dengan Media Bingo Game bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Yanti, S. (2016). Improving Students' Vocabulary Mastery Through Electronic Dictionary. *Indonesian EFL Journal*.