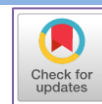


Upaya peningkatan penguasaan kosakata pada pembelajaran Bahasa Inggris melalui *Bingo Games* di sekolah dasar



Fitrotul Khasanah ^{a*}, Titi Anjarini ^b, Arum Ratnaningsih ^c

Universitas Muhammadiyah Purworejo. Jl. K.H. Ahmad Dahlan No. 3 & 6, Purworejo, 54111, Indonesia

^a fitrotulkhasanah.fk@gmail.com; ^b anjarini@umpwr.ac.id; ^c arumratna@umpwr.ac.id

* Corresponding Author.

Receipt: 10 October 2024; Revision: 3 December 2024; Accepted: 17 December 2024

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa melalui penggunaan *Bingo Games* dalam pembelajaran di SDN Pageron Purworejo. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan pendekatan kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas 5 SDN Pageron Purworejo yang berjumlah 18 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Bingo Games* terbukti signifikan dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa. Data menunjukkan rata-rata peningkatan kosakata sebesar 72.92% setelah penerapan metode permainan ini selama 1 minggu. Peningkatan kosakata bervariasi antara siswa, dengan pe-ningkatan tertinggi mencapai 90.91% dan terendah 58.82%. Hal ini menunjukkan bahwa meski-pun metode ini secara umum efektif, ada perbedaan dalam dampaknya terhadap setiap siswa. Faktor-faktor seperti keterlibatan individu, motivasi, dan pemahaman awal siswa dapat mem-pengaruhi hasil. Metode permainan ini tidak hanya membantu siswa mengingat kosakata baru, tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, *Bingo Games* mendorong interaksi antar siswa, yang berkontribusi pada pencapaian hasil belajar yang lebih baik.

Kata Kunci: Penguasaan kosakata; Bahasa Inggris; *Bingo Games*; Penelitian Tindakan Kelas; Pembelajaran berbasis permainan

Efforts to improve vocabulary acquisition in English language learning through *Bingo Games* at elementary school

Abstract: This research aims to improve students' mastery of English vocabulary through the use of *Bingo Games* in learning at SDN Pageron Purworejo. The method used is classroom action research (PTK) with a qualitative approach. This research was carried out in two cycles. The research subjects were 18 grade 5 students at SDN Pageron Purworejo. The research results showed that the use of *Bingo Games* proved significant in improving students' mastery of English vocabulary. Data shows an average increase in vocabulary of 72.92% after implementing this game method for 1 week. Vocabulary increases varied between students, with the highest increase reaching 90.91% and the lowest 58.82%. This shows that although these methods are generally effective, there are differences in their impact on individual students. Factors such as individual engagement, motivation, and students' prior understanding can influence outcomes. This game method not only helps students remember new vocabulary but also increases student involvement and motivation in the learning process. In addition, *Bingo Games* encourage interaction between students, which contributes to achieving better learning outcomes.

Keywords: Vocabulary Mastery, English, *Bingo Games*, Classroom Action Research, Game-Based Learning

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar sangat penting untuk meningkatkan kemampuan berbahasa siswa. Hal ini menjadi landasan pertama bagi pelajar untuk menguasai bahasa internasional. Peserta didik akan dikenalkan dengan keterampilan berbahasa, seperti berbicara, menyimak, membaca, dan menulis, dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris (Herlina, 2023); (N. N. K. Sari et al., 2019). Kosakata Bahasa Inggris, juga dikenal sebagai *vocabulary* yaitu komponen berbahasa yang sangat penting karena menjadi ilmu paling dasar untuk mengembangkan keempat komponen bahasa lainnya. Semua kegiatan anak bergantung pada pemahaman. Jika anak tidak memahami kosakata Bahasa Inggris dengan baik, perkembangan empat aspek bahasa lainnya akan terhambat (Daely, 2020). Kosakata menjadi dasar kemampuan berbahasa, yang mencakup membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan. Pada tingkat sekolah dasar, siswa sering kali menghadapi kesulitan dalam mengingat dan menggunakan kosakata yang dipelajari. Menurut penelitian terkini, penguasaan kosakata yang baik berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berbahasa secara keseluruhan, terutama dalam keterampilan membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan (Nation, 2022). Kosakata yang kuat juga membantu siswa memahami makna teks yang lebih kompleks dan memungkinkan mereka untuk mengekspresikan ide dengan lebih baik.

Namun, dalam praktiknya, penguasaan kosakata seringkali menjadi tantangan tersendiri, terutama di sekolah dasar yang tidak menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa utama sehari-hari. Hal ini juga terjadi di SDN Pageron Purworejo, di mana siswa menghadapi kesulitan dalam mengingat dan menggunakan kosakata baru yang diajarkan secara konvensional. Berdasarkan pengamatan siswa kelas V di SD Negeri Pageron, metode pengajaran yang hanya mengandalkan hafalan ataupun *read aloud* monoton dan kurang efektif yang menyebabkan rendahnya minat dan motivasi siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Inggris. Siswa kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Pada pembelajaran tema "*Price of Food and Drink*" saat pembelajaran hanya mencatat kemudian mengerjakan lembar kerja siswa, mereka hanya sekedar menjawab soal. Keesokan harinya, saat ditanya hal yang sama siswa sudah lupa. Metode pengajaran yang bersifat konvensional dan cenderung monoton seringkali membuat siswa kesulitan untuk memahami dan mengingat kosakata baru (Putri, 2020). Hal ini sejalan dengan temuan penelitian oleh Mustika (2021) yang menyebutkan bahwa metode pengajaran yang monoton dapat mengurangi motivasi siswa dan hasil belajar yang optimal dalam penguasaan kosakata.

Untuk mengatasi masalah ini, penggunaan metode pengajaran yang lebih interaktif dan menarik sangat dibutuhkan. Salah satu metode yang telah terbukti efektif adalah penggunaan permainan edukatif dalam proses pembelajaran. Permainan edukatif memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan memotivasi siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar (Azizah, 2019).

Salah satu metode permainan yang dapat diterapkan adalah *Bingo Games*, yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata di berbagai konteks pembelajaran bahasa. *Bingo Games* merupakan permainan yang tidak hanya menghibur, tetapi juga edukatif. *Bingo Games* telah banyak digunakan dalam pembelajaran bahasa sebagai alat bantu untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Menurut Azizah (2020), permainan ini tidak hanya membantu siswa mengingat

kosakata dengan lebih mudah, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang kompetitif dan menyenangkan. Permainan ini memungkinkan siswa untuk mengasosiasikan kata-kata dengan gambar atau makna yang relevan, sehingga memudahkan mereka dalam mengingat dan memahami kosakata yang diajarkan. Permainan ini dapat digunakan untuk memperkenalkan dan memperkuat kosakata baru secara kontekstual. Dengan menggabungkan unsur kompetisi dan kolaborasi, *Bingo Games* mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar dan memotivasi mereka untuk mengingat kosakata dengan lebih baik. Permainan ini memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang interaktif, di mana mereka dapat menghubungkan kata-kata dengan gambar atau definisi.

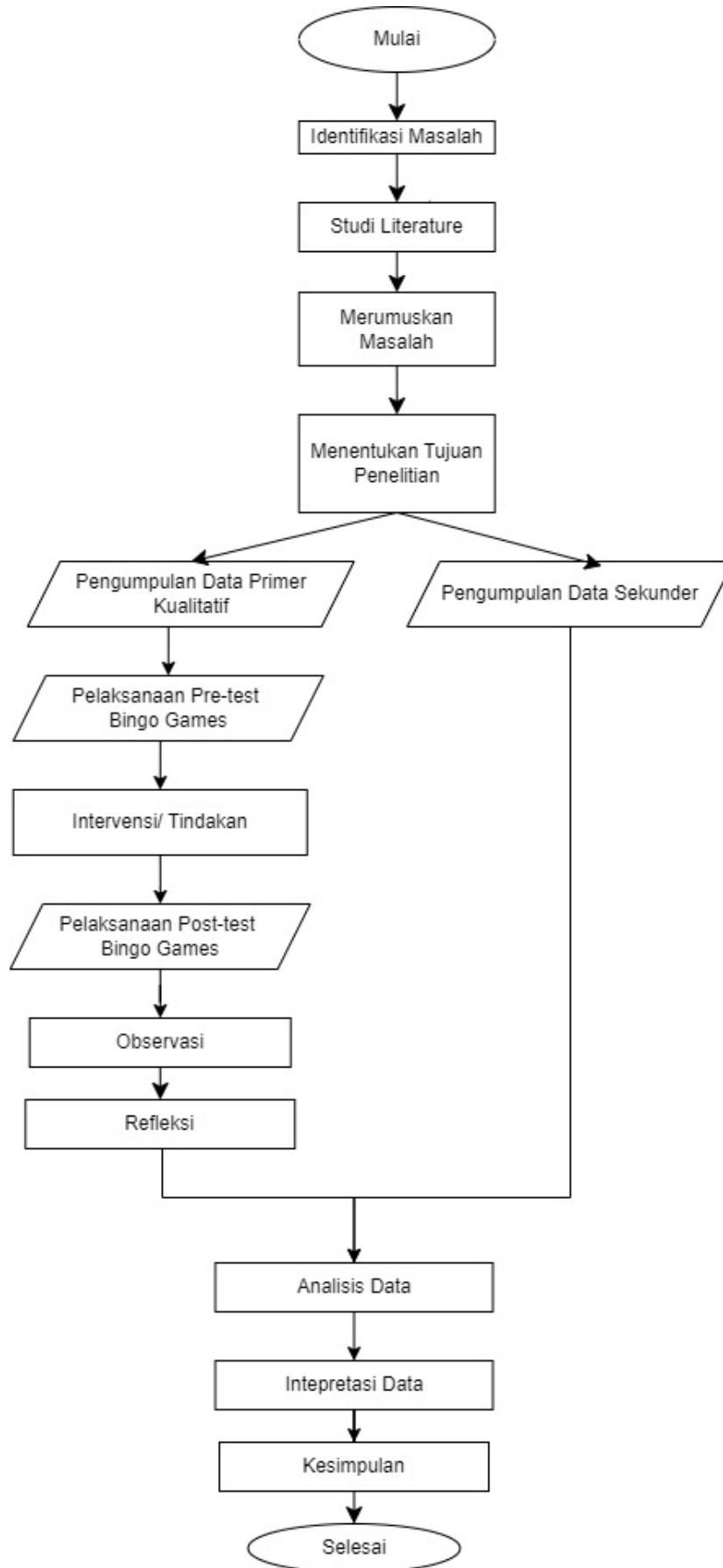
Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk mengeksplorasi sejauh mana penggunaan *Bingo Games* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa SDN Pageron Purworejo. Pendekatan ini diharapkan mampu memberikan pemahaman mendalam mengenai efektivitas penggunaan permainan dalam pembelajaran, serta memberikan wawasan praktis bagi guru dalam mengembangkan strategi pengajaran yang lebih kreatif dan efektif.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pendekatan PTK dipilih karena tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris dengan menggunakan permainan *Bingo*. PTK bukan hanya bertujuan mengungkapkan penyebab dari berbagai permasalahan pembelajaran yang dihadapi tetapi yang lebih penting lagi adalah memberikan pemecahan masalah berupa tindakan tertentu untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. Pelaksanaan PTK dimulai dengan siklus pertama yang terdiri atas empat kegiatan. Empat kegiatan tersebut diantaranya; perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi (Salim et al., 2020). Ini merupakan desain penelitian dalam penelitian ini yang terdiri dari siklus berulang. Siswa SDN Pageron Purworejo kelas V, yang terdiri dari 18 siswa, adalah subjek penelitian ini. Ada lima laki-laki dan tiga belas perempuan, berusia antara sepuluh dan dua belas tahun. Pemilihan siswa ini didasarkan pada pengamatan awal yang menunjukkan bahwa siswa menghadapi kesulitan dalam menguasai kosakata bahasa Inggris. Gambar 1 menunjukkan diagram aliran penelitian.

Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui beberapa teknik, yaitu peneliti melakukan observasi langsung terhadap proses pembelajaran dan keterlibatan siswa selama penerapan *Bingo Games*. Observasi ini bertujuan untuk mencatat interaksi siswa, tingkat partisipasi, serta perubahan perilaku dan penguasaan kosakata. Serta untuk mengetahui peningkatan penguasaan kosakata, tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) diberikan kepada siswa. Hasil tes ini digunakan untuk membandingkan tingkat penguasaan kosakata siswa sebelum dan sesudah penerapan *Bingo Games*.



Gambar 1. Diagram Alur Penelitian

Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa siklus, dan setiap siklus terdiri dari empat tahapan berikut. Pertama, perencanaan. Pada tahap ini, peneliti melakukan identifikasi masalah, studi literatur, merumuskan masalah, penentuan tujuan penelitian, hingga merancang rencana pembelajaran yang menggunakan *Bingo Games* sebagai metode pengajaran kosakata. Peneliti juga menyiapkan materi kosakata yang akan diajarkan, lembar observasi, dan instrumen evaluasi.

Kedua, tindakan/intervensi. Pada tahap ini, peneliti melaksanakan pembelajaran di kelas dengan menggunakan *Bingo Games*. Siswa diberikan lembar *Bingo* yang berisi kosakata Bahasa Inggris, dan mereka diajak berpartisipasi aktif dalam permainan sambil mempelajari kata-kata baru.

Ketiga, observasi. Selama pelaksanaan tindakan, peneliti mengamati respons siswa dan proses pembelajaran yang terjadi. Observasi ini mencakup tingkat keterlibatan siswa, kemampuan siswa dalam mengingat kosakata, serta bagaimana permainan memengaruhi suasana belajar di kelas. Peneliti juga menggunakan lembar observasi untuk mencatat perilaku siswa selama permainan berlangsung.

Keempat, refleksi. Setelah siklus pembelajaran selesai, peneliti dan guru melakukan refleksi terhadap hasil observasi dan evaluasi siswa. Pada tahap ini, peneliti menganalisis data hasil observasi dan melakukan perbaikan terhadap rencana pembelajaran untuk siklus berikutnya. Jika ditemukan kekurangan dalam penerapan *Bingo Games*, maka dilakukan modifikasi metode atau materi untuk siklus selanjutnya.

Analisis Data

Data yang diperoleh dari hasil observasi, dan tes dianalisis secara deskriptif kualitatif. Peneliti melakukan analisis tematik terhadap data observasi untuk mengidentifikasi pola-pola yang muncul terkait dengan peningkatan penguasaan kosakata siswa. Selain itu, data hasil *pre-test* dan *post-test* dianalisis untuk melihat perbandingan hasil belajar sebelum dan sesudah tindakan dilakukan. Keberhasilan penelitian ini diukur dari peningkatan skor penguasaan kosakata siswa, tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran, dan respon positif siswa terhadap penggunaan *Bingo Games*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

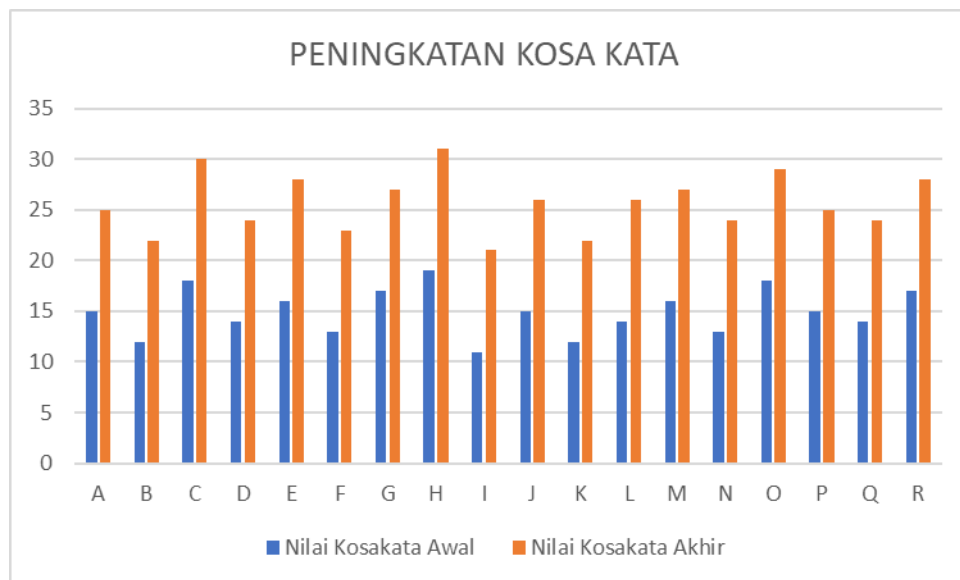
Hasil

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif *Bingo Games* dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa SDN Pageron Purworejo dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Tiga siklus tindakan kelas—perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi—digunakan untuk melakukan penelitian. Tes kosakata yang dilakukan sebelum dan sesudah *Bingo Games* menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam skor. Data ini diperoleh dari 18 siswa kelas 5 SDN Pageron Purworejo yang mengambil pendekatan *Bingo Games* untuk mengajar bahasa Inggris. Permainan *Bingo* berlangsung selama satu minggu.

Pada tes awal, rata-rata skor kosakata siswa adalah 14 sampai dengan 15 kosakata, sedangkan setelah tes akhir, rata-rata skor meningkat menjadi 25 hingga 26 kosakata. Peningkatan rata-rata siswa-siswi seluruhnya sebesar 72.92056%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa *Bingo Games* efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa.

Tabel 1. Perbandingan Nilai Kosakata dan Persentase Peningkatannya

No.	Nama	Nilai Kosakata Awal	Nilai Kosakata Akhir	Peningkatan (%)
1.	A	15	25	66.67
2.	B	12	22	83.33
3.	C	18	30	66.67
4.	D	14	24	71.43
5.	E	16	28	75.00
6.	F	13	23	76.92
7.	G	17	27	58.82
8.	H	19	31	63.16
9.	I	11	21	90.91
10.	J	15	26	73.33
11.	K	12	22	83.33
12.	L	14	26	85.71
13.	M	16	27	68.75
14.	N	13	24	84.62
15.	O	18	29	61.11
16.	P	15	25	66.67
17.	Q	14	24	71.43
18.	R	17	28	64.71
		14.94444	25.66666667	72.92056



Gambar 2. Grafik Batang Perbandingan Nilai Kosakata

Pembahasan

Efektivitas *Bingo Games* dalam Peningkatan Penguasaan Kosakata

Anak-anak di kelas 5 SD Pageron Purworejo dilatih dengan permainan *Bingo* untuk belajar kosakata bahasa Inggris dua kali, *pre-test* dan *post-test*. Dalam penelitian, 18 siswa berusia antara 10 dan 12 tahun dikumpulkan ke dalam satu kelas. Peneliti mengajukan pertanyaan sederhana dalam Bahasa Inggris tentang tema *food and drink*, *kind of taste* dan *price*. Sebelum tindakan/intervensi diambil, tingkat pemahaman awal anak tentang perolehan kosakata awal dinilai. Pada awalnya, guru di SD Pageron Purworejo hanya mengajarkan dan menghafal kosakata Bahasa Inggris untuk anak-anak.



Gambar 3. Proses Latihan Permainan Bingo

Setelah itu, peneliti menunjukkan cara bermain *Bingo*. Lalu, anak-anak diminta menghafal semua nama, rasa, dan harga makanan dan minuman yang tercantum di kartu *Bingo*. Kemudian, peneliti meletakkan kartu *Bingo* menghadap ke bawah dan kartu nama menghadap ke atas. Setelah itu, peneliti mengambil kartu nama dan mengucapkannya dua kali dengan lantang dan jelas. Anak-anak harus menuliskan dan menandai gambar yang mereka ingat ketika peneliti meminta gambar. Dengan mengoper lima kata secara diagonal, vertikal, dan horizontal, seorang anak memenangkan permainan. Jika hal itu terjadi, anak yang menang akan mengatakan *Bingo*.



Gambar 4. Pelaksanaan Permainan *Bingo* di dalam Kelas

Peneliti menggunakan dua siklus *Bingo*. Siswa diminta untuk mengerjakan kosakata Bahasa Inggris seperti nama makanan dan minuman, rasa, dan harga di tahap *pre-test*. Setelah itu dilakukan *post-test*. *Bingo* digunakan sebagai alat untuk mengajar siswa kosakata Bahasa Inggris akan menumbuhkan minat siswa dan meningkatkan pemahaman mereka tentang kosa kata Bahasa Inggris dan Indonesia. Siswa diberikan gambar acak dan menarik yang terkait dengan subjek yang telah mereka pelajari sebelumnya oleh peneliti. Setelah menebak gambar, siswa diminta untuk menceritakannya dalam Bahasa Inggris. Tema *food and drink, kind of taste* dan *price* yang dibahas peneliti pada *pre-test*, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 6 dan 7.



Gambar 5. Pelaksanaan Pre-test

Melalui kegiatan ini, peneliti ingin anak-anak berpartisipasi langsung dalam proses pembelajaran kosakata Bahasa Inggris. Anak-anak secara aktif merespon dalam Bahasa Inggris terhadap tema yang dicantumkan peneliti selama permainan *Bingo*. Dalam beberapa kasus, peneliti mungkin memberi arahan tentang cara menjawab pertanyaan. Setelah tes, anak-anak menjadi lebih tertarik pada *Bingo* dan lebih tertarik untuk belajar. Anak-anak juga menjadi lebih baik dalam mengucapkan kata-kata dalam Bahasa Inggris. Anak-anak menerima materi tes yang terdiri dari gambar berkode yang menarik; mereka diminta untuk menebak gambar-gambar tersebut dan melafalkannya dalam Bahasa Inggris.



Gambar 6. Bingo Games Tema Food and Drink, Kind of Taste



Gambar 7. Bingo Games Tema Food and Drink, Kind of Taste

Berdasarkan hasil observasi selama siklus satu pekan, terdapat peningkatan signifikan dalam keterlibatan siswa dan penguasaan kosakata. Pada siklus awal, aktivitas *Bingo Games* meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris, meskipun pemahaman kosakata baru masih terbatas. Setelah itu, terdapat peningkatan dalam penguasaan kosakata siswa yang terlihat dari kosakata yang diberikan setelah permainan. Pada akhirnya, penguasaan kosakata siswa mencapai tingkat yang lebih baik dengan pemahaman yang lebih mendalam dan kemampuan penggunaan kosakata dalam kalimat yang lebih baik. Hasil observasi menunjukkan bahwa metode *Bingo Games* berhasil mengurangi kejenuhan dalam pembelajaran bahasa Inggris dan meningkatkan motivasi siswa. Siswa juga menunjukkan respon positif terhadap penggunaan *Bingo Games*. Sebagian besar siswa merasa lebih senang dan lebih mudah mengingat kosakata baru setelah bermain *Bingo*.

Hasil penelitian *pre-test* dan *post-test* juga menunjukkan siswa mengalami peningkatan yang signifikan dalam penguasaan kosakata siswa setelah menggunakan metode *Bingo Games*. Pada tes awal, rata-rata skor kosakata siswa adalah 14 sampai dengan 15 kosa kata, sedangkan setelah tes akhir, rata-rata skor meningkat menjadi 25 hingga 26 kosa kata. Peningkatan siswa A sebesar 66.67%. Peningkatan siswa B sebesar 83.33%. Peningkatan siswa C sebesar 66.67%. Peningkatan siswa D sebesar 71.43%. Peningkatan siswa E sebesar 75.00%. Peningkatan siswa F sebesar 76.92%. Peningkatan siswa G sebesar 58.82%. Peningkatan siswa H sebesar 63.16%. Peningkatan siswa I sebesar 90.91%. Peningkatan siswa J sebesar 73.33%. Peningkatan siswa K sebesar 83.33%. Peningkatan siswa L sebesar 85.71%. Peningkatan siswa M sebesar 68.75%. Peningkatan siswa N sebesar 84.62%. Peningkatan siswa O sebesar 61.11%. Peningkatan siswa P sebesar 66.67%. Peningkatan siswa Q sebesar 71.43%. Peningkatan siswa R sebesar 64.71%.

Peningkatan rata-rata siswa-siswi seluruhnya sebesar 72.92056%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa *Bingo Games* efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Peningkatan kosakata bervariasi antara siswa, dengan peningkatan tertinggi mencapai 90.91% dan terendah 58.82%.

Bingo Games telah terbukti efektif dalam mengajar Bahasa Inggris karena mereka meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Penelitian oleh Huang dan Hsiao (2023) menemukan bahwa permainan edukatif seperti *Bingo* memiliki kemampuan untuk membuat siswa lebih termotivasi dan mendukung proses pembelajaran dengan cara yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik dan terlibat secara aktif dalam permainan.

Pengaruh Motivasi terhadap Penguasaan Kosakata

Peningkatan motivasi siswa melalui *Bingo Games* berkontribusi pada peningkatan penguasaan kosakata. Chen et al. (2022) mencatat bahwa motivasi berperan penting dalam keberhasilan pembelajaran bahasa, dan aktivitas yang melibatkan permainan dapat meningkatkan keterlibatan dan penguasaan materi. Penelitian ini mendukung temuan tersebut, di mana motivasi siswa yang meningkat berhubungan langsung dengan peningkatan skor kosakata.

Berdasarkan data yang diperoleh, terdapat peningkatan yang signifikan dalam penguasaan kosakata siswa setelah menggunakan metode *Bingo Games*. Rata-rata peningkatan kosakata adalah 72.92%. Hal ini menunjukkan bahwa permainan *Bingo Games* efektif dalam meningkatkan kosakata Bahasa Inggris siswa. Peningkatan kosakata bervariasi antara siswa dengan peningkatan tertinggi sebesar 90.91% (siswa I) dan terendah sebesar 58.82% (siswa G). Peningkatan kosakata yang tinggi pada siswa seperti siswa I mungkin disebabkan oleh keterlibatan aktif dan motivasi yang lebih tinggi selama permainan, sementara peningkatan yang lebih rendah pada siswa seperti siswa G dapat menunjukkan adanya kebutuhan untuk pendekatan yang lebih personal atau tambahan dukungan dalam memahami kosakata baru.

Implementasi dan Refleksi

Selama proses implementasi, refleksi dari setiap siklus menunjukkan bahwa adaptasi permainan untuk mencocokkan tingkat kesulitan dengan kemampuan siswa sangat penting. Henderson dan Peters (2024) mengemukakan bahwa penyesuaian dalam aktivitas permainan dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran. Oleh karena itu, penyesuaian yang dilakukan dengan berkontribusi pada keberhasilan metode ini.

Penerapan *Bingo Games* dalam pembelajaran Bahasa Inggris di SDN Pageron, Purworejo, terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Dengan peningkatan rata-rata sebesar 72,92%, metode ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dapat berdampak positif pada hasil belajar siswa. Penelitian ini memberikan wawasan bahwa inovasi dalam metode pengajaran perlu terus dilakukan untuk mendukung perkembangan keterampilan bahasa siswa, khususnya dalam pembelajaran kosakata yang menjadi dasar penting dalam penguasaan bahasa asing. Studi menunjukkan bahwa anak-anak menjadi lebih aktif, kreatif, dan percaya diri ketika mereka bermain *Bingo*. Hal ini membuat kelas lebih ramah, nyaman, dan efektif. Selain itu, kosakata dan pengucapan bahasa Inggris mereka meningkat sejak mereka belajar kata-kata Bahasa Inggris melalui media terus-menerus sebelum bermain *Bingo*. Akibatnya, mereka menjadi apatis, tidak tertarik, tidak termotivasi, dan tidak tertarik.

Bingo adalah permainan yang menarik dan menyenangkan untuk segala usia. Saat pembelajaran di SD Pageron Purworejo, permainan ini dapat digunakan sebagai alat yang efektif untuk mengajarkan kosakata bahasa Inggris karena belum pernah digunakan sebagai media sebelumnya. Permainan *Bingo* disesuaikan dengan keterampilan dan usia siswa. Sudah terbukti bahwa penggunaan ini dalam pelajaran Bahasa Inggris membantu siswa mengingat dan menggunakan kosa kata baru. Metode ini menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan interaktif yang mendorong siswa untuk menjadi lebih aktif. Tarigan, et al. (2021), menyoroti pentingnya metode permainan dalam pembelajaran Bahasa Inggris bagi anak usia sekolah. Mereka menekankan bahwa metode ini memungkinkan anak untuk belajar secara eksploratif, berkreasi, dan meningkatkan pola pikir yang baru. Salah satu permainan yang semakin populer dalam pembelajaran Bahasa Inggris adalah *Bingo*.

Beberapa peneliti juga telah menggunakan *Bingo* sebagai alat penelitian mereka. Studi ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Isna dan Febriyanita (2024), dampak positif dari *Bingo Games* juga disebutkan dalam beberapa penelitian lainnya, terutama bagi siswa sekolah tingkat dasar, menengah, dan atas, yang mencakup peningkatan kemampuan mengingat kosakata, mengeja kata dengan tepat, mengenali penggunaan kata yang sesuai, serta mengucapkan kata dengan tepat. Eviyuliawati, Hasibuan dan Nahartini (2020) menyimpulkan bahwa *Bingo Games* memiliki dampak yang cukup signifikan pada pembelajaran *describing people*. Yang erat kaitannya dengan kemampuan berbicara (*speaking skill*). Selain itu, juga dapat berkontribusi pada penguatan penguasaan *structure* kalimat Bahasa Inggris, terutama pada materi *the use of preposition of time and place* (Saadilah & Adawiyah, 2020).

Keterbatasan Penelitian

Meskipun *Bingo Games* efektif, terdapat beberapa keterbatasan, seperti keterbatasan waktu dan variasi dalam kemampuan awal siswa. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengeksplorasi efektivitas *Bingo Games* dalam konteks yang lebih luas dan dengan jumlah sampel yang lebih besar. Menurut Singh dan Ali (2023), penelitian lebih lanjut dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang aplikasi metode permainan dalam pembelajaran bahasa.

SIMPULAN

Studi ini bertujuan untuk menentukan seberapa efektif permainan *Bingo* dalam meningkatkan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas lima di SDN Pageron Purworejo. Sudah terbukti bahwa penggunaan permainan *Bingo* berkontribusi pada peningkatan kosakata Bahasa Inggris siswa. Dengan membuat pelajaran menjadi menyenangkan dan interaktif, permainan *Bingo* meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar bahasa Inggris.

Data menunjukkan peningkatan rata-rata sebesar 72,92% dalam kosakata setelah menerapkan strategi ini selama satu minggu, menunjukkan bahwa strategi ini efektif dalam membantu siswa mengingat dan menggunakan kosakata baru. *Bingo Games* meningkatkan keinginan dan keterlibatan siswa dalam belajar Bahasa Inggris karena mereka membuat pelajaran menjadi menyenangkan dan interaktif. Salah satu cara terbaik untuk membantu anak kecil belajar kosakata Bahasa Inggris adalah bermain *Bingo*. Guru dapat menggunakan media *Bingo* untuk mengenalkan Bahasa Inggris pada anak usia dini untuk mencegah anak kebosanan karena penggunaan media pembelajaran yang monoton dan berat sebelah. Menurut penelitian, siswa lebih terlibat dan

berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Peningkatan kosakata bervariasi antara siswa, dengan peningkatan tertinggi mencapai 90.91% dan terendah 58.82%. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun metode ini secara umum efektif, ada perbedaan dalam dampaknya terhadap setiap siswa. Faktor-faktor seperti keterlibatan individu, motivasi, dan pemahaman awal siswa dapat mempengaruhi hasil.

Berdasarkan temuan penelitian, disarankan agar *Bingo Games* digunakan sebagai bagian dari strategi pembelajaran bahasa Inggris di sekolah-sekolah dasar. Untuk meningkatkan efektivitasnya, disarankan agar pendidik mempertimbangkan kebutuhan individual siswa dan menyertakan variasi dalam jenis permainan untuk menjaga minat dan keterlibatan. Penelitian ini memiliki keterbatasan, seperti jumlah sampel yang terbatas dan durasi penelitian yang singkat. Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas sampel dan periode penelitian untuk mendapatkan hasil yang lebih komprehensif. Selain itu, mengeksplorasi metode permainan lainnya dan perbandingan antar metode dapat memberikan wawasan tambahan tentang strategi yang paling efektif untuk pembelajaran kosakata.

DAFTAR REFERENSI

- Azizah, R. (2019). Penggunaan *Bingo Games* dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris. *Jurnal Pengajaran Bahasa Asing*.
- Azizah, R. (2020). Efektivitas permainan *Bingo* dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 5(2), 123-130.
- Bunna, V., Fathimah, S., & Azizah, L. (2020). Media pembelajaran permainan *Bingo* dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa. In *Seminar Nasional LP2M UNM* (Vol. 89).
- Chen, L., Wu, H., & Zhang, Y. (2022). The impact of game-based learning on student motivation and learning outcomes in language education. *Journal of Educational Technology & Society*, 25(2), 56-70.
- Henderson, J., & Peters, R. (2024). Adjusting educational games to student needs: A review of effective strategies. *International Journal of Educational Research*, 112, 89-102.
- Hitari, A., & Ramli, R. (2022). Penguasaan kosakata Bahasa Inggris menggunakan permainan *Pictionary*. *Jurnal Pendidikan Sang Surya*, 8(2), 43-51.
- Huang, H., & Hsiao, T. (2023). The effectiveness of *Bingo Games* in enhancing vocabulary learning: A case study. *Language Learning & Technology*, 27(1), 34-49.
- Irawan, C., Sari, C. A., Umaroh, L., Cahyo, N. R. D., Kamila, I. P., & Al-Ghiffary, M. M. I. (2024). Pelatihan dan pendampingan peningkatan artikulasi Bahasa Inggris siswa inklusi di SLB B, C Swadaya Semarang. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(1), 8-15.
- Isna, N., & Febriyanita, R. (2024). Pengajaran ordinal dan *cardinal numbers* dengan penggunaan *Bingo Game* kepada siswa sekolah dasar. *GERVASI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 8(2), 414-424.
- Khasanah, F., & Ngazizah, N. Analisis kemampuan berpikir kritis siswa dalam menyelesaikan soal IPA kelas 3 pada Penilaian Akhir Tahun (PAT) 2023/2024. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 7, No. 3).

- Mustika, T. (2021). Pengaruh pengajaran konvensional terhadap motivasi belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Bahasa Inggris*, 9(1), 45-57.
- Nation, I.S.P. (2022). *Learning vocabulary in another language* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Nurussyifa, C. (2021). Penerapan *online Problem-Based Learning* untuk meningkatkan keterampilan menulis dan kepercayaan diri. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*, 7(1), 15-26.
- Putri, D. A. (2020). Pengaruh metode pengajaran kosakata terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*.
- Salim, Rasyid, I., & Haidir. (2020). Penelitian tindakan kelas. *Indonesia Performance Journal*, 4(5).
- Singh, R., & Ali, M. (2023). Exploring the effectiveness of game-based learning in language acquisition. *Educational Research Review*, 18(3), 124-139.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.
- Widyahening, C. T., & Sufa, F. F. (2022). Pembelajaran kosa kata Bahasa Inggris dengan media *Bingo Game* bagi anak usia dini. *Jurnal Obsesi. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1135-1145.