

**PENGARUH PERMAINAN BINGO TERHADAP PENGENALAN
KOSAKATA BAHASA INGGRIS PADA ANAK DI TAMAN
KANAK-KANAK KARTIKA 1-7 PADANG**

Ririn Marvelia Putri¹, Elise Muryanti², Rismareni Pransiska³, Tisna Syafnita⁴

PGPAUD Universitas Negeri Padang

Corresponding author:

Ririnmp21@gmail.com, elise@fip.unp.ac.id, pransiskaunp@fip.ac.id,
tisnasyafnita@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

From initial observations conducted by researchers on English vocabulary recognition skills at Kartika 1-7 Padang Kindergarten, it appears that children's English vocabulary recognition skills are still low because teachers only teach through flashcards. Therefore, educators need a variety of activities to improve children's English vocabulary recognition skills. One such activity is playing Bingo. This study aims to examine the effect of Bingo on children's English vocabulary recognition skills at Kartika 1-7 Padang Kindergarten. This study uses a quantitative method with a quasi-experimental design in the experimental and control classes. The population of this study is all children at Kartika 1-7 Padang Kindergarten in the 2025/2026 academic year. The sample was taken using purposive sampling, with class B5 as the experimental class consisting of 11 children and class B6 as the control class consisting of 11 children. The data collection technique used a test consisting of 5 statement items, and the data analysis technique used in this study was to compare the difference between the two mean values, so a T-test was performed. The data was processed using the SPSS Ver 26 For Windows application. Based on the post-test hypothesis test, the sig value (2-tailed) was $0.000 < 0.05$. Thus, there is a significant difference between the bingo game and the treatment given by the teacher on the ability to recognize English vocabulary in children. It can be concluded that the Bingo game has an effect on the ability to recognize English vocabulary in children aged 5-6 years.

Keywords: Bingo game, English vocabulary, early childhood

ABSTRAK

Dari observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai kemampuan mengenal kosakata bahasa Inggris di TK Kartika 1-7 Padang terlihat bahwa kemampuan anak mengenal kosakata bahasa Inggris masih rendah karena guru hanya mengajarkan melalui media flashcard. Maka, pendidik memerlukan kegiatan yang beragam untuk meningkatkan kemampuan mengenal kosakata bahasa Inggris pada anak. Salah satu kegiatannya adalah dengan bermain yaitu permainan Bingo. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh permainan Bingo terhadap kemampuan mengenal kosakata bahasa Inggris pada anak di TK Kartika 1-7 Padang. Metode penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis quasi eksperimen pada kelas eksperimen dan kelas kelas kontrol. Populasi penelitian ini adalah seluruh anak di TK Kartika 1-7 Padang Tahun 2025/2026. Sampel diambil dengan teknik *sampling purposive* dan kelas B5 sebagai kelas eksperimen sebanyak 11 orang dan B6 sebagai kelas kontrol sebanyak 11 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, berupa 5 butir item pernyataan dan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah membandingkan perbedaan dari dua rata-rata nilai, sehingga dilakukan uji T (T-Test). Adapun pengolahan data menggunakan aplikasi SPSS Ver 26 For Windows. Berdasarkan uji hipotesis *post-test nilai sig (2-tailed)* adalah sebesar $0,000 < 0,05$. Dengan demikian artinya terdapat perbedaan yang signifikan (nyata) antara permainan bingo dengan perlakuan yang diberikan oleh guru terhadap kemampuan mengenal kosakata bahasa Inggris pada anak. dapat disimpulkan bahwa permainan Bingo berpengaruh terhadap kemampuan mengenal kosakata bahasa Inggris pada anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci: Permainan Bingo, Kosakata Bahasa Inggris, Anak Usia Dini

A. Pendahuluan

Anak usia dini menurut NAEYC (*National Association For the Education of Young Children*) dalam Dacholfany, (2021) menyatakan bahwa anak usia dini

berada pada rentang usia 0-8 tahun, dimana pada usia tersebut seluruh aspek perkembangan sangat pesat sesuai dengan karakteristik yang dimiliki oleh tahap perkembangannya. Anak

usia dini (AUD) merupakan anak yang berada dalam rentang usia 0-6 tahun dan lebih dikenal dengan istilah *golden age*.

Pendidikan anak usia dini merupakan upaya yang berencana yang dilakukan oleh pendidik atau pengasuh anak usia 0 sampai 8 tahun dengan tujuan supaya anak mampu mengembangkan potensi yang dimiliki secara optimal (Susanto, 2021).

Menurut Frobel dalam Susanto (2021) pendidikan anak usia dini adalah fase yang sangat penting dan berharga yang dijadikan sebagai fase pembentukan dalam periode kehidupan manusia, yang mana pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya yang diajukan kepada anak sejak lahir hingga anak usia enam tahun gunanya untuk merangsang dan memaksimalkan aspek-aspek perkembangan anak.

Salah satu aspek yang perlu dikembangkan pada anak usia dini adalah aspek bahasa, dimana menurut Musfiroh (2005) aspek perkembangan bahasa anak adalah sebagai berikut: 1)

Perkembangan kosakata, pada saat anak memasuki usia taman kanak-kanak anak telah menguasai sekitar 3000 kata yang meliputi nominal (kata benda), verba (kata kerja), adjektif (kata sifat) dan kata fungsi. 2) perkembangan struktur, mengikuti angka tahun pertumbuhannya.

Menurut Lubis, (2018) tujuan pengembangan kemampuan berbahasa anak adalah agar anak mampu untuk mengolah kata dengan lengkap, dimana anak dapat mengekspresikan kata-katanya dalam bahasa tubuh sehingga dapat dipahami oleh orang lain, agar anak mengerti perkataan yang ia dengar dan ucapkan serta anak juga dapat mengartikan dan menyampaikan secara utuh kepada orang lain, dan juga agar anak dapat berargumentasi melalui kata-kata yang diucapkannya.

Bahasa Inggris merupakan bahasa Internasional atau *lingua franca* dalam keudukannya di dunia. *Lingua franca* artinya adalah bahasa yang digunakan untuk berkomunikasi diantara sekumpulan orang yang berbeda di dunia (S.R., 2019).

Mengenalkan bahasa Inggris pada anak usia dini menurut Penfield dalam Dewi (2020) anak usia dini adalah masa yang tepat untuk diberikan stimulasi bahasa selain bahasa ibu. Karena anak berada pada usia emasnya otak anak sedang optimal untuk menerima stimulus melatih kemampuan bahasa asing.

Dalam mengenalkan bahasa Inggris pada anak usia dini dimulai dari mengenalkan kosakata terlebih dahulu. Menurut Cameron (2001) penguasaan kosakata akan mempengaruhi keterampilan berbicara, membaca, menulis, maupun mendengarkan. Dengan memiliki kosakata yang cukup, anak akan lebih mudah memahami bahasa Inggris secara utuh.

Pengenalan kosakata Bahasa Inggris dapat dilakukan dengan berbagai macam cara melalui membaca, mendengarkan dan menonton (Marlianingsih, 2016). Pada umumnya anak lebih cepat belajar kata-kata atau kosakata bila ditunjang dengan alat yang mendukung, misalnya permainan, gambar, objek serta suara. Pembelajaran kosakata

dan tata bahasa Inggris akan lebih baik bila dalam konteks yang berkaitan dengan dunia anak, agar mudah dipraktekkan atau untuk berkomunikasi.

Berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan di Taman Kanak kanak Kartika 1-7 Padang anak sudah mulai dikenalkan dengan kosakata bahasa Inggris namun peneliti menemukan bahwa banyak anak yang masih mengalami kesulitan dalam mengenal dan mengingat kosakata dasar bahasa Inggris. Hal ini terlihat dari rendahnya partisipasi aktif anak saat pembelajaran bahasa Inggris berlangsung, serta keterbatasan media pembelajaran yang digunakan oleh guru yang cenderung monoton dan kurang menarik perhatian anak. Kondisi ini berdampak pada kurangnya motivasi dan minat belajar anak terhadap bahasa Inggris. Oleh sebab itu, diperlukan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, salah satunya dengan menggunakan permainan edukatif seperti Bingo, yang diyakani dapat membantu meningkatkan pengenalan

kosakata bahasa Inggris secara lebih efektif dan menyenangkan bagi anak di Taman Kanak-kanak Kartika 1-7 Padang.

Metode bermain adalah salah satu metode yang bisa digunakan oleh guru dalam pembelajaran. Menurut Yulsyofriend (2013) bermain adalah sebuah media yang sangat penting bagi proses berpikir anak. bermain membantu perkembangan kognitif anak. Bermain memberi kontribusi pada perkembangan intelektual atau kecerdasan berikir dengan membukakan jalan menuju berbagai pengalaman yang tentu saja memperkaya cara berpikir mereka.

Bingo pada dasarnya adalah permainan sederhana yang memberikan kesempatan bagi para pemainnya untuk mendengar dan mencari informasi sederhana (menjawab soal dan pertanyaan) dan menandainya pada papan pemain masing-masing tanpa mengubah informasi atau menggunakan kemampuan kognitif seperti pemecahan masalah, berpikir kritis, dan lain

sebagainya. Bingo merupakan permainan tabel bernomor dimana anak-anak yang mampu menjawab pertanyaan dalam lima baris secara horizontal, vertikal, atau diagonal akan menang dan mendapat poin (Silberman, 2021).

Penelitian ini penting karena melalui kegiatan ini anak dapat bereksplorasi, bereksperimen, dan termotivasi berfikir kritis dengan mencoba sesuatu yang baru bagi anak. Seperti memecahkan sebuah teka-teki yang mana anak belum pernah melakukan sebelumnya dan melatih kemampuan kognitif anak untuk menjawab pertanyaan dari kartu pertanyaan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen yang dirancang sebagai *Quasi Experiment*. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun melalui permainan Bingo. Penelitian ini dilakukan di Taman Kanak-kanak Kartika 1-7 Padang dengan populasi yang meliputi semua anak di sekolah tersebut. Metode pengambilan sampel yang digunakan

adalah *Purposive sampling*, mencakup kelas B5 dan B6, masing-masing terdiri dari 11 anak. data dikumpulkan melalui tes yang berisi 5 item pertanyaan. Analisis data meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis yang dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 26. Tahapan penelitian meliputi: 1) tahap persiapan, 2) tahap pelaksanaan, dan 3) tahap penyelesaian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian tentang pengaruh permainan bingo terhadap pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak di Taman Kanak-kanak Kartika 1-7 Padang menghasilkan temuan yang dapat dilihat pada analisis data berikut.

Tabel 1. Perbandingan *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Kelompok Eksperimen				Kelompok Kontrol			
Nama	Pre Test	Post Test	Selisih	Nama	Pre Test	Post Test	Selisih
A	6	18	12	HN	9	11	2
AL	9	20	11	NL	8	16	8
M	8	19	11	BL	11	15	4
P	10	20	10	G	10	14	4
CH	7	17	10	AQ	7	12	5
CI	10	16	6	AR	6	15	9
AZ	9	18	9	MK	9	17	8
RF	8	17	9	AZ	8	14	6
OM	11	18	7	AF	6	13	7
HS	7	17	10	NI	8	14	6
SJ	12	19	7	AB	9	15	6
Jumlah	97	199	102	Jumlah	91	156	65
Rata-rata	8,81	18,09	9,27	Rata-rata	8,27	14,18	5,9

Berdasarkan tabel di atas, data dilihat bahwa secara umum terdapat

peningkatan pada kelas eksperimen dengan skor *pre-test* 97 dan *post-test* 199. Rata-rata untuk kelas eksperimen pada *pre-test* adalah 8,81 dan pada *post-test* 18,09. Di kelas eksperimen, terdapat peningkatan dalam kemampuan mengenal kosakata bahasa Inggris pada anak usia 5-6 tahun melalui permainan bingo.

Tabel skor keseluruhan pada kelas kontrol meningkat dari 91 pada *pre-test* menjadi 156 pada *post-test*, dengan rata-rata dari 8,27 menjadi 14,18. Hal ini menunjukkan bahwa baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen sama-sama mengalami peningkatan, namun skor kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Guna mengetahui apakah data berdistribusi normal, dilakukan uji normalitas. Hasil perhitungan uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Uji Normalitas

Tests of Normality								
kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk				
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.		
hasil pre-test kelas eksperimen	.127	11	.200*	.973	11	.914		
post-test kelas eksperimen	.164	11	.200*	.934	11	.448		
pre-test kelas kontrol	.158	11	.200*	.949	11	.635		
post-test kelas kontrol	.185	11	.200*	.966	11	.846		

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil uji normalitas di atas menunjukkan bahwa jumlah data (N) pada kelas kontrol dan kelas eksperimen masing-masing adalah 11. Nilai signifikansi Shapiro-Wilk untuk *post-test* kelas eksperimen adalah 0,448 sedangkan untuk *pre-test* kelas kontrol adalah 0,635. Berdasarkan kriteria uji normalitas, data dianggap berdistribusi normal jika nilai signifikansi > 0,05, sedangkan jika nilai signifikansi < 0,05 maka data dianggap tidak berdistribusi normal. Berdasarkan perhitungan menggunakan uji Shapiro-Wilk, dapat disimpulkan bahwa data rata-rata berdistribusi normal karena memiliki nilai signifikansi > 0,05. Dengan demikian, data *pre-test* kelas eksperimen dan *pre-test* kelas kontrol berdistribusi normal.

Hasil perhitungan uji homogenitas disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil Based on Mean	.460	1	20	.505
Based on Median	.450	1	20	.510
Based on Median and with adjusted df	.450	1	17.928	.511
Based on trimmed mean	.460	1	20	.505

Berdasarkan tabel pengujian menggunakan SPSS 26 dapat diketahui bahwa nilai signifikansinya

adalah 0,505, karena nilai signifikansinya lebih dari 0,05 yakni $0,505 > 0,05$ sehingga data tersebut dapat dikatakan homogen. Jadi kedua kelas yang dijadikan penelitian adalah kelas yang homogen. Karena kedua kelas tersebut homogen maka dapat dikatakan suatu penelitian.

Hasil uji hipotesis pada data penelitian disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. Independent Samples Test

Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference
hasil	Equal variances assumed	.460	.505	6.009	20	.000	3.909	.650	2.552 5.266
	Equal variances not assumed			6.009	18.609	.000	3.909	.650	2.546 5.273

Berdasarkan tabel di atas diketahui nilai sig (2-tailed) adalah sebesar $0,000 < 0,05$. Dengan demikian disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan (nyata) antara permainan bingo dengan perlakuan yang diberikan oleh guru terhadap pengengalan kosakata bahasa Inggris pada anak.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal kosakata bahasa Inggris di Taman Kanak-kanak Kartika 1-7 Padang. Kelas B5 ditetapkan sebagai kelompok eksperimen yang menggunakan permainan bingo,

sedangkan kelas B6 berperan sebagai kelompok kontrol dengan menggunakan flashcard.

Setiap kemampuan anak dalam instrument penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan. Hal ini dapat dilihat pada kemampuan anak yang semakin membaik dalam peningkatan kemampuan mengenal kosakata bahasa Inggris. Instrument penelitian anak mampu Mengucapkan kosakata bahasa Inggris, Mengulang kembali kosakata yang didengar, Mengeja huruf dari kosakata, Menunjuk gambar sesuai dengan kosakata bahasa Inggrisnya, dan Mengartikan kosakata bahasa Inggris.

Permainan bingo dapat menimbulkan antusias bagi anak membuat anak lebih aktif dan menimbulkan semangat bagi anak sehingga muncul motivasi untuk mengikuti proses pembelajaran serta anak merasa senang karena permainan bingo ini baru bagi anak (Masrohah, et al., 2019).

Menurut Cameron (2001) dalam mengenalkan kosakata bagi anak usia dini ada beberapa aspek yang harus diperhatikan dalam proses pembelajaran yaitu: 1) keterampilan berbicara (memahami, mengingat, pemilihan kata dan pelafalan kata) 2)

keterampilan membaca (penguasaan kosakata, hubungan antara bunyi dan huruf) 3) keterampilan menulis (ejaan dan penggabungan huruf) 4) keterampilan belajar untuk belajar (menerka makna dari konteks, menetapkan target belajar bekerja sama dengan teman, bekerja dalam kelompok, melakukan penilaian diri, menggunakan kamus, menggunakan gambar, menggunakan pengetahuan siap, dan lain-lain).

Selain itu Cameron (2001) juga menjelaskan ada empat yang memiliki pengaruh besar terhadap penguasaan berbahasa Inggris untuk anak usia dini (English for younger learner), yaitu a) Pengucapan (pronunciation), bagaimana kata diucapkan adalah salah satu aspek yang memiliki pengaruh besar penguasaan berbahasa. b) Ejaan (Spelling), anak juga perlu mengetahui huruf dan suku kata yang membentuk kata, kata itu disebut ejaan. c) Struktur bahasa (Grammatical Change), penting mengetahui perubahan kata anak dapat memahami struktur tata bahasa. d) Makna (meaning), untuk mencari makna dari kosakata baru dapat dilakukan dengan cara menerjemahkannya dalam bahasa ibu

yang sesuai dengan materi ajar yang sedang dilaksanakan.

Hasil penelitian pada kelas eksperimen dengan menggunakan permainan bingo skor *pre-test* 97 dan *post-test* 199. Sedangkan rata-rata keseluruhan untuk *pre-test* 8,81 dan *post-test* 18,09. Pada kelas kontrol dengan menggunakan media flashcard skor *pre-test* 91 dan *post-test* 156. Sedangkan rata-rata kelas kontrol untuk *pre-test* 8,27 dan *post-test* 14,18. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan mengenal kosakata bahasa Inggris anak di kelas eksperimen dan di kelas kontrol, sehingga menunjukkan permainan bingo berpengaruh terhadap kemampuan mengenal kosakata bahasa Inggris pada anak.

E. Kesimpulan

Merujuk pada hasil analisis data pada tabel uji homogenitas, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,505. Nilai ini menunjukkan bahwa $0,505 > 0,05$, sehingga varians pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan homogen. Sementara itu, hasil analisis pada tabel uji hipotesis pada kolom sig. (2-tailed) tercatat

sebesar 0,000 yang berarti lebih kecil dari 0,05, sesuai dengan kriteria uji hipotesis, hal ini berarti terdapat pengaruh yang signifikan. Dengan demikian, hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nihil ditolak. Hasil ini menegaskan bahwa menggunakan permainan bingo berpengaruh terhadap kemampuan mengenal kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Cameron, L. (2001). Teaching Languages to Young Learners. L. Cameron. In Lynne Cameron (Ed.), Cambridge University Press. Cambridge University Press.
<https://doi.org/10.1093/elt/56.2.201>
- Dacholfany, & H. (2021). pendidikan anak usia dini menurut konsep islam. 11(1), 1–14.
http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RE_D2017Eng8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah dasar. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 2(1), 55-61

- [https://doi.org/10.31. Edukaif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 2\(1\), 55-61](https://doi.org/10.31. Edukaif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 2(1), 55-61)
- Lubis, H. Z. (2018). Metode Pengembangan Bahasa Anak Pra Sekolah. *Jurnal Raudhah*, 06(02), 1–26.
<http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/raudhah/article/view/277>
- Marlianingsih, N. (2016). Pengenalan Kosa Kata Bahasa Inggris Melalui Media Audio Visual (Animasi) Pada Paud. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(2), 133–140.
- Masrohah, K., Wiarsih, C., & Irawan, D. (2019). Penerapan Metode Permainan Bingo untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik. *Madrasah: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 11(2), 64–74.
<https://doi.org/10.18860/madrasah.v11i2.7113>
- Siberman, M. L. (2018). *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Nuansa Cendikia
- S.R., P. (2019). The role of english as a global language. *Research Journal Of English (RJOE)*, 4(1), 1–16.
- Susanto, A. (2021). *Pendidikan anak usia dini: Konsep dan teori*. Bumi Askara.
- Yulsyofriend, Y. (2013). *Permainan Membaca dan Menulis Anak Usia Dini*. Sukadina Press.