

**UPAYA MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOSAKATA  
BAHASA INGGRIS MELALUI METODE PERMAINAN *BINGO*  
PADA SISWA KELAS III SD LABORATORIUM PGSD FIP UNJ  
JAKARTA SELATAN**



**Oleh:**

**HANA NURWAHIDAH SUDRAJAT**

**1815126027**

**Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**SKRIPSI**

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Mendapatkan Gelar Sarjana  
Pendidikan

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

**2016**

## **ABSTRACT**

*Hana Nurwahidah Sudrajat. Increasing Vocabulary Comprehension Through Bingo Game of 3<sup>rd</sup> Grader Students at Laboratorium PGSD FIP UNJ South Jakarta Primary School. Undergraduate Thesis, Jakarta: The Faculty of Education, State University of Jakarta. The objective of this research is to investigate whether implementation of bingo game can increase students' vocabulary comprehension at the 3<sup>rd</sup> grader students' of Laboratorium PGSD FIP UNJ South Jakarta Primary School. This is a Classroom Action Research piece that was conducted in two cycles according the model of Kemmis and McTaggart. Subject of this research were 20 3<sup>rd</sup> grader students' from Laboratorium PGSD FIP UNJ South Jakarta Primary School. Data were collected through test instrument to measure students' level of vocabulary comprehension. There was also an observation sheet which record the activity of teacher and student in class to test the efficacy of bingo game in a teaching environment including teacher and students' activities. The instruments has been tested for its reliability and validity by lecturer from respected field. The result of this research is a significant increase in vocabulary comprehension score after the application of bingo game. In cycle 1, percentage of students who scored  $\geq 70$  are only 65% whereas in cycle 2 the score increased to 95%. The increment in students' grade of vocabulary comprehension is a direct result of the implementation of bingo game's efficacy which also increased from 65% to 85%.*

*Keywords : Vocabulary comprehension 3<sup>rd</sup> grader students', bingo game.*

## ABSTRAK

Hana Nurwahidah Sudrajat. Upaya Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Melalui Metode Permainan *Bingo* Pada Siswa Kelas III SD Laboratorium PGSD FIP UNJ Jakarta Selatan. Skripsi. Jakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, 2016. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah pemahaman kosakata bahasa Inggris dapat ditingkatkan melalui penerapan metode permainan *bingo* pada siswa kelas III SD Laboratorium PGSD FIP UNJ Jakarta Selatan. Penelitian ini berupa penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 2 siklus menurut model Kemmis dan McTaggart. Subjek dalam penelitian ini adalah 20 siswa kelas III SD Laboratorium PGSD FIP UNJ. Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen tes untuk mengukur pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa dan lembar pengamatan untuk menilai efektivitas proses penerapan metode permainan *bingo* yang meliputi aktivitas guru dan siswa. Instrumen ini sudah diuji validitas dan realibilitasnya oleh dosen ahli. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini yaitu ditunjukkannya peningkatan yang signifikan pada perolehan skor pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa setelah penerapan metode permainan *bingo*. Pada siklus I, persentase siswa yang memperoleh skor  $\geq 70$  hanya 65%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 95%. Peningkatan skor ini disebabkan oleh efektivitas proses pembelajaran yang juga meningkat melalui metode permainan *bingo* dari 65% menjadi 85%.

Kata kunci: Pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa kelas III, Permainan *Bingo*.

## **SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

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

Nama : Hana Nurwahidah Sudrajat  
NIM : 1815126027  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Program Studi : S - 1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul “Upaya Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Melalui Metode Permainan *Bingo* Pada Siswa Kelas III SD Laboratorium PGSD FIP UNJ Jakarta Selatan”:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian dan pengembangan pada bulan November 2015 – Januari 2016.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain, bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya tidak benar.

Jakarta, 24 Januari 2016

**Hana Nurwahidah Sudrajat**

## **PERSEMBAHAN**

Segala puji dan syukur selalu saya panjatkan kehadirat Allah SWT atas rahmat, karunia dan kasih sayang yang tiada putus-putusnya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan kepada kedua orangtua saya tercinta, Ajat Sudrajat S.E dan Lia Rahmalia S.Pd karena atas doa, kasih sayang, keikhlasan dan bantuannya yang begitu besar memberikan dukungan moril maupun materiil yang tiada kenal lelah sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih kepada adik-adik saya tersayang, Dita Hanifa Sudrajat dan M. Irfan Jatnika Sudrajat serta seluruh keluarga atas doa dan dukungannya.

Tak lupa saya ucapkan pula terima kasih kepada Ghidaq Umar Rajabi, teman terbaik yang senantiasa memberikan semangat, doa, dukungan dan inspirasi untuk saya. Galih Sulistyaningra rekan seperjuangan sekaligus sosok penuh inspirasi yang senantiasa menemani setiap langkah dalam menyelesaikan tugas akhir masa perkuliahan, kawan yang setia memberikan motivasi dan bantuan kala lelah dan jenuh melanda, serta kepada Murniyati, Intan Febriani, Gina Teya dan Bella Syahdila yang telah menjadi rekan-rekan terbaik dan pelipur lara selama menuntut ilmu di Universitas Negeri Jakarta. Terakhir, untuk teman-teman kelas E 2012, rekan sekaligus keluarga terbaik yang mengiringi perjuangan selama masa perkuliahan, terima kasih atas segala suka dan duka, serta tahun-tahun terbaik yang kita lalui bersama.

## MOTTO

**“Karena sesudah kesulitan itu ada kemudahan. (94:5)”**

**“Tidak ada doa dan usaha yang sia-sia.”**

***“Put your trust in Allah SWT.”***

***“Push yourself! Because, no one else going to do it for you.”***

**“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. (2:286)”**

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT Yang Maha Kuasa karena atas berkat rahmat dan hidayah-Nya yang tak terhingga peneliti mampu berjuang sampai pada tahap penyelesaian skripsi dengan judul “Upaya Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Melalui Metode Permainan Bingo Pada Siswa Kelas III SD Laboratorium PGSD FIP UNJ Jakarta Selatan.

Skripsi ini ditulis untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Universitas Negeri Jakarta dalam bidang pendidikan dasar. Peneliti menyadari sepenuhnya, terselesaikannya skripsi ini bukan semata-mata hasil kerja keras peneliti sendiri. Dukungan dari berbagai pihak telah mendorong peneliti untuk segera menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya, terutama kepada yang terhormat: (1) Ibu Dr. Sofia Hartati, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, (2) Ibu Dr. Gantina Komalasari, M.Psi selaku Wakil Dekan Bidang Pendidikan, (3) Bapak Dr. Fahrurrozi, M. Pd, selaku Ketua Prodi PGSD FIP Universitas Negeri Jakarta, (4) Ibu Dr. Herlina, M.Pd, selaku dosen pembimbing I, (5) Dra. Nina Nurhasanah, M.Pd selaku dosen pembimbing II, (6) Ibu Nidya Chandra Muji Utami, S.Pd, M.Si selaku dosen pembimbing validasi, (7) Bapak Drs. Sudjono Sukarijo, M.Pd selaku pembimbing akademik, (8) Bapak Rudi Hartono, S,Pd selaku Kepala SD Laboratorium PGSD FIP UNJ, (9) Ibu Sulasmi Wadiningsih, S.Pd selaku observer dalam penelitian.

Tidak lupa pula peneliti ucapkan terima kasih kepada Bapak dan Ibu dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu selama peneliti menempuh pendidikan di Universitas Negeri Jakarta.

Penulisan skripsi ini tidak akan dapat terselesaikan tanpa doa dan dukungan dalam bentuk moril maupun materiil dari kedua orangtua tercinta, Ayahanda Ajat Sudrajat, S.E dan Ibunda Lia Rahmalia, S.Pd. Dukungan, doa dan semangat dari kedua adikku tersayang, Dita Hanifa Sudrajat dan M. Irfan Jatnika Sudrajat. Terima kasih peneliti haturkan pula kepada Ghidaq Umar Rajabi yang selalu memotivasi dan membantu peneliti menemukan inspirasi dalam pembuatan skripsi ini.

Kepada rekan-rekan seperjuangan yang telah memberikan kontribusi dan semangat, Galih Sulistyaningra, Karina Setiani, Murniyati, Intan Febriani, Gina Teya dan Bella Syahdilla. Terima kasih keluarga besar kelas E Non Reguler 2012 yang untuk tahun-tahun terbaik bersama kalian.

Penulis menyadari bahwa dalam penyajian skripsi ini masih terdapat kekurangan, oleh karena itu segala bentuk kritik dan saran yang membangun bagi peneliti akan diterima dengan senang hati. Pada akhirnya, peneliti berharap skripsi ini dapat diterima dan bermanfaat bukan hanya bagi peneliti untuk melanjutkan penelitian ke tahap selanjutnya, melainkan juga bagi khanasah pendidikan khususnya civitas akademika Universitas Negeri Jakarta. Terima kasih.

Jakarta, 20 Januari 2016

Peneliti,

Hana Nurwahidah Sudrajat



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>LEMBAR PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING</b> .....	ii
<b>ABSTRAK</b> .....	iii
<b>ABSTRAC</b> .....	iv
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI</b> .....	v
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	vi
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	vii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>DAFTAR GRAFIK</b> .....	xvi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xvii

### **BAB I PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian.....	11
C. Pembatasan Fokus Penelitian.....	12
D. Perumusan Masalah Penelitian.....	13
E. Kegunaan Hasil Penelitian .....	13

### **BAB II ACUAN TEORITIS**

A. Acuan Teori Area dan Fokus yang Diteliti .....	15
1. Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris .....	15
a. Pengertian Kosakata Bahasa Inggris.....	15
b. Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar .....	17

c. Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris di Sekolah Dasar .....	23
d. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Kelas III.....	26
1. Perkembangan Kognitif .....	26
2. Perkembangan Bahasa.....	29
B. Acuan Teori Rancangan-rancangan Alternatif atau Desain-desain Alternatif Intervensi Tindakan yang Dipilih .....	33
1. Metode Permainan Bahasa .....	33
a. Pengertian Metode Permainan Bahasa .....	33
b. Pengertian Permainan <i>Bingo</i> .....	43
c. Penggunaan Permainan <i>Bingo</i> dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar .....	50
C. Bahasan Hasil-hasil Penelitian yang Relevan .....	68
D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan .....	71

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

A. Tujuan Khusus Penelitian.....	73
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	73
C. Metode dan Desain Tindakan / Rancangan Siklus Penelitian .....	73
D. Subjek/Partisipan dalam Penelitian .....	79
E. Peran dan Posisi Peneliti dalam Penelitian .....	79
F. Hasil Tindakan yang Diharapkan .....	80
G. Data dan Sumber Data .....	81
H. Instrumen Pengumpulan Data.....	82
1. Definisi Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris .....	82
a. Definisi Konseptual Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris .....	82
b. Definisi Operasional Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris .....	82
c. Kisi-kisi Instrumen Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris .....	83
2. Definisi Metode Permainan <i>Bingo</i> .....	84
a. Definisi Konseptual Metode Permainan <i>Bingo</i> .....	84

b. Definisi Operasional Metode Permainan <i>Bingo</i> .....	84
c. Kisi-kisi Instrumen Metode Permainan <i>Bingo</i> .....	85
I. Teknik Pengumpulan Data.....	88
J. Teknik Analisis Data.....	88
K. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data .....	92

**BAB IV DESKRIPSI, ANALISIS DATA, INTERPRETASI HASIL ANALISIS,  
DAN PEMBAHASAN**

A. Deskripsi Data .....	93
B. Temuan/Hasil Penelitian.....	125
C. Interpretasi Hasil Analisis .....	133
D. Pembahasan .....	135
E. Keterbatasan Penelitian .....	138

**BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN**

A. Deskripsi Data .....	140
B. Temuan/Hasil Penelitian.....	141
C. Interpretasi Hasil Analisis .....	142

<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>143</b>
----------------------------	------------

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rencana Umum Tindakan Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Siswa Melalui Metode Permainan <i>Bingo</i> .....	76
Tabel 3.2 Kisi-kisi Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris .....	83
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Pengamatan Aktivitas Siswa Dalam Proses Pembelajaran Melalui Metode Permainan <i>Bingo</i> .....	86
Tabel 3.4 Skala Penilaian Pemahaman Kosakata .....	91
Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Aktivitas Guru dan Siswa .....	91
Tabel 4.1 Hasil Pengamatan Tindakan Siklus I .....	107
Tabel 4.2 Hasil Refleksi Siklus I.....	110
Tabel 4.3 Hasil Evaluasi Pemahaman Kosakata Siklus I .....	111
Tabel 4.4 Hasil Pengamatan Tindakan Siklus II.....	122
Tabel 4.5 Hasil Evaluasi Pemahaman Kosakata Siklus II .....	124
Tabel 4.6 Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Siklus I .....	126
Tabel 4.7 Pemahaman Pemahaman Kosakata Siklus II .....	128
Tabel 4.8 Data Hasil Pemantau Tindakan .....	131
Tabel 4.9 Peningkatan Pemahaman Kosakata Selama Dua Siklus .....	133

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahap Pengajaran Kosakata .....	25
Gambar 2.2 Contoh Papan Permainan <i>Bingo</i> .....	46
Gambar 2.3 Contoh <i>Picture Bingo</i> .....	54
Gambar 2.4 Contoh <i>Word Bingo</i> .....	55
Gambar 2.5 Contoh <i>Synonym Bingo</i> .....	56
Gambar 2.6 Contoh <i>Antonym Bingo</i> .....	57
Gambar 2.7 Contoh <i>Matching Bingo</i> .....	59
Gambar 2.8 Contoh <i>20 Questions Bingo</i> .....	60
Gambar 2.9 Contoh <i>Riddle Bingo</i> .....	61
Gambar 2.10 Contoh <i>Idiom Bingo</i> .....	62
Gambar 3.1 Alur Pelaksanaan Tindakan Penelitian Model Kemmis dan McTaggart .....	75
Gambar 4.1 Guru memberikan contoh dan petunjuk permainan <i>bingo</i> .....	97
Gambar 4.2 Siswa saat mengikuti permainan <i>bingo</i> .....	99
Gambar 4.3 Siswa saat mengikuti permainan <i>bingo</i> .....	99
Gambar 4.4 Siswa saat menjawab soal .....	99
Gambar 4.5 Siswa saat sesi rebutan .....	99
Gambar 4.6 Guru membimbing siswa membaca kartu soal .....	102
Gambar 4.7 Kelompok Kuning memenangkan permainan <i>bingo</i> .....	103
Gambar 4.8 Siswa sedang mengerjakan lembar evaluasi .....	104
Gambar 4.9 Siswa sedang mengerjakan lembar evaluasi .....	104
Gambar 4.10 Siswa mengisi lembar papan permainan <i>bingo</i> .....	115
Gambar 4.11 Siswa mengisi lembar papan permainan <i>bingo</i> .....	115
Gambar 4.12 Siswa mengikuti permainan <i>bingo</i> .....	116
Gambar 4.13 Siswa mengikuti permainan <i>bingo</i> .....	116
Gambar 4.14 Kelompok merah memenangkan permainan <i>bingo</i> .....	117

Gambar 4.14 Siswa mengikuti mengerjakan soal latihan .....	117
Gambar 4.16 Siswa mengikuti permainan <i>bingo</i> .....	120
Gambar 4.17 Siswa mengikuti permainan <i>bingo</i> .....	120

## DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Siklus I .....	127
Grafik 4.2 Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Siklus II .....	129
Grafik 4.3 Data Persentase Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris .....	131
Grafik 4.4 Data Hasil Pemantau Tindakan .....	132

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keterangan Validasi .....	149
Lampiran 2. Instrumen Tes Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris .....	150
Lampiran 3. Instrumen Pengamatan Metode Permainan <i>Bingo</i> .....	154
Lampiran 4. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran .....	169
Lampiran 5. Catatan Lapangan .....	193
Lampiran 6. Hasil Evaluasi Siswa dan Guru .....	201
Lampiran 7. Analisis Tes Evaluasi Siswa .....	205
Lampiran 7. Analisis Pemantau Tindakan .....	217
Lampiran 8. Surat Keterangan Penelitian .....	225
Lampiran 9. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian .....	226
Lampiran 10. Dokumentasi .....	227
Lampiran 11. Daftar Riwayat Hidup .....	231



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan alat komunikasi yang memegang peranan penting dalam kehidupan. Dengan menggunakan bahasa, seseorang dapat berinteraksi dengan manusia lain, mengekspresikan diri, mengungkapkan perasaan, menyampaikan ide, informasi maupun gagasan serta menyebarkan ilmu pengetahuan. Bahkan, melalui ragam bahasa tulis maupun lisan, bahasa dapat berperan menjadi pengantar yang paling efektif dan efisien dalam dunia pendidikan.

Seperti yang dijelaskan oleh Jujun Suriasumantri bahwa dengan bahasa, manusia bukan saja dapat berpikir secara teratur, namun dapat mengkomunikasikan apa yang sedang dipikirkannya. Sehingga, tanpa bahasa, manusia tidak mungkin dapat berpikir rumit dan abstrak.<sup>1</sup> Oleh karena itu, agar suatu bahasa dapat berperan sebagaimana tersebut di atas, khususnya sebagai alat komunikasi dan sarana berpikir ilmiah, maka bahasa perlu selalu dipelajari dan dikembangkan.

Setiap manusia seyogyanya memiliki kemampuan dan keterampilan dalam berbahasa. Kemampuan dan keterampilan berbahasa seseorang

---

<sup>1</sup> Jujun S. Suriantri, *Filsafat Ilmu* (Jakarta: Pustaka Sinar Harapan cetakan ke-18., 2005) h. 172

tidak serta-merta dapat dimiliki dengan sendirinya, alih-alih melalui proses. Proses untuk dapat memiliki dan mengembangkan kemampuan serta keterampilan berbahasa ialah melalui proses belajar. Upaya dan proses dalam mempelajari dan mengembangkan bahasa dapat dilakukan dengan dua jalur pendidikan, yakni pendidikan formal dan informal.

Jalur formal yang dapat ditempuh diantaranya melalui pembelajaran di sekolah dari jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi, sedangkan jalur informal yang paling sederhana ialah melalui pembiasaan dalam berkomunikasi dengan keluarga dan masyarakat. Dalam hal ini, siswa yang telah mendapatkan pembiasaan dalam berkomunikasi di lingkungan keluarga dan masyarakat, masih perlu mengasah dan mengembangkan kembali kemampuan serta keterampilan berbahasanya.

Kemampuan dan keterampilan berbahasa dapat dilatih dan dikembangkan secara berkesinambungan dengan pembinaan sedini mungkin. Karena kemampuan dan keterampilan berbahasa memiliki peran penting dalam mengembangkan aspek-aspek kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai penunjang keberhasilan siswa di masa yang akan datang.

Aspek kemampuan dan keterampilan berbahasa akan mempengaruhi perkembangan kecerdasan, sosial dan emosional siswa, untuk itulah mengapa diperlukan pembinaan dan pelatihan sejak dini, terutama saat memasuki jenjang pendidikan sekolah dasar. Ketika memasuki jenjang

pendidikan sekolah dasar, siswa akan lebih banyak terlihat interaksi dan komunikasi dengan sesama, baik itu kepala sekolah, para guru maupun teman-teman sebaya. Selain itu, siswa pun akan mulai mempelajari dasar-dasar keterampilan berbahasa agar kemampuannya berkembang dan terarah sebagaimana tata berbahasa yang baik dan benar.

Pada mata pelajaran bahasa Indonesia maupun Inggris, siswa akan diperkenalkan dengan empat aspek keterampilan berbahasa yang harus dipelajari dan dikembangkan, yakni, keterampilan berbicara, keterampilan menyimak, keterampilan membaca dan keterampilan menulis. Keempat aspek keterampilan berbahasa tersebut merupakan satu kesatuan yang tidak akan dapat dipisahkan, mempelajari dan mengembangkannya pun akan saling seiring seirama, saling melengkapi.

Akan tetapi, selain mempelajari dan mengembangkan kemampuan dan keterampilan bahasa ibu atau bahasa Indonesia, tuntutan zaman dan kemajuan ilmu pengetahuan serta teknologi (IPTEK) pun menjadi salah satu faktor utama diperlukannya pembelajaran dasar bahasa asing sebagai alat untuk berkomunikasi dengan orang lain yang berbeda kebudayaan dan berbeda kewarganegaraan. Kemampuan dan keterampilan dasar bahasa asing pun dapat memudahkan siswa untuk mengembangkan diri dalam memperkaya wawasan, ilmu pengetahuan hingga menggunakan alat-alat berteknologi.

Pembelajaran bahasa asing mutlak diperlukan, mengingat kemajuan dan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan informasi tidak terlepas dari penggunaan bahasa asing. Kemampuan dan keterampilan dasar berbahasa asing merupakan salah satu syarat agar siswa mampu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan informasi yang terjadi disekitarnya.

Bahasa asing yang telah banyak dipelajari dan dikembangkan sebagai salah satu bahasa internasional yang sering dipergunakan ialah bahasa Inggris. Saat ini pula bahasa Inggris telah banyak diterapkan di sekolah-sekolah dasar di Indonesia guna meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan kesiapan siswa dalam menghadapi kemajuan zaman. Sehubungan dengan hal tersebut, perlu ditetapkan standar kompetensi Bahasa Inggris bagi SD/MI yang menyelenggarakan mata pelajaran Bahasa Inggris sebagai muatan lokal. Kompetensi lulusan SD/MI tersebut selayaknya merupakan kemampuan yang bermanfaat dalam rangka menyiapkan lulusan untuk belajar Bahasa Inggris di tingkat SMP/MTs. Kemampuan yang dimaksud adalah kemampuan berinteraksi dalam Bahasa Inggris untuk menunjang kegiatan kelas dan sekolah.

Pendidikan Bahasa Inggris di SD/MI dimaksudkan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa yang digunakan untuk menyertai tindakan atau *language accompanying action*. Bahasa Inggris digunakan untuk interaksi dan bersifat *here and now*. Topik pembicaraannya berkisar pada hal-hal yang ada dalam konteks situasi. Untuk mencapai kompetensi

ini, peserta didik perlu diajarkan dan dibiasakan dengan berbagai ragam pasangan bersanding (*adjacency pairs*) yang merupakan dasar menuju kemampuan berinteraksi yang lebih kompleks.

Sesuai dengan yang tertera dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan 2006, mata pelajaran bahasa Inggris di SD/MI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

(1) Mengembangkan kompetensi berkomunikasi dalam bentuk lisan secara terbatas untuk mengiringi tindakan (*language accompanying action*) dalam konteks sekolah, (2) Memiliki kesadaran tentang hakikat dan pentingnya bahasa Inggris untuk meningkatkan daya saing bangsa dalam masyarakat global.<sup>2</sup>

Selain itu ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Inggris di SD/MI mencakup kemampuan berkomunikasi lisan secara terbatas dalam konteks sekolah, yang meliputi aspek-aspek sebagai berikut: 1) Mendengarkan; 2) Berbicara; 3) Membaca; 4) Menulis.<sup>3</sup> Jadi pada pembelajaran bahasa Inggris pun terdapat empat aspek keterampilan berbahasa yang harus dipelajari dan dikembangkan yakni, keterampilan menyimak (*listening*), keterampilan berbicara (*speaking*), keterampilan membaca (*reading*) dan keterampilan menulis (*writing*).

Sebaiknya siswa telah diperkenalkan sejak dini dengan dasar-dasar ilmu bahasa Inggris. Selain dari empat aspek keterampilan berbahasa

---

<sup>2</sup> Kemenbikbud. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD/MI Nomor 22 Tahun 2006. [http://bsnp-indonesia.org/?page\\_id=103/](http://bsnp-indonesia.org/?page_id=103/) diakses pada tanggal 7 Desember 2015 pukul 21.20

<sup>3</sup> *Ibid.* Kemenbikbud.

Inggris, diantaranya, keterampilan menyimak (*listening*), keterampilan berbicara (*speaking*), keterampilan membaca (*reading*) dan keterampilan menulis (*writing*), hal yang tidak boleh terlewatkan dan terlupakan yakni komponen kosakata. Dalam berbahasa, komponen kosakata atau *vocabulary* dalam bahasa Inggris memegang peranan yang sangat penting, karena jika pemahaman kosakata lemah, akan sulit mengembangkan keempat aspek keterampilan berbahasa lainnya.

Serupa dengan pembelajaran bahasa Indonesia, setiap siswa pasti akan diberikan pemahaman yang benar terlebih dahulu tentang berbagai kosakata (*vocabulary*) sebagai ilmu dasar. Diawali dengan pemahaman kosakata (*vocabulary*) yang mumpuni dan tepat, keempat aspek keterampilan bahasa lainnya pun dapat terpenuhi seiring dengan proses pembelajaran yang dialami oleh siswa.

Kebijakan mengenai diadakannya pembelajaran asing pun telah diatur oleh pemerintah seperti yang dikutip oleh Suyanto, yaitu:

Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 060/U/1993 tanggal 25 Februari 1993 tentang program bahasa Inggris yang diajarkan lebih dini sebagai salah satu mata pelajaran muatan lokal. Berkaitan dengan pelajaran muatan lokal pun dikukuhkan dan dimuat dalam Peraturan Menteri Nomor 22 Tahun 2006 pada tanggal 23 Mei 2006<sup>4</sup>.

---

<sup>4</sup> Kasihani K. E Suyanto. *English For Young Learners* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), h. 2

Hal ini ditanggapi secara positif oleh masyarakat terutama pada jenjang pendidikan sekolah dasar yang merasa memerlukan dan mampu menyelenggarakan pembelajaran bahasa Inggris sebagai mata pelajaran muatan lokal yang wajib diberikan.

Akan tetapi dalam pelaksanaannya, tidak seperti pembelajaran bahasa Indonesia yang merupakan mata pelajaran wajib pada jenjang pendidikan dasar, khususnya di sekolah dasar, pembelajaran bahasa Inggris seringkali masih dianggap sebagai salah satu mata pelajaran yang sulit untuk dikembangkan. Bahkan, mata pelajaran bahasa Inggris dianggap sulit bagi sebagian orang.

Asumsi atau anggapan bahwa pembelajaran bahasa Inggris termasuk sulit, salah satunya pemahaman kosakata (*vocabulary*), didasari atas beberapa faktor, diantaranya ialah perbedaan pola kebahasaan antara bahasa ibu (bahasa Indonesia) dengan bahasa asing (bahasa Inggris) dalam hal ejaan, ucapan dalam hal ini intonasi dan tekanan, dan strukturnya. Tidak jarang hal ini pun menjadi penghambat dalam mempelajari bahasa Inggris.

Faktor lain ialah kurangnya pengetahuan guru akan penggunaan metode dan media yang tepat untuk mengajarkan dan mengembangkan materi kosakata (*vocabulary*) pada siswa. Pengetahuan guru yang kurang dalam menggunakan metode dan media yang tepat sesuai dengan kebutuhan, serta ketidakmampuan guru dalam berkreaitivitas, ditambah pula kesulitan siswa dalam memahami kosakata (*vocabulary*) menjadi faktor

penyebab yang paling krusial dan memprihatinkan dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Salah satu akibat dari berbagai faktor penyebab yang dikemukakan di atas juga terjadi di SD Laboratorium PGSD FIP UNJ. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan sebelum mengadakan tindakan penelitian terlihat bahwa penggunaan metode yang belum tepat membuat pembelajaran bahasa Inggris, khususnya pemahaman kosakata (*vocabulary*) pada siswa Kelas III SD Laboratorium PGSD FIP UNJ terhambat. Siswa kesulitan dalam menguasai dan memahami kosakata bahasa Inggris, hal ini pula yang membuat nilai yang diperoleh siswa rendah.

Kesulitan siswa kelas III SD Laboratorium PGSD FIP UNJ pada pelajaran bahasa Inggris khususnya pada pemahaman kosakata (*vocabulary*) umumnya disebabkan karena siswa masih banyak yang belum berani menjawab pertanyaan di depan kelas dan terlihat masih banyak mengajukan pertanyaan saat diberi penugasan akibat ketidakpahaman siswa akan berbagai kosakata bahasa Inggris. Akibatnya, keadaan dan situasi kelas menjadi tidak kondusif sehingga tujuan agar siswa memahami berbagai kosakata bahasa Inggris pun tidak maksimal.

Penyajian materi ajar yang masih bergantung pada buku panduan membuat siswa merasa jenuh dan tidak tertarik pada mata pelajaran bahasa Inggris. Bukan sesuatu mengejutkan dan mengherankan apabila hasil



belajar bahasa Inggris yang diperoleh tidak memuaskan seperti yang diharapkan. Sangat disayangkan, mengingat bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran yang akan sangat dibutuhkan dan terpakai kelak di masa yang akan datang oleh siswa untuk dapat bersaing secara global.

Penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional memiliki dampak secara langsung maupun tidak langsung dalam mempengaruhi minat dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Jika tidak menggunakan metode dan media yang sesuai, akibatnya, selain hasil belajar tidak sesuai harapan, kemampuan dan keterampilan bahasa Inggris siswa pun pada akhirnya menjadi tidak berkembang. Oleh karena itu, faktor-faktor penyebab di atas harus segera diatasi. Cara yang dapat dilakukan ialah mengubah metode pembelajaran bahasa Inggris yang digunakan oleh para guru.

Salah satu cara yang dapat diterapkan pada siswa kelas III di SD Laboratorium PGSD FIP UNJ Jakarta Selatan untuk mengajarkan dan mengembangkan bahasa Inggris, khususnya pemahaman kosakata (*vocabulary*) secara optimal ialah guru dapat menggunakan metode permainan, di mana siswa yang cenderung imajinatif dan aktif dapat lebih termotivasi dalam pembelajaran bahasa Inggris, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Metode permainan adalah metode dalam pembelajaran yang dapat membangkitkan gairah dan semangat belajar

sehingga siswa tidak bosan dan bahkan merasa senang dengan pembelajaran tersebut walaupun materi yang dipelajari cukup sulit.

Permainan ini digunakan untuk mengubah pembelajaran yang semula pasif menjadi aktif, kaku menjadi gerak, dari jenuh menjadi riang. Melalui metode permainan, siswa dapat membentuk suatu pengalaman yang baru dalam proses belajar sehingga siswa akan lebih mudah mengingat dan mempelajari lebih banyak ilmu yang berkaitan dengan kosakata (*vocabulary*) bahasa Inggris.

Pada metode permainan, dapat ditemukan berbagai jenis aktivitas permainan yang dapat diterapkan di dalam proses pembelajaran. Misalnya, permainan kosakata bahasa Inggris atau *vocabulary games* yaitu *bingo*. Permainan *bingo* merupakan cara potensial untuk membuat pembelajaran kosakata bahasa Inggris siswa menjadi lebih bermakna. Penerapan permainan *bingo* dapat mengelaborasi kemampuan pemahaman kosakata siswa yang menjadi dasar ilmu dalam pembelajaran bahasa Inggris. Pengaplikasian permainan *bingo* pun dapat pula disesuaikan pula dengan kebutuhan dan kemampuan siswa.

Permainan *bingo* pada dasarnya merupakan metode belajar bagi para siswa yang seringkali bertanya tentang arti dari berbagai kosakata (*vocabulary*) pada guru, tujuannya ialah agar siswa lebih memahami kosakata bahasa Inggris secara mandiri. Melalui permainan *bingo* pula, siswa dapat memahami kosakata bahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan

dan sederhana. Dari sekian banyak tipe permainan *bingo* untuk meningkatkan pemahaman kosakata (*vocabulary*) siswa, *Pictionary Words Bingo* merupakan tipe permainan *bingo* yang paling baik dan cocok diterapkan pada pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar.

*Pictionary Words Bingo* adalah permainan *bingo* yang mengintegrasikan kosakata dengan gambar, sehingga siswa akan lebih mudah mengetahui, mempelajari sekaligus memahami kosakata bahasa Inggris tanpa guru harus menjelaskan panjang lebar. Selain itu, sifat dasar siswa yang lebih senang dan selalu ingin tahu tentang berbagai hal kongkrit akan terpenuhi dengan penerapan permainan *bingo* tipe ini.

Berdasarkan uraian di atas mengenai metode permainan *bingo*, maka peneliti perlu melakukan penelitian lebih lanjut dengan mengangkat judul penelitian : Upaya Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Melalui Metode Permainan *Bingo* Pada Siswa Kelas III SD Laboratorium PGSD FIP UNJ Jakarta Selatan.

## **B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan sebelumnya, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang terjadi, yaitu:

1. Pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa belum cukup baik.
2. Metode yang digunakan oleh guru untuk meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Inggris belum sesuai dengan kebutuhan siswa.

3. Siswa sering bertanya tentang berbagai kosakata bahasa Inggris yang tidak diketahui dan pahami, sehingga guru perlu menciptakan metode dan media yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa.
4. Guru belum menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan untuk meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa.
5. Guru tidak memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya seputar materi yang tidak dipahami.
6. Metode permainan *bingo* belum nampak digunakan pada pembelajaran bahasa Inggris, khususnya untuk meningkatkan pemahaman kosakata.
7. Metode permainan *bingo* tepat digunakan sebagai salah satu metode untuk meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa.

Fokus penelitian ini adalah upaya meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Inggris melalui metode permainan *bingo* pada siswa kelas III SD Laboratorium PGSD FIP UNJ Jakarta Selatan.

### **C. Pembatasan Fokus Penelitian**

Memperhatikan luasnya permasalahan, maka penelitian ini dibatasi pada masalah “Upaya Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Melalui Metode Permainan *Bingo* Pada Siswa Kelas III SD Laboratorium PGSD FIP UNJ Jakarta Selatan.”

#### **D. Perumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah pemahaman kosakata bahasa Inggris melalui metode permainan *bingo* pada siswa kelas III SD Laboratorium PGSD FIP UNJ Jakarta Selatan dapat ditingkatkan?
2. Bagaimana cara meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Inggris melalui metode permainan *bingo* pada siswa kelas III SD Laboratorium PGSD FIP UNJ Jakarta Selatan?

#### **E. Kegunaan Hasil Penelitian**

##### **1. Secara Teoretis**

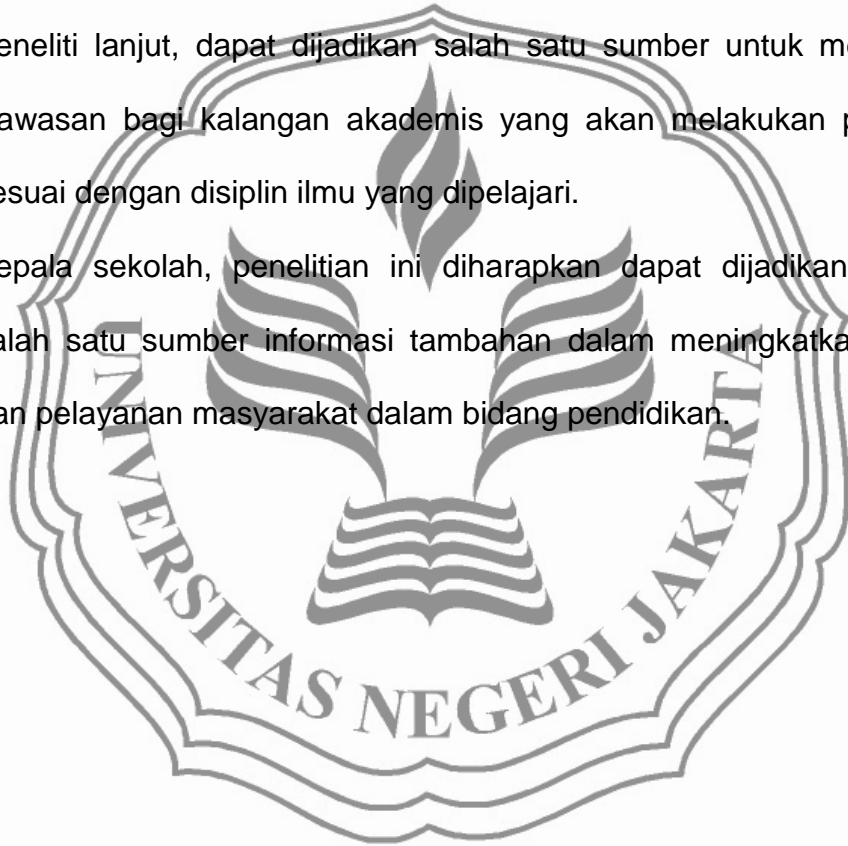
Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan sumbangan pemikiran yang dapat memperkaya khasanah ilmu pengetahuan sebagai salah satu cara dalam mencari dan menemukan alternatif inovasi baru dalam pembelajaran, terutama yang terkait dengan pengembangan pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar.

##### **2. Secara Praktis**

Secara praktis penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

- a. Siswa, agar pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa meningkat.

- b. Guru, sebagai salah satu alternatif yang dapat dilakukan dalam proses belajar mengajar dan dapat mengembangkan diri terhadap kinerja untuk dapat meningkatkan pemahaman siswa terutama pada pelajaran bahasa Inggris.
- c. Peneliti, hasil penelitian tindakan kelas ini dapat mengembangkan kemampuan dan keterampilan mengajar serta sikap profesional dalam melaksanakan tugas.
- d. Peneliti lanjut, dapat dijadikan salah satu sumber untuk menambah wawasan bagi kalangan akademis yang akan melakukan penelitian sesuai dengan disiplin ilmu yang dipelajari.
- e. Kepala sekolah, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan menjadi salah satu sumber informasi tambahan dalam meningkatkan kinerja dan pelayanan masyarakat dalam bidang pendidikan.



## BAB II

### ACUAN TEORETIS

#### A. Acuan Teori Area dan Fokus yang Diteliti

##### 1. Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris

###### a. Pengertian Kosakata Bahasa Inggris

Kosakata (*vocabulary*) dalam pembelajaran bahasa, termasuk bahasa Inggris, merupakan salah satu hal yang penting untuk dikuasai selain tata bahasa (*grammar*) dan pelafalan (*pronunciation*). Pengertian sederhana dari kosakata (*vocabulary*) menurut Nunan yaitu, *vocabulary is the collection of words that an individual knows*.<sup>5</sup> Pendapat tersebut berarti bahwa kosakata adalah kumpulan kata-kata yang dipahami oleh seseorang. Seseorang yang memahami kosakata dengan baik akan berdampak pula pada proses komunikasi yang baik.

Serupa dengan pendapat di atas, Bamhart mengartikan kosakata (*vocabulary*) sebagai berikut, *stock of words used by person, class of people, profession, etc, and collection or list of word, usually in alphabetical order and defined*.<sup>6</sup> Dengan kata lain, *vocabulary* adalah kumpulan kosakata yang biasa

---

<sup>5</sup> David Nunan, *Practical English Language Teaching: Young Learners* (New York: McGraw-Hill Companies, Inc., 2006) h. 121

<sup>6</sup> Chyntia A. Bamhart, *The Facts On File Student's Dictionary of American English*, (New York: Facts of File, Inc., 2008) h. 697

digunakan untuk berkomunikasi bagi semua orang. Seseorang akan lebih mudah memahami suatu bahasa (berkomunikasi) apabila terlebih dahulu memahami arti dari kosakata yang digunakan.

Soedjito berpendapat bahwa kosakata atau perbendaharaan kata diartikan sebagai; 1) Semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa; 2) Kekayaan kata yang dimiliki oleh seorang pembicara atau penulis; 3) Kata yang dipakai dalam suatu bidang ilmu pengetahuan; 4) Daftar kata yang disusun seperti kamus serta penjelasan secara singkat dan praktis.<sup>7</sup> Pendapat di atas mengungkapkan bahwa kosakata merupakan kumpulan kata milik seseorang yang dapat dimaknai dan digunakan sebagai perantara ilmu pengetahuan.

Menurut Kasihani K. E Suyanto kosakata (*vocabulary*) merupakan kumpulan kata yang dimiliki oleh suatu bahasa dan memberikan makna bila kita menggunakan bahasa tersebut.<sup>8</sup> Berdasarkan beberapa pendapat yang diuraikan oleh para ahli mengenai kosakata (*vocabulary*) maka dapat disimpulkan bahwa kosakata (*vocabulary*) adalah kumpulan kata-kata yang memiliki arti dan makna tertentu sehingga dapat dipahami oleh orang lain. Kumpulan kata-kata yang memiliki arti dan makna apabila disatukan akan membentuk suatu kalimat, dan kalimat yang disampaikan oleh seseorang pada orang lainnya disebut pula sebagai alat untuk berkomunikasi.

---

<sup>7</sup> Soedjito, *Kosakata Bahasa Indonesia* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama., 2005) h. 24

<sup>8</sup> Kasihani K. E Suyanto, *op.cit* h. 43



## b. Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar

Secara etimologis, kata pemahaman berasal dari kata paham yang memiliki arti berpengetahuan, tahu benar, pandai dan mengerti. Sedangkan pemahaman memiliki arti (1) proses, (2) perbuatan, (3) cara memahami atau memahamkan (mempelajari baik-baik supaya paham).<sup>9</sup> Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata paham sebagai asal kata dari pemahaman diartikan sebagai mengerti benar atau tahu benar.<sup>10</sup> Jadi, pemahaman dapat diartikan sebagai proses, perbuatan, cara untuk mengerti benar atau mengetahui benar. Seseorang dapat dikatakan paham mengenai sesuatu apabila orang tersebut sudah mengerti benar mengenai hal tersebut.

Aktivitas belajar siswa tidak terlepas dari pemahaman konsep materi. Pemahaman konsep materi yang dimiliki siswa dapat menunjukkan kemampuan dan keberhasilan siswa dalam mempelajari suatu materi dalam setiap mata pelajaran. Begitu pula pada kosakata (*vocabulary*) siswa, pemahaman materi mata pelajaran bahasa Inggris akan tercapai jika pemahaman pada konsep kosakata (*vocabulary*) dapat diterapkan dengan baik.

<sup>9</sup> Departemen Pendidikan Nasional, Pusat Bahasa Indonesia, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama. 2008)

<sup>10</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia. Dikutip dari <http://kbbi.web.id/paham> pada tanggal 27 September 2015. Pukul 02.14

Pemahaman adalah tingkat kemampuan yang mengharapakan siswa mampu memahami arti dari konsep, situasi serta fakta yang diketahuinya. Dalam hal ini siswa tidak hanya menghafal secara verbalitas, tapi memahami konsep atau masalah. Dari pendapat tersebut berarti pemahaman merupakan suatu kemampuan memahami arti dari suatu konsep, fakta dan masalah dan bukan hanya sekedar menghafal tapi tidak mengetahui makna atau maksud yang terkandung di dalamnya.

Berbeda halnya dengan Suharsimi yang menyatakan bahwa pemahaman (*comprehension*) adalah bagaimana seorang mempertahankan, membedakan, menduga (*estimates*), menerangkan, memperluas, menyimpulkan, menggeneralisasikan, memberikan contoh, menuliskan kembali, dan memperkirakan.<sup>11</sup> Dengan demikian pemahaman konsep merupakan kemampuan siswa dalam memahami, menyimpulkan, memberikan contoh dan memperkirakan fakta yang diketahuinya.

Upaya mengoptimalkan pemahaman siswa ialah dengan cara memperkaya wawasan dan ilmu pengetahuan siswa serta memberikan siswa kesempatan untuk mempelajari suatu konsep, fakta atau masalah secara perlahan dan berkesinambungan. Siswa harus dilatih untuk berani mengungkapkan pendapatnya tentang materi yang disampaikan.

Brewster memiliki pendapat yang berbeda dalam pemahaman kosakata (*vocabulary*), beliau mengatakan bahwa terdapat empat cara untuk

---

<sup>11</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009) h. 111

memahami kosakata yakni *form, pronunciation, word meaning and usage*.

*Form* adalah mempelajari:

1) *Listening and repeating*, 2) *Listening for specific phonological information (consonant, vowel sounds, number syllable, stress pattern)*, 3) *Looking at or observing the written for shape, first and last letters, letters clusters, spelling*, 4) *Noticing grammatical information*, and 5) *Copying and organizing*.<sup>12</sup>

*Pronunciation* merupakan pengucapan atau pelafalan. *Word meaning* yaitu mempelajari arti kosakata (*vocabulary*) dan bagaimana hubungannya dengan konsep materi serta kosakata (*vocabulary*) lainnya. *Usage* adalah mempelajari bagaimana penggunaan kosakata (*vocabulary*) itu sendiri.

Serupa dengan pendapat sebelumnya, Harmer juga menyatakan cara memahami kosakata (*vocabulary*) adalah *word meaning, form, usage* ditambah dengan *words combine* dan *grammar of word*.<sup>13</sup> *Word combine* ialah mempelajari bagaimana kombinasi kosakata (*vocabulary*), sedangkan *grammar of word* berarti mempelajari tata bahasa dalam menggunakan kosakata (*vocabulary*).

Berdasarkan pendapat Brewster dan Harmer di atas, pemahaman kosakata merupakan sebuah usaha untuk menguasai kosakata bahasa Inggris oleh siswa dengan melakukan berbagai cara yang saling berkaitan. Banyak hal yang perlu diperhatikan dalam mengajarkan kosakata pada siswa sekolah dasar. Hal tersebut tentu saja dibarengi dengan penggunaan metode

<sup>12</sup> Brewster, J. Ellis G, & Girard D., *The Primary English Teacher's Guide*, (London: Penguin English, 2003) h. 81.

<sup>13</sup> Jeremy Harmer, *The Practice of English Language Teaching*, (Oxford: Longman, 2002) h. 29

dan media yang tepat serta pembelajaran secara berulang-ulang di setiap kesempatan, alangkah lebih baik dengan menggunakan benda-benda yang konkret dan pengalaman nyata agar pembelajaran menjadi bermakna bagi siswa.

Mengacu pada pendapat Brewster yang telah dikemukakan sebelumnya, pemahaman kosakata (*vocabulary*) terdiri dari bagian *form* dan *word meaning*. *Form* yang terdiri dari *repeating* dan *spelling*. *Repeating* adalah mempelajari bagaimana mengulang kosakata yang diucapkan oleh guru, sedangkan *spelling* adalah mempelajari bagaimana mengeja kosakata. Pada bagian *word meaning* akan membahas apa arti dari suatu kosakata.

Berbeda halnya pendapat Anderson dan Krathwohl dalam Tomei yang membagi tiga ranah taksonomi untuk mengetahui tingkat kriteria keberhasilan belajar diantaranya; aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik.<sup>14</sup> Ranah kognitif (*cognitive domain*) berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual. Sedangkan pada ranah afektif (*affective domain*) berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi. Terakhir, pada ranah psikomotor (*psychomotor domain*) berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan motorik. Ketiga hal ini berkaitan untuk mengukur keberhasilan belajar siswa.

---

<sup>14</sup> Lawrence A. Tomei, *The Cognitive, Affective, and Psychomotor Domains: The Taxonomy of the Traditional Learner* (USA: Robert Morris University, 2010) h. 10

Pemahaman kosakata yang berkaitan dengan ranah kognitif Anderson dan Karthwohl terdiri atas kemampuan: *remember* (C1), *understand* (C2), *apply* (C3), *analyze* (C4), *evaluate* (C5) dan *create* (C6).<sup>15</sup> Hal ini dapat dijelaskan bahwa *remember* (mengingat) merupakan kemampuan seseorang menghasilkan informasi yang tepat dari ingatan. *Remember* (mengingat) terdiri dari dua unsur yakni *recognizing* (mengenali) yaitu memperkenalkan pada siswa suatu konsep, ide atau gagasan yang belum pernah ia temui dan pelajari sebelumnya dan *recalling* (mengingat kembali) yaitu membantu siswa mengingat kembali konsep, ide dan gagasan yang pernah ditemukan atau pelajari.

*Understand* (memahami) merupakan kemampuan seseorang untuk mengartikan atau memaknai informasi dari berbagai materi ajar atau pengalaman. Dalam *understand* (memahami) terdiri dari tujuh unsur. Pertama, *interpreting* (menafsirkan) yaitu kemampuan siswa untuk mengubah informasi yang disajikan dari satu bentuk ke bentuk yang lain. *Interpreting* dapat berupa mengubah kalimat ke kalimat, gambar ke kalimat, angka ke kalimat, kalimat ke angka, dan lain sebagainya. Kedua, *exemplifying* (memberi contoh) adalah kemampuan siswa untuk memberikan contoh yang spesifik atau contoh mengenai konsep secara umum. Ketiga, *classifying*

---

<sup>15</sup> Lorin W. Anderson and David R. Nunan, A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assesing: A Revision of Bloom's Taxonomy Educational Objectives. Dikutip dari <http://thesecondprinciple.com/teaching-essentials/beyond-bloom-cognitive-taxonomy-revised/> yang diakses pada tanggal 7 Desember 2015, pukul 22.56

adalah kemampuan untuk mengetahui dan mendeteksi ciri atau pola yang menunjukkan bahwa ciri atau pola tersebut sesuai dengan kategori tertentu atau konsep tertentu. Keempat, *summarizing* (menyimpulkan) adalah kemampuan untuk dapat memberikan pernyataan tunggal yang menyatakan informasi yang disampaikan atau topik secara umum. Kelima, *inferring* (menduga) yaitu kemampuan untuk dapat mencari pola dari beberapa contoh kasus. Keenam, *comparing* (membandingkan) adalah kemampuan menunjukkan persamaan dan perbedaan antara dua atau lebih objek. Terakhir, *explaining* (menjelaskan) adalah kemampuan merumuskan dan menjelaskan hubungan sebab-akibat.

*Apply* (menerapkan) merupakan kemampuan seseorang untuk menerapkan suatu prosedur. *Apply* dibagi menjadi *executing* dan *implementing*. *Executing* (melakukan) yaitu siswa dihadapkan pada soal yang familiar atau apa yang dilakukan untuk melengkapi soal itu, sedangkan *implementing* (mengimplementasikan) yaitu mengimplementasikan informasi yang dimiliki. *Analyze* (menganalisis) merupakan kemampuan seseorang untuk memecahkan sebuah konsep menjadi beberapa bagian dan menjelaskan bagaimana bagian-bagian tersebut saling berhubungan atau berkaitan satu sama lain.

*Analyze* (menganalisis) terbagi menjadi tiga unsur yakni, *differentiating* (membedakan) yaitu kemampuan membedakan bagian-bagian dari keseluruhan struktur dalam bentuk yang sesuai, *organizing* (mengorganisasi)

yaitu kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur secara bersama-sama menjadi struktur yang saling terkait dan *attributing* (memberi simbol) yaitu kemampuan siswa untuk menyebutkan tentang sudut pandang, nilai atau maksud dari suatu masalah yang diajukan. *Attributing* membutuhkan pengetahuan dasar yang lebih agar dapat menerka maksud dari inti permasalahan yang diajukan.

*Evaluate* (mengevaluasi) merupakan kemampuan seseorang untuk membuat penilaian berdasarkan standar dan kriteria melalui *checking* (pemeriksaan) dan *critiquing* (mengkritisi). *Create* (menciptakan) merupakan kemampuan seseorang untuk meletakkan bagian-bagian pecahan secara bersama-sama untuk membentuk sesuatu yang baru atau mengenali berbagai komponen dari sebuah struktur yang baru.

Berdasarkan penjelasan tahap pembelajaran kosakata di atas maka dapat disimpulkan bahwa hal tersebut dapat mempengaruhi dan meningkatkan pemahaman kosakata siswa. Mengacu pada pemahaman kosakata yang telah dijabarkan oleh beberapa ahli, maka peneliti menyimpulkan bahwa pemahaman kosakata atau *vocabulary comprehension* merupakan kemampuan untuk mempelajari, mengetahui dan menguasai benar berbagai kosakata bahasa Inggris baik secara lisan maupun tulisan melalui aspek *remember, understand, apply* dan *analyze*.

### c. Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris di Sekolah Dasar

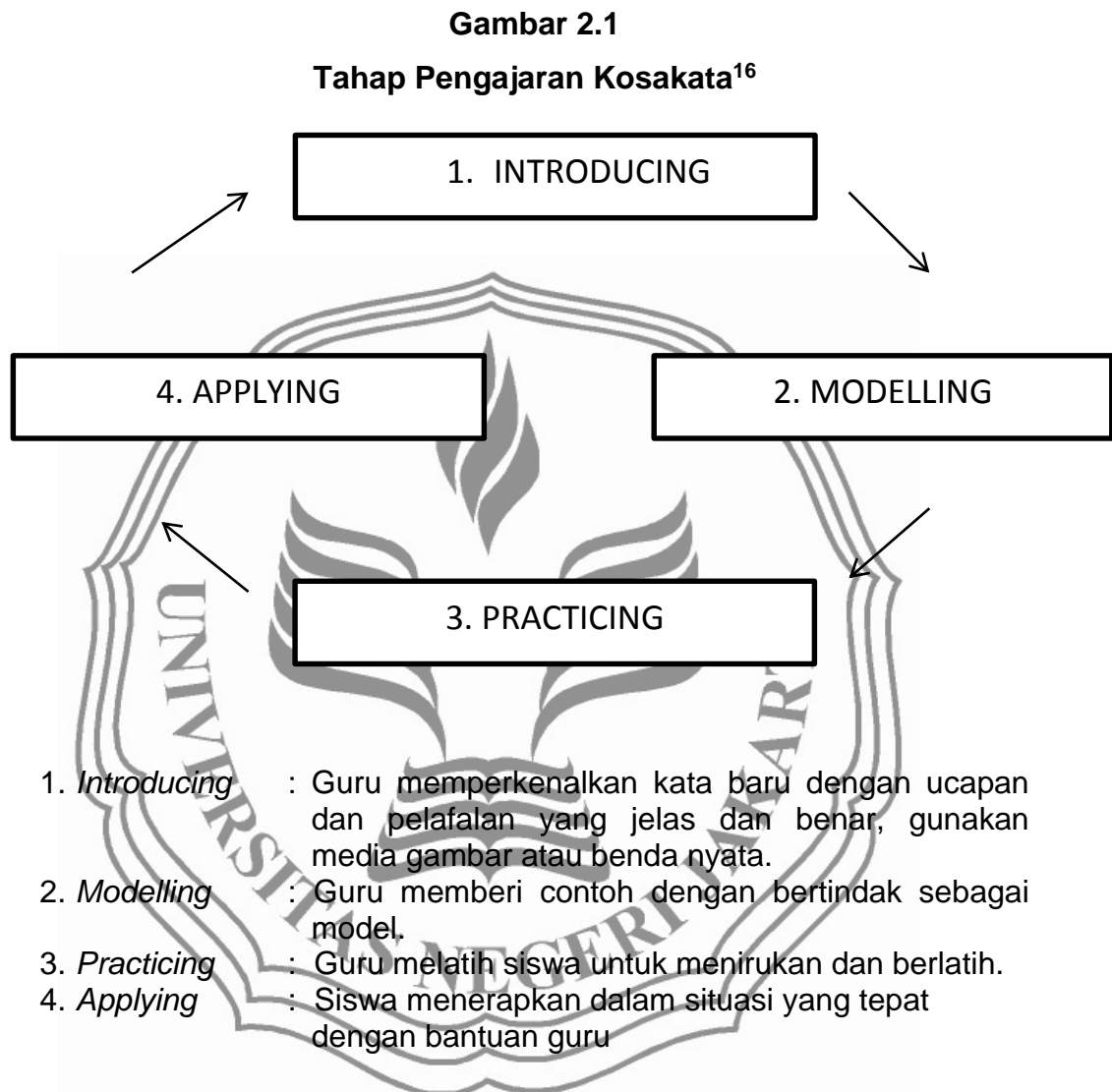
Pembelajaran kosakata (*vocabulary*) bahasa Inggris akan lebih efektif dan menyenangkan apabila ditunjang dengan metode yang tepat sesuai dengan kebutuhan siswa. Kosakata (*vocabulary*) yang diajarkan di sekolah dasar identik dengan benda-benda atau hal-hal yang bersifat nyata atau konkret.

Sesuatu yang dekat dan diketahui oleh siswa. Oleh karena itu, alangkah lebih baik jika pengenalan kosakata (*vocabulary*) diawali dengan langsung menunjukkan dan memperlihatkan benda kongkrit atau melalui media gambar berwarna yang dapat menarik perhatian siswa agar materi yang diajarkan dapat dicerna sekaligus dipahami dengan lebih mudah oleh siswa.

Dalam penerapan pembelajaran kosakata (*vocabulary*) terdapat perbedaan mendasar pada setiap jenjang kelas. Pembelajaran kosakata untuk kelas awal (*lower class*) yaitu untuk kelas I sampai dengan kelas IV lebih banyak menggunakan teknik *listen and repeat* atau *listen and poin to*. Sedangkan untuk kelas tinggi (*upper class*) yaitu untuk kelas V dan VI, teknik untuk memperkenalkan kosakata dapat lebih bervariasi, misalnya dengan memberikan definisi sederhana, memberikan padanan kata atau lawan kata, memberikan sejumlah contoh melalui kalimat sederhana, menggambar atau memberikan ilustrasi dan memberikan arti dalam bahasa pertama atau menerjemahkan.



Menurut Suyanto secara sederhana pembelajaran kosakata dapat dilakukan melalui empat tahap, yaitu:



Berdasarkan gambar dan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran kosakata khususnya pemahaman sekaligus

<sup>16</sup> Kasihani E. Suyanto, *op.cit*, h. 48

penguasaan kosakata (*vocabulary*) terdapat berbagai tahapan yang harus dilaksanakan diantaranya *introducing* atau pengenalan terhadap kata-kata baru yang harus diucapkan dengan jelas dan benar, *modeling* atau memberikan contoh kata yang akan diajarkan, bahkan dengan mengeja dengan benar, *practicing* atau memberikan latihan pada siswa agar menirukan cara mengucapkan kata yang diajarkan, dan *applying* atau memberikan contoh kapan saatnya suatu kata dapat digunakan dengan tepat sesuai dengan kondisi dan situasi.

#### **d. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Kelas III**

##### **1. Perkembangan Kognitif**

Piaget dalam Santrock mengidentifikasi tahapan perkembangan intelektual yang dilalui anak yaitu: a) tahap sensorik motor (*sensorymotor stage*) usia 0-2 tahun, b) tahap operasional (*preoperational stage*) usia 2-6 tahun, c) tahap operasional kongkrit (*concrete operational stage*) usia 7-11 atau 12 tahun, d) tahap operasional formal (*formal stage*) usia 11 atau 12 tahun ke atas.<sup>17</sup>

Tahap sensorik motor (*sensorymotor stage*) merupakan tahapan seorang anak belajar bagaimana mengikuti dunia kebendaan secara praktis dan belajar menimbulkan efek tertentu tanpa memahami apa yang sedang ia perbuat kecuali hanya mencari cara untuk melakukan suatu perbuatan.

---

<sup>17</sup> John W. Santrock, *Perkembangan Anak*. (Jakarta : Erlangga. 2007) h. 245

Kemampuan pengenalan awal melalui upaya belajar (memahami benda) tersebut selanjutnya diasimilasikan dan diakomodasikan dengan skema sensorimotornya untuk mencapai ekuilibrium dalam arti dapat memuaskan kebutuhannya.

Tahap pra-operasional (*preoperational stage*) merupakan tahapan yang sejalan dengan adanya perkembangan bahasa dan ingatan sehingga seorang anak mampu mengingat banyak hal tentang lingkungannya. Melalui itu pula ia mampu menduga suatu hal dengan lebih baik meskipun hal ini masih dalam bentuk yang sederhana, yakni melakukan generalisasi terhadap setiap obyek yang diresponnya.

Tahap operasional konkret (*concrete operational stage*) merupakan seorang anak telah mampu mempelajari kaidah mengenai konservasi dan dapat menggunakan logika sederhana di dalam memecahkan berbagai permasalahan yang selalu muncul setiap kali ia berhadapan dengan benda nyata. Pada tahap ini pula seorang anak memperoleh tambahan kemampuan yang disebut satuan langkah berpikir (*system of operations*) yang berguna bagi anak untuk mengkoordinasikan pemikiran dan idenya dengan peristiwa tertentu ke dalam sistem pemikirannya sendiri sehingga ia mulai mampu melakukan klasifikasi terhadap obyek-obyek yang ditemukan.

Tahap operasional formal (*formal stage*) merupakan tahapan perkembangan ketika seorang anak telah memiliki kemampuan untuk mengkoordinasikan baik secara simultan maupun berurutan dua ragam

kemampuan kognitif, yakni: 1) kapasitas menggunakan hipotesis, 2) kapasitas menggunakan prinsip-prinsip abstrak. Melalui kapasitas menggunakan hipotesis, siswa akan mampu berpikir mengenai sesuatu khususnya dalam hal pemecahan masalah dengan menggunakan anggapan dasar yang relevan dengan lingkungan yang ia respon.

Fase masa perkembangan tersebut tidak selalu sama bagi setiap anak, baik secara perorangan atau kelompok. Fase-fase perkembangan dapat terjadi bersamaan waktunya, tetapi perkembangan untuk setiap tingkat dapat dicapai dalam waktu yang tidak bersamaan, apalagi untuk setiap jenis pengetahuan pun berbeda.

Berdasarkan informasi di atas, siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional kongkrit. Pada tahap ini siswa mengembangkan pemikiran logis, masih sangat terikat pada fakta-fakta perseptual, artinya siswa mampu berfikir logis, tetapi masih terbatas pada objek-objek kongkrit, dan mampu melakukan konservasi yaitu mengkoordinasikan pemikiran dan ide dan menghubungkannya pada pengalaman yang pernah dialami.

Bertitik tolak pada perkembangan intelektual dan psikososial siswa sekolah dasar, hal ini menunjukkan bahwa mereka mempunyai karakteristik sendiri, di mana dalam proses berpikirnya, mereka belum dapat dipisahkan dari dunia kongkrit atau hal-hal yang faktual, sedangkan perkembangan psikososial anak usia sekolah dasar masih berpijak pada prinsip yang sama di mana mereka tidak dapat dipisahkan dari hal-hal yang dapat diamati,

karena mereka sudah diharapkan pada dunia pengetahuan. Ciri khas lain dari siswa usia sekolah dasar, khususnya siswa kelas III yang berkisar antara usia 8-10 tahun ialah minat terhadap berbagai hal yang praktis dan kongkrit, realistik, selalu ingin tahu dan belajar sesuatu yang baru serta gemar membentuk kelompok sebaya untuk dapat bermain dan belajar bersama.

## 2. Perkembangan Bahasa

Penguasaan bahasa anak akan berangsur-angsur mengikuti bakat serta ritme perkembangan yang dialami. Perkembangan tersebut akan dipengaruhi oleh lingkungan, terutama keluarga, sekolah serta lingkungan lainnya. Pembendaharaan kosakata yang dapat dicapai oleh anak sekitar 20.000 hingga 24.000 kata ketika mulai memasuki masa sekolah dasar.<sup>18</sup> Hal ini disebabkan selama masa anak-anak, perkembangan bahasa terus berlanjut. Selain peningkatan jumlah pembendaharaan kata, perkembangan bahasa anak usia sekolah terlihat dari cara anak berpikir tentang kata-kata, tidak hanya bersifat dimensi perseptual semata, tetapi juga tindakan nyata sebagai pendekatan dalam menganalisis kata yang ditemukan selama proses belajar.

Selama masa kanak-kanak menengah dan akhir, anak-anak membuat banyak kemajuan dalam kosakata serta tata bahasa, kesadaran metalinguistik, membaca, pendekatan bahasa secara menyeluruh, menulis

---

<sup>18</sup> Desmita, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. 2005) h. 178

dan bilingualisme.<sup>19</sup> Saat anak memasuki masa usia sekolah dasar, anak akan memperoleh keahlian untuk membaca maupun menulis. Dalam kosakata dan tata bahasa, cara anak dalam memikirkan kata-kata berubah selama masa kanak-kanak menengah dan akhir. Anak menjadi kurang terikat pada tindakan dan persepsi yang diasosiasikan dengan kata-kata dan biasanya akan menjadi lebih analitis dalam pendekatan terhadap kata-kata.<sup>20</sup>

Pendekatan analitis ini muncul jika anak-anak diminta untuk mengatakan sesuatu yang pertama kali muncul dalam benak ketika mendengar suatu kata. Anak-anak prasekolah umumnya merespons dengan suatu kata yang seringkali mengikuti kata yang dijadikan stimulan. Contohnya, ketika anak diminta merespons kata “*cat*”, anak-anak yang masih belia mungkin mengatakan “*meow*”, kata “*eat*” dengan “*food*”. Akan tetapi, pada usia 7 tahun, anak-anak akan mulai merespons dengan kata yang berada dalam satu konteks makna dengan kata stimulan. Contohnya, anak mungkin merespons kata “*cat*” dengan “*horse*” atau “*chicken*”. Kata “*eat*” pada anak usia 7 tahun mungkin akan direspons dengan “*drink*”. Hal ini membuktikan bahwa anak mulai mengkategorikan kosakata dengan bagian dari pembicaraan.

Kesadaran metalinguistik adalah pengetahuan bahasa dimana anak untuk berpikir dan memahami tentang apa itu kata-kata dan

---

<sup>19</sup> *Ibid.* h. 362

<sup>20</sup> *Ibid.* h. 362

mendefinisikannya. Kesadaran metalinguistik ini berkembang dengan baik selama tahun-tahun sekolah dasar. Anak akan secara berkesinambungan meningkatkan kemampuan berbahasa, terutama dalam hal sintaksis seperti subjek dan kata kerja dengan terlibat percakapan secara rutin dengan teman-temannya. Selain itu, anak pun dapat membuat kemajuan dalam menggunakan bahasa secara tepat-budaya, dengan kata lain dalam hal pragmatis.

Pendekatan bahasa secara menyeluruh menekankan bahwa membaca bersifat paralel dengan pembelajaran bahasa alami anak, begitu pula dengan pendekatan keahlian dasar dan fonik. Tiga karakteristik untuk melatih keahlian fonologi menurut Stahl dalam Santrock, diantaranya: (1) diintergrasikan dengan membaca dan menulis, (2) bersifat sederhana, (3) dilaksanakan dalam kelompok-kelompok kecil.<sup>21</sup> Untuk menulis, biasanya kesalahan-kesalahan lazim terjadi selama tingkat-tingkat awal sekolah dasar seperti kekeliruan menuliskan huruf-huruf yang mirip satu sama lain, seperti b dan d, atau p dan q. Kekeliruan semacam itu pada dasarnya bukan masalah serius selama tidak didapati masalah pada aspek-aspek perkembangan lain. Saat memulai menulis, anak biasanya seringkali menciptakan ejaan-ejaan atau lafal-lafal baru sesuai bunyi yang mereka dengar.

Pendapat di atas ditambah pula dengan tuntutan pada anak menuntaskan atau menguasai empat tugas pokok yang satu sama lainnya

---

<sup>21</sup> *Ibid.* h. 365

saling berkaitan dalam berbahasa. Apabila anak berhasil menuntaskan tugas yang pertama, maka anak juga dapat menuntaskan tugas-tugas lainnya. Keempat tugas itu adalah sebagai berikut: 1) Pemahaman 2) Pengembangan pembendaharaan kata 3) Penyusunan kata-kata menjadi kalimat. 4) Ucapan.<sup>22</sup>

Pendapat di atas dapat diuraikan bahwa pemahaman yaitu kemampuan memahami makna ucapan orang lain. Bayi memahami bahasa orang lain, bukan memahami kata-kata yang diucapkannya, tetapi dengan memahami kegiatan/gerakan atau *gesture* (bahasa tubuh). Pengembangan pembendaharaan kata yaitu perbendaharaan kata-kata anak yang berkembang dimulai secara lambat pada usia dua tahun pertama, kemudian mengalami tempo yang cepat pada usia pra-sekolah dan terus meningkat setelah anak masuk sekolah. Penyusunan kata-kata menjadi kalimat yaitu kemampuan menyusun kata-kata yang menjadi kalimat, umumnya berkembang sebelum usia dua tahun. Bentuk kalimat pertama adalah kalimat tunggal dengan disertai bahasa tubuh untuk melengkapi cara berpikirnya. Terakhir, ucapan yaitu kemampuan mengucapkan kata-kata merupakan hasil belajar melalui imitasi (peniruan) terhadap suara-suara yang didengar anak dari orang lain (terutama orang tua).

Langkah awal untuk mengajarkan anak yang telah bersekolah atau biasa disebut dengan siswa ialah melalui pemahaman terlebih dahulu,

---

<sup>22</sup> *Ibid.* h. 120



setelah itu barulah ia dapat mengembangkan pembendaharaan kata, menyusun kata-kata menjadi kalimat dan terakhir mengucapkannya secara langsung dengan meniru orang-orang di sekitarnya.

Lain halnya dengan perkembangan bahasa asing, khususnya bahasa Inggris. Umumnya, siswa sekolah dasar masih mempelajari dan mengembangkan kosakata umum maupun khusus. Kemampuan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa seperti mendengar, menulis, membaca dan menyimak serta memahami kosakata membutuhkan rentang waktu yang tidak sebentar, untuk itulah mengapa kemampuan pemahaman dibutuhkan agar perkembangan bahasa asing siswa pun dapat meningkat secara optimal dan berkesinambungan.

## **B. Acuan Teori Rancangan-rancangan Alternatif atau Desain-desain Alternatif Intervensi Tindakan yang Dipilih**

### **1. Metode Permainan Bahasa**

#### **a. Pengertian Metode Permainan Bahasa**

Metode secara harfiah berarti cara. Menurut Fathurrohman, dalam pemakaian yang umum, metode diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu.<sup>23</sup> Dalam

---

<sup>23</sup>Pupuh Fathurrohman dan M. Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Refika Aditama. 2010) h. 55

kegiatan belajar mengajar, metode sangat diperlukan oleh guru, dengan penggunaan yang bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Winarno Surahmad seperti yang dikutip oleh Iif Khoiru Ahmadi, menyebutkan bahwa metode pembelajaran adalah cara untuk mempermudah peserta didik mencapai kompetensi tertentu.<sup>24</sup> Dari pendapat yang telah dikemukakan di atas berarti metode pembelajaran merupakan suatu upaya yang dapat diterapkan oleh pengajar atau pendidik yang bersifat mempermudah dan praktis sehingga kompetensi dalam pembelajaran dapat tercapai.

Pengertian metode dari pendapat ahli Djamarah yang menyatakan bahwa metode memiliki kedudukan sebagai alat motivasi ekstrinsik dalam kegiatan belajar mengajar, metode sebagai strategi pengajaran, metode sebagai alat untuk menyiasati perbedaan individual anak didik serta untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>25</sup> Dari pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pengertian metode ialah salah satu sumber motivasi dalam kegiatan belajar mengajar sebagai upaya agar perbedaan dalam setiap individu siswa dapat disiasati sehingga akhirnya tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.

---

<sup>24</sup> Iif Khoiru Ahmadi, dkk, *Strategi Pembelajaran Berorientasi KTSP* (Jakarta: Prestasi Pustakakarya., 2011) h. 101

<sup>25</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT. Rineka Cipta: 2006) h. 82

Trianto mendefinisikan metode sebagai upaya untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal.<sup>26</sup> Dengan demikian metode merupakan sebuah usaha pengajaran yang digunakan dalam pembelajaran yang telah direncanakan agar dapat terealisasi dengan baik sehingga tujuan pembelajaran tercapai secara optimal.

Pengertian sederhana dari Sanjaya menyebutkan bahwa metode adalah *a way in achieving something*.<sup>27</sup> Dengan kata lain ialah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah ditetapkan tercapai secara optimal. Jadi, metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan susunan rencana pembelajaran dalam bentuk kegiatan nyata yang bervariasi sesuai dengan kebutuhan siswa agar tujuan pembelajaran tercapai.

Pembelajaran bahasa Inggris merupakan hal yang baru bagi sebagian siswa, terutama bagi siswa yang belum pernah mendengar atau mengetahui tentang bahasa Inggris di lingkungan keluarga. Untuk itu, guru harus mencari cara agar pembelajaran bahasa Inggris menjadi efektif, menyenangkan dan menarik minat siswa. Penggunaan metode yang tepat merupakan salah satu aspek penting agar proses kegiatan

---

<sup>26</sup> Trianto, *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*, (Jakarta: Prestasi Pustaka., 2010) h. 18

<sup>27</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta : Kencana Prenada Media., 2008) h. 147

belajar mengajar dapat berjalan dengan baik, terarah dan menyenangkan.

Hal yang menyenangkan bagi anak, terutama siswa sekolah dasar adalah bermain, karena dunia anak tidak lepas dari bermain. Anak-anak yang masih berusia sekolah dasar pasti membutuhkan sarana hiburan untuk mengekspresikan diri setelah belajar. Permainan merupakan kebutuhan alami yang muncul dalam setiap individu. Permainan dapat membangkitkan rasa senang dan antusias dalam diri seseorang. Menurut pengertiannya, permainan adalah situasi atau kondisi tertentu saat seseorang mencari kesenangan atau kepuasan melalui suatu aktivitas atau kegiatan bermain.<sup>28</sup> Dengan bermain, siswa akan memperoleh suatu kegembiraan, kepuasan, rasa antusias, pengalaman yang berbeda dan bermakna hingga terbentuk berbagai keterampilan dalam dirinya.

Diharapkan permainan pun dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk mengeksplorasi diri, mengembangkan kepribadian, mengalirkan ide dan gagasan untuk berkreasi, menemukan dan mengekspresikan perasaan, mengembangkan keterampilan hingga membentuk suatu kepribadian. Hal tersebut merupakan dampak permainan yang diinginkan dari suatu pembelajaran.

---

<sup>28</sup> Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab* (Yogyakarta: Diva Press: 2011) h. 16

Permainan merupakan suatu aktivitas yang melibatkan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik siswa. Kemampuan berpikir siswa akan dapat terlihat melalui suatu permainan. Kecepatan berpikir dan kecepatan mengambil keputusan, penerapan strategi atau cara siswa dalam menyelesaikan suatu permainan hingga terbentuk suatu partisipasi aktif yang dapat mengembangkan keterampilan bahkan kepribadian siswa.

Djuanda menjelaskan bahwa permainan akan meningkatkan partisipasi siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.<sup>29</sup> Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, menghibur, menarik dan dapat meningkatkan motivasi dalam belajar. Mengintegrasikan permainan ke dalam pembelajaran diharapkan akan membuat siswa merasa senang hingga terbentuklah suatu pembelajaran yang efektif dan bermakna.

Permainan adalah suatu bentuk reaksi yang memberikan kesenangan.<sup>30</sup> Permainan dianggap sebagai alat bagi siswa untuk mengembangkan potensi diri, karena melalui permainan siswa mendapatkan berbagai pengalaman belajar. Permainan dapat memberikan pengalaman yang menarik bagi siswa dalam memahami konsep, menguatkan konsep yang telah dipelajari atau sebagai jalan

---

<sup>29</sup> Dadan Djuanda, *Belajar Bahasa Indonesia Sambil Bermain*, (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2006) h. 16

<sup>30</sup> M. Subana dan Sunarti, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011) h. 208

keluar untuk memecahkan suatu masalah, sehingga memudahkan siswa dalam proses pembelajaran.

Susanto menyatakan bahwa permainan dapat berfungsi sebagai berikut;

Permainan memberikan pencerahan saat mengalami kejenuhan, menanamkan materi dalam ingatan menjadi lebih lama, dan juga dapat berfungsi sebagai penguat dalam membuat kesimpulan di akhir pertemuan. Dengan permainan, kelas akan menjadi lebih hidup, suasana belajar penuh ceria, semangat. Selain itu, siswa akan menjadi percaya diri dan pro aktif mengikuti pelajaran.<sup>31</sup>

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan dapat menghilangkan kejenuhan siswa dan mampu menanamkan materi pembelajaran dalam ingatan relatif lebih lama. Siswa akan mampu mengontruksi sendiri berbagai konsep melalui permainan yang dilakukan. Selain itu yang tidak kalah penting ialah suasana belajar yang menjadi lebih hidup dan semangat, sehingga siswa tidak hanya sekedar mendengarkan penjelasan guru yang berkaitan dengan konsep materi semata, akan tetapi terlibat secara aktif saat proses pembelajaran berlangsung. Berbagai permainan yang dapat memicu rasa senang, membangkitkan semangat dan motivasi, memberikan berbagai pengalaman, mengembangkan keterampilan terutama dalam bidang kebahasaan, disebut dengan permainan bahasa.

---

<sup>31</sup> Eko Susanto, *60 Games Untuk Mengajar, Membuka dan Menutup Pelajaran* (Yogyakarta: Lumbung Kita, 2009) h. 20

Metode permainan bahasa merupakan metode pembelajaran yang dikhususkan untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan berbahasa, seperti yang dijelaskan oleh Soeparno dalam Djuanda yaitu pada hakikatnya, permainan merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh suatu keterampilan tertentu dengan cara yang menggembirakan. Apabila keterampilan yang diperoleh dalam permainan itu berupa keterampilan bahasa tertentu, permainan tersebut dinamakan dengan permainan bahasa.<sup>32</sup>

Apabila suatu permainan yang menimbulkan kegembiraan namun tidak bertujuan untuk memperoleh keterampilan berbahasa, permainan tersebut bukanlah termasuk ke dalam permainan bahasa. Seperti yang diutarakan oleh Mujib dan Nailur bahwa suatu kegiatan dapat disebut dengan permainan bahasa apabila aktivitas tersebut mengandung unsur kesenangan dan melatih keterampilan berbahasa atau unsur bahasa tertentu.<sup>33</sup> Kegiatan yang menyenangkan dan dapat meningkatkan kemampuan, keterampilan, berbahasa dan keberhasilan siswa itulah yang disebutkan dengan permainan bahasa.

Jika suatu aktivitas yang bertujuan untuk memperoleh keterampilan berbahasa tetapi tidak menimbulkan unsur kegembiraan, hal itu pun bukan disebut dengan permainan bahasa. Permainan bahasa

---

<sup>32</sup> Dadan Djuanda, *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Komunikatif dan Menyenangkan* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2006) h. 96

<sup>33</sup> Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *op.cit*, h.33

adalah cara untuk mempelajari dan mengembangkan kemampuan serta keterampilan berbahasa melalui aktivitas permainan. Bermain dan belajar menjadi satu kesatuan dalam penggunaan metode permainan ini, dibubuhi dengan unsur keterampilan berbahasa, maka metode ini disebut dengan metode permainan bahasa.

Mujib dan Nailur menambahkan kembali bahwa permainan bahasa bukan merupakan aktivitas tambahan untuk bergembira semata, tetapi permainan ini digolongkan dalam pengajaran dan pembelajaran yang bertujuan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengaplikasikan kemahiran bahasa yang telah dipelajari. Permainan bahasa merupakan aktivitas yang dirancang dalam pengajaran, dan berhubungan dengan kandungan isi pelajaran baik secara langsung maupun tidak langsung.<sup>34</sup>

Pendapat di atas menguatkan pengertian bahwa permainan bahasa bukan merupakan sekadar aktivitas bermain semata yang hanya mementingkan timbulnya perasaan gembira dan antusias pada setiap siswa, akan tetapi permainan bahasa menitikberatkan pula pada aspek keterampilan berbahasa yang terkandung dalam aktivitas permainan itu sendiri. Secara langsung maupun tidak langsung, permainan yang telah dirancang sedemikian rupa pasti berhubungan dengan materi kebahasaan yang dipelajari oleh siswa.

Ciri khas atau sifat-sifat permainan bahasa dijelaskan oleh Pellegrini dan Saracho dalam Mujib dan Nailur, antara lain sebagai berikut:

---

<sup>34</sup> *Ibid*, h. 32



1) Permainan dimotivasi secara personal karena memberi rasa kepuasan; 2) pemain lebih asyik dengan aktivitas permainan (sifatnya spontan) daripada tujuan yang ingin dicapai; 3) aktivitas permainan bersifat nonliterat; 4) permainan bersifat bebas dari aturan-aturan yang dipaksakan dari luar, dan aturan-aturan yang ada dapat dimotivasi oleh para pemainnya; 5) permainan memerlukan keterlibatan aktif dari pemainnya.

Berdasarkan sifat-sifat permainan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa melalui permainan, motivasi dalam diri siswa akan tumbuh. Hal ini berkaitan erat dengan kebutuhan siswa sekolah dasar yang tidak terlepas dari dunia bermain. Siswa tidak menyadari jika aktivitas permainan yang mereka lakukan memiliki tujuan pembelajaran dan mengandung berbagai ilmu, terutama ilmu kebahasaan.

Permainan menjadi salah satu cara yang ampuh agar siswa merasa tertarik dan tertantang, sehingga pembelajaran pun menjadi menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Tidak heran apabila mendengar kata bermain, siswa serta-merta akan merasa tertarik dan ingin tahu, hal tersebut merupakan ciri motivasi dasar yang timbul dari dalam hati masing-masing individu siswa.

Pendapat lain yang dikemukakan oleh Prensky bahwa, *play has a deep biological, evolutionarily important, function, which has to do specifically with learning*. Prensky berpendapat pula bahwa anak-anak termotivasi alami untuk bermain.<sup>35</sup> Permainan bahasa yang bersifat

---

<sup>35</sup> Marc Prensky, *Fun, Play and Games: What Makes Games Engaging. Digital Game-Based Learning*. (USA: McGraw-Hill, 2001) h. 6

interaktif yang mengajarkan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran, aturan, adaptasi, pemecahan masalah, interaksi, semua direpresentasikan sebagai sebuah cerita. Mereka memberi mereka kebutuhan dasar pembelajaran dengan memberikan kenikmatan, keterlibatan penuh gairah, struktur, motivasi, kepuasan ego, adrenalin, kreativitas, interaksi sosial dan emosi.

Manfaat dari metode permainan yang dijabarkan oleh Prensky antara lain:

1) *Games are a form of fun.* 2) *Games are form of play.* 3) *Games have rules.* 4) *Games have goals. That gives us motivation.* 5) *Games are interactive.* 6) *Games are adaptive.* 7) *Games have outcomes and feedback.* 8) *Games have win states.* 9) *Games have conflict/competition/challenge/opposition.* 10) *Games have problem solving.* 11) *Games have interaction.* 12) *Games have representation and story.*<sup>36</sup>

Berdasarkan kajian yang telah dikemukakan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa metode permainan bahasa adalah suatu cara yang terarah, terencana, tersusun secara sistematis dan menimbulkan rasa senang dan antusias pada siswa yang dapat dipraktikkan oleh guru dalam menyampaikan materi bahasa, sehingga siswa dapat memperoleh kemampuan dan keterampilan berbahasa.

Pemilihan dan penggunaan metode yang sesuai dengan kebutuhan dan tepat guna akan mempengaruhi ketercapaian tujuan pembelajaran dan

---

<sup>36</sup> *Ibid*, h. 1

keberhasilan siswa. Berbagai jenis permainan dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Inggris sesuai dengan kebutuhan dan tingkat kemampuan siswa. Prosedur dan manfaat yang berbeda-beda dari setiap permainan dapat disesuaikan dengan materi yang tengah diajarkan. Tata cara permainan, strategi yang diterapkan, waktu dan jenis alat dan media pembelajaran yang digunakan pun berbeda-beda pada setiap permainan. Permainan yang akan digunakan peneliti dalam pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa adalah *bingo*.

#### **b. Pengertian Permainan *Bingo***

Permainan adalah salah satu cara terbaik dan menyenangkan bagi siswa untuk mempelajari dan memahami berbagai kosakata. Permainan ini dapat meningkatkan pemahaman kosakata siswa adalah permainan kosakata (*vocabulary games*) yaitu *bingo*. *Bingo has the potential to make foreign language vocabulary learning interesting, challenging, student-centered, and collaborative*<sup>37</sup> adalah pendapat yang ditulis oleh Finch dalam bukunya yang berjudul *Meaningful Vocabulary Learning: Interactive Bingo* yang dapat diartikan bahwa permainan *bingo* cara potensial untuk membuat pembelajaran kosakata bahasa asing menjadi lebih menarik, menantang, berpusat pada siswa dan kolaboratif.

---

<sup>37</sup> Andrew Finch. *Meaningful Vocabulary Learning: Interactive Bingo*. (Taiwan: Kyungpook National University, 2006) h. 7

Richardson dan Morgan dalam Kimberly berpendapat bahwa *the basic idea behind bingo game is to encourage students to study and review their vocabulary words*<sup>38</sup> yakni ide dasar permainan *bingo* adalah untuk mendorong siswa belajar dan mengulang kembali pelajaran kosakata tersebut.

Kimberly menulis bahwa *vocabulary bingo is a game the whole class or small groups can play. The teacher can serve as the caller, or students can take turns serving as the caller*<sup>39</sup>. *Bingo* kosakata adalah permainan yang dapat dimainkan oleh seluruh siswa di kelas atau terbagi menjadi kelompok-kelompok kecil. Guru dapat menjadi *The Caller* atau si pembaca soal, namun tidak menutup kemungkinan bahwa siswa dapat menjadi *The Caller* atau si pembaca soal. *The Caller* bertugas untuk membacakan pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan materi ajar tentang kosakata yang dipelajari.

*Bingo* menurut Buttner adalah suatu permainan lama yang menjadi favorit dalam kelas bahasa asing. Papan *bingo* tradisional mempunyai kata *bingo* yang dieja di atas kolom-kolomnya, dan semua kotak *bingo* yang berjumlah 25 masing-masing berisi satu angka. Murid mendengarkan angka yang diucapkan dalam bahasa sasaran dan meletakkan sebuah kepingan di kotak berisi angka yang mereka dengar. Murid harus mendapatkan lima kotak yang berderet secara vertikal, horizontal atau diagonal.<sup>40</sup>

---

<sup>38</sup> Kimberly Lopez. *Teaching Vocabulary*. Dikutip dari <http://woodard.latech.edu/~kklopez/EDCI424/Vocabulary%20Handout.pdf> pada tanggal 22 Desember 5.26. h. 23

<sup>39</sup> *Ibid*, h. 7

<sup>40</sup> Amy Buttner. *Aktivitas Permainan dan Strategi Penilaian untuk Kelas Bahasa Asing*. (Jakarta: Indeks. 2013) h. 134

Permainan ini membutuhkan papan permainan. Pada penerapannya, permainan yang telah lama berkembang di negara bagian barat ini dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan. Di sisi lain, seorang pakar Andrew Finch menyebutkan bahwa, *bingo is in essence a simple game of chance that requires the participants to listen-and-find simple information and to mark it on their card, without transformation of the information or use of cognition (problem-solving skills, critical thinking, etc.).*<sup>41</sup>

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

Kedua pendapat di atas dapat menjadi salah satu dasar akan penerapan permainan *bingo* yang dapat disesuaikan dengan menambahkan kartu (*flashcard*) dan tidak hanya terbatas pada papan permainan yang berjumlah 5x5 atau 25 kotak dan di dalam masing-masing kotak terdapat satu angka yang akan mewakili soal yang akan dibacakan secara bergantian. Pemain yang mampu menjawab soal dengan tepat dan menandai papan *bingo* menggunakan alat tulis secara horizontal, vertikal atau diagonal

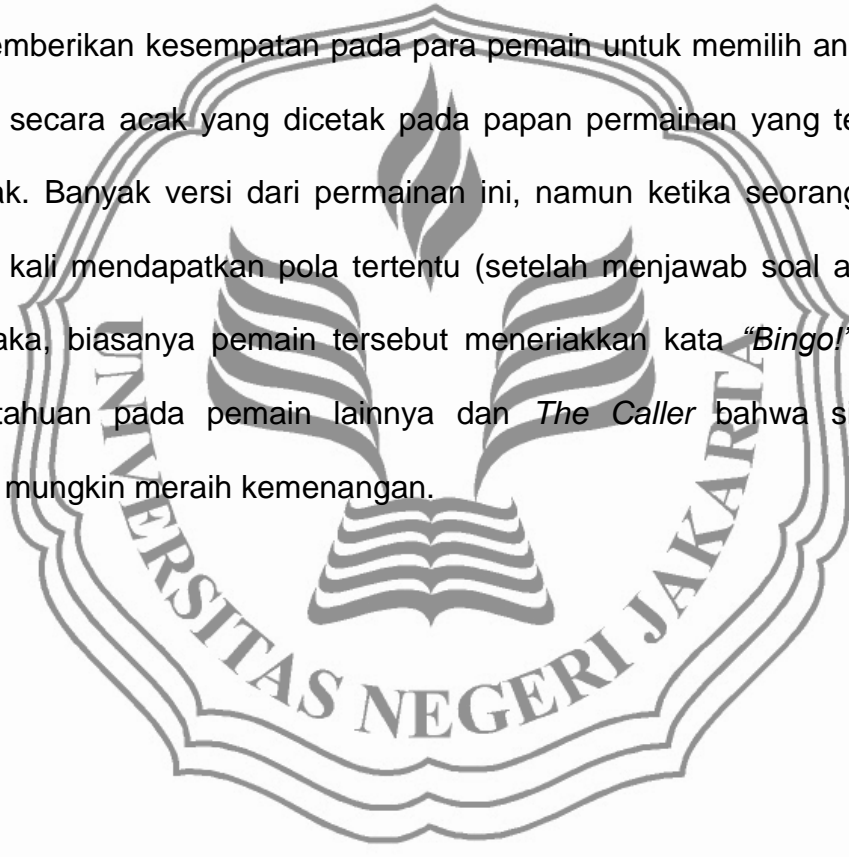
---

<sup>41</sup> Andrew Finch, *op.cit.* h. 7

sebanyak lima kotak berturut-turut serta meneriakkan kata “*Bingo!*” setelahnya akan menjadi pemenang dalam permainan.

Sumber lain menyebutkan pengertian *bingo* adalah *bingo is a game of chance played with different randomly drawn numbers which players match against numbers that have been pre-printed on 5x5 cards. Many versions conclude the game when the first person achieves a specified pattern from the drawn numbers. The winner is usually required to call out the word "Bingo!", which alerts the other players and caller of a possible win.*<sup>42</sup>

Pengertian di atas dapat diartikan bahwa *bingo* adalah permainan yang memberikan kesempatan pada para pemain untuk memilih angka yang berbeda secara acak yang dicetak pada papan permainan yang terdiri dari 5x5 kotak. Banyak versi dari permainan ini, namun ketika seorang pemain pertama kali mendapatkan pola tertentu (setelah menjawab soal atau teka-teki). Maka, biasanya pemain tersebut meneriakkan kata “*Bingo!*” sebagai pemberitahuan pada pemain lainnya dan *The Caller* bahwa si pemain pertama mungkin meraih kemenangan.



---

<sup>42</sup> Wikipedia, *Bingo Games*. Dikutip dari [https://en.wikipedia.org/wiki/Bingo\\_\(U.S.\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Bingo_(U.S.)) pada tanggal 11 Desember 2015 pukul 05.00

**Gambar 2.2**  
**Contoh Papan Permainan *Bingo*<sup>43</sup>**

<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>
<b>11</b>	<b>12</b>	<b>FREE</b>	<b>14</b>	<b>15</b>
<b>16</b>	<b>17</b>	<b>18</b>	<b>19</b>	<b>20</b>
<b>21</b>	<b>22</b>	<b>23</b>	<b>24</b>	<b>25</b>

Ningtias menyederhanakan pengertian permainan *bingo* sekaligus menjelaskan tata cara permainan ini agar dapat diaplikasikan pada pembelajaran bahasa asing di kelas yaitu:

*First students can make bingo cards to divide a piece of paper into five rows and five columns or four rows and four columns (depending on*

<sup>43</sup> Amy Buttner, *op.cit*, h.135

*the command of the teacher) with one free space box where students can determine the position of their free space box. The students can create questions and answers in another paper that is given to the caller (the person who read about). All vocabularies and definitions are written on strips of paper and put in a container. Caller pulls the strip from the container, then read the definition; check the word from the list. They will write the correct answer according to the column of numbers or objects that definition read out by the caller. The first student to get bingo wins the game.<sup>44</sup>*

Apabila pendapat di atas dialihbahasakan, siswa pertama dapat membuat papan permainan *bingo* dari selembar kertas ke dalam lima baris dan lima kolom atau empat baris dan empat kolom (tergantung pada perintah dari guru) dengan satu kotak ruang bebas di mana siswa dapat menentukan posisi kotak ruang bebas mereka. Para siswa dapat membuat pertanyaan yang nanti akan diberikan kepada seseorang yang membacakan soal pertanyaan tersebut atau biasa disebut *The Caller*.

Pemanggil menarik kertas soal dari wadah, kemudian membaca atau mendeskripsikan isi soal tersebut. Selanjutnya, para pemain akan menulis jawaban yang benar sesuai dengan kolom nomor atau benda yang deskripsikan atau dibacakan oleh pemanggil. Siswa pertama untuk mendapatkan *bingo* (mencapai pola lima kotak berderet secara horizontal, vertikal atau diagonal) dan meneriakkan "*Bingo!*" memenangkan permainan. Akan tetapi, dalam pelaksanaannya, guru dapat menyiapkan terlebih dahulu

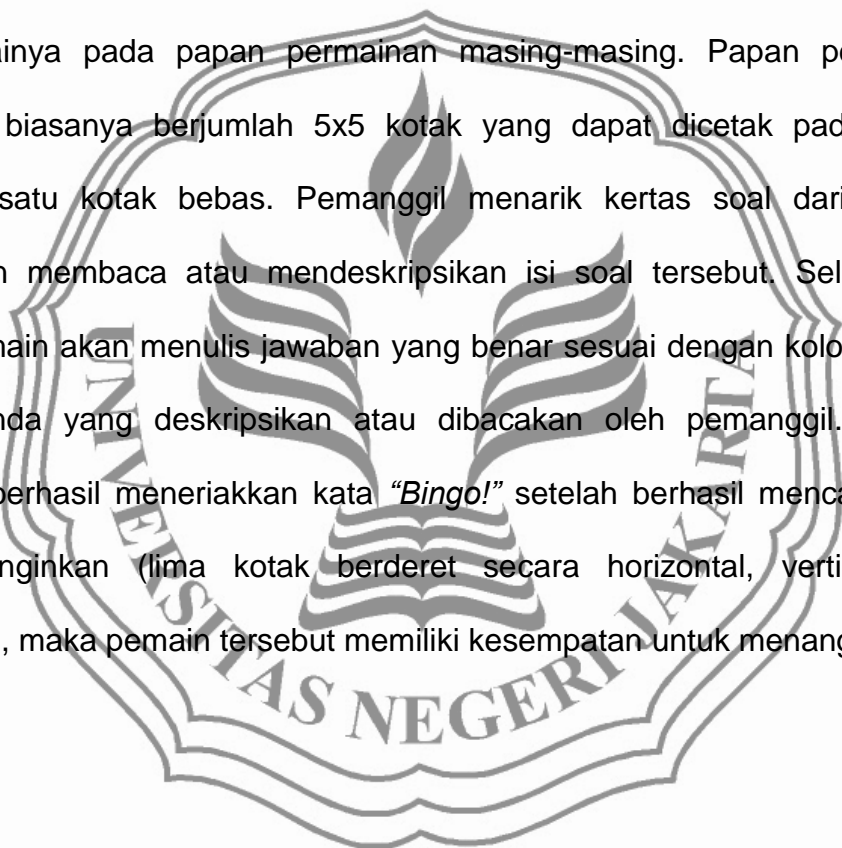
---

<sup>44</sup> Diakses dari <http://digilib.unila.ac.id/5937>. Puspa Aprilia Ningtias. *The Effect of Bingo Game in Teaching Vocabulary at The First Grade of SMA YP UNILA*. Journal Research of Universitas Lampung. 2014. Pada tanggal 22 Desember 2015, pukul 6.47



papan permainan dan soal pertanyaan untuk dibacakan secara acak oleh *The Caller*.

Peneliti mengambil kesimpulan bahwa permainan *bingo* cara potensial untuk membuat pembelajaran kosakata bahasa asing menjadi lebih menarik, menantang, berpusat pada siswa dan kolaboratif. *Bingo* merupakan permainan sederhana yang memberikan kesempatan bagi para pemainnya untuk mendengar dan mencari informasi (menjawab soal pertanyaan) dan menandainya pada papan permainan masing-masing. Papan permainan tersebut biasanya berjumlah 5x5 kotak yang dapat dicetak pada kertas dengan satu kotak bebas. Pemanggil menarik kertas soal dari wadah, kemudian membaca atau mendeskripsikan isi soal tersebut. Selanjutnya, para pemain akan menulis jawaban yang benar sesuai dengan kolom nomor atau benda yang deskripsikan atau dibacakan oleh pemanggil. Apabila pemain berhasil meneriakkan kata "*Bingo!*" setelah berhasil mencapai pola yang diinginkan (lima kotak berderet secara horizontal, vertikal atau diagonal), maka pemain tersebut memiliki kesempatan untuk menang.



### c. Penggunaan Permainan *Bingo* dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar

Jia-Jiunn dan Lo Fang-Li Tseng menjelaskan bahwa *bingo is a popular and easy synchronous game without limitation of number of players.*<sup>45</sup> *Bingo* merupakan permainan yang populer dan mudah untuk diaplikasikan tanpa jumlah pemain yang terbatas. Hal ini serupa dengan pendapat Kimberly sebelumnya bahwa permainan *bingo* dapat diaplikasikan oleh seluruh siswa di kelas, maupun membaginya menjadi kelompok-kelompok kecil.

Kedua peneliti dari Taiwan tersebut menambahkan *research*<sup>46</sup> *has been applied bingo games in educational contexts with proved learning effectiveness.* Hal tersebut menguatkan penelitian terbaru keduanya bahwa telah terdapat penelitian yang mengaplikasikan permainan *bingo* dalam konteks pendidikan yang terbukti berhasil secara efektif untuk meningkatkan kosakata.

Finch menyatakan bahwa klasifikasi *bingo* dapat diubah sesuai dengan kebutuhan sekaligus perspektif para pemainnya, oleh karena itu permainan ini menjadi sangat efisien, menarik dan sederhana. Reklasifikasi yang dimaksud di atas yaitu:

<sup>45</sup> Diakses dari <http://www.academicpub.org/cisme/paperInfo.aspx?paperid=13297> pada tanggal 22 Desember 2015. Pukul 6.59. Jia-Jiunn Lo dan Fang-Li Tseng. *A Bingo Game for English Vocabulary Learning.* (Taiwan: Chung Hua University Journal Research. 2010)

<sup>46</sup> Diakses dari <http://www.academicpub.org/cisme/paperInfo.aspx?paperid=13297> pada tanggal 22 Desember 2015. Pukul 6.59. H.-C. Liao, Y.-C. Deng, M.-C. Chiang, H.-Z. Chang, T.-W. Chan, "EduBingo: A Bingo-like system for skill building," In: *Fifth IEEE International Conference on Advanced Learning Technologies (ICALT. 2005)*, h. 376-377.

(1) *Listening bingo games (passive, static, one-way, instructional, individual, receptive, and information-gap activities)*, (2) *Speaking bingo games (active, dynamic, two-way, communicative, group, cognitive, language performance, and information-transfer activities)*, (3) *Self-made bingo games (active, dynamic, two-way, interactive, group, cognitive, collaborative, language performance, problem-solving, and critical thinking)*.<sup>47</sup>

Permainan kosakata atau *game vocabulary* ini dapat menjadi permainan mendengarkan yang memiliki ciri-ciri pasif, statis, satu arah, instruksional, reseptif dan informasi yang tidak berkembang. *Bingo* juga dapat menjadi permainan berbicara yang aktif, dinamis, dua arah, komunikatif, sifatnya berkelompok, melibatkan kemampuan kognitif, kemampuan berbahasa dan dapat bertukar informasi antar pemain. Terakhir, *bingo* pun dapat dimodifikasi sendiri agar aktif, dinamis, dua arah, interaktif, sifatnya berkelompok, melibatkan kemampuan kognitif, kolaboratif, kemampuan berbahasa, pemecahan masalah dan berpikir kritis.

Permainan *bingo* di sekolah dasar dapat diterapkan melalui *speaking bingo* dan *self-made bingo* agar siswa dapat lebih aktif berbicara dan mampu membuat sendiri papan permainan *bingo* maupun soal pertanyaan yang mereka butuhkan. Permainan ini dapat dikembangkan agar penerapannya menjadi lebih aktif, dinamis dan bersifat dua arah agar lebih interaktif dan menyenangkan.

---

<sup>47</sup> Andrew Finch. *Meaningful Vocabulary Learning: Interactive Bingo*. (Taiwan: Kyungpook National University, 2006) h. 2

Andrew Finch menyatakan bahwa *bingo activities can be used in various forms to promote the learning of English. The bingo activities can be classified firstly by the activities of the performers (active/passive, static/dynamic, one-way/two-way, instructive/interactive, individual/group, receptive/cognitive, etc.), and secondly by the type of activity.*<sup>48</sup>

Pernyataan di atas jika dialihbahasakan yaitu aktivitas permainan *bingo* dapat digunakan dengan berbagai cara untuk menyebarluaskan pembelajaran bahasa Inggris. Klasifikasi pertama permainan *bingo* adalah aktivitas para pemainnya yang dapat terlihat dari aktif/pasif, statis/dinamis, satu arah/dua arah, instruktif/interaktif, individu/grup, reseptif/kognitif dan yang kedua dari berbagai jenis aktivitasnya.

Klasifikasi dari aktivitas permainan *bingo* dapat disesuaikan dengan berbagai cara tergantung tujuan pembelajaran yang dilakukan seperti contoh yaitu; *vocabulary; grammar; notion/function; task-based learning.*<sup>49</sup> Keempat contoh yang tersebut dapat diartikan bahwa aktivitas permainan *bingo* dapat sesuaikan tergantung dengan materi dan tujuan yang akan dicapai salah satunya adalah pembelajaran kosakata.

Finch mengklasifikasikan pula tipe-tipe permainan *bingo* yang dapat diaplikasikan, diantaranya:

- a) *Picture Bingo (picture to word)* b) *Word Bingo (word to word)* c) *Synonym Bingo (similar word – thesaurus)* d) *Antonym Bingo (opposite word).* e) *Translation Bingo (Indonesia-English, English-Indonesia)* f) *Matching Bingo (matching a sportsperson to a sport, a singer to a*

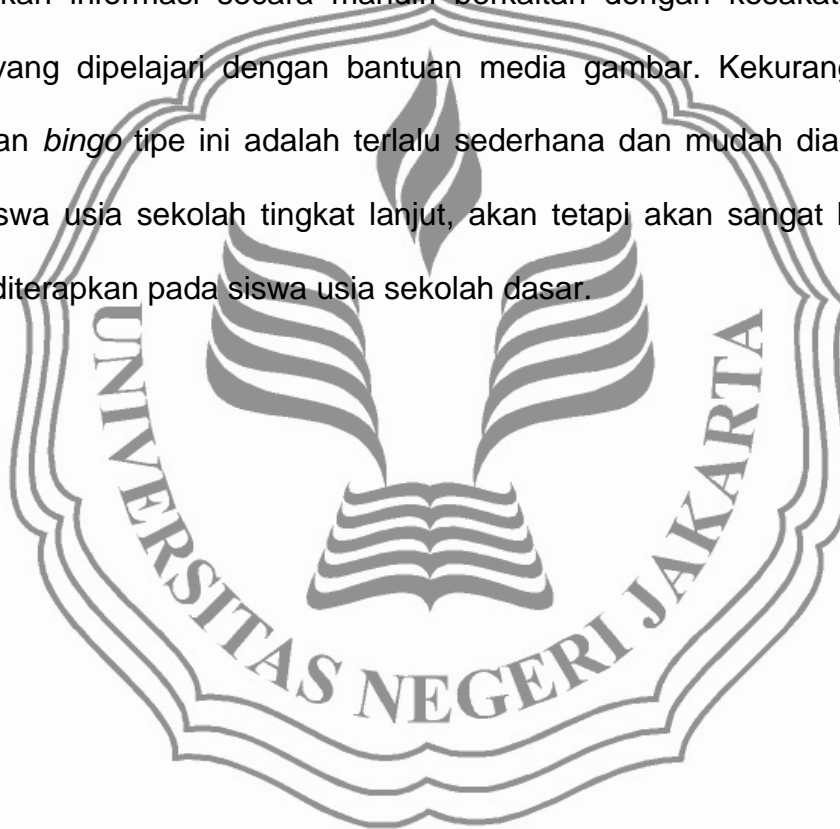
---

<sup>48</sup> *Ibid*, h. 2

<sup>49</sup> *Ibid*, h. 2

song, etc.) g) 20 Questions Bingo (asking questions about the words)  
h) Riddle Bingo (definitions – dictionary) i) Idiom Bingo (explanations)<sup>50</sup>

Apabila kesembilan tipe permainan *bingo* menurut pendapat Finch di atas diartikan menggunakan bahasa Indonesia, diantaranya ialah: Pertama, *bingo* bergambar, tipe ini dapat menggunakan gambar untuk mendeskripsikan kata apa yang harus dijawab oleh para pemain. Kelebihan *bingo* tipe pertama ini adalah dapat dengan mudah menerima dan menafsirkan informasi secara mandiri berkaitan dengan kosakata bahasa Inggris yang dipelajari dengan bantuan media gambar. Kekurangan pada permainan *bingo* tipe ini adalah terlalu sederhana dan mudah diaplikasikan untuk siswa usia sekolah tingkat lanjut, akan tetapi akan sangat bermakna apabila diterapkan pada siswa usia sekolah dasar.



---

<sup>50</sup> *Ibid*, h. 2

Gambar 2.3  
Contoh *Picture Bingo*<sup>51</sup>



Kedua, *bingo* kata, tipe ini mempergunakan kata yang harus dideskripsikan agar menemukan kata lain sebagai jawaban. Kelebihan *bingo* tipe kedua ini adalah siswa mampu merangkai atau menghubungkan satu kata dengan kata yang lain sehingga penguasaan sekaligus pemahaman

<sup>51</sup> Gambar *Picture Bingo*, diakses dari [http://www.nwf.org/~media/Content/Activity-Finder/Camping-Bingo/camping\\_bingo\\_card\\_244x316.ashx](http://www.nwf.org/~media/Content/Activity-Finder/Camping-Bingo/camping_bingo_card_244x316.ashx). Pada tanggal 1 Februari 2016, pukul 8.14

kosakata siswa semakin berkembang. Sedangkan kekurangan pada tipe ini bagi siswa terutama usia sekolah dasar akan kesulitan dalam merangkai dan menghubungkan satu kata dengan kata lain karena pengetahuan kosakata bahasa Inggris yang terbatas, sehingga aktivitas permainan akan membutuhkan waktu yang relatif lama.

**Gambar 2.4**  
**Contoh Word Bingo<sup>52</sup>**

<b>B</b>	<b>I</b>	<b>N</b>	<b>G</b>	<b>O</b>
then	as	may	old	stop
put	by	has	walk	any
him	over	Free Space!	his	take
round	just	going	every	thank
were	give	ask	them	think

<sup>52</sup> Gambar *Word Bingo*, diakses dari <http://www.bingocardtemplate.org/images/sight-word-bingo.png>. Pada tanggal 1 Februari 2016, pukul 8.15

Ketiga, *bingo* sinonim, tipe ini menggunakan sinonim untuk mendeskripsikan kata yang harus dijawab oleh para pemain. Kelebihan *bingo* tipe ketiga ini adalah siswa mampu menemukan padanan dari satu kata dengan kata yang lain sehingga penguasaan sekaligus pemahaman kosakata siswa semakin berkembang. Sedangkan kekurangan pada tipe ini bagi siswa terutama usia sekolah dasar akan kesulitan dalam mencari padanan satu kata dengan kata lain karena pengetahuan kosakata bahasa Inggris yang terbatas, sehingga aktivitas permainan akan membutuhkan waktu yang relatif lama.

**Gambar 2.5**  
**Contoh *Synonym Bingo*<sup>53</sup>**

<b>B</b>	<b>I</b>	<b>N</b>	<b>G</b>	<b>O</b>
florid	titian	crimson	flaming	burgundy
copper	cherry	coral	maroon	wine
chestnut	blooming	Free Space!	sanguine	puce
blush	cerise	claret	carmine	magenta
scarlet	dahlia	wine	brick	garnet

<sup>53</sup> Gambar *Synonym Bingo*, diakses dari <http://www.bingocardtemplate.org/red-synonyms-bingo>. Pada tanggal 1 Februari 2016, pukul 8.18



Keempat, *bingo* antonim, tipe ini menggunakan antonim untuk mendeskripsikan kata yang harus dijawab oleh para pemain. Kelebihan *bingo* tipe keempat ini adalah siswa mampu menemukan lawan kata dari satu kata dengan kata yang lain sehingga penguasaan sekaligus pemahaman kosakata siswa semakin berkembang. Sedangkan kekurangan pada tipe ini bagi siswa terutama usia sekolah dasar akan kesulitan dalam mencari dan menemukan antonim dari satu kata dengan kata lain karena pengetahuan kosakata bahasa Inggris yang terbatas, sehingga aktivitas permainan akan membutuhkan waktu yang relatif lama.

**Gambar 2.6**  
**Contoh *Antonym Bingo*<sup>54</sup>**

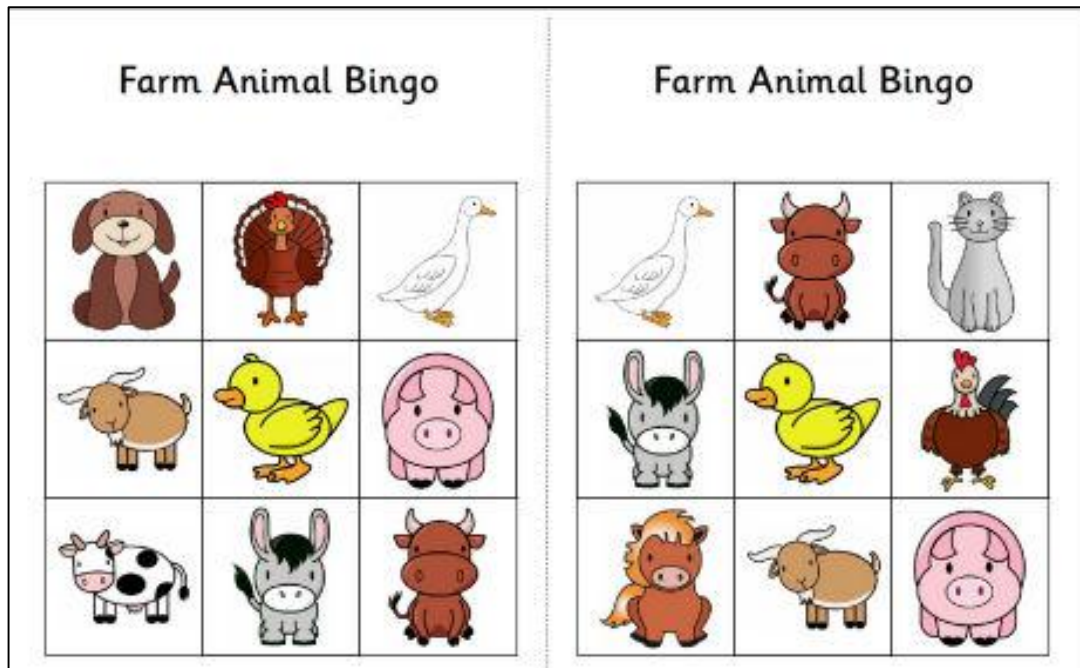
<b>B</b>	<b>I</b>	<b>N</b>	<b>G</b>	<b>O</b>
seed	scan	strike	over	peer
rent	custom	buckle	left	trim
weather	fine	Free Space!	buckle	cleave
bolt	bound	screen	spare	trip
skin	fast	temper	clip	hold up

<sup>54</sup> Gambar *Antonym Bingo*, diakses dari <https://www.bingocardcreator.com/bingo-cards/english-language/auto-antonyms>. Pada tanggal 1 Februari 2016, pukul 8.20

Kelima, *bingo* translasi (Bahasa Indonesia–Bahasa Inggris, Bahasa Inggris–Bahasa Indonesia), tipe ini menggunakan translasi untuk mendeskripsikan kata yang harus dijawab oleh para pemain. Kelebihan *bingo* tipe kelima ini adalah siswa mampu menerjemahkan kosakata sehingga penguasaan sekaligus pemahaman akan kosakata bahasa Inggris semakin berkembang. Sedangkan kekurangan pada tipe ini bagi siswa terutama usia sekolah dasar akan kesulitan menerjemahkan tanpa adanya bantuan media nyata atau kongkrit, siswa akan sering mengajukan pertanyaan-pertanyaan terkait kosakata yang tidak ia ketahui dan pahami sebelumnya dan hal itu akan menyulitkan guru, selain itu pengetahuan kosakata bahasa Inggris siswa pun terbatas, sehingga aktivitas permainan akan membutuhkan waktu yang relatif lama.

Keenam, *bingo* mencocokkan atau menjodohkan, tipe ini menggunakan gambar dengan gambar atau kata dengan gambar untuk mendeskripsikan jawaban yang harus dijawab oleh para pemain. Kelebihan *bingo* tipe keenam ini adalah siswa mampu mencocokkan gambar dengan gambar atau gambar dengan kata sehingga dapat terlihat sejauh mana tingkat pemahaman siswa akan kosakata bahasa Inggris yang dipelajari dan tipe ini cocok diaplikasikan pula untuk memperkenalkan kosakata baru dengan cara yang menyenangkan. Sedangkan kekurangan pada tipe ini terutama pada siswa usia sekolah tingkat lanjut adalah terlalu mudah dan sederhana. Tipe ini lebih cocok diterapkan pada siswa usia sekolah dasar.

**Gambar 2.7**  
**Contoh *Matching Bingo***<sup>55</sup>



Ketujuh, *bingo* 20 Pertanyaan, tipe ini menggunakan 20 pertanyaan untuk mendeskripsikan kata yang harus dijawab oleh para pemain. Kelebihan *bingo* tipe ketujuh ini adalah siswa mampu menjawab 20 butir pertanyaan dengan cepat dan tepat agar dapat memenangkan permainan. Kekurangan pada tipe ini terutama pada siswa usia sekolah dasar adalah pengetahuan akan kosakata bahasa Inggris siswa yang terbatas akan membuat aktivitas permainan ini membutuhkan waktu yang relatif lama, selain itu dapat memicu

<sup>55</sup> Gambar *Matching Bingo*, diakses dari <http://www.activityvillage.co.uk/printable-games>. Pada tanggal 1 Februari 2016, pukul 8.22

kegaduhan di kelas karena siswa akan bertanya-tanya tentang maksud dan arti 20 butir pertanyaan yang diberikan akibat ketidakpahaman.

**Gambar 2.8**  
**Contoh 20 Questions Bingo<sup>56</sup>**



<sup>56</sup> Gambar 20 Questions Bingo, diakses dari <http://www.goodreads.com/topic/show/1864183-reading-bingo-2014>. Pada tanggal 1 Februari 2016, pukul 8.35

Kedelapan, *bingo* Riddle, tipe ini menggunakan definisi Riddle untuk mendeskripsikan kata yang harus dijawab oleh para pemain. Kelebihan *bingo* tipe kedelapan ini adalah baik diterapkan pada siswa usia sekolah tingkat lanjut yang telah mengetahui dan memahami definisi Riddle, serta memiliki nalar yang baik untuk mencari jawaban atas pertanyaan yang bersifat teka-teki. Kekurangan dari tipe permainan *bingo* ini adalah sulit diaplikasikan pada siswa yang belum menguasai dan memahami kosakata bahasa Inggris yang digunakan.

**Gambar 2.9**  
**Contoh *Riddle Bingo*<sup>57</sup>**

<b>Number Sense Bingo Riddles</b>	
1. I am half the number of days in 2 weeks. What am I?	Answer 7
2. I am the number of inches in 2 feet. What am I?	Answer 24
3. I am an odd number greater than 30 but less than 33. What am I?	Answer 31
4. I am the number of minutes in 3 hours. What am I?	Answer 180
5. I am twice the value of 20. What am I?	Answer 40
6. I am the number of quarters in 4 dollars. What am I?	Answer 16
7. I am 10 more than 237. What am I?	Answer 247
8. I am 10 less than 108. What am I?	Answer 98
9. I am 3 times the number in a dozen. What am I?	Answer 36

<sup>57</sup> Gambar *Riddle Bingo*, diakses dari <https://www.pinterest.com/pin/79938962108473823/>. Pada tanggal 1 Februari 2016, pukul 8.38

Terakhir, *bingo* Idiom, tipe ini menggunakan idiom untuk mendeskripsikan kata yang harus dijawab oleh para pemain. Kelebihan *bingo* tipe kesembilan ini adalah siswa dapat mempelajari dan mengetahui lebih jauh akan jenis-jenis idiom dalam bahasa Inggris. Akan tetapi, kekurangan pada *bingo* tipe ini adalah siswa usia sekolah dasar akan kesulitan mencerna dan memahami maksud dari idiom-idiom tersebut karena pengetahuan akan kosakata bahasa Inggris yang terbatas.

Gambar 2.10  
Contoh Idiom Bingo<sup>58</sup>



<sup>58</sup> Gambar *Idiom Bingo*, diakses dari <http://speechpeeps.com/2013/01/ultimate-figurative-language-pack-for.html>. Pada tanggal 1 Februari 2016, pukul 8.43

Dari kesembilan tipe permainan *bingo* yang diuraikan di atas, tipe yang paling cocok diterapkan pada siswa usia sekolah dasar adalah tipe yang pertama yaitu *picture bingo* karena dengan menggunakan tipe ini siswa akan lebih mudah mengerti dan memahami arti dari kosakata yang dipelajari secara mandiri melalui bantuan media gambar. Selain *picture bingo*, tipe permainan *bingo* yang keenam yaitu *matching bingo* atau permainan *bingo* mencocokkan atau menjodohkan gambar dengan gambar atau gambar dengan kata pun cocok apabila dipalikasikan untuk siswa sekolah dasar.

Klasifikasi dari berbagai variasi tipe permainan *bingo* ini dapat digunakan dalam berbagai situasi dan transformasi. *Bingo* dapat digunakan melalui satu tipe ke tipe lain sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Tipe *bingo* yang digunakan disesuaikan pula dengan karakteristik siswa (usia, kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik). Melalui cara ini diharapkan permainan *bingo* dapat disesuaikan dengan baik untuk memenuhi kebutuhan siswa.

Di dalam bukunya, Finch juga menyebutkan berbagai keuntungan menggunakan permainan *bingo*, diantaranya:

- 1) *Bingo game is a game that suitable for all ages;*
- 2) *More motivation for using while learning how to play;*
- 3) *Able to help the students remember some vocabularies which are difficult to be memorized;*
- 4) *Improve the ability to cooperate with each other (if using groups);*
- 5) *Invites students to think quickly;*
- 6) *Influences students to be more creative and active.*<sup>59</sup>

---

<sup>59</sup> *Ibid*, h. 21

Pendapat di atas apabila dialihbahasakan yaitu, *bingo* sesuai untuk semua umur, dapat memotivasi siswa untuk mempelajari bagaimana cara bermainnya, digunakan untuk membantu siswa mengingat kosakata-kosakata yang sulit untuk diingat, dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan dalam bekerjasama dengan orang lain, mengajak siswa untuk berpikir cepat, serta mempengaruhi siswa untuk menjadi lebih kreatif dan aktif.

Berdasarkan keuntungan-keuntungan yang disebutkan di atas, dapat dinyatakan bahwa permainan *bingo* cocok diterapkan sebagai salah satu metode pembelajaran bahasa Inggris khususnya untuk meningkatkan pemahaman kosakata siswa. Permainan ini pun dapat disesuaikan dengan situasi dan karakteristik siswa agar dapat memenuhi kebutuhan serta mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Penerapan aktivitas guru dan siswa yang mencakup tiga dimensi yaitu: (1) Memperkenalkan kosakata yang dipelajari; (2) Menginformasikan langkah-langkah pembelajaran menggunakan metode permainan *bingo*; (3) Penerapan *bingo* di dalam pembelajaran.

Langkah-langkah aktivitas permainan *bingo* yang disusun oleh Finch terdiri dari *pre-activities*, *whilst activities* dan *post activities*.<sup>60</sup> Pertama, *Pre-activities* atau kegiatan awal terdiri dari: a) *the teacher greets the students*; b) *The teacher tries to get students attention by asking some question about the*

---

<sup>60</sup> *Ibid.* h. 22



*topic*. Jika diterjemahkan, kegiatan pertama adalah guru menyapa para siswa, lalu dilanjutkan dengan menarik perhatian siswa dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi ajar.

Kedua adalah *whilst activities* atau kegiatan inti yang delapan kegiatan, diantaranya:

*a) The teacher tells the student that they are going to learn about vocabulary. b) Then, teacher lists the words on the whiteboard. c) The teacher asks students that they will play with these words, the games call "bingo games". d) The teacher asks for each students player has a paper with random numbers on it with five equal rows and columns by folding the paper in halves until there are 25 squares on the paper. Teacher give the explanations, there is one Caller who shouts out the names of the numbers and questions; e) Teacher asks students to make 3 questions about some vocabularies that teacher have written before, but the words are divided by the teacher. f) The teacher asks all of the students to collect the questions into a container, teacher shakes all of the questions and read it as a caller one by one and randomly. g) Therefore, the teacher tells that the groups who can answer diagonal, vertical and horizontal line first, they are the winner, but before getting rewards teacher must check students answer, whether correct or not.*

Jika langkah-langkah kegiatan inti di atas diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia yaitu: Guru menyampaikan materi berkaitan dengan kosakata sekaligus tujuan pembelajaran yang akan dipelajari. Kemudian, guru menulis berbagai kata di papan tulis.

Guru mengajak siswa untuk bermain dengan kata-kata yang telah ditulis tersebut, namanya permainan *bingo*. Kemudian, guru menginstruksikan siswa untuk menyiapkan selembar kertas dan menggambar lima kolom dan baris lalu menulis angka-angka acak yang tersebar, gambar

kotak hingga berjumlah 25 kotak. Siswa diberikan pengarahannya kembali bahwa harus membiarkan salah satu kotak kosong (tidak dituliskan angka). Hal tersebut menandai bahwa kotak yang kosong tersebut tidak perlu diisi (atau kotak bonus). Di sisi lain, guru menggambar 25 kotak serupa di papan tulis, memberikan pengarahannya bahwa terdapat seorang anak yang menjadi pembaca soal yang akan meneriakkan nama siswa dengan angka dan pertanyaannya.

Selanjutnya, guru menginstruksikan siswa kembali untuk membuat tiga pertanyaan tentang beberapa kosakata yang telah ditulis oleh guru di papan tulis sebelumnya. Seluruh pertanyaan dapat digunakan untuk berbagai kombinasi angka pada kertas masing-masing siswa. Dalam hal ini, guru dapat menyiapkan soal pertanyaan berikut papan permainannya terlebih dahulu.

Guru memberikan pengarahannya agar siswa mengumpulkan seluruh pertanyaan yang telah dibuat ke dalam sebuah kontainer (boks) dan dicampur aduk dan dibacakan oleh siswa satu per satu secara acak, namun sebelum siswa menuliskan jawaban mereka harus berkata “ya...ya...ya” sebagai sinyal bahwa mereka dapat menjawab, dan berkata “tidak..tidak..tidak” ketika tidak dapat menjawab soal pertanyaan tersebut dengan baik, akan tetapi permainan harus terus berjalan meskipun ada kelompok yang tidak dapat menjawabnya.

Terakhir, guru menyebutkan kelompok yang dapat menjawab pertanyaan, baik secara diagonal, vertikal maupun horizontal terlebih dahulu dan mendaulat kelompok tersebut sebagai pemenang, akan tetapi sebelum itu guru harus memeriksa apakah jawaban dari tiga kelompok tersebut benar atau salah.

Terakhir ialah *post activities* atau kegiatan akhir yang terdiri dari: *Teacher corrects all the students mistake, and evaluates it and teacher asks students to remember some of the word from the text that they have learnt before because they will play individually next week.* Maksud pendapat tersebut adalah guru mengoreksi semua kesalahan siswa pada permainan *bingo* dan mengoreksinya. Guru mengintruksikan siswa untuk mengingat kembali kosakata yang telah dipelajari karena minggu depan akan diadakan permainan serupa secara individu.

Langkah-langkah aktivitas permainan di atas yang dijelaskan oleh Finch masih dapat diubah sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa sehingga hal tersebut lebih memudahkan guru dalam penerapannya di sekolah dasar. Berkaitan pula dengan jenis dan tipe permainan *bingo* yang terapkan dapat disesuaikan kembali sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai melalui permainan *bingo* ini.

Peneliti menyimpulkan bahwa permainan *bingo* dapat digunakan sebagai salah satu metode ajar permainan karena sifatnya berpusat pada siswa, menarik, menantang, dapat dilakukan secara individu maupun

kelompok, serta jenis, tipe dan langkah-langkah permainannya dapat diterapkan pada siswa sekolah dasar dengan menyesuaikan kebutuhan dan karakteristik siswa agar tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, terutama pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa.

### C. Bahasan Hasil-hasil Penelitian yang Relevan

Bahasan hasil penelitian yang relevan diantaranya ialah penelitian yang dilakukan oleh Ginna Desari Prima yang berjudul *“Meningkatkan Pemahaman Vocabulary Bahasa Inggris Melalui Model Cooperative Learning Tipe Make A Match Pada Siswa Kelas IV SDN Batu Tulis 1 Bogor Selatan.”*<sup>61</sup> Penelitian salah seorang alumnus PGSD Universitas Negeri Jakarta ini menunjukkan adanya peningkatan dalam setiap siklus penelitian tindakan yang dilaksanakan. Pelaksanaan tindakan dilakukan sebanyak 2 siklus dan setiap siklus terdapat 2 kali pertemuan. Pada siklus I, keberhasilan peningkatan pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa sebesar 71,43%, sedangkan pada siklus II kian meningkat hingga 100%

Penelitian tindakan lain yang relevan selanjutnya ialah milik Wulan Nuari yang berjudul *“Penggunaan Metode Sing A Song dalam Peningkatan*

---

<sup>61</sup>Ginna Desari Prima, *“Meningkatkan Pemahaman Vocabulary Bahasa Inggris Melalui Model Cooperative Learning Tipe Make A Match Pada Siswa Kelas IV SDN Batutulis 1 Bogor Selatan.”* Skripsi (PGSD FIP Universitas Negeri Jakarta, 2012) h. 89

*Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas V SDN Sangubanyu.*<sup>62</sup>

Penelitian yang dilakukan oleh alumnus Universitas Sebelas Maret ini memperlihatkan peningkatan dalam 3 siklus. Peningkatan *vocabulary* yang dilihat dari siklus I yaitu 82,35%. Pada siklus II kembali meningkat menjadi 88,23%. Selanjutnya, pada siklus III kian meningkat menjadi 94,12%.

Penelitian tindakan lain yang relevan selanjutnya adalah milik Eva Chairista yang berjudul *“Peningkatan Pemahaman Vocabulary Melalui Metode Guessing Meaning From Context dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD Laboratorium PGSD FIP UNJ Setiabudi Jakarta Selatan.*<sup>63</sup> Penelitian tindakan yang dilakukan berlangsung selama dua siklus. Peningkatan *vocabulary* terlihat dari siklus I sebesar 60% dan siklus II sebesar 100%.

Bahasan hasil penelitian yang relevan diantaranya ialah penelitian yang dilakukan oleh Sri Amanah dengan judul *“The Effectiveness Of Using Bingo Verb Game To Improve Vocabulary Achievement (A Classroom Action Research of the Second Grade Students of SMP IP Assalamah Ungaran in the Academic Year of 2011/2012)”* Pada siklus I *pre-test* is 6, 5 dan nilai rata-

---

<sup>62</sup> Wulan Nuari, *“Penggunaan Metode Sing A Song dalam Peningkatan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas V SDN Sangubanyu”*. Diakses dari <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdkebumen/article/view/1594.pdf> pada tanggal 22 Desember 2015. Pukul 12.00

<sup>63</sup> Eva Chairista, *“Peningkatan Pemahaman Vocabulary Melalui Metode Guessing Meaning From Context dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD Laboratorium PGSD FIP UNJ Setiabudi Jakarta Selatan.* Skripsi (PGSD FIP UNJ, 2011) h. 90

rata *post-test* is 6, 65. Siklus 2 nilai rata-rata siswa pada *pre-test* is 7, 65 dan rata-rata nilai *post-test* is 7, 95.<sup>64</sup>

Selanjutnya ialah penelitian yang berasal dari Universitas Pancasakti Tegal yang berjudul "*An Effort to Improve the Students' Ability in Mastering Vocabulary by Using Word Wish Games Through Basic Bingo Game*" (*A Classroom Action Research on the Fourth Grade Students of SD Negeri Rajegwesi 02, Pagerbarang District*)<sup>65</sup> karya Komalia Puja Dewi. Pada penelitian ini terdapat 2 siklus. Siklus I menunjukkan adanya peningkatan kosakata bahasa Inggris siswa sebesar 70%, sedangkan siklus II semakin meningkat hingga mencapai 94%.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode permainan *bingo* layak digunakan sebagai salah satu metode pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman kosakata siswa sekolah dasar. Penggunaan metode permainan *bingo*, siswa dapat lebih aktif sehingga suasana pembelajaran pun lebih menyenangkan dan efektif.

<sup>64</sup> Sri Amanah, "*The Effectiveness Of Using Bingo Verb Game To Improve Vocabulary Achievement (A Classroom Action Research of the Second Grade Students of SMP IP Assalamah Ungaran in the Academic Year of 2011/2012)*". Diakses dari <http://perpus.iainsalatiga.ac.id/docfiles/abstraksi/86f3625a10a02e47.pdf> pada tanggal 22 Desember 2015. Pukul 12.16.

<sup>65</sup> Komalia Puja Dewi, "*An Effort to Improve the Students' Ability in Mastering Vocabulary by Using Word Wish Games Through Basic Bingo Game*" (*A Classroom Action Research on the Fourth Grade Students of SD Negeri Rajegwesi 02, Pagerbarang District*). Diakses dari <http://perpus.upstegal.ac.id/v4/?mod=opaq.koleksi.form&page=1304&barcodb=1822011K112> pada tanggal 22 Desember 2015 pukul 6.02.

#### D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan

Pengembangan dalam sebuah pembelajaran memiliki tujuan untuk mengembangkan kemampuan yang lebih baik pada diri siswa. Penggunaan metode dalam proses pembelajaran memiliki peran yang sangat penting untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran, sehingga materi yang diajarkan dapat diterima dengan baik oleh siswa. Penggunaan metode yang tepat pun berkaitan erat dengan keberhasilan belajar siswa agar kompetensi siswa meningkat serta tujuan pembelajaran tercapai secara optimal.

Metode yang tepat dapat menjadi suatu gerbang keberhasilan siswa agar ilmu pengetahuan, gagasan, dan ide dapat tersalurkan dengan baik melalui sarana media yang digunakan sebagai pendamping metode. Penggunaan metode yang tepat diharapkan dapat merangsang pikiran, menumbuhkan motivasi, menarik minat, perhatian dan konsentrasi siswa pada proses pembelajaran.

Berdasarkan karakteristik dan kondisi siswa sekolah dasar yang aktif dan selalu ingin tahu, maka, penggunaan metode permainan *bingo* dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar. Metode permainan *bingo* mengajak siswa untuk mempelajari kosakata bahasa asing menjadi lebih menarik, menantang, dan kolaboratif.

Manfaat dari penggunaan metode permainan *bingo* dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris adalah agar menciptakan suasana

belajar yang menyenangkan dan aktif. Dengan kata lain, dapat dipahami bahwa dengan menjawab soal untuk dapat menandai papan *bingo* dan mencapai pola (lima kotak berderet secara horizontal vertikal atau diagonal) yang diinginkan, diharapkan siswa mampu mengembangkan diri dan kemampuan, termasuk aspek kognitif, afektif dan psikomotorik secara optimal.

Pembelajaran yang dilaksanakan tidak hanya sekedar mentransfer ilmu pengetahuan berupa kosakata baru, tetapi juga merangsang kemampuan berpikir dan bernalar siswa, meningkatkan motivasi dan minat belajar sehingga tujuan pembelajaran tercapai dan keberhasilan belajar terpenuhi. Dengan bermain *bingo*, siswa juga dapat lebih mudah mengingat kosakata baru karena siswa dituntut untuk menjawab soal untuk menandai papan permainan *bingo* hingga mencapai pola (lima kotak berderet horizontal, vertikal atau diagonal) yang diinginkan. Setelah siswa mencari, mengingat kosakata yang menjadi jawaban atas soal tersebut, siswa pun dapat mendiskusikan pada guru dan teman-temannya yang lain tentang arti kata dari kosakata yang siswa temukan atau yang telah siswa ketahui dan pahami sebelumnya.

Berdasarkan hasil analisis pemikiran di atas, dapat diprediksi bahwa dengan penggunaan metode permainan *bingo* dalam pembelajaran bahasa Inggris akan meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa.



## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Tujuan Khusus Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan pemahaman kosakata (*vocabulary*) bahasa Inggris melalui metode permainan *bingo* pada siswa kelas III SD Laboratorium PGSD FIP UNJ.

#### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

##### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada SD Laboratorium PGSD FIP UNJ yang berlokasi di Jalan Setiabudi I No. 1, Jakarta Selatan.

##### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan selama tiga bulan yaitu bulan November 2015 sampai dengan bulan Januari 2016.

#### **C. Metode dan Desain Tindakan / Rancangan Siklus Penelitian**

##### **1. Metode**

Metode penelitian ini ialah Penelitian Tindakan (*Action Research*) yang berdasarkan strategi pelaksanaannya disebut dengan Penelitian Tindakan Partisipasi atau *Parsipatory Action Research*. Penelitian tindakan partisipasi

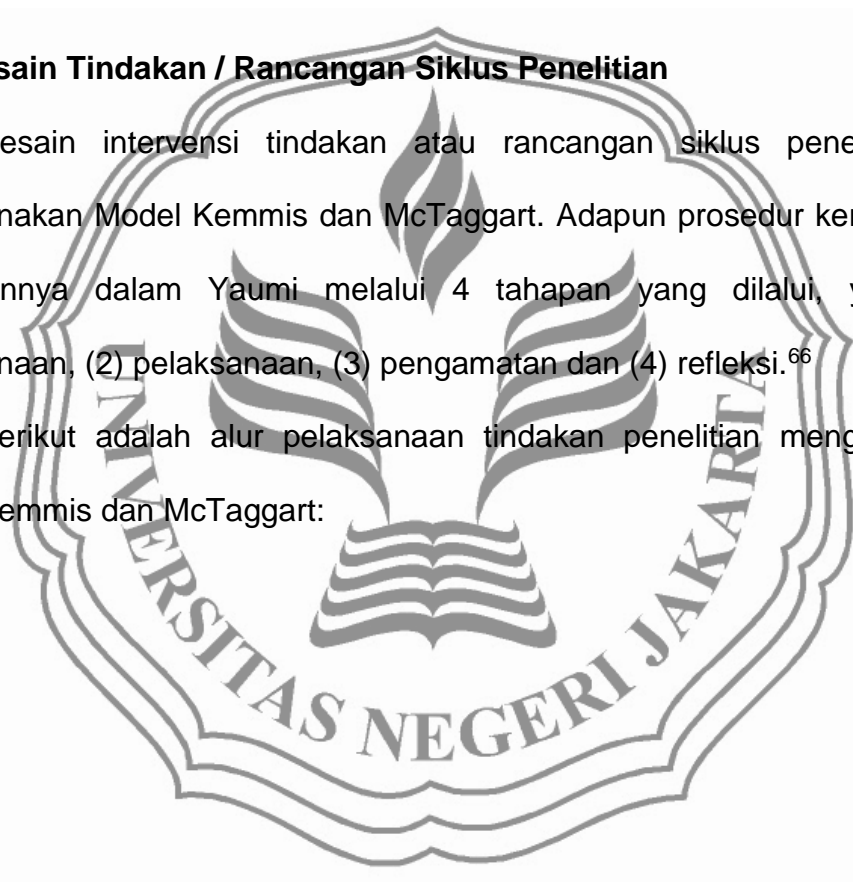
yaitu penelitian yang dilakukan secara kolaboratif, mencakup proyek penelitian terfokus pada isu dan persoalan yang bersifat spesifik.

Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran agar lebih efektif dan efisien melalui kegiatan yang saling berkaitan dan berkesinambungan yaitu kegiatan tindakan (*action*) dan penelitian (*research*).

## **2. Desain Tindakan / Rancangan Siklus Penelitian**

Desain intervensi tindakan atau rancangan siklus penelitian ini menggunakan Model Kemmis dan McTaggart. Adapun prosedur kerja dalam penelitiannya dalam Yaumi melalui 4 tahapan yang dilalui, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan dan (4) refleksi.<sup>66</sup>

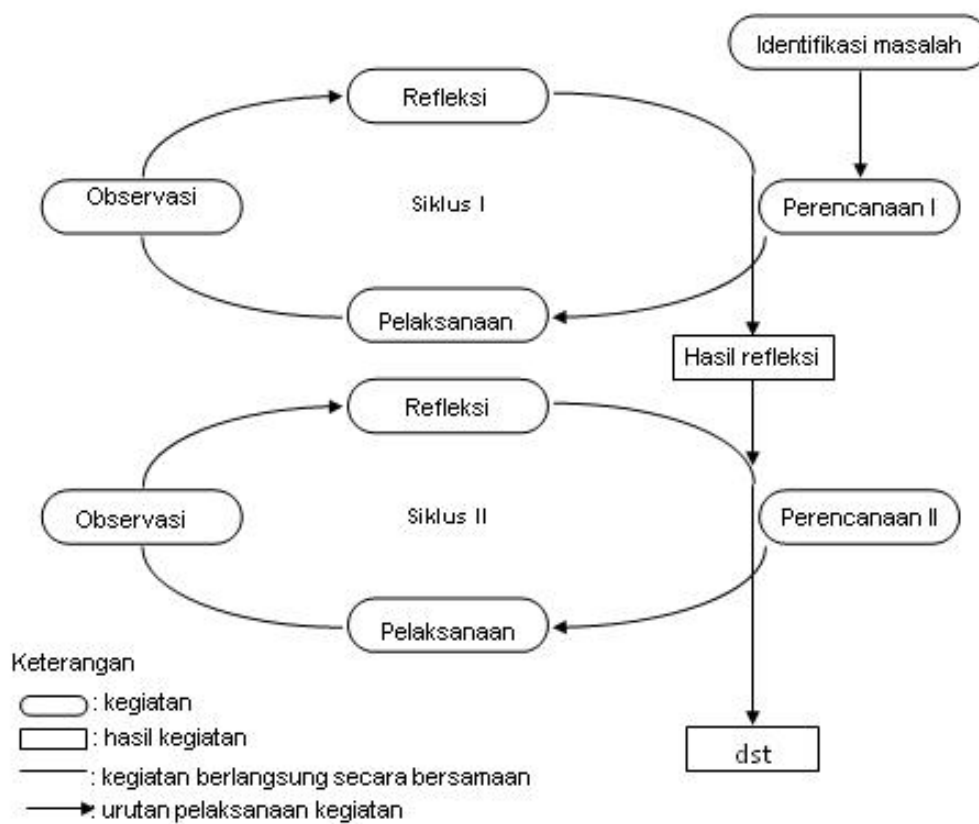
Berikut adalah alur pelaksanaan tindakan penelitian menggunakan Model Kemmis dan McTaggart:



---

<sup>66</sup> Muhammad Yaumi dan Muljono Damopolii. *Action Research: Teori, Model dan Aplikasi* (Jakarta: Kencana. 2014) h. 24

**Gambar 3.1**  
**Alur Pelaksanaan Tindakan Penelitian**  
**Model Kemmis dan McTaggart<sup>67</sup>**



<sup>67</sup> *Ibid*, h. 24

## 1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan peneliti merencanakan suatu tindakan yang difokuskan untuk meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa kelas III melalui metode permainan *bingo*. Peneliti membuat Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), serta mempersiapkan (a) alat-alat bantu pembelajaran yang digunakan, (b) tahap-tahap penyampaian, (c) instrumen pemantauan guru dan siswa, dan (d) membuat soal-soal tes evaluasi belajar.

**Tabel 3.1**

**Rencana Umum Tindakan Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Siswa Melalui Metode Permainan *Bingo***

Siklus	Kegiatan	Alat/Sumber
I	Pertemuan 1 a) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dengan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan dipelajari. b) Menentukan kompetensi yang berhubungan dengan materi yang akan dipelajari. c) Mengembangkan skenario pembelajaran dengan menggunakan metode permainan <i>bingo</i> . d) Melaksanakan tugas rutin guru (apersepsi dan absensi siswa) e) Melalui tahap <i>introducing</i> , guru memperkenalkan kosakata baru dengan ucapan yang jelas dan benar dibantu dengan media gambar yang diperlihatkan pada siswa.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gambar yang berhubungan dengan materi yang akan dipelajari.</li> <li>• Buku paket bahasa Inggris kelas III.</li> <li>• Papan permainan <i>bingo</i>.</li> <li>• Pertanyaan-pertanyaan dalam gulungan kertas.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>f) Pada tahap <i>modeling</i>, guru mencontohkan tata cara permainan <i>bingo</i> dan alat yang perlu disiapkan.</li> <li>g) Selanjutnya melalui tahap <i>practicing</i>, guru membimbing siswa dalam bermain <i>bingo</i>.</li> <li>h) Melalui tahap <i>applying</i>, siswa dibimbing guru dalam bermain <i>bingo</i> secara berkelompok dan bergantian menjadi <i>The Caller</i> untuk membacakan pertanyaan, sedangkan yang lainnya berusaha menjawab pertanyaan lalu menandai papan permainan <i>bingo</i> hingga mencapai pola yang (lima kotak berderet secara horizontal, vertikal atau diagonal) lalu berteriak "<i>Bingo!</i>"</li> <li>i) Mengevaluasi jawaban siswa secara bersama-sama dan merangkum hal-hal yang telah dipelajari.</li> </ul>	
--	---	--

## 2. Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan, peneliti melakukan aktivitas belajar mengajar sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Pelaksanaan tindakan ini dilakukan secara berkala. Setiap siklus dilaksanakan 2 kali pertemuan, setiap pertemuan dilakukan selama 2 x 35 menit. Pelaksanaan tindakan yang dilakukan diamati oleh guru mata pelajaran bahasa Inggris kelas III SD Laboratorium PGSD FIP UNJ Jakarta Selatan sebagai observer dengan menggunakan lembar pengamatan.

### 3. Pengamatan

Observasi dilaksanakan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan dilakukan oleh observer/pengamat yaitu terhadap pelaksanaan tindakan guru dan siswa saat melaksanakan proses pembelajaran menggunakan metode permainan *bingo*. Pengamatan merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengenali dan mengevaluasi perkembangan yang terjadi setelah dilakukannya tindakan. Pada kegiatan pengamatan akan dianalisis apakah pelaksanaan yang dilakukan oleh peneliti telah sesuai dengan rencana tindakan dan apakah terjadi peningkatan pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa.

Melalui adanya catatan lapangan, diharapkan dapat dijadikan acuan dalam merefleksi hasil penelitian pada setiap siklus, apakah mengalami keberhasilan atau masih membutuhkan penyempurnaan karena hasil yang masih kurang dari harapan peneliti. Oleh karena itu, pengamatan dalam tindakan kelas ini yang dibantu oleh guru bahasa Inggris kelas III sebagai observer/pengamat.

### 4. Refleksi

Tahap refleksi dimaksudkan untuk mengevaluasi hasil pelaksanaan tindakan. Peneliti dan observer/pengamatan bersama-sama mendiskusikan hasil penelitian dan pengamatan tentang keberhasilan dan kegagalan yang

telah dilakukan dalam penelitian sebagai masukan pelaksanaan tindakan yang akan dilakukan selanjutnya.

#### **D. Subjek/Partisipan dalam Penelitian**

Subjek yang terlibat dalam penelitian ini adalah siswa/i kelas III SD Laboratorium PGSD FIP UNJ Jakarta Selatan yang berjumlah 20 siswa/i, yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 6 siswi perempuan.

Partisipan dalam tindakan ini adalah guru bahasa Inggris yang terlibat sebagai observer yang mengetahui situasi kelas serta memahami bahasa Inggris dan secara kolaboratif dapat membantu dalam penelitian ini.

#### **E. Peran dan Posisi Peneliti dalam Penelitian**

Peran peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai pemimpin perencanaan dan pelaku tindakan. Peneliti melakukan pra penelitian dengan melakukan observasi dan pengamatan terhadap proses kegiatan belajar mengajar mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas III SD Laboratorium PGSD FIP UNJ Jakarta Selatan. Langkah selanjutnya yang peneliti lakukan adalah membuat perencanaan tindakan yang akan dilakukan sebagai upaya meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Inggris (*vocabulary*) siswa.

Posisi peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai pelaku utama. Pelaku utama adalah keikutsertaan peneliti sebagai pelaku tindakan. Peneliti hadir langsung dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan perencanaan

yang telah disusun dan akan mengumpulkan data sesuai dengan fokus penelitian. Keterlibatan peneliti sebagai pelaku utama diharapkan dapat memperoleh data yang tepat dan akurat sehingga tujuan untuk meningkatkan pemahaman kosataka bahasa Inggris (*vocabulary*) melalui metode permainan siswa dapat tercapai dengan maksimal.

#### **F. Hasil Tindakan yang Diharapkan**

Berdasarkan intervensi tindakan terhadap pembelajaran bahasa Inggris yang dilakukan melalui penerapan metode permainan *bingo*, maka hasil intervensi tindakan yang diharapkan pada penelitian ini adalah adanya peningkatan pemahaman kosakata siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris, terutama bagi siswa kelas III SD Laboratorium PGSD FIP UNJ Jakarta Selatan. Peningkatan pemahaman kosakata dalam mata pelajaran bahasa Inggris siswa yang diharapkan dibatasi pada aspek kognitif, dengan aspek afektif dan psikomotorik sebagai faktor pendukung.

Dengan mengikuti prosedur tindakan sesuai dengan rancangan di atas, maka peneliti menetapkan dua indikator keberhasilan yang diharapkan dalam penelitian tindakan ini.

Indikator yang berkaitan dengan peningkatan pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa yaitu minimal 80% dari jumlah siswa kelas III SD Laboratorium PGSD FIP UNJ Jakarta Selatan) yang memperoleh nilai  $\geq 70$ . Sementara penggunaan metode permainan, peneliti menargetkan



tercapainya kompetensi penggunaan metode permainan *bingo* memperoleh skor rata-rata 80% dari data pemantau tindakan di akhir siklus.

## **G. Data dan Sumber Data**

### **1. Data**

Data yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari dua jenis yaitu data pemantau tindakan dan data penelitian. Data pemantau tindakan merupakan data yang digunakan untuk mengontrol kesesuaian pelaksanaan metode permainan *bingo* untuk meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa dengan rencana (*planning*) yang telah dibuat dan disusun oleh peneliti.

Data penelitian merupakan data hasil yang dilakukan oleh peneliti yang berupa peningkatan pemahaman kosakata siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris. Data yang diperoleh digunakan sebagai gambaran peningkatan pemahaman kosakata siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris di kelas III sekolah dasar.

### **2. Sumber Data**

#### **a. Sumber Data Pemantau Tindakan**

Sumber data pemantau tindakan diperoleh dari hasil pengamatan pada lembar observasi tentang pelaksanaan metode permainan *bingo*. Bertujuan untuk melihat dan mengetahui aktivitas siswa saat proses pembelajaran berlangsung.

### **b. Sumber Data Hasil Penelitian**

Sumber data hasil penelitian diperoleh dari hasil tes evaluasi setiap siklus untuk mengukur sejauh mana pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa.

## **H. Instrumen Pengumpulan Data yang Digunakan**

### **1. Definisi Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris**

#### **a. Definisi Konseptual Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris**

Pemahaman kosakata merupakan kemampuan untuk mempelajari, mengetahui dan menguasai benar berbagai kosakata bahasa Inggris baik secara lisan maupun tulisan melalui aspek *remember*, *understand*, *apply* dan *analyze*.

#### **b. Definisi Operasional Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris**

Skor yang diperoleh siswa melalui evaluasi dengan teknik penilaian tertulis tentang pemahaman kosakata yang terdiri dari aspek *remember*, *understand*, *apply* dan *analyze*. Skor yang didapat berupa 5 soal *multiple choice*, 5 soal *matching words with pictures*, 5 soal *missing letters* dan 5 soal *jumbled words*. Skor tersebut diambil dari hasil evaluasi siswa pada setiap akhir siklus penelitian tindakan. Semakin tinggi skor yang diraih, semakin tinggi pula peningkatan pemahaman kosakata siswa.

### c. Kisi-kisi Instrumen Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris

Kisi-kisi instrumen yang digunakan untuk menilai pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa dapat dilihat dari tabel berikut ini:

**Tabel 3.2**

**Kisi-kisi Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris**

Aspek	Indikator	Bentuk Soal	Nomor Butir	Jumlah
<i>Remember</i>	Mengenal kosakata <i>clothes</i>	<i>Multiple Choices</i>	1, 2, 3, 4, 5	5
<i>Understand</i>	Memahami kosakata <i>clothes</i>	<i>Matching words with pictures</i>	6, 7, 8, 8, 10	5
<i>Apply</i>	Melengkapi kosakata <i>clothes</i> .	<i>Missing Letters</i>	11, 12, 13, 14, 15	5
<i>Analyze</i>	Menganalisis kosakata <i>clothes</i>	<i>Jumbled Words</i>	16, 17, 18, 19, 20	5
Jumlah Soal				20

Keterangan:

- Setiap butir memiliki skor: 5
  - Maka jumlah total nilai:  $20 \times 5 = 100$
- Presentase =  $\frac{\text{Jumlah nilai yang diperoleh}}{\text{Jumlah total nilai}} \times 100\%$

## 2. Definisi Metode Permainan *Bingo*

### a. Definisi Konseptual Metode Permainan *Bingo*

Metode permainan *bingo* merupakan cara yang potensial untuk membuat pembelajaran kosakata bahasa asing menjadi lebih menarik, menantang, berpusat pada siswa dan kolaboratif. *Bingo* merupakan permainan sederhana yang memberikan kesempatan bagi para pemainnya untuk mendengar dan mencari informasi (menjawab soal pertanyaan) dan menandainya pada papan permainan masing-masing.

Papan permainan tersebut biasanya berjumlah 5x5 kotak yang dapat dicetak pada kertas dengan satu kotak bebas. Langkah permainan bingo yaitu pertama pemanggil menarik kertas soal dari wadah, kemudian membaca atau mendeskripsikan isi soal tersebut. Kemudian para pemain akan menulis jawaban yang benar sesuai dengan kolom nomor atau benda yang deskripsikan atau dibacakan oleh pemanggil. Selanjutnya, pemain berhasil meneriakkan kata "*Bingo!*" setelah berhasil mencapai pola yang diinginkan (lima kotak berderet secara horizontal, vertikal atau diagonal), maka pemain tersebut memiliki kesempatan untuk menang.

### b. Definisi Operasional Metode Permainan *Bingo*

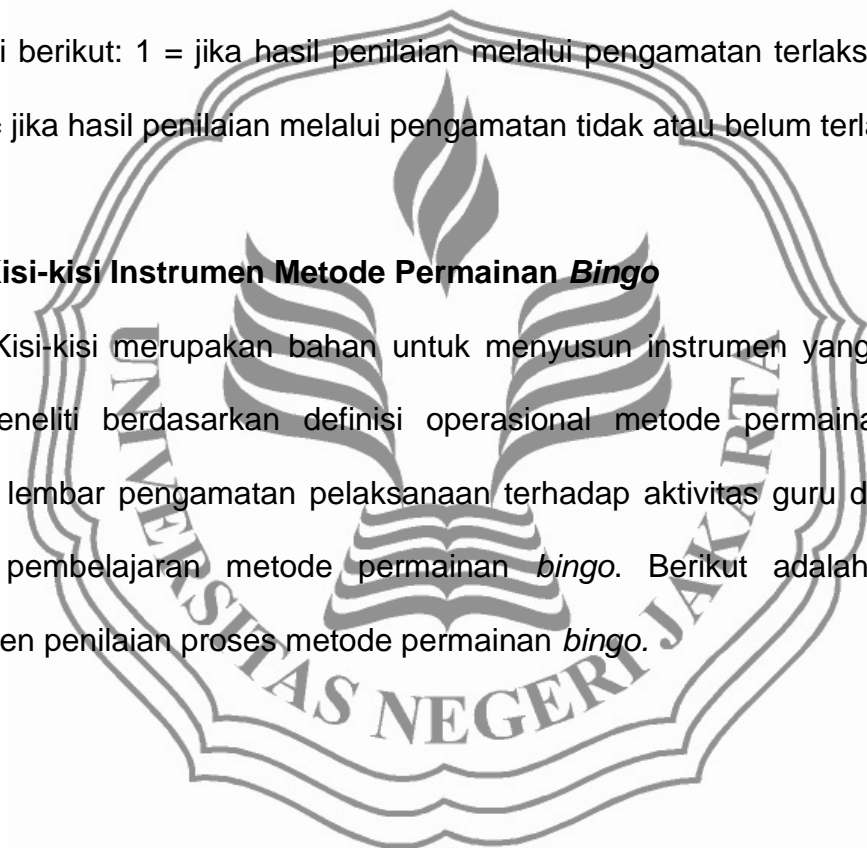
Skor penggunaan metode permainan *bingo* diperoleh dari hasil pengamatan proses pembelajaran untuk mengukur kegiatan guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pengukuran efektivitas metode

permainan bingo akan dinilai sesuai dengan langkah-langkah penerapan aktivitas guru dan siswa yang mencakup tiga dimensi yaitu: (1) Memperkenalkan kosakata yang dipelajari; (2) Menginformasikan langkah-langkah pembelajaran menggunakan metode permainan *bingo*; (3) Penerapan *bingo* di dalam pembelajaran.

Skor tersebut diberikan oleh pengamat yang didapatkan dari hasil pengamatan melalui lembar observasi dengan menggunakan penilaian sebagai berikut: 1 = jika hasil penilaian melalui pengamatan terlaksana / ya, dan 0 = jika hasil penilaian melalui pengamatan tidak atau belum terlaksana.

### c. Kisi-kisi Instrumen Metode Permainan *Bingo*

Kisi-kisi merupakan bahan untuk menyusun instrumen yang disusun oleh peneliti berdasarkan definisi operasional metode permainan *bingo* berupa lembar pengamatan pelaksanaan terhadap aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran metode permainan *bingo*. Berikut adalah kisi-kisi instrumen penilaian proses metode permainan *bingo*.



**Tabel 3.3**  
**Kisi-kisi Instrumen Pengamatan Aktivitas Siswa Dalam Proses**  
**Pembelajaran Melalui Metode Permainan *Bingo***

Dimensi	Indikator	
	Guru	Siswa
Memperkenalkan kosakata yang dipelajari	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyampaikan topik pembelajaran.</li> <li>• Memperkenalkan kosakata yang akan dipelajari dengan cara menunjukkan gambar dari kosakata tersebut.</li> <li>• Bertanya jawab tentang kosakata dan materi yang dipelajari.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyimak penjelasan guru ketika guru sedang menyampaikan topik pembelajaran.</li> <li>• Memperhatikan gambar-gambar yang ditunjukkan oleh guru ketika sedang memperkenalkan kosakata yang dipelajari.</li> <li>• Menyebutkan dengan benar pertanyaan yang guru ajukan tentang kosakata dan gambar yang dipelajari.</li> </ul>
Menginformasikan langkah-langkah pembelajaran menggunakan metode permainan <i>bingo</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan tata cara bermain <i>bingo</i>.</li> <li>• Mencontohkan langkah-langkah permainan <i>bingo</i> dan mengikutsertakan siswa untuk berpartisipasi.</li> <li>• Menunjuk dua orang siswa untuk mencoba permainan <i>bingo</i> dengan menggunakan papan <i>bingo</i> dan menjawab pertanyaan-pertanyaan pada</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memperhatikan penjelasan guru mengenai cara bermain <i>bingo</i>.</li> <li>• Berpartisipasi dalam permainan <i>bingo</i> yang dicontohkan oleh guru.</li> <li>• Menjawab pertanyaan-pertanyaan pada kertas lalu menandai papan permainan <i>bingo</i> masing-masing apabila berhasil menjawab pertanyaan tersebut.</li> </ul>

	<p>kertas yang telah disediakan lalu menandainya pada papan masing-masing.</p>	
<p>Penerapan <i>bingo</i> di dalam pembelajaran</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membentuk kelompok siswa.</li> <li>• Mempersiapkan papan permainan <i>bingo</i> dan memilih perwakilan siswa untuk menjadi <i>The Caller</i> pada masing-masing kelompok.</li> <li>• Mengamati siswa yang aktif dan tidak aktif dalam proses pembelajaran.</li> <li>• Membimbing siswa selama permainan <i>bingo</i> berlangsung.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membentuk kelompok sesuai dengan arahan guru.</li> <li>• Mempersiapkan papan permainan <i>bingo</i> dan memilih salah satu teman sebagai perwakilan menjadi <i>The Caller</i>.</li> <li>• Bergantian menjadi <i>The Caller</i> untuk membacakan pertanyaan, sedangkan yang lainnya berusaha menjawab pertanyaan lalu menandai papan permainan <i>bingo</i> hingga mencapai pola yang (lima kotak berderet secara horizontal, vertikal atau diagonal) lalu berteriak "<i>Bingo!</i>"</li> <li>• Mengikuti instruksi atau bimbingan guru selama permainan <i>bingo</i> berlangsung.</li> </ul>
<p><b>Jumlah</b></p>	<p>10</p>	<p>10</p>

Keterangan:

Setiap butir memiliki skor 1

Jumlah total nilai:  $20 \times 1 = 20$

Persentase =  $\frac{\text{jumlah nilai yang diperoleh}}{\text{jumlah total nilai}} \times 100\%$

## I. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan data penelitian melalui dua cara, yaitu:

### 1. Teknik Observasi

Observasi atau pengamatan dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan data mengenai aktivitas guru dan proses pembelajaran bahasa Inggris di kelas III SD Laboratorium PGSD FIP UNJ Setiabudi.

### 2. Teknik Tes

Teknik tes digunakan untuk mengumpulkan data hasil evaluasi belajar siswa untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa kelas III SD Laboratorium PGSD FIP UNJ Jakarta Selatan.

## J. Analisis Data dan Interpretasi Hasil Analisis

### 1. Analisis Data

Analisis data dilakukan pada setiap kegiatan refleksi, yaitu berupa tanya jawab dan diskusi antara peneliti tindakan dengan pengamat. Data yang dianalisis berupa hasil evaluasi siswa dalam setiap akhir siklus, hasil



instrumen pemantau tindakan yang telah diisi dan catatan lapangan dari pengamat.

Analisis data yang akan digunakan pada penelitian ini adalah menganalisis lalu kemudian membandingkan pemahaman kosakata (*vocabulary*) siswa pada setiap siklusnya, dan membandingkan pemahaman kosakata (*vocabulary*) siswa pada kegiatan awal pembelajaran dan akhir penelitian. Setelah itu, peneliti akan menyimpulkan apakah terjadi peningkatan atau tidak setelah tindakan dilakukan.

Untuk menghitung persentase keberhasilan pemahaman kosakata (*vocabulary*) menggunakan metode permainan *bingo* pada setiap siklus menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Siswa Mendapat Skor} \geq 70}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100\%$$

Peneliti juga melakukan analisis terhadap data pemantau tindakan dan data penelitian. Analisis terhadap data pemantau tindakan yang diharapkan dapat memberikan gambaran kesesuaian antara tindakan yang diberikan dengan rencana yg disusun, ketercapaian tindakan dan faktor-faktor penghambat. Untuk penilaian data pemantau tindakan menggunakan rumus:

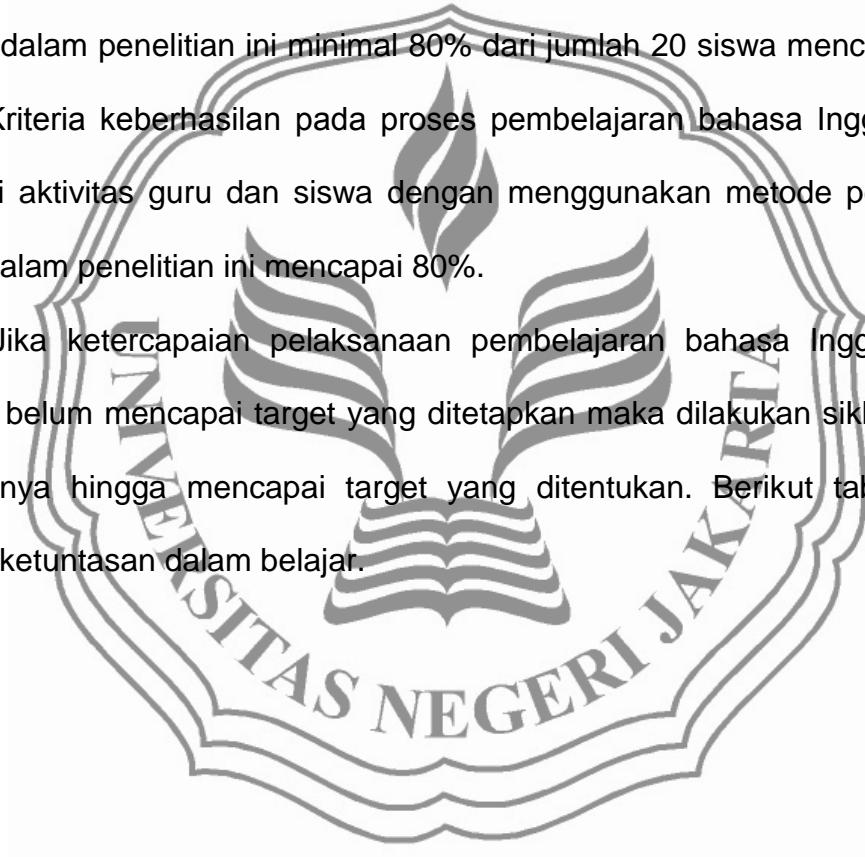
$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah Nilai Yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Nilai Total}} \times 100\%$$

## 2. Interpretasi Hasil Analisis

Untuk mengetahui ketercapaian peningkatan pemahaman kosakata (*vocabulary*) siswa pada pembelajaran bahasa Inggris melalui metode permainan *bingo* dilakukan dengan pemberian soal atau tes di setiap akhir siklus. Jika terlihat adanya peningkatan jumlah kosakata (*vocabulary*) dalam setiap siklus, maka penelitian dianggap berhasil.

Kriteria keberhasilan peningkatan pemahaman kosakatan bahasa Inggris dalam penelitian ini minimal 80% dari jumlah 20 siswa mencapai skor  $\geq 70$ . Kriteria keberhasilan pada proses pembelajaran bahasa Inggris yang meliputi aktivitas guru dan siswa dengan menggunakan metode permainan *bingo* dalam penelitian ini mencapai 80%.

Jika ketercapaian pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris pada siklus I belum mencapai target yang ditetapkan maka dilakukan siklus II dan seterusnya hingga mencapai target yang ditentukan. Berikut tabel skala kriteria ketuntasan dalam belajar.



**Tabel 3.4**  
**Skala Penilaian Pemahaman Kosakata**

Nilai	Keterangan	Ketuntasan nilai
≥ 90	Istimewa	Tuntas
80 - 89	Baik Sekali	
70 - 79	Baik	
60 - 69	Cukup	Belum tuntas
≤ 59	Kurang	

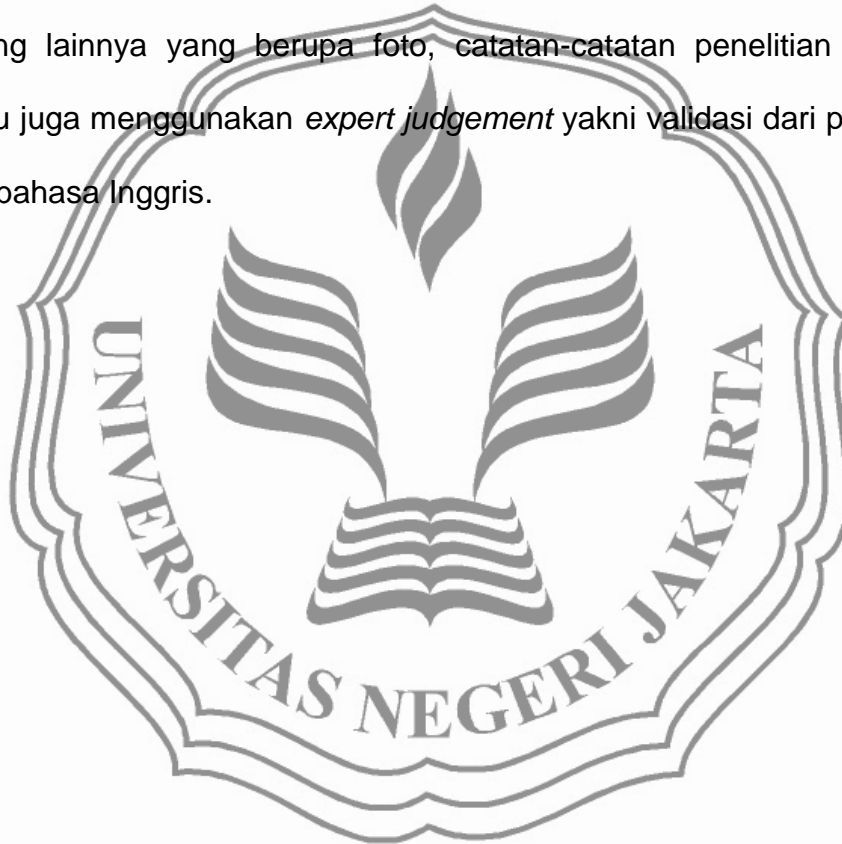
<b>Keterangan:</b>
≥ 70 = sudah tuntas
< 70 = belum tuntas

**Tabel 3.5**  
**Kriteria Penilaian Aktivitas Guru dan Siswa**

Nilai	Keterangan	Kriteria
81% - 90%	Baik Sekali	Tercapai
71% - 80%	Baik	Tercapai
61% - 70%	Cukup	Belum tercapai
≤ 51% - 60%	Kurang	Belum tercapai

### K. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Untuk pemeriksaan keabsahan data, peneliti menggunakan sistem triangulasi, yaitu dengan cara mengumpulkan dan membandingkan data serta menyimpulkan data dari hasil pengamatan. Data yang didapat akan digunakan untuk memeriksa kembali apakah tindakan yang dilalui telah sesuai dengan rencana tindakan dan mencapai hasil yang ditentukan. Untuk memeriksa keabsahan data, maka diperiksa kembali dokumen-dokumen penunjang lainnya yang berupa foto, catatan-catatan penelitian tindakan. Selain itu juga menggunakan *expert judgement* yakni validasi dari para pakar (dosen) bahasa Inggris.



## BAB IV

### DESKRIPSI, ANALISIS DATA, INTERPRETASI HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas dilakukan di kelas III SD Laboratorium PGSD FIP UNJ Jakarta Selatan oleh peneliti yang sekaligus bertindak sebagai pemimpin, pelaksana dan pengajar di kelas yang dijadikan objek tindakan penelitian. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dan tiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Alokasi waktu dalam setiap pertemuan adalah 2 x 35 menit. Jadi total waktu yang diperlukan dalam penelitian ini adalah 4 x 2 x 35 menit = 280 menit. Pelaksanaan setiap siklus melalui tahap perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

#### A. Deskripsi Data

##### 1. Deskripsi Data Siklus I

##### 1. Tahap Perencanaan

Peneliti membuat perencanaan tindakan sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas pada siklus I. Pada perencanaan tindakan, peneliti terlebih dahulu menyusun (1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang mengacu pada KTSP dengan menerapkan metode permainan *bingo*, (2) menyiapkan media pembelajaran berupa papan *bingo*, kartu soal *bingo* dan gambar-gambar dalam bentuk *Microsoft Power Point*, serta proyektor, (3)

soal yang berupa lembar kerja siswa dan evaluasi kosakata, (4) instrumen pengamatan tindakan, dan (5) kamera untuk mendokumentasikan gambar kegiatan proses pembelajaran yang dilaksanakan.

Pembelajaran dilakukan secara berkelompok menggunakan metode permainan *bingo*. Sebelum dilaksanakan pembelajaran, guru telah terlebih dahulu mengatur tata letak posisi meja siswa. Mulanya, guru menyampaikan topik pembelajaran tentang kosakata bahasa Inggris yang dipelajari menggunakan media *Microsoft Power Point* dan proyektor dengan buku *Listening By Doing* Kelas III sebagai sumber belajar. Setelah siswa dirasa cukup mengenal dan memahami topik pembelajaran tentang kosakata bahasa Inggris yang dipelajari, guru menjelaskan tata cara permainan *bingo* dan memberikan contoh bagaimana cara bermain *bingo*.

Guru mengikutsertakan dua orang siswa untuk berpartisipasi maju ke depan kelas saat menjelaskan tata cara permainan *bingo*. Dua orang siswa tersebut mencoba papan permainan *bingo* dan menjawab pertanyaan-pertanyaan pada kertas yang disediakan lalu menandainya pada papan permainan masing-masing.

Selanjutnya, guru membagi siswa menjadi 4 kelompok; 1 kelompok terdiri dari 5 siswa dan memberikan papan permainan *bingo* serta bendera pada masing-masing kelompok. Guru mempersilakan siswa untuk memilih

perwakilan masing-masing kelompok sebagai *The Caller* atau pembaca soal. Perwakilan masing-masing kelompok sebagai *The Caller* atau pembaca soal pada tiap sesi harus berbeda atau bergantian. Setiap kelompok diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan hingga mencapai pola lima kotak secara horizontal, vertikal atau diagonal pada papan permainan *bingo* dan menentukan kelompok pemenang.

## **2. Tahap Tindakan**

### **1. Pelaksanaan Pertemuan ke-1**

Pertemuan pertama pada siklus I dilaksanakan pada hari Kamis, 7 Januari 2016 dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan metode permainan *bingo*.

#### **a) Kegiatan Awal**

Pada pertemuan pertama hari Kamis, 7 Januari 2016 peneliti memulai pembelajaran dengan mempersiapkan alat dan sumber belajar yang dibutuhkan serta mengatur tata letak posisi meja siswa, selanjutnya peneliti mengucapkan salam pada siswa dan mengondisikan kelas agar siswa duduk dengan tertib. Guru mengabsensi kehadiran siswa dan melakukan tanya-jawab dengan terkait materi yang diajarkan. Guru bertanya, “Apa yang kita pakai kalau ke sekolah?”

Para siswa langsung merespon dan menjawab secara silih berganti, “Seragam, bu.” Kemudian, guru bertanya kembali, “Seragam bahasa Inggrisnya apa ya? *Who body knows seragam in English?*” Mulanya siswa terdiam, lalu siswa berinisial Kr menjawab, “*Uniform*, bu.”

Guru mengapresiasi jawaban siswa berinisial Kr dengan memberikan pujian. Selanjutnya, guru bertanya kembali, “Apa saja ya bagian-bagian dari seragam itu?” Siswa saling menatap satu sama lain, lalu siswa berinisial Js bertanya, “Maksudnya apa, bu?” Guru yang menyadari ketidakpahaman siswa segera mengoreksi pertanyaan, “Maksud ibu, seragam yang kalian pakai terdiri dari apa saja?” sambil memperagakan cara memakai topi dan dasi.

#### **b) Kegiatan Inti**

Siswa yang telah mengerti pertanyaan guru langsung menjawab dengan penuh semangat berbagai jenis pakaian dan aksesoris yang dikenakan saat bersekolah; dasi, topi, sepatu, kaos kaki dan beberapa siswa menjawab mengenakan tas. “Bagus, jawaban kalian semua benar,” ujar guru pada siswa, “sekarang siapa yang tahu bahasa Inggris dari kosakata pakaian yang sebelumnya kalian sebutkan? Misalnya, topi bahasa Inggrisnya apa?”

Beberapa siswa menjawab dengan tepat kosakata dalam bahasa Inggris yang sebelumnya disebutkan. Lalu, guru melanjutkan, “Pintar. Hari ini



kita akan belajar materi *Clothes. What is it clothes?*” Siswa berinisial Da menjawab, “Pakaian, bu.” Guru memperlihatkan dan memperkenalkan berbagai kosakata bahasa Inggris *clothes* menggunakan media *Microsoft Power Point*, sekaligus memperkenalkan pula penggunaan kalimat positif *Simple Present Tense*.

**Gambar 4.1**  
Guru memberikan contoh dan petunjuk permainan *bingo*.



Kemudian, guru melanjutkan pembelajaran dengan permainan *bingo*. “Agar kalian lebih tahu dan paham tentang berbagai kosakata *clothes*, Ibu akan mengajak kalian bermain permainan *bingo*.” Siswa menyambut dengan riuh ajakan guru, terdengar beberapa siswa bertanya apa itu permainan *bingo*. Guru menjelaskan apa dan bagaimana permainan *bingo*, lalu meminta perwakilan dua orang siswa untuk berpartisipasi mencontohkan permainan *bingo*.

Selanjutnya, melihat banyak siswa yang belum memahami benar bagaimana cara bermain *bingo*, guru segera mengambil keputusan, “Masih

bingung, ya? Supaya kalian lebih paham tentang permainan ini. Bagaimana kalau kita langsung bermain?” Para siswa setuju dan langsung berteriak-teriak bersemangat dan antusias. Guru kewalahan agar membuat siswa tenang, kemudian membagi siswa ke dalam 4 kelompok; 1 kelompok terdiri dari 5 siswa.

Guru menginstruksikan agar siswa berpindah tempat duduk sesuai dengan anggota kelompok yang sebelumnya telah dibagi rata sesuai dengan tingkat kemampuan siswa. Setelah itu, guru memberikan selembar kertas berisi papan permainan *bingo* dan bendera untuk masing-masing kelompok. “Semua kelompok sudah mendapatkan kertas dan bendera kelompok?” Siswa menjawab bersama-sama, “Sudah, bu...” Lalu, guru langsung memanggil perwakilan kelompok pertama yaitu *Purple Group*. *Purple Group* diwakili oleh siswa berinisial Rf yang begitu bersemangat maju ke depan kelas. Guru memberikan instruksi agar Rf dan teman-teman memilih angka pada papan *bingo* yang terpantul oleh proyektor pada papan tulis. Setelah sepakat memilih angka, perwakilan kelompok, Rf, menjadi The Caller atau pembaca soal untuk teman-temannya.

**Gambar 4.2 dan 4.3**  
**Siswa saat mengikuti permainan *bingo***



Begitu seterusnya hingga 4 pertanyaan pertama. Guru kemudian melanjutkan pada sesi kedua yaitu sesi rebutan. Pada sesi ini perwakilan tiap kelompok akan membacakan soal, kemudian masing-masing kelompok dipersilakan untuk menjawab. Guru memilih kelompok yang berhak menjawab dengan melihat kecepatan masing-masing kelompok dalam mengangkat bendera kelompoknya. Suasana kelas riuh karena seluruh siswa sangat bersemangat.

**Gambar 4.4 dan 4.5**  
**Siswa saat menjawab soal pada sesi rebutan**



Di tengah permainan, guru baru menyadari kesalahannya yaitu tidak memberitahukan siswa tentang aturan utama permainan *bingo* yaitu mencapai pola lima kotak secara horizontal, vertikal atau diagonal, sehingga pada pertemuan pertama di siklus I tidak mendapatkan pemenang permainan *bingo*. Selanjutnya, guru memberikan soal latihan materi *clothes* pada siswa.

### **c) Kegiatan Akhir**

Setelah semua siswa berhasil menyelesaikan soal latihan, siswa dan guru merangkum kosakata apa saja yang telah dipelajari. Diakhir pembelajaran guru memberikan penguatan dan menyarankan siswa agar mengulang kembali pembelajaran kosakata yang diajarkan oleh guru. Guru menutup pembelajaran dengan salam dan mempersilakan siswa untuk beristirahat dan makan siang.

## **2. Pelaksanaan Pertemuan ke-2**

Pertemuan kedua pada siklus I dilaksanakan pada hari Jumat, 8 Januari 2016 dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan metode permainan *bingo*.

### **a) Kegiatan Awal**

Pada hari Jumat, 8 Januari 2016 peneliti memulai pembelajaran dengan dengan mempersiapkan alat dan sumber belajar yang dibutuhkan

serta mengatur tata letak posisi meja siswa, selanjutnya peneliti mengucapkan salam pada siswa dan mengondisikan kelas agar siswa duduk dengan tertib. Guru mengabsensi kehadiran siswa dan melakukan apersepsi dengan memberikan pertanyaan terkait materi yang diajarkan. “Siapa yang masih ingat kosakata *clothes* yang kita pelajari kemarin?” Beberapa siswa menjawab dengan tepat menggunakan bahasa Inggris, selebihnya mulai sibuk melihat daftar kosakata di buku tulis masing-masing.

#### **b) Kegiatan Inti**

Guru mengulang kembali materi kosakata *clothes* dan kalimat positif *Simple Present Tense* dengan memperlihatkan gambar-gambar yang dipantulkan oleh proyektor di papan tulis. Para siswa, terutama yang duduk di barisan dengan menjawab pertanyaan dengan penuh semangat, meskipun beberapa jawaban kurang tepat dan guru yang mengoreksinya kembali. Mengejar ketertinggalan materi, guru memberikan materi tambahan lain berupa kalimat negatif *Simple Present Tense*. Guru memberikan rumus dan contoh-contoh penggunaan kalimat negatif *Simple Present Tense* di papan tulis.

Guru memberikan pertanyaan, “Ibuku tidak membeli dasi di pasar. Bagaimana bahasa Inggrisnya?” Siswa berinisial Ibn mulanya menjawab, “*My mom not buy tie at....*” dan terlihat bingung sendiri karena lupa bahasa

Inggris pasar. Selanjutnya, guru kembali memberikan pengertian bahwa jika menggunakan kata ganti orang ketiga, harus menggunakan kata *does* di depan *not*.

Guru melanjutkan pembelajaran dengan permainan *bingo*. Siswa diminta untuk berkumpul kembali dengan kelompoknya yang terdahulu dan memberikan selembar kertas papan permainan *bingo* serta bendera untuk masing-masing kelompok. Salah satu perwakilan kelompok maju untuk membacakan soal pertanyaan, begitu seterusnya jika tiba giliran bagi kelompoknya. Kali ini siswa sudah mulai lebih paham dengan permainan *bingo* sehingga permainan berjalan dengan lancar, meskipun dalam menjawab soal, *Red Group* masih terlihat lama sekali saat berpikir bahkan sampai harus membuka daftar kosakata *clothes* di buku catatan.

**Gambar 4.6**  
**Guru membimbing siswa membaca kartu soal**



Saat salah satu kelompok menghabiskan lebih banyak waktu untuk berpikir untuk menjawab pertanyaan, ketiga kelompok lainnya akan mulai menegur dengan teriakan sehingga suasana kelas riuh, terutama saat sesi

pertanyaan rebutan. Siswa yang tidak terpilih untuk menjawab karena terlambat mengangkat bendera kelompok biasanya akan memprotes dan keributan pun terjadi. Guru menenangkan kembali situasi kelas dengan berbagai kalimat pendekatan hingga akhirnya permainan *bingo* pun usai. Pada permainan di pertemuan kali ini, permainan *bingo* dimenangkan oleh *Yellow Group* yang telah berhasil menyelesaikan pola lima kotak secara horizontal.

**Gambar 4.7**  
**Kelompok Kuning memenangkan permainan *bingo***



Selanjutnya, guru memberikan lembar soal evaluasi pada siswa untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa akan materi kosakata *clothes* dan penggunaan kalimat positif dan negatif *Simple Present Tense* yang dipelajari.

**Gambar 4.8 dan 4.9**  
**Siswa sedang mengerjakan lembar evaluasi**



### c) Kegiatan Akhir

Guru mengulang kembali pembahasan dengan pertanyaan, “Apa saja yang sudah kita pelajari hari ini?” Selanjutnya siswa dibimbing oleh guru untuk merangkum materi pelajaran yang telah dipelajari. Guru memberikan penguatan dan motivasi untuk siswa yang masih belum terlihat aktif dalam proses pembelajaran terutama saat permainan *bingo* berlangsung. Diakhir pembelajaran, guru mengucapkan salam dan mempersilakan siswa untuk beristirahat ke kantin.

### 3. Tahap Pengamatan

Pengamatan dilaksanakan pada saat pelaksanaan tindakan kelas oleh observer dengan menggunakan panduan instrumen pemantau yang telah dibuat oleh peneliti yang berisi 20 butir pertanyaan. Dalam hal ini observer yang ditunjuk untuk melakukan pengamatan ialah guru bahasa Inggris kelas III. Selain menggunakan instrumen pemantau tindakan yang dinilai oleh



observer, peneliti juga meminta observer untuk memberikan poin-poin penting untuk catatan lapangan. Untuk mendapatkan data proses pembelajaran, observer mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran menggunakan instrumen pemantau tindakan.

Hasil data instrumen pemantau tindakan dan catatan lapangan yang diperoleh, selanjutnya dirangkum menjadi masukan untuk perbaikan yang akan dilakukan pada siklus berikutnya. Peneliti dan observer berkolaborasi dengan tujuan mengkritisi pelaksanaan tindakan kelas yang dilakukan selama pertemuan pertama dan kedua pada siklus ini. Kekurangan dan kelemahan yang diperoleh pada siklus ini menjadi catatan penting sebagai perbaikan tindakan yang akan dilakukan pada siklus berikutnya. Mengoreksi segala kekurangan dan kelemahan bertujuan agar hal yang sama tidak terulang pada siklus berikutnya.

Informasi dan data yang perlu dicatat adalah data mengenai tindakan guru dalam proses pembelajaran menggunakan metode permainan *bingo* dan aktivitas siswa ketika proses pembelajaran berlangsung. Beberapa temuan yang dicatat oleh peneliti dan observer pada pertemuan pertama yaitu masih banyak siswa yang belum memahami kosakata *clothes* dan penggunaan kalimat positif *Simple Present Tense*. Hal ini terlihat dari aktivitas permainan *bingo* yang berlangsung, hanya segelintir siswa yang mampu

menjawab soal-soal pertanyaan dengan baik, selebihnya hanya diam atau tergesa-gesa membuka buku catatan untuk menemukan jawaban.

Pada saat mengerjakan soal latihan, banyak siswa yang masih bertanya bahkan melihat buku catatan masing-masing. Dua orang siswa berinisial Cr dan Js mengumpulkan soal latihan paling akhir. Guru melihat bahwa Cr masih belum mampu memahami kosakata yang dipelajari, sedangkan Js sangat mudah terganggu konsentrasinya sehingga ia lambat mengerjakan tugas. Catatan penting lainnya bagi guru adalah memberitahukan aturan utama permainan *bingo* agar siswa dapat mencapai pola lima kotak secara horizontal, vertikal atau diagonal dengan menjawab soal-soal pertanyaan hingga menemukan kelompok yang berhasil keluar sebagai pemenang. Hal ini menjadi bagian yang penting mengingat pada pertemuan pertama siklus I tidak ada satu pun kelompok yang keluar menjadi pemenang karena tidak mencapai pola yang seharusnya.

Pada pertemuan kedua tidak jauh berbeda pada pertemuan pertama. Meskipun pada pertemuan ini *Yellow Group* berhasil keluar menjadi pemenang setelah mencapai pola lima kotak secara horizontal, akan tetapi masih banyak siswa yang pasif dan kurang berpartisipasi, contohnya: Cr, Im, Fz, Sn, dan Md. Ketika mengerjakan soal latihan dan evaluasi beberapa orang siswa belum paham cara mengerjakan soal dan mengaku lupa akan kosakata *clothes* yang sebelumnya telah dipelajari. Deskripsi selengkapnya

mengenai hasil observasi tindakan selama proses pembelajaran pada siklus I dijelaskan pada tabel berikut:

**Tabel 4.1**  
**Hasil Pengamatan Tindakan Siklus I**

No.	Aktivitas yang Diamati	Data dari Observer	Rencana Perbaikan
1.	<b>Tindakan ke-1</b>		
	<b>Guru</b>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dari materi yang akan dipelajari.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru belum menyampaikan tujuan pembelajaran dari materi yang akan dipelajari.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru akan menyampaikan tujuan pembelajaran dari materi yang akan dipelajari.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru menjelaskan arti setiap kata kerja dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk membaca kata kerja yang diberikan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru belum menjelaskan arti setiap kata kerja dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk membaca kata kerja yang diberikan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru akan menjelaskan arti setiap kata kerja dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk membaca kata kerja yang diberikan.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru menjelaskan tata cara bermain <i>bingo</i>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru belum menjelaskan tata cara bermain <i>bingo</i> secara detail dan menyeluruh.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru akan menjelaskan tata cara bermain <i>bingo</i> secara detail dan menyeluruh.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru memberikan peraturan saat permainan <i>bingo</i> berlangsung.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru belum memberikan peraturan saat permainan <i>bingo</i> berlangsung.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru akan memberikan peraturan saat permainan <i>bingo</i> berlangsung.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru membimbing siswa selama permainan berlangsung.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru kurang membimbing siswa selama permainan berlangsung.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru akan membimbing siswa selama permainan berlangsung.</li> </ul>
	<b>Siswa</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa mampu memahami materi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa belum mampu memahami materi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa akan mampu memahami materi</li> </ul>	

	sendiri.	sendiri	sendiri dengan bimbingan guru.
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa dalam satu kelompok bergantian menjadi <i>The Caller</i> atau pembaca soal.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa dalam satu kelompok tidak bergantian menjadi <i>The Caller</i> atau pembaca soal.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa dalam satu kelompok akan saling bergantian menjadi <i>The Caller</i> atau pembaca soal.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Semua siswa mampu menjawab soal pertanyaan yang diberikan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Belum semua siswa mampu menjawab soal pertanyaan yang diberikan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Semua siswa akan mampu menjawab soal pertanyaan yang diberikan sesuai giliran dan dengan bimbingan guru.</li> </ul>
2.	<b>Tindakan ke-2</b>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru menertibkan siswa saat bermain <i>bingo</i>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru kurang menertibkan siswa saat bermain <i>bingo</i>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru akan menertibkan siswa saat bermain <i>bingo</i>.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memberikan <i>reward</i> pada kelompok yang menjadi pemenang.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru tidak memberikan <i>reward</i> pada kelompok yang menjadi pemenang.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru akan memberikan <i>reward</i> pada kelompok yang menjadi pemenang.</li> </ul>
3.	Pengelolaan Kelas	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa ribut saat melakukan permainan <i>bingo</i>. Sehingga saat guru memberikan instruksi, suara guru tidak terdengar dan beberapa siswa tidak terjangkau pengawasan guru.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru akan mengondisikan siswa dan memberikan perhatian menyeluruh kepada seluruh siswa.</li> </ul>
4.	Hasil tes pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Nilai tes pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa mengenai materi pembelajaran belum mencapai ketuntasan rata-rata kelas minimal 80%.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tindakan akan dilanjutkan pada siklus II. Proses pembelajaran dengan memperhatikan kekurangan pada siklus I.</li> </ul>

Hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh pengamat terhadap pelaksanaan tindakan pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus I diperoleh presentase rata-rata hasil pengamatan aktivitas guru dan siswa sebesar 60%

#### 4. Tahap Refleksi

Tahap refleksi dilakukan oleh peneliti sebagai tahapan akhir dari masing-masing tahapan. Inti dari tahap refleksi ini adalah untuk membahas kelemahan dan kelebihan proses pembelajaran pada pertemuan 1 dan 2 dalam siklus I yang dilaksanakan sebagai tindakan kelas dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan, ada beberapa hal yang ditemukan pada pelaksanaan tindakan, baik pada pertemuan pertama maupun kedua dalam siklus I. Temuan pada pertemuan pertama dan kedua yang di dapat antara lain siswa masih belum memahami kosakata materi *clothes* dan penggunaan kalimat positif *Simple Present Tense*. Siswa belum memahami bagaimana tata cara permainan *bingo*, guru tidak memberikan kebebasan pada siswa, beberapa siswa pasif dan kurang berpartisipasi saat permainan *bingo* berlangsung, guru belum membimbing siswa secara keseluruhan serta tidak memberikan *reward* pada siswa sebagai bentuk penghargaan atas kemenangan dalam permainan *bingo*.

Hasil dari pengamatan tindakan ini kemudian didiskusikan oleh obsever kepada peneliti sebagai koreksi diri agar kegiatan pembelajaran dapat diperbaiki pada siklus II. Berdasarkan temuan-temuan yang telah dijabarkan di atas, maka peneliti dan observer merasa perlu mengadakan siklus II. Berikut tabel perencanaan yang akan dilakukan pada siklus II, diantaranya:

**Tabel 4.2**  
**Hasil Refleksi Siklus I**

No.	Kelemahan Siklus I	Landasan Teori	Perencanaan Siklus II
1.	Siswa yang mendapatkan giliran menjadi <i>The Caller</i> atau pembaca soal belum merata.	Siswa seharusnya bergantian menjadi <i>The Caller</i> (pengelolaan kelas).	Guru akan menunjuk siswa yang menjadi <i>The Caller</i> atau pembaca soal agar seluruh siswa mendapatkan giliran. Guru akan memperbaiki cara mengelola kelas dan mencantumkannya ke dalam RPP.
2.	Dari setiap kelompok, hanya segelintir siswa yang mampu dan berani menjawab setiap soal pertanyaan.	Seluruh siswa seharusnya mampu dan berani untuk menjawab soal pertanyaan (pengelolaan kelas).	Guru akan menunjuk satu per satu siswa di dalam kelompok untuk menjawab soal pertanyaan yang dibacakan oleh <i>The Caller</i> atau pembaca soal. Guru akan bertanya pada siswa satu per satu agar dapat terlihat telah sejauh mana pemahaman kosakata siswa. Guru akan memperbaikinya di RPP.

3.	Kurang tertibnya siswa dalam proses pembelajaran dan beberapa siswa yang duduk di bangku belakang. kurang mendapatkan pengawasan dan perhatian.	Seluruh siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan tertib dan dalam pengawasan serta perhatian guru (pengelolaan kelas).	Guru akan lebih menertibkan kembali siswa dengan menyepakati aturan-aturan bersama dan memberikan <i>reward</i> pada bagi siswa yang tertib selama proses pembelajaran. Guru akan mencantumkan dan memperbaikinya di RPP.
----	---	--	---

Sementara itu, data hasil tes evaluasi pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa hanya mendapat 65% dari target penelitian sebesar 80%. Data tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4.3**  
**Hasil Evaluasi Pemahaman Kosakata Siklus I**

No.	Nama Siswa	Siklus I
1.	A	65
2.	B	80
3.	C	70
4.	D	80
5.	E	60
6.	F	70
7.	G	70
8.	H	60
9.	I	80

10.	J	60
11.	K	70
12.	L	75
13.	M	60
14.	N	65
15.	O	75
16.	P	70
17.	Q	75
18.	R	80
19.	S	75
20.	T	65
Jumlah nilai		1405
Rata-rata nilai		70.25
Jumlah siswa yang mendapat nilai $\geq$ 70		13
Persentase		65%

## 2. Deskripsi Data Siklus II

### a. Tahap Perencanaan

Pada perencanaan tindakan sebelum melaksanakan penelitian tindakan untuk siklus II, peneliti terlebih dahulu menyusun (1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang mengacu pada KTSP dengan menerapkan metode permainan *bingo*, (2) menyiapkan media pembelajaran berupa papan



*bingo*, kartu soal *bingo* dan gambar-gambar dalam bentuk *Microsoft Power Point*, serta proyektor, (3) soal yang berupa lembar kerja siswa dan evaluasi kosakata, (4) instrumen pengamatan tindakan, dan (5) kamera untuk mendokumentasikan gambar kegiatan proses pembelajaran yang dilaksanakan.

## **b. Tahap Tindakan**

### **1. Pelaksanaan Pertemuan ke-1**

Pertemuan pertama pada siklus II dilaksanakan hari Kamis, 14 Januari 2016 dengan alokasi waktu 2 x 35 menit.

#### **a) Kegiatan Awal**

Pada hari Kamis, 14 Januari 2015 peneliti memulai pembelajaran dengan mempersiapkan alat dan sumber belajar yang dibutuhkan serta mengatur tata letak posisi meja siswa, selanjutnya peneliti mengucapkan salam pada siswa dan mengondisikan kelas agar siswa duduk dengan tertib. Guru mengabsensi kehadiran siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran pada siswa. Setelah itu, guru memberikan mempersiapkan kondisi fisik dan psikis siswa dengan mengajak siswa menyanyikan yel-yel sebelum mulai belajar. Tak lupa guru memberikan apersepsi dengan memberikan pertanyaan terkait materi yang diajarkan.

Guru bertanya, “*What is it clothes? Please tell me vocabulary about clothes.*” Siswa yang paham akan pertanyaan guru mulai menyebutkan kosakata pakaian seperti *skirt, sunglasses, cap, tie, belt* dan diikuti dengan siswa lainnya yang langsung memahami pula maksud pertanyaan tersebut setelah temannya menyebutkan kosakata pakaian terlebih dahulu.

### **b) Kegiatan Inti**

Guru kembali menampilkan materi pembelajaran berkaitan dengan kosakata *clothes* dan kalimat interogatif *Simple Present Tense* menggunakan *Microsoft Power Point* yang dipantulkan oleh proyektor. Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan terkait materi. Siswa yang pertama kali guru tanyai ialah siswa berinisial Del dan Cr, “Coba Ibu mau tanya Del dan Cr, kalau *does he sell clothes at shop?* artinya apa ya?” Mulanya, Del dan Cr terlihat bingung dan berpikir, lalu teman-temannya yang tak sabar membantu keduanya menjawab pertanyaan. Selanjutnya, guru kembali mengajukan berbagai pertanyaan dan memberikan beberapa contoh di papan tulis.

Setelah para siswa diperkirakan cukup memahami materi, guru kembali mengajak para siswa untuk bermain permainan *bingo* secara berkelompok. Untuk pertemuan kali ini, guru mengacak kembali kelompok siswa agar tingkat kemampuan siswa merata pada setiap kelompok. Anak perempuan hanya diperbolehkan satu sampai dua orang dalam satu

kelompok. Guru juga membagikan selembar papan permainan *bingo* dan bendera untuk masing-masing kelompok.

**Gambar 4.10 dan 4.11**  
**Siswa mengisi lembar papan permainan *bingo***



Guru memanggil *The Caller* atau pembaca soal dari setiap kelompok berdasarkan absen agar semua siswa mendapatkan giliran maju ke depan kelas. Diawali dengan *Purple Group* yaitu siswa berinisial Im. Guru memberikan kesempatan bagi Im dan teman sekelompoknya untuk memilih angka, setelah itu Im diberikan instruksi untuk membacakan soal pertanyaan dengan suara yang lantang. Guru mengoreksi apabila ada pengucapan yang keliru.

**Gambar 4.12 dan 4.13**  
**Siswa saat mengikuti permainan *bingo***



Pada permainan *bingo* kali ini, *The Caller* atau pembaca soal yang maju ke depan kelas akan membacakan soal untuk ketiga kelompok lain, dalam arti kelompok si pembaca soal sendiri tidak diperkenankan untuk menjawab pertanyaan dan berikut seterusnya hingga sesi pertama berakhir. Setelah sesi pertama berakhir, sesi kedua atau sesi rebutan yang paling ditunggu-tunggu oleh siswa pun dilaksanakan. Kali ini, guru meminta bantuan observer untuk menunjuk kelompok yang paling dahulu mengangkat bendera kelompoknya. Hal ini dimaksudkan untuk menghindari adanya siswa yang protes apabila kelompoknya tidak terpilih untuk menjawab soal pertanyaan.

Permainan *bingo* berakhir dan *Red Group* terpilih menjadi pemenang setelah berhasil mencapai pola lima kotak secara horizontal. Setelah itu, guru memberikan soal latihan kepada siswa dan mengingatkan agar lembaran papan permainan *bingo* dan bendera masing-masing kelompok untuk dikumpulkan kembali.

### c) Kegiatan Akhir

Guru dan siswa bersama-sama merangkum materi yang telah dipelajari. Selanjutnya, guru memberikan *reward* kepada *Red Group* yang menjadi pemenang sebagai penghargaan agar siswa lain termotivasi untuk belajar lebih giat dan memenangkan permainan *bingo*. Guru memberikan semangat bagi yang belum berhasil menang dan mengakhiri pembelajaran dengan salam serta mempersilakan siswa untuk menikmati waktu istirahat.

**Gambar 4.14 dan 4.15**  
**Kelompok Merah memenangkan permainan bingo dan**  
**Siswa mengerjakan soal latihan**



## 2. Pelaksanaan Pertemuan ke-2

Pertemuan kedua di siklus II dilaksanakan pada hari Jumat, 15 Januari 2016 dengan alokasi waktu 2 x 35 menit.

### a) Kegiatan Awal

Pada hari Jumat, 15 Januari 2015 peneliti memulai pembelajaran dengan mempersiapkan alat dan sumber belajar yang dibutuhkan serta

mengatur tata letak posisi meja siswa, selanjutnya peneliti mengucapkan salam pada siswa dan mengondisikan kelas agar siswa duduk dengan tertib. Guru mengabsensi kehadiran siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran pada siswa. Setelah itu, guru memberikan mempersiapkan kondisi fisik dan psikis siswa dengan mengajak siswa menyanyikan yel-yel sebelum mulai belajar. Tak lupa guru memberikan apersepsi dengan memberikan pertanyaan terkait materi yang diajarkan.

Guru memberikan pertanyaan kepada siswa, “Siapa yang masih ingat kalimat positif, negatif dan kalimat tanya *Simple Present Tense*?” Para siswa nampak mulai bergumam sendiri dan berpikir. Guru menulis angka 1 sampai dengan 5 di papan tulis dan kembali melempar pertanyaan pada siswa, “Ayo, siapa yang mau maju ke depan untuk menulis contoh-contoh kalimat positif *Simple Present Tense* yang pernah Ibu ajarkan? Ada yang masih ingat? Jangan lupa kosakata tentang *clothesnya* juga dipakai, ya.”

#### **b) Kegiatan Inti**

Siswa yang pertama kali memberanikan diri untuk maju berinisial Rz, dia menuliskan kalimat di papan tulis, “*My dad buys trousers for me.*” Guru langsung mengapresiasi dengan memujinya, “Wah, kalimat yang bagus. Di mana ayah membeli celana panjang?” Siswa Rz terdiam, lalu kembali menjawab, “*at Matahari, bu.*” Seluruh kelas riuh dengan tawa.

Selanjutnya, keempat siswa/i lain maju untuk menulis kalimat yang beragam. Guru menginstruksikan agar kata kerja dan kosakata *clothes* yang digunakan untuk masing-masing kalimat harus berbeda. Dua orang siswa terakhir yang akhirnya ditunjuk untuk maju oleh guru yaitu Fz dan Md cukup lama berpikir di depan kelas dan tampak bingung untuk menulis kalimat. Guru membimbing mereka agar mampu menulis kalimat interogatif *Simple Present Tense* dengan baik dan benar.

Selanjutnya, seperti pertemuan sebelumnya, guru mengajak siswa untuk melakukan permainan *bingo*. Siswa dipersilakan untuk memilih sendiri kelompoknya dan guru membagikan selebar papan permainan *bingo* serta bendera untuk masing-masing kelompok. Para siswa yang masih ingat bagaimana caranya bermain *bingo* nampak langsung menyusun strategi deret angka dan pola seperti apa yang akan mereka kumpulkan. Guru memanggil perwakilan kelompok yang pertama yaitu dari *Green Group*. Siswa yang maju berinisial Cr, guru mempersilakan Cr untuk memilih angka sesuai dengan kesepakatan kelompoknya. Setelah angka terpilih, Cr sebagai *The Caller* atau pembaca soal diminta oleh untuk membacakan soal dengan lantang di depan teman-temannya. Mulanya, Cr masih terlihat malu dan terbata-bata, kemudian guru memberikan bimbingan.

Pada sesi pertama, soal yang dibacakan diperuntukkan untuk masing-masing kelompok. Dilanjutkan pada sesi kedua yaitu sesi rebutan. Para siswa

tampak antusias dan saling mendahului untuk mengangkat bendera dan menjawab soal. Guru kembali menegaskan aturan bahwa tidak ada yang boleh menjawab soalnya terlebih dahulu apabila belum ditunjuk oleh guru. Pada pertemuan kali ini pun guru meminta partisipasi observer sekaligus rekan sejawat yang mengambil gambar selama proses pembelajaran berlangsung untuk melihat kelompok mana yang mengangkat bendera terlebih dahulu.

**Gambar 4.16 dan 4.17**  
**Siswa mengikuti permainan *bingo***



Permainan *bingo* berjalan dengan baik dan adil dan dimenangkan oleh *Purple Group*. Selanjutnya, guru meminta para siswa duduk tertib kembali di bangku masing-masing untuk mengerjakan lembar soal yang evaluasi yang dibagikan, tak lupa mengingatkan siswa untuk mengumpulkan kembali lembar papan permainan *bingo* beserta bendera masing-masing kelompok.



### c) Kegiatan Akhir

Guru dan siswa bersama-sama merangkum materi yang telah dipelajari. Selanjutnya, guru memberikan *reward* kepada *Purple Group* yang menjadi pemenang sebagai penghargaan agar siswa lain termotivasi untuk lebih giat belajar. Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam serta mempersilakan siswa untuk menikmati waktu istirahat.

### c. Tahap Pengamatan

Pengamatan kembali dilaksanakan pada saat pelaksanaan tindakan di kelas oleh observer dengan panduan instrumen pemantau tindakan yang berisi 20 butir pertanyaan. Selain instrumen pemantau tindakan, observer juga membuat catatan lapangan yang digunakan untuk mengkritisi tentang proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh peneliti. Agar mendapatkan data yang lengkap mengenai kegiatan guru dan siswa, maka observer harus cermat dalam mengamati pelaksanaan proses pembelajaran dan hal-hal lain yang dapat mempengaruhi kegiatan pembelajaran.

Hasil dari pengamatan dan catatan lapangan tentang berlangsungnya proses pembelajaran menjadi dasar pertimbangan pada tahap refleksi. Peneliti dan observer berkolaborasi untuk mengkritisi pelaksanaan tindakan kelas yang telah dilakukan selama pertemuan pertama dan kedua pada siklus II ini. Kelemahan dan kekurangan yang tercatat menjadi prioritas

tindakan perbaikan yang akan dilakukan pada siklus-siklus berikutnya. Penilaian observer berdasarkan pengamatan tindakan pada siklus II dideskripsikan dalam tabel berikut ini:

**Tabel 4.4**  
**Hasil Pengamatan Tindakan Siklus II**

No.	Aktivitas yang Diamati	Data dari Observer	Rencana Perbaikan
1.	<b>Tindakan ke-1</b>		
	<b>Siswa</b>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa mampu mengerjakan soal latihan secara mandiri.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Beberapa siswa masih bertanya saat mengerjakan soal latihan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa akan mampu mengerjakan soal latihan secara mandiri.</li> </ul>
2.	<b>Tindakan ke-2</b>		
	<b>Guru</b>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pada tahap ini langkah-langkah pembelajaran sudah tuntas (100%).</li> </ul> <p>Mencapai <i>mastery learning</i>.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tindakan tidak akan dilanjutkan lagi pada siklus berikutnya.</li> </ul>	

Hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh pengamat terhadap pelaksanaan tindakan pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus II diperoleh persentase rata-rata hasil pengamatan aktivitas guru dan siswa sebesar 85%.

#### **d. Tahap Refleksi**

Tahap refleksi merupakan tahap terakhir dari serangkaian tahapan penelitian tindakan. Adapun inti dari tahap ini adalah untuk membahas

kelemahan dan kelebihan proses pembelajaran pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua dalam siklus II yang telah dilaksanakan sebelumnya. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada pelaksanaan tindakan pertama dan kedua dalam siklus II ini, yaitu, siswa sudah mulai memahami kosakata dalam bahasa Inggris walaupun masih kurang tepat dalam hal pengucapan.

Berdasarkan catatan lapangan dan instrumen pemantau tindakan yang dibuat oleh observer, seluruh siswa telah dapat memahami makna kosakata dan kalimat pada kartu soal pertanyaan permainan *bingo*, maupun tes latihan dan tes evaluasi akhir siklus. Mayoritas siswa telah mampu menyebutkan dan menuliskan kosakata materi *clothes* dengan baik.

Hal yang paling penting lainnya dalam pelaksanaan pada siklus II ini adalah penggunaan metode permainan *bingo* dalam proses pembelajaran semakin membaik. Para siswa tetap antusias dan bersemangat dalam belajar serta lebih teratur pada saat proses pembelajaran sebab aturan yang diterapkan oleh guru. Selain itu, pada siklus II nilai-nilai siswa telah terbukti meningkat secara signifikan dan mencapai nilai ketuntasan yaitu  $\geq 70$ . Siswa juga mampu menjawab pertanyaan dan mengerjakan soal dengan benar tanpa bimbingan dan bantuan dari guru. Hal tersebut dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

**Tabel 4.5**  
**Hasil Evaluasi Pemahaman Kosakata Siklus II**

<b>No.</b>	<b>Nama Siswa</b>	<b>Siklus II</b>
1.	A	95
2.	B	100
3.	C	70
4.	D	100
5.	E	90
6.	F	90
7.	G	100
8.	H	85
9.	I	100
10.	J	65
11.	K	100
12.	L	90
13.	M	90
14.	N	95
15.	O	90
16.	P	100
17.	Q	80
18.	R	100
19.	S	95
20.	T	70
<b>Jumlah nilai</b>		<b>1805</b>

<b>Rata-rata nilai</b>	90.25
<b>Jumlah siswa yang mendapat nilai <math>\geq 70</math></b>	19
<b>Persentase</b>	95%

Berdasarkan perolehan data tersebut, maka pemberian tindakan diakhiri sampai dengan siklus II.

## **B. Temuan / Hasil Penelitian**

Data dalam penelitian ini diperoleh dari 20 siswa kelas III SD Laboratorium PGSD FIP UNJ Jakarta Selatan dalam dua siklus penelitian. Data yang diperoleh ada dua, yakni, data tentang pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa dan data pemantau tindakan kelas dengan menggunakan metode permainan *bingo*.

Data yang diperoleh dari pemahaman kosakata siklus I, siswa yang memperoleh nilai 60 ada 4 orang (20%), siswa yang memperoleh nilai 65 ada 3 orang (15%), siswa yang memperoleh nilai 70 ada 5 orang (25%), siswa yang memperoleh nilai 75 ada 4 orang (20%), siswa yang memperoleh nilai 80 ada 4 orang (20%). Pada siklus ini mayoritas siswa belum terlihat memahami kosakata bahasa Inggris materi *clothes* sehingga membutuhkan bimbingan dan bantuan guru pada saat menjawab kartu soal pertanyaan permainan *bingo*, soal latihan dan soal evaluasi akhir siklus.

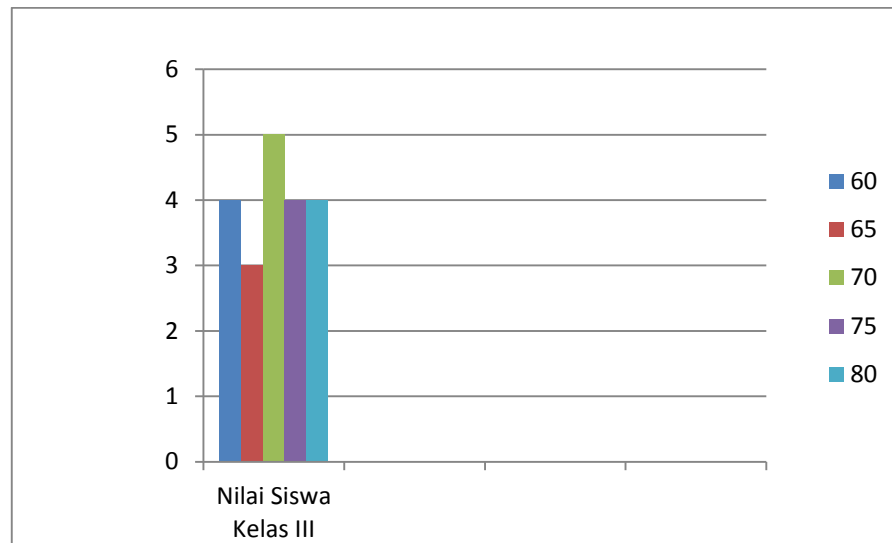
Untuk melihat lebih jelas hasil analisis data dari siklus I, maka dapat diamati pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4.6**  
**Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Siklus I**

No.	Nilai	Jumlah Siswa
1.	60	4
2.	65	3
3.	70	5
4.	75	4
5.	80	4
<b>Jumlah</b>		<b>20</b>
<b>Pencapaian nilai <math>\geq 70</math></b>		<b>13</b>
<b>Persentase nilai <math>\geq 70</math></b>		<b>65%</b>

Hasil tabel di atas menunjukkan bahwa dari 20 siswa yang mendapat nilai di bawah 70 ada 7 siswa dan yang mendapatkan nilai  $\geq 70$  sebanyak 13 siswa. Maka hasil persentase pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa pada siklus I mencapai 65%. Hasil tersebut dapat digambarkan dalam grafik di bawah ini:

**Grafik 4.1**  
**Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Siklus I**



Berdasarkan refleksi dan analisis data pada siklus I, hasil siswa dalam pemahaman kosakata bahasa Inggris belum mencapai target yang ditetapkan yaitu 80%. Persentase pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa pada siklus I baru mencapai 65%, sedangkan hasil instrumen pemantau tindakan sebesar 60%.

Data yang diperoleh dari pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa pada siklus II, yakni, siswa yang memperoleh nilai 65 ada 1 orang (5%), siswa yang memperoleh nilai 70 ada 2 orang (10%), siswa yang memperoleh nilai 80 ada 1 orang (5%), siswa yang memperoleh nilai 85 ada 1 orang (5%), siswa yang memperoleh nilai 90 ada 5 orang (25%), siswa yang memperoleh nilai 95 ada 3 orang (15%), dan siswa yang memperoleh nilai 100 ada 7

orang (35%). Pada siklus ini siswa sudah terlihat memahami kosakata bahasa Inggris karena repetisi atau pengulangan materi yang guru lakukan baik pada saat proses pembelajaran menggunakan metode permainan *bingo*, soal latihan maupun soal evaluasi. Siswa pun dapat mengerjakan soal tanpa bantuan atau bimbingan guru.

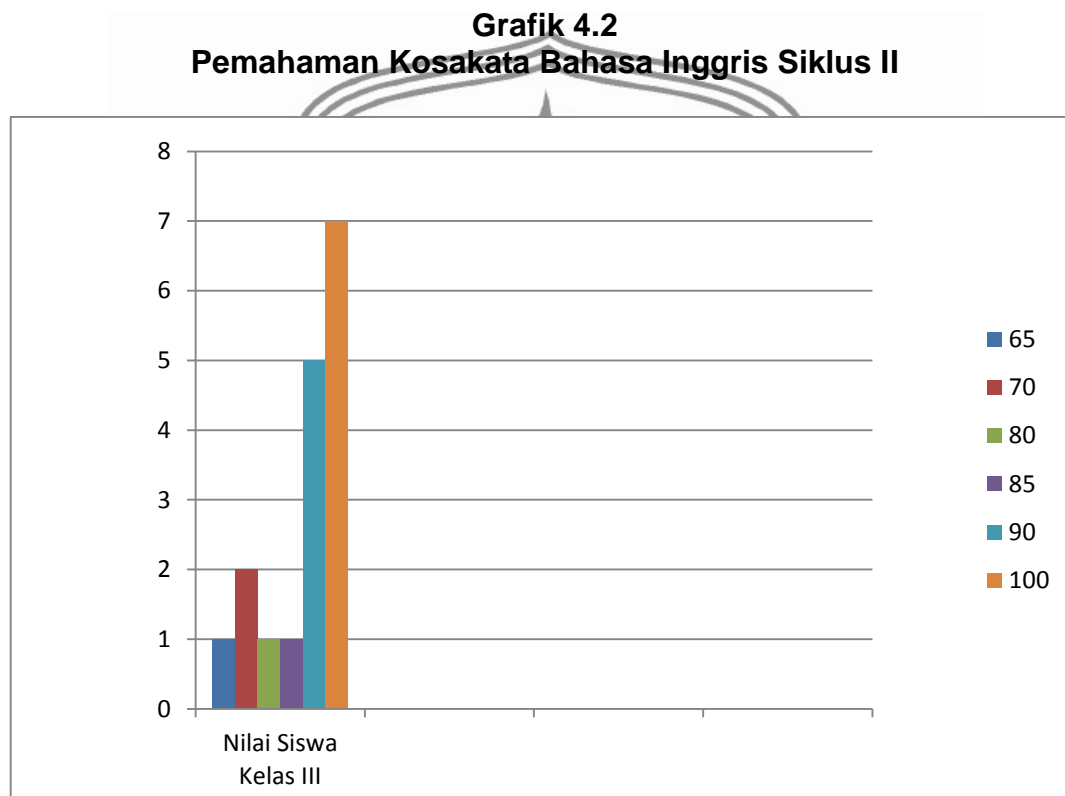
Untuk melihat lebih jelas hasil analisis data dari siklus II, maka dapat diamati pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4.7**  
**Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Siklus II**

No.	Nilai	Jumlah Siswa
1.	65	1
2.	70	2
3.	80	1
4.	85	1
5.	90	5
6.	100	7
<b>Jumlah</b>		<b>20</b>
<b>Pencapaian nilai <math>\geq 70</math></b>		<b>19</b>
<b>Persentase nilai <math>\geq 70</math></b>		<b>95%</b>



Dari tabel di atas dapat dilihat adanya peningkatan yang signifikan dari tabel sebelumnya bahwa persentase pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa yang dapat dibedakan berdasarkan nilai yang diperoleh. Siswa yang mendapatkan nilai 65 atau nilai di bawah 70 ada 1 orang, sedangkan siswa yang mendapatkan nilai  $\geq 70$  ada 19 orang siswa dari 20 orang siswa. Maka, hasil peningkatan pada siklus II ini dapat terlihat pada grafik di bawah ini:

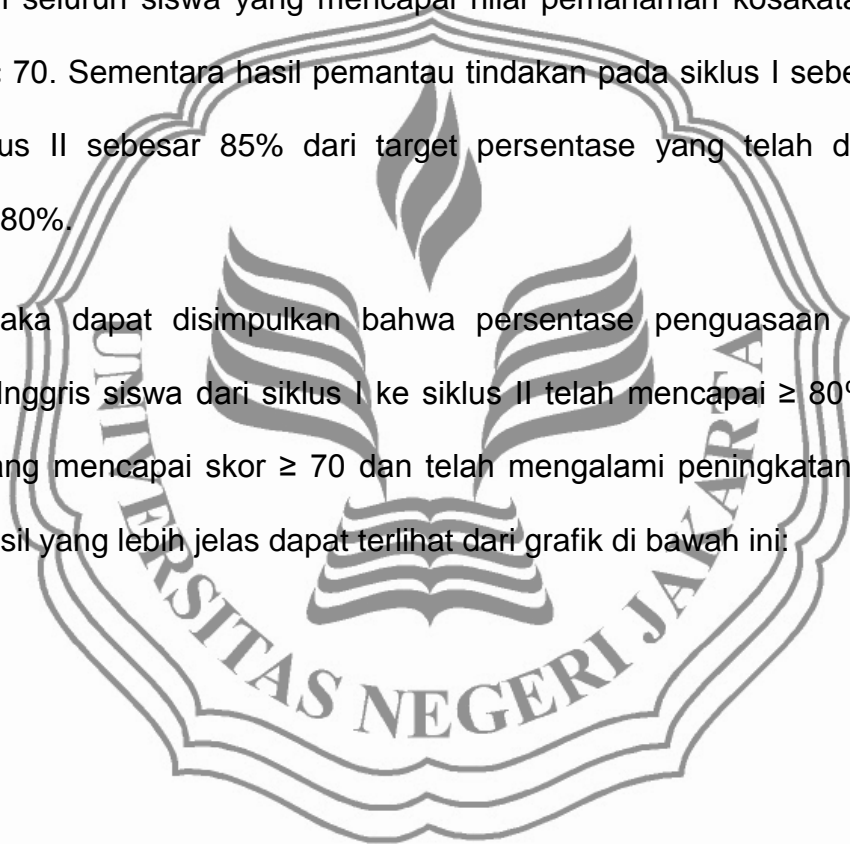


Berdasarkan refleksi dan analisis data pada siklus II, ternyata hasil pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa sudah mencapai target yang ditetapkan yaitu 95% dari target persentase yang ditetapkan yaitu 80%.

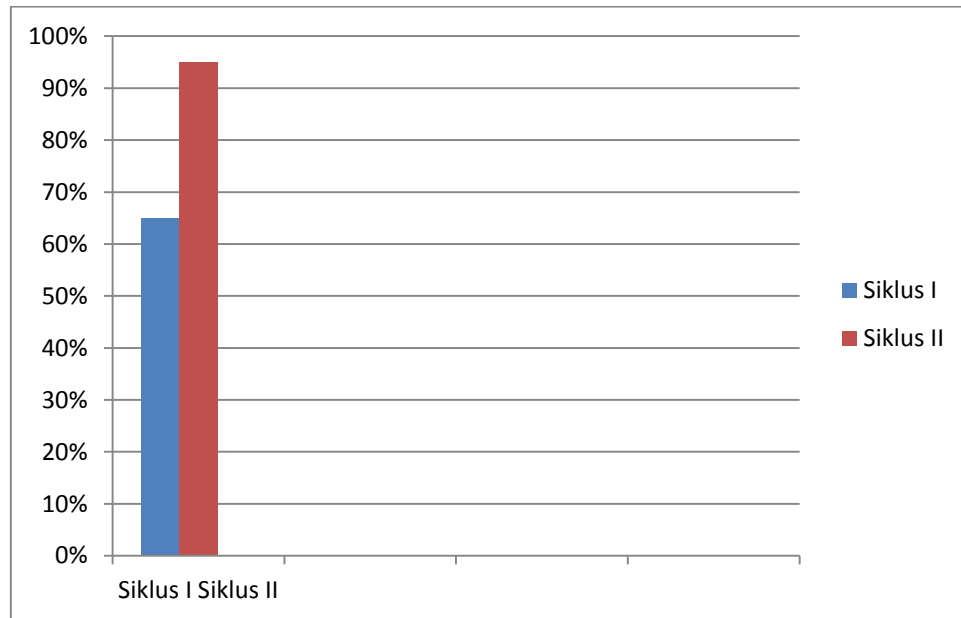
Sementara hasil instrumen pemantau tindakan sebesar 85% dari target yang ditetapkan yaitu 80%.

Berdasarkan pencapaian persentase hasil pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa pada siklus I sebesar 65% dan siklus II sebesar 95% maka tindakan pada siklus II ini dihentikan dan dianggap berhasil karena telah melampaui target persentase yang telah ditetapkan sebelumnya yakni 80% dari seluruh siswa yang mencapai nilai pemahaman kosakata bahasa Inggris  $\geq 70$ . Sementara hasil pemantau tindakan pada siklus I sebesar 60% dan siklus II sebesar 85% dari target persentase yang telah ditetapkan sebesar 80%.

Maka dapat disimpulkan bahwa persentase penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa dari siklus I ke siklus II telah mencapai  $\geq 80\%$  jumlah siswa yang mencapai skor  $\geq 70$  dan telah mengalami peningkatan sebesar 30%. Hasil yang lebih jelas dapat terlihat dari grafik di bawah ini:



**Grafik 4.3**  
**Data Persentase Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris**

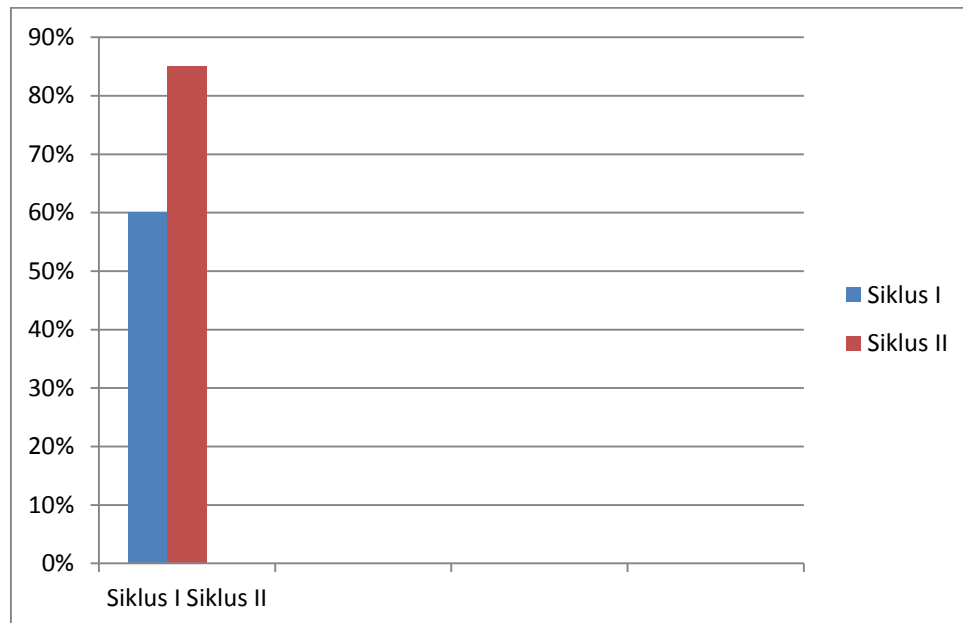


**Tabel 4.8**  
**Data Hasil Pemantau Tindakan**

Data	Siklus I	Siklus II
Aktivitas Guru dan Siswa	60%	85%

Pada tabel data pemantau tindakan di atas terdapat peningkatan persentase mencapai 25% pada siklus II dan hasil yang lebih jelas dapat terlihat dari grafik di bawah ini:

**Grafik 4.4**  
**Data Hasil Pemantau Tindakan**



Dari data tabel di atas, siswa yang mencapai hasil pemahaman kosakata bahasa Inggris pada siklus I yang memperoleh nilai  $\geq 70$  adalah 65%, kemudian pada siklus II yang mencapai nilai  $\geq 70$  mengalami peningkatan yang signifikan sebesar 95%. Jadi, persentase peningkatan pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa dari siklus I sampai dengan siklus II mengalami peningkatan sebesar 30%. Sementara untuk data hasil pemantau tindakan aktivitas guru dan siswa pada siklus I sebesar 60% dan siklus II sebesar 85%, mengalami peningkatan sebesar 25%.

### C. Interpretasi Hasil Analisis

Hasil analisis yang telah dilakukan terhadap data awal dari siklus I sampai dengan siklus II menunjukkan adanya peningkatan pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa menggunakan metode permainan *bingo*. Berdasarkan interpretasi hasil analisis tersebut, maka dapat disimpulkan adanya peningkatan pemahaman kosakata bahasa Inggris dari siklus I dengan persentase 65% dan siklus II dengan persentase 95%. Dengan demikian tindakan perbaikan dianggap tidak perlu lagi dilakukan dalam pelaksanaan tindakan selanjutnya. Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.9**  
**Peningkatan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris**  
**Selama Dua Siklus**

No.	Data Setiap Siklus	Persentase Hasil yang Diperoleh	Keterangan
1.	Siklus I	65%	Target belum tercapai
2.	Siklus II	95%	Target telah tercapai

Sesuai dengan data analisis yang telah dijelaskan di atas, maka metode permainan *bingo* dapat diterapkan pada pembelajaran kosakata. Dalam proses pembelajaran ini siswa dilatih untuk menjawab soal-soal pertanyaan dengan cepat dan tepat lalu menuliskan jawaban pada papan tulis sehingga siswa dapat menguasai dengan baik kosakata yang

dipelajarinya. Mayoritas siswa telah berani maju ke depan kelas untuk menjawab dan menulis jawaban mereka di papan tulis. Mulanya, siswa kesulitan menulis kosakata dalam bahasa Inggris, akan tetapi dengan adanya repetisi jenis soal yang diberikan guru pada saat permainan *bingo*, siswa semakin ahli untuk menguasai kosakata, terutama pada materi *clothes*. Melalui permainan *bingo* yang dilaksanakan secara berkelompok pula, siswa dapat saling membantu antar teman untuk mengetahui dan memahami lebih banyak kosakata bahasa Inggris yang tengah dipelajari. Siswa yang telah diperkenalkan sebelumnya dengan kosakata materi *clothes* berikut dengan gambar-gambarnya serta menjawab soal-soal pertanyaan pada permainan *bingo* pada akhirnya menanamkan pemahaman pada diri masing-masing siswa.

Selain itu melalui latihan soal terus-menerus dari siklus I sampai dengan siklus II, pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa semakin meningkat. Berdasarkan hasil analisis data penelitian tindakan kelas di atas, menunjukkan bahwa penggunaan metode permainan *bingo* dapat dipilih sebagai alternatif dalam meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa di kelas III sekolah dasar.

#### D. Pembahasan

Berdasarkan analisis data dalam proses pembelajaran pada tahap pelaksanaan siklus I. Mulanya, guru memperkenalkan berbagai kosakata materi *clothes* pada siswa melalui bantuan gambar sekaligus memperkenalkan pula kalimat *Simple Present Tense* pada siswa. Selanjutnya, guru mengajak siswa bermain permainan *bingo* dengan membagi siswa menjadi 4 kelompok. Dalam 1 kelompok terdapat 5 orang siswa yang telah guru sesuaikan tingkat kemampuannya. Akan tetapi, dalam pelaksanaannya, guru tidak menjelaskan dengan detail tata cara dan aturan utama permainan *bingo* serta tidak menerapkan aturan keseluruhan saat terjadinya proses pembelajaran, sehingga keadaan kelas menjadi tidak kondusif, serta pada permainan *bingo* pertemuan pertama di siklus I tidak memperoleh pemenang. Selain itu, saat pelaksanaan tes evaluasi akhir siklus, banyak siswa yang belum memahami kosakata yang telah diajarkan sebelumnya dan tidak mengetahui maksud dari sebagian butir soal yang terdiri dari 4 jenis soal berbeda.

Hasil tes evaluasi yang dilakukan oleh 20 orang siswa dalam pemahaman kosakata bahasa Inggris menunjukkan bahwa ada 13 orang siswa yang mendapatkan nilai tertinggi atau telah mencapai nilai di atas  $\geq 70$  yaitu, B, C, D, I, J, K, L, N, O, P, Q, dan R. Umumnya siswa yang telah mendapatkan nilai 80 adalah siswa yang berprestasi di sekolah dan selalu

berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Akan tetapi, siswa yang mendapatkan nilai  $\geq 70$ , salah satunya seperti M yang memperoleh nilai 60 diakibatkan oleh siswa yang pasif dalam proses pembelajaran dan enggan untuk mempelajari lebih lanjut materi yang belum dipahami. M cenderung asal-asalan saat menjawab soal-soal pertanyaan dan tidak bersemangat ketika mengikuti proses pembelajaran.

Saat guru melakukan pendekatan pada M untuk menanyakan sebab kurangnya semangat M pada saat belajar, M mengaku malas dan tidak bisa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Menurut observer atau pengamat, keseharian M saat proses pembelajaran berlangsung, M cenderung sulit memahami materi dengan cepat, khususnya dalam pembelajaran bahasa Inggris, sehingga guru berinisiatif untuk memberikan perhatian lebih pada siswa yang kurang cepat memahami materi pada siklus ke II.

Pada siklus ke II, setelah peneliti berdiskusi dengan pengamat, akhirnya peneliti memutuskan untuk memperbaiki tindakan yang masih kurang atau belum dilakukan. Seperti pendalaman materi, soal-soal pertanyaan yang terus diulangi, dan menunjuk setiap siswa untuk menjawab soal-soal pertanyaan, khususnya yang belum memahami materi dengan baik. Guru pun menerapkan aturan dan melibatkan observer dalam proses pembelajaran, khususnya pada saat permainan *bingo* berlangsung sehingga siswa relatif lebih tertib dan siswa yang belum memahami materi dapat lebih



diperhatikan dan dibimbing oleh guru. Pada pertemuan kedua di siklus II ini dilakukan evaluasi berupa 20 butir soal dengan 4 jenis soal yang berbeda. Siswa tampak senang dan cermat dalam mengerjakan karena telah terlatih sebelumnya saat proses pembelajaran menggunakan metode permainan *bingo*.

Pada tes pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa pada siklus II menunjukkan hasil yang jauh lebih baik bila dibandingkan dengan tes pemahaman kosakata bahasa Inggris pada siklus I. Hasil yang memuaskan tercapai pada 19 orang dari 20 orang siswa. Hanya 1 orang yang mendapatkan nilai  $\geq 70$ . Beberapa siswa yang pada siklus I hanya mendapatkan nilai 70 dapat membuktikan kemampuan pemahaman mereka sehingga perolehan hasil nilai meningkat. Sayangnya, siswa M hanya mendapatkan nilai 65 dari nilai 60 dari yang didapatkan pada siklus sebelumnya, sehingga masih belum mampu mencapai batas nilai  $\geq 70$ . Padahal, pada pelaksanaan permainan *bingo*, guru telah memberikan kesempatan pada M dan meminta teman sekelompoknya untuk membantu, akan tetapi hasil nilai akhir pada siklus II masih belum meningkat sesuai yang diharapkan.

Pada setiap pertemuan di siklus I dan II dilakukan pengamatan oleh observer yaitu guru bahasa Inggris kelas III SD Laboratorium PGSD FIP UNJ Jakarta Selatan dengan mengisi instrumen pemantau tindakan berupa 20

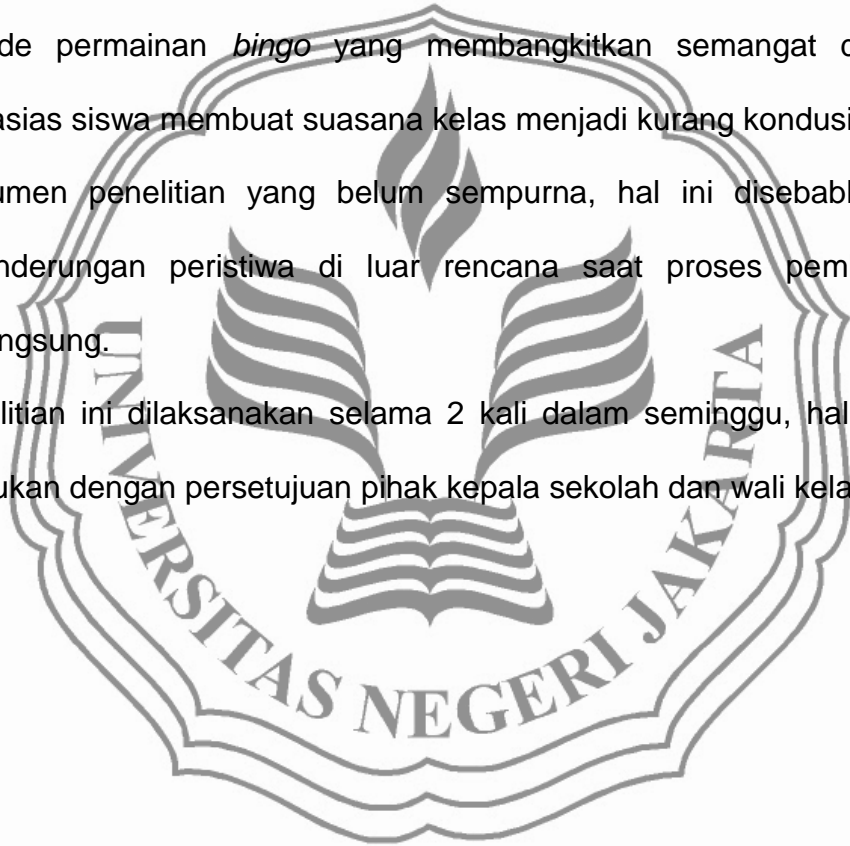
butir pernyataan. Selain itu, pada setiap akhir siklus peneliti dan pengamat melakukan refleksi. Pada refleksi siklus I ditemukan beberapa kekurangan, antara lain: siswa yang mendapatkan giliran menjadi *The Caller* atau pembaca soal belum merata, dari setiap kelompok, hanya segelintir siswa yang mampu dan berani menjawab setiap soal pertanyaan, kurang tertibnya siswa dalam proses pembelajaran dan beberapa siswa yang duduk di bangku belakang. kurang mendapatkan pengawasan dan perhatian. Namun, kekurangan dan kelemahan tersebut sudah diperbaiki di siklus II.

#### **E. Keterbatasan Penelitian**

Skripsi ini merupakan sebuah karya yang pelaksanaannya dilakukan dalam bentuk penelitian. Penelitian ini telah dilakukan dengan sebaik mungkin dengan prosedur penelitian tindakan kelas. Akan tetapi, dapat disadari bahwa hasil yang diperoleh tidak luput dari kekurangan atau kelemahan akibat segala keterbatasan yang ada, sehingga menimbulkan ketidaksesuaian dari hasil yang diharapkan.

Peneliti menyadari bahwa penelitian tindakan kelas ini masih jauh dari kesempurnaan. Hal ini disebabkan oleh berbagai keterbatasan yang tidak dapat diatasi oleh peneliti. Keterbatasan itu meliputi:

1. Penelitian hanya dilakukan terhadap siswa kelas III SD Laboratorium PGSD FIP UNJ sehingga tidak dapat digeneralisasikan dengan populasi lain.
2. Siswa yang dijadikan objek penelitian belum terbiasa dengan proses pembelajaran yang aktif seperti metode permainan *bingo* sehingga menuntut guru untuk lebih banyak memberikan pengarahan dan bimbingan agar siswa dapat belajar dengan lebih optimal.
3. Metode permainan *bingo* yang membangkitkan semangat dan rasa antusias siswa membuat suasana kelas menjadi kurang kondusif.
4. Instrumen penelitian yang belum sempurna, hal ini disebabkan oleh kecenderungan peristiwa di luar rencana saat proses pembelajaran berlangsung.
5. Penelitian ini dilaksanakan selama 2 kali dalam seminggu, hal tersebut dilakukan dengan persetujuan pihak kepala sekolah dan wali kelas.



## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Tujuan yang dilakukan oleh peneliti dalam penulisan ini adalah untuk meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa melalui metode permainan *bingo*. Melalui metode permainan *bingo* siswa dapat saling bekerjasama dan membantu dalam proses pembelajaran serta berpartisipasi aktif sehingga mampu memahami materi pelajaran dengan lebih efektif. Melalui soal-soal pertanyaan pada permainan *bingo*, siswa pun mampu memahami kosakata bahasa Inggris dengan lebih optimal. Siswa yang mulanya tidak paham dan tidak berani menyampaikan jawaban dapat memperoleh lebih memperoleh bimbingan dan bantuan guru. Kesimpulannya, semakin baik proses pembelajaran melalui metode permainan *bingo* akan semakin baik pula pemahaman siswa akan kosakata bahasa Inggris yang dipelajari.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, peneliti menyimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas sangat berperan bagi seorang pengajar untuk dapat mengetahui seberapa besar kemampuan siswa dalam menguasai dan memahami materi, khususnya kosakata bahasa Inggris yang

dipelajari. Hal tersebut dapat dilihat melalui dua tahapan yang peneliti lakukan dalam pelaksanaan pembelajaran yaitu terlihat tingkat keberhasilan siswa pada siklus I memperoleh persentase sebesar 65%, kemudian pada siklus II mencapai 95%. Peningkatan pada siklus II tersebut sudah melampaui target yang telah ditetapkan oleh peneliti yaitu 80%. Sementara itu, persentase data hasil pemantau tindakan pada siklus I adalah 60%, meningkat pada siklus II menjadi 85%. Jadi, dapat disimpulkan bahwa metode permainan *bingo* dapat diterapkan untuk meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa.

## **B. Implikasi**

Berdasarkan kesimpulan hasil pemahaman kosakata siswa yang telah tercapai melalui metode permainan *bingo* yang telah dilakukan oleh peneliti pada pelajaran bahasa Inggris, maka implikasi dari penelitian ini adalah menerapkan metode permainan *bingo* memberikan semangat dan rasa antusias kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran sehingga pemahaman akan kosakata bahasa Inggris semakin meningkat.

Implikasi lain dari penerapan metode permainan *bingo* ialah dapat mengembangkan kerjasama antar siswa, menghibur dan meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir cepat agar dapat mendapatkan skor pada

permainan *bingo*. Hal tersebut berbanding lurus dengan pemahaman kosakata siswa yang semakin meningkat.

### C. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi dari penelitian ini, maka peneliti memberi saran agar pada pendidik hendaknya menerapkan permainan bingo dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah yaitu sebagai salah satu metode belajar alternatif yang dapat meningkatkan pemahaman kosakata siswa.

Peneliti pun menyarankan agar penerapan metode permainan *bingo* tidak hanya diterapkan pada pelajaran bahasa Inggris, tetapi juga pada mata pelajaran dengan menyesuaikan soal-soal pertanyaan yang berikan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik serta tingkat kemampuan siswa.

Pendidik dapat memberikan salah satu solusi terbaik yaitu dengan menerapkan metode yang berbeda yaitu permainan *bingo* sehingga semangat dan rasa antusiasme siswa dapat meningkat dalam proses pembelajaran. Hal ini dibarengi pula dengan tata cara dan aturan yang baik.

## DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi, Iif Khoiru dkk. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi KTSP*. Jakarta: Prestasi Pustakakarya.

Amanah, Sri. "The Effectiveness Of Using Bingo Verb Game To Improve Vocabulary Achievement (A Classroom Action Research of the Second Grade Students of SMP IP Assalamah Ungaran in the Academic Year of 2011/2012)". Diakses dari <http://perpus.iainsalatiga.ac.id/docfiles/abstraksi/86f3625a10a02e47.pdf> pada tanggal 22 Desember 2015. Pukul 12.16.

Anderson, Lorin W and David R. Nunan. *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assesing: A Revision of Bloom's Taxonomy Educational Objectives*. Dikutip dari <http://thesecondprinciple.com/teaching-essentials/beyond-bloom-cognitive-taxonomy-revised/> yang diakses pada tanggal 7 Desember 2015, pukul 22.56

Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Bamhart, Chyntia A. 2008. *The Facts On File Student's Dictionary of American English*. New York: Facts of File, Inc.

Brewster, J. Ellis G, & Girard D. 2003. *The Primary English Teacher's Guide*, London: Penguin English.

Buttner, Amy, 2013. *Aktivitas Permainan dan Strategi Penilaian untuk Kelas Bahasa Asing*. Jakarta: Indeks.

Chairista, Eva. 2011. *Peningkatan Pemahaman Vocabulary Melalui Metode Guessing Meaning From Context dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD Laboratorium PGSD FIP UNJ Setiabudi Jakarta Selatan*. Skripsi PGSD FIP UNJ.

Departemen Pendidikan Nasional, Pusat Bahasa Indonesia. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Dewi, Komalia Puja. "An Effort to Improve the Students' Ability in Mastering Vocabulary by Using Word Wish Games Through Basic Bingo Game" (A Classroom Action Research on the Fourth Grade Students of SD Negeri Rajegwesi 02, Pagerbarang District)". Diakses dari <http://perpus.upstegal.ac.id/v4/?mod=opaq.koleksi.form&page=1304&barcodb=1822011K112> pada tanggal 22 Desember 2015 pukul 6.02.

Desmita, 2004. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Djuanda, Dadan. 2006. *Belajar Bahasa Indonesia Sambil Bermain*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

\_\_\_\_\_. 2006a. *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Komunikatif dan Menyenangkan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Fathurrohman, Pupuh dan M. Sobry Sutikno. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Refika Aditama.



Finch, Andrew. *Meaningful Vocabulary Learning: Interactive Bingo*. 2006. Taiwan: Kyungpook National University.

Harmer, Jeremy. 2002. *The Practice of English Language Teaching*, Oxford: Longman.

H.-C. Liao, Y.-C. Deng, M.-C. Chiang, H.-Z. Chang, T.-W. Chan, "EduBingo: A Bingo-like system for skill building," In: *Fifth IEEE International Conference on Advanced Learning Technologies*. 2005. Taiwan: Chung Hua University Journal Research. Diakses dari <http://www.academicpub.org/cisme/paperInfo.aspx?paperid=13297> pada tanggal 22 Desember 2015. Pukul 6.59

Jia-Jiunn Lo dan Fang-Li Tseng. *A Bingo Game for English Vocabulary Learning*. 2010. Taiwan: Chung Hua University Journal Research. Diakses dari <http://www.academicpub.org/cisme/paperInfo.aspx?paperid=13297> pada tanggal 22 Desember 2015. Pukul 6.59

Kamus Besar Bahasa Indonesia. Dikutip dari <http://kbbi.web.id/paham> pada tanggal 27 September 2015, pukul 02.14

Lopez, Kimberly. *Teaching Vocabulary*. Dikutip dari <http://woodard.latech.edu/~kklopez/EDCI424/Vocabulary%20Handout.pdf> pada tanggal 22 Desember, pukul 5.26.

Mujib, Fathul dan Nailur Rahmawati. 2011. *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press.

Ningtias, Puspa Apriliani. *The Effect of Bingo Game in Teaching Vocabulary at The First Grade of SMA YP UNILA*. Journal Research of Universitas

Lampung. 2014. Diakses dari <http://digilib.unila.ac.id/5937/> pada tanggal 22 Desember 2015, pukul 6.47

Nuari, Wulan. ***Penggunaan Metode Sing A Song dalam Peningkatan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas V SDN Sangubanyu.*** Dikutip dari <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdkebumen/article/view/1594.pdf> pada tanggal 22 Desember 2015. Pukul 12.00

Nunan, David. 2006. *Practical English Language Teaching: Young Learners* New York: McGraw-Hill Companies, Inc.

Prensky, Marc. 2001. *Fun, Play and Games: What Makes Games Engaging. Digital Game-Based Learning.* USA: McGraw-Hill.

Prima, Ginna Desari. 2012. "Meningkatkan Pemahaman Vocabulary Bahasa Inggris Melalui Model Cooperative Learning Tipe Make A Match Pada Siswa Kelas IV SDN Batutulis 1 Bogor Selatan." Skripsi PGSD FIP Universitas Negeri Jakarta.

Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan.* Jakarta : Kencana Prenada Media.

Santrock, John W. 2007. *Perkembangan Anak.* Jakarta: Erlangga.

Soedjito, 2005. *Kosakata Bahasa Indonesia.* Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Suyanto, Kasihani K. E. 2010. *English For Young Learners* Jakarta: Bumi Aksara.

Subana, M dan Sunarti. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.

Susanto, Eko. 2009. *60 Games Untuk Mengajar, Membuka dan Menutup Pelajaran*. Yogyakarta: Lumbung Kita.

Trianto. 2010. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Tomei, Lawrence A. 2010. *The Cognitive, Affective, and Psychomotor Domains: The Taxonomy of the Traditional Learner*. USA: Robert Morris University.

Wikipedia, *Bingo Games*. Diakses dari [https://en.wikipedia.org/wiki/Bingo\\_\(U.S.\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Bingo_(U.S.)) pada tanggal 11 Desember 2015 pukul 05.00

Yaumi, Muhammad dan Muljono Damopolii. 2014. *Action Research: Teori, Model dan Aplikasi*. Jakarta: Kencana.

<http://www.activityvillage.co.uk/printable-games>. Diakses pada tanggal 1 Februari 2016, pukul 8.22

<http://www.bingocardtemplate.org/images/sight-word-bingo.png>. Diakses pada tanggal 1 Februari 2016, pukul 8.15

<http://www.bingocardtemplate.org/red-synonyms-bingo>. Diakses pada tanggal 1 Februari 2016, pukul 8.18

<https://www.bingocardcreator.com/bingo-cards/english-language/autom>

[antonyms](#). Diakses pada tanggal 1 Februari 2016, pukul 8.20

<http://www.goodreads.com/topic/show/1864183-reading-bingo-2014>. Diakses pada tanggal 1 Februari 2016, pukul 8.35

[http://www.nwf.org/~media/Content/Activity-Finder/Camping-Bingo/camping\\_bingo\\_card\\_244x316.ashx](http://www.nwf.org/~media/Content/Activity-Finder/Camping-Bingo/camping_bingo_card_244x316.ashx). Diakses pada tanggal 1 Februari 2016, pukul 8.14

<https://www.pinterest.com/pin/79938962108473823/>. Diakses pada tanggal 1 Februari 2016, pukul 8.38

<http://speechpeeps.com/2013/01/ultimate-figurative-language-pack-for.html>. Diakses pada tanggal 1 Februari 2016, pukul 8.43

