



PENDAMPINGAN PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS MELALUI GAMES
BINGO DI RA BINA INSANI MUSLIM BEKASI

*ENGLISH LEARNING ASSISTANCE THROUGH BINGO GAMES
AT RA BINA INSANI MUSLIM BEKASI*

Mia Fitriah Elkarimah¹, Leni Tiwiyanti², Siti Fuadah³

¹²³ Universitas Indraprasta PGRI

Jl. Raya Tengah Kelurahan Gedong, Pasar Rebo, Jakarta Timur 13760

¹E-Mail: el.Karimah@Gmail.Com, ²lenitwiyanti@gmail.com

Article History:

Received: September 16th, 2024

Revised: October 10th, 2024

Published: October 15th, 2024

Abstract: *The purpose of this PKM is to provide assistance in learning English to children of RA or TK Bina Insani Muslim by playing bingo games. This bingo game is one of the parts used by the abdimas team in strategic foreign language introduction learning. Especially English in RA Bina Insani Muslim, this mentoring activity was carried out at Bina Insani Muslim Kindergarten which is located in Jatimulya village, South Tambun sub-district, Bekasi. The service partners are all RA Bina Insani Muslim students. This service was carried out for 2 meetings on October 14 to 15, 2024, the results of community service activities are to help early childhood enthusiasm for learning English vocabulary, bingo games are one of the best choices for learning media. During the game, children's engagement and interaction also increased. To avoid children's boredom due to using monotonous and unvaried learning media. English learning at RA Bina Insani Muslim not only aims to improve students' language skills, but also to create a fun learning atmosphere. One of the effective methods in achieving this goal is by using game media, especially the Bingo game. This game can increase student engagement and help them learn English vocabulary and structures in an interactive way*

Keywords: *Bina Insani Muslim Kindergarten, Bingo Games, English language learning*

Abstrak

Tujuan PKM ini adalah memberikan pendampingan pembelajaran Bahasa Inggris pada anak RA atau TK Bina Insani Muslim dengan bermain games bingo. Games bingo ini menjadi salah satu bagian yang digunakan oleh tim abdimas dalam strategis pembelajaran pengenalan Bahasa asing. Khususnya Bahasa Inggris di RA Bina Insani Muslim, kegiatan pendampingan ini dilaksanakan di TK Bina Insani Muslim yang berada di kelurahan Jatimulya kecamatan Tambun Selatan Bekasi. Mitra pengabdian adalah seluruh Siswa RA Bina Insani Muslim. Pengabdian ini dilaksanakan selama 5 kali pertemuan dibulan September 2024, Hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat adalah untuk membantu anak-anak usia dini semangat belajar

kosa kata bahasa Inggris, bingo game adalah salah satu pilihan terbaik untuk media pembelajaran. Selama permainan berlangsung, keterlibatan dan interaksi anak-anak usia dini juga meningkat. Untuk menghindari kebosanan anak-anak karena menggunakan media pembelajaran yang monoton dan tidak bervariasi. Pembelajaran Bahasa Inggris di RA Bina Insani Muslim tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa siswa, tetapi juga untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Salah satu metode yang efektif dalam mencapai tujuan ini adalah dengan menggunakan media permainan, khususnya permainan Bingo. Permainan ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka belajar kosakata serta struktur bahasa Inggris dengan cara yang interaktif.

Kata Kunci: TK Bina Insani Muslim, Games Bingo, Pembelajaran Bahasa Inggris

PENDAHULUAN

Kemampuan berbahasa Inggris telah meningkat secara signifikan sebagai akibat dari globalisasi di banyak bidang, termasuk pendidikan. Bahasa Inggris sekarang menjadi bagian penting dari pendidikan di banyak negara, dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi. Kurikulum tersebut dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan membaca, menulis, berbicara, dan mendengar bahasa Inggris serta memahami budaya lokal. Bahasa Inggris digunakan sebagai bahasa kedua di sekolah di Indonesia dan beberapa negara lain. Oleh karena itu, anak-anak harus diajarkan bahasa Inggris sejak dini. Hal ini dilakukan agar anak-anak tidak merasa asing dan dapat dengan mudah menggunakan teknologi dan informasi.¹

Bahasa Inggris adalah bahasa asing pertama yang harus dikuasai siswa di Indonesia dari usia dini hingga perguruan tinggi. Ada empat keterampilan berbahasa yang dipelajari saat belajar bahasa Inggris: mendengarkan (mendengarkan), berbicara (berbicara), membaca (membaca), dan menulis. Untuk menguasai keterampilan ini, ada beberapa elemen bahasa yang mendukungnya, seperti kosa kata, pronunciation, spelling, grammar, phonology, morphology, syntax, dan discourse. Salah satu elemen bahasa yang sangat penting untuk dipelajari dan dikuasai oleh siswa. Selain grammar atau tata bahasa, kosa kata merupakan salah satu elemen penting dari empat keterampilan berbahasa. Belajar kosakata tidak hanya menghafal kata-kata; Anda juga harus belajar mengingat kata-kata, mengucapkannya, dan menggunakannya dengan benar dalam kalimat. Dengan kata lain, kemampuan seseorang untuk menguasai empat keterampilan berbahasa bergantung pada kualitas dan kuantitas kosa kata yang dikuasainya. Semakin banyak kosa kata yang dikuasai dan dikuasai seseorang, semakin mudah untuk mengembangkan keterampilan berbahasa tersebut.²

Anak TK pada usia empat hingga enam tahun mulai mengalami masa sensitif untuk menerima berbagai upaya untuk mengembangkan seluruh potensinya. Anak-anak harus dilatih untuk memahami dunia dan isinya, serta untuk memahami fenomena alam. Untuk

¹ Yuliana D Maria et al., "Pendampingan Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Metode Games," *Jurnal Pengabdian Masyarakat* 5, no. 1 (2024): 35–42, <https://doi.org/10.37478/mahajana.v5i1.4083>.

² M F Elkarimah and L Tiwiyanti, "Pendampingan Pembelajaran Bahasa Arab Inggris; Pesantren Hayatinnur Dengan Menggunakan Metode Drill," *Jurnal Gembira: Pengabdian Kepada ...* 2, no. 2 (2024): 517–523, <https://gembirapkm.my.id/index.php/jurnal/article/view/442%0Ahttps://gembirapkm.my.id/index.php/jurnal/article/download/442/337>.

mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak, termasuk nilai agama dan moral, sosial emosional, fisik, bahasa, dan kognitif, diperlukan interaksi mereka dengan objek dan orang lain.³ Penggunaan media permainan seperti Bingo telah terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar bahasa. Menurut penelitian, penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat mendorong eksplorasi, kreativitas, dan interaksi sosial di antara siswa.⁴

Target pengabdian adalah siswa usia dini di sekolah RA Bina Insani Muslim di bawah naungan YPI Hayatinnur Jatimulya Tambun Selatan Bekasi.⁵ Pembelajaran berbasis game digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan menarik. Dimulai dengan sesi pengenalan berbahasa Inggris dan diikuti dengan presentasi materi, yang dibantu oleh para guru pendamping yang mengatur kelas secara tertib. Bermain game dengan materi yang dipaparkan juga dapat menunjukkan seberapa baik anak-anak menangkap materi pembelajaran dan juga dapat membantu mengasah daya ingat. Dan peran guru pendamping sangat penting saat itu, karena mereka memberikan penjelasan lebih mendalam agar lebih mudah memahami anak. Akhir sekali, daya ingat dan pendengaran mereka akan diuji dengan memberi mereka pertanyaan pada pertemuan berikutnya. Daya ingat menjadi lebih tajam ketika sesuatu diulang, metode ini sangat efektif terutama pada anak usia dini. Tujuan dari pendampingan pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan media permainan Bingo di RA Bina Insani Muslim adalah: 1. **Meningkatkan Minat Siswa:** Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik. 2. **Memperkuat Kosakata:** Membantu siswa memperluas kosakata bahasa Inggris mereka melalui aktivitas bermain. 3. **Meningkatkan Keterampilan Berbicara:** Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih berbicara dalam konteks yang menyenangkan.

Hasil pengamatan yang kami lakukan pada mitra yakni RA Bina Insani Muslim (BIM) menunjukkan bahwa guru telah menerapkan pengenalan bahasa Inggris ini dengan menggunakan media permainan. Namun demikian, media permainan yang digunakan telah digunakan secara luas. Guru menggunakannya setiap saat dalam proses pembelajaran, tanpa mengubah permainan. Hasil wawancara dengan ibu Zainab, Kepala Sekolah di RA Bina Insani Muslim menunjukkan bahwa alat peraga masih digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, mereka masih menggunakan Bahasa Indonesia saat menyampaikan materi dan juga menggunakan bahasa Inggris dasar seperti terima kasih (thanks a lot), maaf (I beg your pardon) dan minta tolong (would you like). tetapi hasilnya, anak-anak merasa bosan, tidak fokus, dan

³ Yusuf Bintoro and Wahyu Pujiyono, "Game Edukasi Pengenalan Transportasi Dan Pekerjaan Dalam Bahasa Inggris Untuk Taman Kanak-Kanak Menggunakan Flash (Studi Kasus: TK ABA Pokoh)," *Semnasteknomedia Online* 3, no. 1 (2015): 5-7-11, <https://ojs.amikom.ac.id/index.php/semnasteknomedia/article/view/871>.

⁴ Prima Ramadhayani Sandri, Anggy Trisnadoli, and Erwin Setyo Nugroho, "Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Bahasa Inggris Dasar Untuk Anak TK," *Smatika Jurnal* 9, no. 02 (2020): 59-64.

⁵ Banyak dilakukan penelitian pada unit YPI Hayatinnur, Mia Fitriah Elkarimah and Usman Sutisna, "Pendampingan Pengajaran Metode Iqro' Untuk Guru-Guru Di TPA Hayatinnur Tambun Selatan Bekasi," *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat* 2, no. 2 (2021): 178-184. Mia Fitriah Elkarimah and Ahmad Jaeni MA, "PKM Mengasah Kompetensi Dasar Guru/Pendidik Al-Qur'an Melalui Pelatihan Sehari," *Jurnal Gembira (Pengabdian Kepada Masyarakat)* 1, no. 3 (2023): 577-583. Mia Fitriah El Karimah And Leni Tiwiyanti, "Pkm Pendampingan Sd It Bina Insani Muslim; Integrasi Nilai-Nilai Islam Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris," *Jurnal Gembira (Pengabdian Kepada Masyarakat)* 1, No. 5 (2023): 1172-1179. Mia Fitriah Elkarimah and Zainal Arifin Madzkur, "Pembinaan Karakter Santri Pondok Tahfidz Hayatinnur Melalui Kitab Akhlakul Lil Banin Jilid 1," *Jurnal Pkm Pengabdian kepada Masyarakat* 6, no. 1 (2023): 71.

tidak bersemangat, yang berdampak pada hasil pembelajaran bahasa Inggris mereka juga. Flashcards adalah alat yang sering digunakan oleh guru saat mengajar kosakata bahasa Inggris. Bahkan guru bahasa Inggris di RA BIM belum mencoba Bingo game, yang menjadi media pembelajaran baru untuk siswa usia dini.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan ini akan berlangsung selama 5 kali pertemuan di bulan September 2024 RA Bina Insani Muslim berada di Gang Mushala RT 04/07, Kelurahan Jatimulya, Kecamatan Tambun Selatan, Kabupaten Bekasi. Kegiatan pengabdian ini menggunakan metode bermain. Game adalah permainan yang dilakukan untuk bersenang-senang dengan aturan yang menentukan kemenangan dan kekalahan.

Dalam tahap persiapan ini, administrasi dilakukan dengan mengurus surat pengantar kampus dan berkolaborasi dengan pihak terkait. Penyediaan alat dan bahan: Setelah menentukan bahan dan materi apa yang akan dibawa, penyediaan alat dan bahan ini dilakukan untuk mempermudah pelaksanaan Pkm. Dengan adanya alat dan bahan yang tepat, diharapkan proses belajar menjadi lebih mudah.

Tahap Pelaksaaan : Sebelum game dimulai, pembelajaran akan dimulai dengan materi yang akan digunakan sebagai bahan bermain game. Guru dapat menggunakan alat dan bahan untuk mendukung pembelajaran. Permainan Bingo dirancang dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. **Pembuatan Kartu Bingo:** Kartu Bingo dibuat dengan grid (misalnya 5x5) yang diisi dengan kata-kata atau gambar terkait kosakata bahasa Inggris, seperti nama hewan, buah-buahan, atau benda sehari-hari.
2. **Panggilan Kata:** Seorang guru atau fasilitator bertugas sebagai "caller" yang akan memanggil kata-kata secara acak dari daftar.
3. **Tanda Kotak:** Siswa akan menandai kotak pada kartu mereka jika kata yang dipanggil sesuai dengan yang ada di kartu mereka.
4. **Menang:** Siswa pertama yang berhasil menandai satu baris lengkap (horizontal, vertikal, atau diagonal) akan berteriak "Bingo!" dan dinyatakan sebagai pemenang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang dicapai selama kegiatan ini sangat memuaskan karena respons yang diberikan positif. Bermain game di dalam kelas atau di luar kelas, serta pertanyaan tiba-tiba di luar kelas dapat membantu guru memberikan materi tambahan. Bermain bersama dan berpartisipasi dalam tugas dapat membantu menjaga jarak dengan anak-anak. Satu-satunya hal yang perlu dilakukan adalah mengawasi dan membantu menjelaskan hal-hal yang sulit dipahami. Perubahan dapat dilihat dari seberapa antusias beberapa anak dalam bertanya dan memonopoli situasi saat pembelajaran berlangsung.

Faktor Penghambat: Ada beberapa masalah yang jelas dihadapi di lapangan, seperti kurangnya pengetahuan dan kemampuan mitra tentang bahasa Inggris. Selain itu, tidak ada tenaga kerja yang memadai untuk mengajar bahasa Inggris. Oleh karena itu, guru harus dibantu dalam penyusunan bahan ajar bahasa Inggris dan mendorong mitra untuk terus belajar. Selain

itu, tugas dan kesibukan antara tim PKM dan mitra menyebabkan hambatan waktu selama pendampingan. Ditambah dengan Minat dan Motivasi: Beberapa anak mungkin tidak tertarik dengan permainan Bingo karena kurangnya minat awal atau motivasi untuk belajar. Anak-anak yang belum memiliki kemampuan dasar dalam mengenal huruf atau kosakata mungkin akan kesulitan memahami permainan ini secara cepat dan efektif.⁶ Pada awal permainan, aturan main terlalu kompleks sehingga sulit bagi anak-anak untuk memahaminya dan mengikutinya. Gambar 1 menunjukkan bahwa ini membuat permainan menjadi tidak menarik dan membuat anak-anak bosan.

Faktor-faktor yang mendukung kegiatan ini termasuk keinginan mitra untuk bekerja sama dan mengembangkan bahan ajar, kedatangan yang konsisten, dan kerja sama yang baik selama pendampingan dari penyusunan bahan ajar hingga tahap pendampingan selesai, yang membantu menjalankan kegiatan pendampingan dengan mudah.

Hal tersebut menjadi pengetahuan baru baik bagi guru maupun siswa usia dini yang belajar di RA BIM tentang penggunaan Bingo game. Penerapan Bingo game ini dilaksanakan untuk mengetahui bagaimana penggunaannya dalam pembelajaran Bahasa Inggris di RA BIM dan dapat meningkatkan penguasaan kosa kata anak usia dini di TK BIM.

Hasil dari implementasi permainan Bingo menunjukkan peningkatan signifikan dalam minat dan kemampuan siswa dalam Bahasa Inggris:

- **Antusiasme Siswa:** Siswa terlihat lebih bersemangat dan aktif selama proses pembelajaran.
- **Peningkatan Kosakata:** Siswa berhasil memperluas kosakata mereka melalui pengulangan yang menyenangkan selama permainan.
- **Keterampilan Berbicara:** Siswa lebih percaya diri dalam menggunakan Bahasa Inggris saat berdiskusi setelah permainan.

⁶ Febyana Arifani, "Efektivitas Permainan Bingo Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Alphabet Pada Anak Usia 5-6 Tahun.," *Skripsi* (2021).



Picture 1 (Games Bingo ; nama- nama hewan)



Picture 2 (Games Bingo ; aktifitas dikolam renang)

KESIMPULAN

Permainan Bingo di RA Bina Insani Muslim terbukti meningkatkan minat dan kemampuan siswa ketika diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Selain memperkuat kosakata dan keterampilan berbicara siswa, metode ini berhasil membuat kelas menjadi interaktif dan menyenangkan. Akibatnya, penggunaan media permainan dapat menjadi salah satu strategi penting dalam mengajar Bahasa Inggris di institusi pendidikan Islam. Dengan program ini, RA Bina Insani Muslim berharap dapat terus mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif dan relevan untuk mempersiapkan siswa untuk tantangan global di masa depan.

DAFTAR REFERENSI

- Arifani, Febyana. “Efektivitas Permainan Bingo Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Alphabet Pada Anak Usia 5-6 Tahun.” *Skripsi* (2021).
- Bintoro, Yusuf, and Wahyu Pujiyono. “Game Edukasi Pengenalan Transportasi Dan Pekerjaan Dalam Bahasa Inggris Untuk Taman Kanak-Kanak Menggunakan Flash (Studi Kasus: TK ABA Pokoh).” *Semnasteknomedia Online* 3, no. 1 (2015): 5-7-11. <https://ojs.amikom.ac.id/index.php/semnasteknomedia/article/view/871>.
- Elkarimah, M F, and L Tiwiyanti. “Pendampingan Pembelajaran Bahasa Arab Inggris; Pesantren Hayatinnur Dengan Menggunakan Metode Drill.” *Jurnal Gembira: Pengabdian Kepada ...* 2, no. 2 (2024): 517-523. <https://gembirapkm.my.id/index.php/jurnal/article/view/442%0Ahttps://gembirapkm.my.id/index.php/jurnal/article/download/442/337>.
- Elkarimah, Mia Fitriah, and Ahmad Jaeni MA. “PKM Mengasah Kompetensi Dasar Guru/Pendidik Al-Qur’an Melalui Pelatihan Sehari.” *Jurnal Gembira (Pengabdian Kepada Masyarakat)* 1, no. 3 (2023): 577-583.
- Elkarimah, Mia Fitriah, and Zainal Arifin Madzkur. “Pembinaan Karakter Santri Pondok Tahfidz Hayatinnur Melalui Kitab Akhlakul Lil Banin Jilid 1.” *Jurnal PkM Pengabdian kepada Masyarakat* 6, no. 1 (2023): 71.
- Elkarimah, Mia Fitriah, and Usman Sutisna. “Pendampingan Pengajaran Metode Iqro’ Untuk Guru-Guru Di TPA Hayatinnur Tambun Selatan Bekasi.” *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat* 2, no. 2 (2021): 178-184.
- Maria, Yuliana D, Karmel Kara, Fransiskus Maria Separ, Fibrianto Ambat, Kresensiana Yoma, Yasinta Par Endung, and Ana G Maria Djou. “Pendampingan Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Metode Games.” *Jurnal Pengabdian Masyarakat* 5, no. 1 (2024): 35-42. <https://doi.org/10.37478/mahajana.v5i1.4083>.
- Mia Fitriah El karimah, and Leni Tiwiyanti. “Pkm Pendampingan Sd It Bina Insani Muslim; Integrasi Nilai-Nilai Islam Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris.” *Jurnal GEMBIRA (Pengabdian Kepada Masyarakat)* 1, no. 5 (2023): 1172-1179.
- Sandri, Prima Ramadhayani, Anggy Trisnadoli, and Erwin Setyo Nugroho. “Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Bahasa Inggris Dasar Untuk Anak TK.” *Smatika Jurnal* 9, no. 02 (2020): 59-64.