



Invention: Journal Research and Education Studies
Volume 6 Nomor 2 Juli 2025

The Invention: Journal Research and Education Studies is published
three (3) times a year

(March, July and November)

Focus : Education Management, Education Policy, Education
Technology, Education Psychology, Curriculum Development,
Learning Strategies, Islamic Education, Elementary Education

LINK : <https://pusdikra-publishing.com/index.php/jres>

Pengaruh Penggunaan Media Permainan Bingo Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD Negeri 70 Boddia Kabupaten Takalar

Davira Syawalia Agustin¹, Nurhaedah², Ahmad Syawaluddin³

^{1,2,3} Universitas Negeri Makassar, Indonesia

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media permainan Bingo terhadap keterampilan berbicara siswa. Metode yang digunakan kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimen menggunakan *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian 19 siswa kelas Va sebagai kelompok eksperimen dan 19 siswa kelas Vb sebagai kelompok kontrol. Instrumen penelitian berupa tes lisan dengan gambar cerita dan lembar observasi keterlaksanaan permainan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan permainan Bingo berada pada kategori sangat baik dan memberikan suasana belajar yang menyenangkan. Nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 86,37 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol 67,53. Uji-t menunjukkan adanya pengaruh signifikan penggunaan media permainan Bingo terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa. Dengan demikian, permainan Bingo efektif digunakan sebagai media alternatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Kata Kunci

Permainan Bingo, Keterampilan Berbicara, Pembelajaran Bahasa Indonesia.

**Corresponding
Author:**

davirasyawalia@gmail.com

PENDAHULUAN

Keterampilan berbicara merupakan salah satu kemampuan dasar dalam berbahasa yang harus dikuasai siswa sejak dini. Keterampilan ini tidak hanya memungkinkan siswa untuk menyampaikan ide, gagasan, dan perasaan secara lisan, tetapi juga untuk berinteraksi secara social dan akademik. (Tarigan, 2018) menyatakan bahwa keterampilan berbicara merupakan kemampuan untuk mengucapkan bunyi atau kata-kata yang diartikulasikan dengan baik untuk menyampaikan atau mengungkapkan pikiran, gagasan dan perasaan.

Namun, hasil observasi awal di kelas V SD Negeri 70 Boddia Kabupaten Takalar menunjukkan bahwa kemampuan berbicara siswa masih rendah. Masih banyak siswa yang menunjukkan keasalahan dalam pengucapan bunyi-bunyi bahasa baik karena pengaruh dialek daerah maupun keterbatasan

kosakata serta kurang percaya diri saat diminta berbicara di depan kelas. Selama kegiatan pembelajaran guru hanya menggunakan buku, sehingga pada saat proses pembelajaran siswa merasa jenuh. Dengan begitu, guru perlu menggunakan media pembelajaran yang lebih interaktif dan partisipatif.

Sejalan dengan pendapat (Dwi Padmawati et al., 2019), pembelajaran di sekolah dasar berperan sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dan menggunakan bahasa sesuai dengan fungsinya. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana menyenangkan dan memfasilitasi siswa untuk berlatih berbicara dengan aktif. Salah satu media yang dapat digunakan adalah permainan edukatif.

Permainan Bingo merupakan salah satu media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Menurut (Oktaviani & Rita Sulistya Dewi, 2019), penggunaan permainan Bingo dapat menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan meningkatkan partisipasi siswa. Hal ini didukung oleh (Chandra et al., 2024), yang menjelaskan bahwa permainan Bingo mampu memberi pengalaman langsung kepada siswa dan melibatkan interaksi dua arah antara siswa dan guru. Dengan bermain Bingo, siswa terdorong untuk menyusun kalimat dan berbicara menggunakan kosakata yang ada dalam permainan, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna.

Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa terungkap hasil positif pada kemampuan berbicara siswa yang diajar menggunakan permainan Bingo dan mereka yang tidak diajar menggunakan permainan Bingo (Hasibuan, 2017). Terdapat peningkatan kemampuan berbicara dalam memperkenalkan diri setelah menggunakan permainan *talking* Bingo (Khoirina et al., 2021). Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan Hasibuan memiliki keterbatasan yaitu hanya berfokus pada materi mendeskripsikan orang, sehingga ruang lingkungannya masih terbatas.

Penelitian ini hadir untuk mengisi keterbatasan tersebut dengan menerapkan media permainan Bingo dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada keterampilan berbicara secara lebih menyeluruh dengan mengkaji:

1. Bagaimana gambaran penggunaan media permainan Bingo pada siswa kelas V SD Negeri 70 Boddia Kabupaten Takalar?
2. Bagaimana gambaran kemampuan berbicara pada siswa kelas V SD Negeri 70 Boddia Kabupaten Takalar?
3. Apakah penggunaan media permainan Bingo dapat berpengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V SD Negeri 70 Boddia Kabupaten Takalar?

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya perkembangan ilmu pengetahuan secara umum, khususnya tentang media permainan Bingo dalam pembelajaran keterampilan berbicara, serta dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian kuasi-eksperimen, yaitu *nonequivalent control group design*. Pendekatan ini dipilih untuk mengetahui secara objektif pengaruh penggunaan media permainan Bingo terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V SD Negeri 70 Boddia Kabupaten Takalar. Populasi yang digunakan adalah seluruh siswa SD Negeri 70 Boddia Kabupaten Takalar yang berjumlah 311 orang. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan *purposive sampling*, yaitu kelas sudah terbentuk secara tetap dan sesuai dengan tingkat perkembangan keterampilan berbicara. Kelas Va ditetapkan sebagai kelas eksperimen yang menerima perlakuan pembelajaran menggunakan media permainan Bingo, dan kelas Vb sebagai kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran dengan media *fill in this story*. Masing-masing kelas terdiri dari 19 siswa, sehingga total sampel berjumlah 38 siswa.

1. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari:

- a) Tes keterampilan berbicara dalam bentuk lisan menggunakan gambar cerita untuk *pretest* dan *posttest*, yang dinilai berdasarkan tujuh indikator keterampilan berbicara: pelafalan, intonasi, kelancaran, kebahasaan dan isi pembicaraan, ekspresi/kepercayaan diri, kesesuaian gambar dengan alur cerita dan penggunaan waktu.
- b) Lembar observasi keterlaksanaan permainan Bingo, digunakan untuk menilai langkah-langkah atau implementasi media permainan Bingo selama proses pembelajaran di kelas eksperimen.
- c) Dokumentasi, sebagai pelengkap data dan validasi aktivitas pembelajaran.

2. Prosedur Penelitian

Penelitian dilakukan melalui beberapa tahap, yakni:

- a) Tahap awal (*pretest*): mengukur kemampuan awal berbicara siswa pada dua kelas.
- b) Tahap perlakuan: kelas eksperimen diberi intervensi berupa permainan Bingo selama beberapa pertemuan, sementara kelas kontrol tidak diberi intervensi menggunakan permainan Bingo.

- c) Tahap akhir (*posttest*): mengukur kembali kemampuan berbicara siswa setelah diberikan intervensi dengan yang tidak diberikan intervensi.
- d) Observasi dilakukan selama perlakuan berlangsung untuk menilai keterlaksanaan media.

3. Teknik Analisis Data

Data dianalisis menggunakan teknik:

- a) Analisis deskriptif untuk mengetahui nilai minimum, maksimum, rata-rata, serta standar deviasi dari setiap variabel yang diteliti.
- b) Uji t independent (independent sample t-test) untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada hasil *posttest*.

Semua analisis dilakukan dengan bantuan perangkat lunak IBM Statistic Version 30.

HASIL DAN PEMBAHASAN/ RESULT AND DISCUSSION

Penelitian ini menunjukkan bahwa media permainan Bingo memberikan gambaran positif dan signifikan terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V SD Negeri 70 Boddia Kabupaten Takalar. Hal ini dibuktikan melalui observasi keterlaksanaan permainan Bingo dan hasil *posttest* yang menunjukkan perbedaan skor yang signifikan antara kelas eksperimen (menggunakan permainan Bingo) dengan kelas kontrol (menggunakan media *fill in this story*). Nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen mencapai 86,37, sedangkan kelas control hanya 67,53. Nilai signifikansi uji t-test adalah $<0,001 < 0,05$ dengan t hitung $9,628 > t$ tabel 2,028, yang mengindikasikan perbedaan nyata antara kedua kelompok.

Tabel 1.
Observasi Keterlaksanaan Permainan Bingo

No	Aspek Yang Diamati	Pertemuan 1	Pertemuan 2
1	Bagilah siswa menjadi beberapa kelompok kecil, kemudian bagikan lembar Bingo berukuran 5 x 5 yang di dalamnya berisi kosakata.	3	3
2	Berikan setumpuk cip kepada pemain yang digunakan untuk menandai kotak.	3	3
3	Guru (<i>caller</i>) menyebutkan sebuah kata yang sudah diambil secara acak.	3	3
4	Siswa diberikan waktu untuk berdiskusi bersama teman kelompoknya untuk membuat kalimat dan menentukan siapa pemain 1, 2	2	2

	dan seterusnya.		
5	Siswa yang lebih dahulu mengangkat tangan dapat berbicara sesuai dengan kosakata yang guru sebutkan dengan teman kelompoknya.	2	3
6	Jika semua siswa dalam kelompok berhasil berbicara 1-3 menit dengan jelas, runtut dan sesuai tema, siswa dapat menandai kata tersebut menggunakan cip di lembar Bingo mereka.	2	3
7	Pemain memenangkan Bingo jika ada 5 kotak yang berderet secara horizontal, vertikal dan diagonal.	3	3
8	Apabila pemain sudah mendapatkan 5 kotak berderet di lembar Bingo mereka, dia harus meneriakkan kata "Bingo".	3	3
Presentase Total		87%	95%
Kategori		Sangat Baik	Sangat Baik

Media permainan Bingo adalah alat bantu pembelajaran berupa permainan edukatif yang digunakan untuk keterampilan berbicara siswa melalui aktivitas menyusun kalimat berdasarkan kosakata yang ada di dalam lembar Bingo.

Langkah-langkah permainan Bingo

1. Bagilah siswa menjadi beberapa kelompok kecil, kemudian bagikan lembar Bingo berukuran 5 x 5 yang di dalamnya berisi kosakata.
2. Berikan setumpuk cip kepada pemain yang digunakan untuk menandai kotak.
3. Guru (*caller*) menyebutkan sebuah kata yang sudah diambil secara acak.
4. Siswa diberikan waktu untuk berdiskusi bersama teman kelompoknya untuk membuat kalimat dan menentukan siapa pemain 1, 2 dan seterusnya.
5. Siswa yang lebih dahulu mengangkat tangan dapat berbicara sesuai dengan kosakata yang guru sebutkan dengan teman kelompoknya.
6. Jika semua siswa dalam kelompok berhasil berbicara 1-3 menit dengan jelas, runtut dan sesuai tema, siswa dapat menandai kata tersebut menggunakan cip di lembar Bingo mereka.
7. Pemain memenangkan Bingo jika ada 5 kotak yang berderet secara horizontal, vertikal dan diagonal.

8. Apabila pemain sudah mendapatkan 5 kotak berderet di lembar Bingo mereka, dia harus meneriakkan kata "Bingo" agar pemain lain mengetahui bahwa permainan telah selesai.

Kelebihan Permainan Bingo Menurut (Hasibuan, 2017) :

- a) Mendorong peserta didik untuk menggunakan bahasa target dalam percakapan mereka, memberikan motivasi tambahan untuk berbicara.
- b) Permainan Bingo dapat menjadi aktivitas yang menyenangkan, berbeda dari rutinitas kelas bahasa yang biasa.
- c) Permainan ini menantang, karena mempelajari bahasa membutuhkan usaha yang besar.
- d) Permainan membantu siswa untuk tetap berusaha dan mempertahankan
- e) semangat dalam belajar.
- f) Permainan Bingo memberikan latihan bahasa dalam berbagai keterampilan.
- g) Menciptakan konteks yang bermakna untuk penggunaan bahasa.

Kekurangan Permainan Bingo menurut (Silberman, 2018):

- a) Membutuhkan waktu yang cukup lama.
- b) Keberhasilan permainan sangat bergantung pada kecepatan mereka dalam menjawab.
- c) Berbasis pada konsep permainan membuat anak-anak cenderung tidak terkontrol atau terkondisi dengan baik.

Tabel 2.

Rata-rata Nilai *Pretest* dan *Posttest* Keterampilan Berbicara Siswa

Kelas	<i>Pre-test</i> (Mean)	<i>Post-test</i> (Mean)
Eksperimen	63,63	86,37
Kontrol	61,63	67,53

Kelas eksperimen menunjukkan peningkatan rata-rata sebesar 22,74 poin, sedangkan kelas kontrol hanya meningkat sebesar 5,9 poin. Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan permainan Bingo memiliki pengaruh yang lebih besar dalam meningkatkan keterampilan berbicara.

Aspek keterampilan berbicara yang dinilai meliputi pelafalan, intonasi, kelancaran, kebahasaan dan isi pembicaraan, ekspresi, kesesuaian gambar dengan alur cerita, serta penggunaan waktu. Peningkatan keterampilan paling signifikan terjadi pada aspek kejelasan pelafalan, intonasi yang tepat, dan keberanian dalam berbicara. Siswa kelas eksperimen menunjukkan perkembangan yang lebih merata dan percaya diri setelah menggunakan media permainan Bingo.

Hasil Uji Statistik

Untuk memastikan apakah peningkatan ini signifikan secara statistik, dilakukan uji *independent sample t-test*.

Tabel 3.

Hasil Uji Independent Sample T-test

Data	t hitung	t table ($\alpha + 0,05$)	Sig (2-tailed)	Keterangan
Post-test	9,682	2,028	< 0,001	Signifikan

Nilai sig. < 0,001 < 0,05 dan t hitung > t tabel, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol. Berdasarkan hasil uji *independent sample t-test*, diperoleh nilai t hitung sebesar 9,682 dengan nilai signifikansi <0,001 (< 0,05), lebih besar dari t tabel sebesar 2,028. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini membuktikan bahwa media permainan Bingo berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa.

Temuan ini memperkuat pandangan bahwa media permainan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan mendorong partisipasi aktif siswa. Permainan Bingo secara khusus memberikan kesempatan bagi siswa untuk berlatih berbicara dengan cara yang menyenangkan dan tidak menegangkan. Hal tersebut diperkuat oleh (Susanto, 2013) yang menyatakan bahwa, belajar dalam suasana permainan dapat menciptakan atmosfer yang menyenangkan bagi siswa, yang mendukung pengetahuan, keterampilan, sikap, dan daya imajinasi anak. Siswa menjadi lebih percaya diri dalam berbicara, mampu menyusun kalimat dengan lebih runtut, serta menunjukkan perbaikan dalam pelafalan, intonasi, dan ekspresi.

Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Oktaviani dan Dewi (2019) menyatakan bahwa Bingo efektif meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar dan memberi ruang bagi interaksi verbal. Demikian pula Eviyuliwati et al. (2020) menemukan bahwa permainan Bingo mendukung peningkatan aspek kebahasaan seperti kosakata, kelancaran berbicara, dan penguasaan struktur kalimat.

Peningkatan yang signifikan pada kelas eksperimen membuktikan bahwa media pembelajaran yang bersifat permainan dapat mengurangi kejenuhan dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Hal ini diperkuat dengan pendapat (Masrohah et al., 2019) yang menjelaskan bahwa penggunaan media permainan Bingo dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa

terhadap materi yang sedang diajarkan. Dengan demikian, permainan Bingo terbukti sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar.

Meskipun penggunaan media permainan Bingo menunjukkan hasil positif, kemungkinan peningkatan juga dipengaruhi oleh faktor lain seperti peningkatan partisipasi siswa karena media yang digunakan lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, dukungan dari guru dalam memfasilitasi keterlaksanaan permainan Bingo juga dapat menjadi faktor tambahan yang mendorong keberhasilan implementasi media ini.

Penelitian ini memiliki implikasi penting bagi dunia pendidikan dasar. Guru disarankan untuk menerapkan media yang interaktif dan menyenangkan dalam proses belajar mengajar disekolah seperti media permainan Bingo, sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran, baik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia maupun pembelajaran lainnya seperti Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam dan lain sebagainya.

Implikasi praktis dari temuan ini adalah bahwa guru dapat memanfaatkan permainan Bingo sebagai alternatif media pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan mudah diterapkan di kelas. Permainan ini tidak hanya membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan berbicara secara lisan, tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri, keberanian, dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada ruang lingkup yang terbatas, yakni hanya dilakukan di satu sekolah dengan dua kelas. Oleh karena itu, generalisasi hasil ke populasi yang lebih luas perlu di perhatikan dengan baik. Selain itu, durasi implementasi penggunaan media permainan Bingo relatif singkat, sehingga untuk dampak jangka panjang belum dapat diamati.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan Bingo memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V SD Negeri 70 Boddia Kabupaten Takalar. Media ini terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan mendorong siswa untuk berpartisipasi secara lisan. Siswa lebih percaya diri dalam berbicara, lebih mampu menyusun kalimat, serta menunjukkan perbaikan dalam aspek pelafalan, intonasi, dan ekspresi. Dengan demikian, media permainan Bingo dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam keterampilan berbicara.

Penelitian ini penting bagi guru untuk menerapkan media permainan Bingo di sekolah dasar karena memiliki peran penting dalam meningkatkan

kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam keterampilan berbicara. Media ini juga fleksibel dan mudah diterapkan oleh guru tanpa memerlukan fasilitas yang kompleks, serta dapat dimodifikasi sesuai materi pembelajaran. Selain itu, penggunaan Bingo mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif dan berbasis pengalaman. Dengan demikian, Bingo tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu belajar, tetapi juga sebagai strategi pembelajaran inovatif yang relevan dan efektif di lingkungan sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Chandra, A., Chahyadi, K., Budiaman, S., & Kunci, K. (2024). Media Pembelajaran Bingo dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di kelas VII SMP 97 Jakarta. *Jurnal Global Ilmiah*, 1(9). <https://arl.ridwaninstitute.co.id/index.php/arل>.
- Dwi Padmawati, K., Wayan Arini, N., Yudiana, K., & Pendidikan Guru Sekolah Dasar, J. (2019). Analisis Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(2).
- Eviyuliwati, I., Hasibuan, S. A., & Nahartini, D. (2020). *The Bingo Effect on English Speaking* <https://doi.org/10.5220/0009928802750283>.
- Guntur, H., & Tarigan. (2018). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbicara*. CV Angkasa.
- Hasibuan, S. A. (2017). *The Effectiveness Of Bingo Game On Students' Speaking Ability*.
- Khoirina, Laila, N., & Rini, S. (2021). Improving Students' Speaking Skills Using Speaking Bingo Game. *English Teaching Journal*, 12(1).
- Masrohah, K., Wiarsih, C., & Irawan, D. (2019). Penerapan Metode Permainan Bingo untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik. *Madrasah: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 11(2), 64-74. <https://doi.org/10.18860/madrasah.v11i2.7113>.
- Oktaviani, T., & Rita Sulistya Dewi, E. (2019). Penerapan Pembelajaran Aktif dengan Metode Permainan Bingo untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 24(1).
- Silberman, M. L. (2018). *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.