ISSN: 2549-8959 (Online - Elektronik)
Pages 2828-2838

Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

journal homepage: https://obsesi.or.id/index.php/obsesi

Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini : Permainan I Spy Berbasis Scaffolding

Indi Rosyidah Nurhidayati [1]✉, Juariyah Trianingsih [2], Ai Sopa Sopiah [3], Nyi Ratu Nuraini [4], Ela Nurlaela [5], Yunia Aspiani [6], Euis Siti Aisyah [7]

[1 2 3 4 5 6 7] Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Sekolah Tinggi Agama Islam Subang, Indonesia

DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.8688

Abstrak

Kemampuan kosakata bahasa Inggris anak kelompok B pada tema hewan masih rendah karena pembelajaran belum melibatkan anak secara aktif. Penelitian ini bertujuanInggris menguji efektivitas permainan *I Spy with My Little Eye* berbasis bilingual scaffolding untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris tema hewan. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis dan McTaggart pada 18 anak kelompok B dalam dua siklus, dengan data dikumpulkan melalui lembar observasi terstruktur dan dianalisis secara deskriptif kuantitaif . Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan kosakata dari 62,5% pada Siklus I menjadi 84,7% pada Siklus II, serta peningkatan partisipasi anak dari 55,6% menjadi 84,7%, dengan peningkatan tertinggi pada keberanian menyebutkan kosakata. Pemberian clue secara bertahap dan pelibatan anak sebagai pemberi clue mendorong anak menjadi pelaku aktif dalam produksi bahasa. Dengan demikian, permainan *I Spy* berbasis scaffolding efektif meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak usia dini.

Kata Kunci: *anak usia dini; bilingual; kosakata bahasa Inggris; permainan I Spy With My Little Eye; scaffolding*

Abstract

English vocabulary mastery of group B children on the animal theme remains low because learning has not actively engaged children. This study aims to test the effectiveness of the I Spy With My Little Eye game based on bilingual scaffolding to improve English vocabulary on the animal theme. The method used was Classroom Action Research following the Kemmis and McTaggart model, involving 18 group B children across two cycles, with data collected through structured observation sheets and analyzed descriptively and quantitatively. The results showed an increase in vocabulary mastery from 62.5% in Cycle I to 84.7% in Cycle II, along with an increase in children's participation from 55.6% to 84.7%, with the highest improvement found in the courage to name vocabulary. Gradual clue-giving and involving children as clue-givers encouraged them to become active producers of language. Thus, the I Spy game based on scaffolding effectively improves young children's English vocabulary.

Keywords: *bilingual; English vocabulary; I Spy with My Little Eye; scaffolding; young children.*

Copyright (c) 2026 Indi Rosyidah Nurhidayati, et al
✉ Corresponding author :
E-mail address : rosyidahindi@gmail.com (Subang, Indonesia)
Received 27 July 2026, Accepted 27 August 2026, Published 27 August 2026

DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.8688

Pendahuluan

Hasil pengamatan awal pada anak kelompok B menunjukkan bahwa kemampuan mengenal dan melafalkan kosakata bahasa Inggris sederhana, khususnya pada tema animals, masih belum berkembang secara optimal. Sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam mengingat kosakata yang telah diperkenalkan, belum mampu merespons penggunaan bahasa Inggris sederhana secara konsisten, serta cenderung pasif dalam pembelajaran. Kondisi ini terlihat dari rendahnya keberanian untuk menjawab pertanyaan guru, mudah kehilangan fokus, serta minimnya inisiatif partisipasi, yang berimplikasi pada rendahnya retensi kosakata anak. Idealnya anak usia 5-6 tahun mampu memperoleh kosakata bahasa Inggris sederhana dalam jumlah yang memadai melalui aktivitas mendengarkan, berbicara dan membaca secara aktif (Wardhani & Jannati, 2024), sehingga mampu merespon dan menggunakankosakata tersebut secara mandiri dalam kegiatan bahasa sehari-hari

Bahasa merupakan aspek penting yang berfungsi sebagai alat untuk berkomunikasi, menyampaikan gagasan, serta berinteraksi dengan lingkungan sekitar (Trimantara dkk., 2019). Penguasaan kosakata memiliki peran vital dalam mendukung kemampuan berbahasa secara keseluruhan, karena semakin banyak kosakata yang dikuasai, semakin baik kemampuan anak dalam memahami dan mengekspresikan bahasa (Inten, 2019). Pemilihan tema animals dalam pembelajaran bahasa Inggris ini didasarkan pada ketertarikan alami anak usia dini terhadap makhluk hidup yang sering mereka temui, sehingga memudahkan asosiasi kognitif antara objek nyata dengan bahasa asing yang dipelajari (Hartati dkk., 2024). Selain itu, tema hewan memberikan stimulus visual dan auditori yang kaya—seperti bentuk fisik, warna, dan suara—yang terbukti efektif untuk mempercepat penguasaan kosakata dasar bagi anak usia 5–6 tahun (Bonanza dkk., 2024).

Penggunaan media berbasis permainan dan visual terbukti efektif dalam membantu anak melafalkan kosakata baru (Ningsih dkk., 2024). Permainan edukatif tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga meningkatkan keterlibatan emosional (Rahayu dkk., 2024) serta mendorong motivasi dan interaksi sosial anak (Zahra, 2024). Interaksi sosial yang terjadi selama permainan berlangsung-baik antara anak dengan pendidik maupun antar anak-memberi ruang bagi anak untuk membangun pemahaman kosakata secara bertahap melalui proses percakapan dan negosiasi makna, bukan sekadar menerima informasi secara pasif. Proses inilah yang sesuai dengan pandangan konstruktivisme sosial Vygotsky (1978) mengenai pentingnya interaksi sosial dalam pembentukan pemahaman anak. Dalam kerangka Zone of Proximal Development (ZPD), bantuan scaffolding yang diberikan pendidik secara bertahap menjadi kunci bagi anak untuk meraih tingkat pemahaman yang lebih tinggi (Anisah, 2024). Strategi ini semakin relevan karena pemanfaatan media visual melalui aktivitas bermain terstruktur dinilai sangat efektif dalam memfasilitasi perkembangan bahasa anak yang masih membutuhkan bantuan bersifat konkret dan kontekstual (Masoumi dkk., 2024).

Meskipun efektivitas media permainan telah banyak dibuktikan, masih terdapat keterbatasan pada penelitian sebelumnya. Sebagian besar implementasi permainan I Spy dilakukan secara konvensional tanpa pengembangan strategi pemberian clue yang sistematis maupun pengintegrasian pendekatan bilingual berbasis scaffolding pada anak usia 5-6 tahun (Widhoyoko, 2018). Media pembelajaran kosakata pada umumnya juga masih didominasi oleh bentuk visual statis yang cenderung menempatkan anak sebagai penerima informasi secara pasif , sehingga peluang anak untuk terlibat aktif dalam produksi bahasa maish terbatas.Inggris

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan kemampuan kosakata bahasa Inggris anak kelompok B pada tema hewan melalui penerapan permainan "*I Spy with My Little Eye*" dengan pendekatan bilingual berbasis scaffolding. Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada perbedaanya dengan penelitian sebelumnya, yaitu pemberian clue secara bertahap—mulai dari ciri fisik, warna, hingga karakteristik hewan—serta pelibatan aktif anak sebagai pemberi clue dengan bimbingan guru, sebuahstrategi yang belum banyak diterapkan pada implementasi permainan I Spy secara konvensional. Melalui strategi ini, anak tidak lagi menjadi penerima pasif, melainkan pelaku aktif dalam produksi bahasa, sehingga diharapkan mampu meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris tema hewan secara signifikan.

Metodologi

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas tahap perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang berkesinambungan untuk mengetahui peningkatan kemampuan kosakata bahasa Inggris anak melalui permainan *I Spy with My Little Eye*.

DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.8688



Gambar 1. Alur Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Model Kemmis & McTaggart

Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di salah satu lembaga Taman Kanak-Kanak di Kecamatan Subang, Kabupaten Subang. Subjek penelitian adalah anak kelompok B yang berusia 5–6 tahun dengan jumlah 18 anak, terdiri dari 9 anak laki-laki dan 9 perempuan. Pemilihan subjek didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa kemampuan kosakata bahasa Inggris anak pada tema hewan masih tergolong rendah, khususnya dalam mengenali, memahami, dan menyebutkan kosakata sederhana.

Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai pelaksana tindakan yang mengimplementasikan permainan *I Spy with My Little Eye* dalam kegiatan pembelajaran. Selama pelaksanaan tindakan, guru kelas berperan sebagai kolaborator yang turut mengamati oroses pembelajaran menggunakan lembar observasi yang sama dengan peneliti. Diskusi refleksi antara peneliti dan guru kolabolator dilakukan setelah pelaksanaan pada setiap siklus, mengingat diskusi tidak mungkin dilakukan di tengah proses pembelajaran berlangsung. Melalui diskusi tersebut, guru kolabolator mengkonfirmasi hasil pengamatan peneliti terhadap perkembangan kosakata bahasa Inggris anak, meskipun penilaian formal tetap dilakukan oleh peneliti sebagai observer utama.Inggris

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan. Observasi dilakukan untuk menilai perkembangan kosakata bahasa Inggris anak berdasarkan empat indikator, yaitu: (1) mengenali kosakata bahasa Inggris tema hewan, (2) memahami clue sederhana dalam bahasa Inggris, (3) menyebutkan kosakata bahasa Inggris tema hewan, dan (4) menggunakan kosakata bahasa Inggris dalam permainan. Selain itu, peneliti juga mengamati aspek partisipasi anak selama proses pembelajaran—meliputi perhatian terhadap penjelasan guru, keaktifan menjawab clue, keberanian menyebutkan kosakata, dan keterlibatan dalam permainan—sebagai data pendukung melalui catatan lapangan. Dokumentasi berupa foto kegiatan pembelajaran digunakan sebagai data pendukung tambahan.

Instrumen penelitian berupa lembar observasi perkembangan anak yang telah divalidasi melalui expert judgment oleh dosen Pendidikan Anak Usia Dini dan guru kelas sebelum digunakan dalam penelitian. Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi teknik, yaitu membandingkan hasil observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan pada setiap siklus. Data dinyatakan konsisten apabila ketiga sumber data menunjukan pola perkembangan yang sama pada indicator yang diamati. Selama proses triangulasi, tidak ditemukan inkonsistensi yang signifikanpada ketiga sumber data;catatan lapangan dan dokumentasi foto kegiatan pembelajaran secara konsisten, mendukung hasil observasi mengenai perkembangan kosakata dan partisipasi anak pada setiap siklus. Uji reliabilitas antar penilai secara statistic tidak dilakukan dalam penelitian ini mengingat guru kolaborator berperean mengonfirmasi hasil pengamatan peneliti, bukan melakukan peniliaian secara independen. Untuk meminimalkan bias subjektivitas, penilaian tetap

DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.8688

mengacupada indicator observasi yang telah dioperasionalkan secarfa jelas serta didukung leh catatan lapangan dan dokumentasi sebagai data pembanding. .

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Siklus I diawali dengan perencanaan pembelajaran menggunakan permainan *I Spy with My Little Eye* dengan pemberian clue sederhana seperti ukuran, warna, dan suara hewan. Pelaksanaan tindakan dilakukan melalui kegiatan bermain tebak gambar, kemudian diamati perkembangan kemampuan kosakata anak. Hasil observasi dianalisis untuk menemukan kendala dan kelemahan pembelajaran. Refleksi dilakukan sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya

Pada Siklus II, dilakukan tindakan perbaikan berupa peningkatan kompleksitas clue yang mencakup penambahan ciri fisik dan kemampuan hewan serta pengayaan variasi kosakata dalam kegiatan "I Spy". Selain itu, terjadi peningkatan keterlibatan anak dalam pembelajaran, di mana anak mulai diberi kesempatan untuk maju ke depan kelas dan secara bergantian berperan sebagai pemberi clue dengan bimbingan guru melalui scaffolding berupa contoh kalimat sederhana serta pendampingan dalam penyampaian clue dalam bahasa Inggris. Perubahan ini dilakukan karena pada siklus sebelumnya anak telah menunjukkan perkembangan dalam pemahaman kosakata serta mulai aktif berpartisipasi, sehingga diperlukan perluasan peran anak dalam produksi bahasa. Kegiatan observasi kembali dilakukan untuk melihat peningkatan kemampuan kosakata bahasa Inggris anak setelah pelaksanaan tindakan perbaikan tersebut.

Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan menggunakan persentase ketuntasan belajar anak. Persentase dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\boldsymbol{P = \frac{f}{N} \times 100\%}$$

Keterangan:
P = persentase ketuntasan
f = jumlah anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB)
N = jumlah seluruh anak
Penelitian dikatakan berhasil apabila minimal 75% anak mencapai kategori BSH atau BSB pada kemampuan kosakata bahasa Inggris tema hewan melalui permainan *I Spy with My Little Eye*.

Hasil dan Pembahasan

Sesuai alur Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang ditampilkan pada Gambar 1, penelitian dilaksanakan dalam dua siklus untuk mengetahui peningkatan kemampuan kosakata bahasa Inggris tema hewan pada 18 anak kelompok B (9 anak laki-laki dan 9 anak perempuan) melalui permainan *I Spy with My Little Eye* berbasis pendekatan bilingual dengan scaffolding.



Gambar 2. Guru memperkenalkan kosakata bahasa Inggris tema hewan melalui media gambar pada tahap awal pembelajaran

Hasil observasi pada Siklus I menunjukkan bahwa dari 18 anak yang menjadi subjek penelitian, sebagian masih mengalami kesulitan dalam mengenali kosakata bahasa Inggris tema hewan, kurang mampu memahami clue sederhana yang diberikan, ragu dalam menyebutkan kosakata, serta belum optimal menggunakan kosakata tersebut dalam kegiatan bermain. Sebagian anak masih menunggu contoh dari guru

DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.8688

atau mengikuti jawaban teman ketika diberikan clue, terutama saat clue disampaikan sepenuhnya dalam bahasa Inggris tanpa dukungan bahasa Indonesia sebagai jembatan pemahaman. Kondisi ini menunjukkan bahwa keterlibatan aktif anak dalam memproduksi bahasa masih belum optimal sehingga diperlukan perbaikan pada Siklus II.

Perbaikan tindakan pada Siklus II dilakukan melalui peningkatan kompleksitas clue secara bertahap—mulai dari ciri fisik, warna, hingga karakteristik hewan—serta pemberian kesempatan kepada anak untuk berperan sebagai pemberi clue dengan bimbingan guru. Guru memberikan scaffolding berupa contoh kalimat sederhana dan pendampingan bilingual, yaitu pengantar dalam bahasa Indonesia sebelum clue inti disampaikan dalam bahasa Inggris, untuk mendorong keberanian anak menggunakan kosakata bahasa Inggris secara mandiri.



Gambar 3. Guru memberikan clue dengan gestur teropong sebagai ciri khas permainan *I Spy with My Little Eye*

Kategori penilaian mengacu pada empat tingkat capaian perkembangan, yaitu Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), Berkembang Sangat Baik (BSB). Anak dikategorika BB apabila belum menunjukan kemampuan pada indikator yang diamati; MB apabila menunjukan kemampuan namun masih membutuhkan bantuan penuh dari guru; BSH apabila menunjukan kemampuan sesuai indikator secara mandiri; BSB apabila menunjukan kemampuan melampaui indikator yang diharapkan. Anak yang mencapai kategori BSH dan BSB dinyatakan tuntas pada indikator tersebut, sedangkan anak yang mencapai kategori BB dan MB dinyatakan belum tuntas. Persentase ketuntasan ditentukan oleh rumus $\boldsymbol{P = \frac{f}{N} \times 100\%}$ **,** dengan f adalah jumlah anak yang mencapai kategori BSH atau BSB, dan N adalah jumlah keseluruhan subjek penelitian(18 anak)

Tabel 1. Perbandingan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Anak pada Siklus I dan Siklus II

Indikator	Hasil Penelitian		
	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Mengenali kosakata bahasa Inggris tema hewan	66,7%	83,3%	16,6%
Memahami clue sederhana dalam bahasa Inggris	66,7%	88,9%	22,2%
Menyebutkan kosakata bahasa Inggris tema hewan	61,1%	83,3%	22,2%
Menggunakan kosakata bahasa Inggris dalam permainan	55,6%	83,3%	27,7%
Rata-rata	62,5%	84,7%	22,2%

Sumber : Data primer hasil observasi peneliti, 2026

Berdasarkan Tabel 1, kemampuan kosakata bahasa Inggris anak meningkat dari 62,5% pada Siklus I menjadi 84,7% pada Siklus II. Peningkatan terjadi pada seluruh indikator, dengan peningkatan tertinggi pada indikator penggunaan kosakata dalam permainan. Mengacu pada kriteria keberhasilan yang ditetapkan, yaitu minimal 75% anak mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau Berkembang Sangat Baik (BSB), hasil rata-rata 84,7% pada Siklus II menunjukkan bahwa penelitian ini telah memenuhi bahkan

DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.8688

melampaui target keberhasilan yang ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa permainan *I Spy with My Little Eye* dengan pendekatan bilingual berbasis scaffolding efektif dalam membantu anak menggunakan kosakata secara aktif dalam konteks pembelajaran yang bermakna.



Gambar 4. Anak memberi clue di depan kelas

Selain data kuantitatif kosakata, peneliti juga mencatat aspek partisipasi anak selama proses pembelajaran melalui catatan lapangan dan dokumentasi sebagai data pendukung. Setelah tindakan perbaikan, anak terlihat lebih aktif dan percaya diri dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Anak tidak hanya mampu mengenali dan menyebutkan kosakata, tetapi juga mulai berani menggunakan kosakata bahasa Inggris secara spontan dalam permainan.

Tabel 2. Catatan Pendukung Partisipasi Anak pada Siklus I dan Siklus II

Indikator	Hasil Penelitian		
	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Memperhatikan penjelasan guru	61,1%	83,3%	22,2%
Menjawab clue	55,6%	83,3%	27,7%
Berani menyebutkan kosakata	50,0%	88,9%	38,9%
Berpartisipasi dalam permainan	55,6%	83,3%	27,7%
Rata-rata	55,6%	84,7%	29,1%

Sumber : Data primerhasil catatan lapangan dan dokumentasipeneliti,2026

Berdasarkan Tabel 2, partisipasi anak juga mengalami peningkatan yang signifikan dari Siklus I ke Siklus II. Peningkatan terbesar terjadi pada aspek keberanian menyebutkan kosakata. Hal ini menunjukkan bahwa pemberian peran aktif kepada anak sebagai pemberi clue, sebagai bagian dari kebaruan penelitian ini, mampu mendorong anak dari posisi penerima pasif menjadi pelaku aktif dalam produksi bahasa.

Peningkatan kemampuan kosakata bahasa Inggris anak melalui permainan *I Spy with My Little Eye* dapat dijelaskan melalui perspektif teori konstruktivisme sosial. Konsep zona perkembangan proksimal (ZPD) menjelaskan bahwa perkembangan bahasa anak terjadi secara optimal melalui interaksi sosial yang didukung oleh orang dewasa atau teman sebaya yang lebih kompeten. Dalam proses tersebut, scaffolding berperan sebagai bentuk bantuan bertahap yang memungkinkan anak mencapai keterampilan yang lebih tinggi dari kemampuan aktualnya (Etnawati, 2021; Suardipa, 2020). Dalam penelitian ini, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan scaffolding berupa bantuan verbal dan pemodelan kalimat sehingga anak dapat secara bertahap menggunakan kosakata bahasa Inggris secara mandiri, sejalan dengan temuan bahwa scaffolding memberi kontribusi signifikan terhadap perkembangan bahasa anak usia dini (Fitriana dkk., 2024).

Salah satu unsur kebaruan dalam penelitian ini adalah penerapan pendekatan bilingual, yaitu pemberian pengantar dalam bahasa Indonesia sebelum clue inti disampaikan dalam bahasa Inggris. Pendekatan ini terbukti membantu anak menjembatani pemahaman antara bahasa pertama dan bahasa target, sehingga anak tidak mengalami beban kognitif berlebihan saat harus memproses clue baru sepenuhnya dalam bahasa asing. Dukungan bilingual semacam ini sejalan dengan prinsip scaffolding kontekstual, di mana

DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.8688

bantuan yang diberikan disesuaikan dengan tingkat kesiapan bahasa anak agar pemahaman kosakata target dapat terbangun secara bertahap dan bermakna.

Pembelajaran berbasis permainan (*play-based learning*) juga memberikan kontribusi penting terhadap peningkatan kosakata anak. Permainan menciptakan situasi belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna sehingga anak lebih mudah memahami dan mengingat kosakata baru. Aktivitas seperti menebak, mendengarkan clue, dan merespons secara verbal memberikan kesempatan bagi anak untuk melakukan pengulangan kosakata dalam konteks alami. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa permainan edukatif berbasis aktivitas verbal mampu meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak usia dini secara signifikan(Anggraini dan Sriemulyaningsih, 2024; Firdaus dan Muryanti, 2020).

Selain itu, pemberian clue secara bertahap—mulai dari ciri fisik, warna, hingga karakteristik hewan—dalam permainan I Spy memberikan input bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak sehingga lebih mudah dipahami dan direspons. Penggunaan media dan stimulus visual-verbal sederhana semacam ini terbukti efektif dalam memperkenalkan kosakata baru pada anak usia dini karena disesuaikan dengan kemampuan kognitif dan bahasa anak yang masih berkembang (Syamsiyah dan Diana, 2022).

Peningkatan partisipasi anak juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran. Pelibatan anak sebagai pemberi clue, bukan hanya penerima clue seperti pada penelitian terdahulu yang masih bersifat konvensional, mendorong anak menjadi pelaku aktif dalam produksi bahasa. Keterlibatan aktif anak dalam menjawab pertanyaan, memberikan clue, dan berinteraksi dengan teman meningkatkan keberanian serta kepercayaan diri dalam menggunakan bahasa Inggris. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa permainan edukatif berbasis interaksi verbal mampu meningkatkan partisipasi aktif anak serta kemampuan berbahasa Inggrisnya secara signifikan (Anggraini dan Sriemulyaningsih, 2024).

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat meningkatkan keterampilan berbicara dan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini. Permainan yang melibatkan unsur visual, interaksi sosial, dan tantangan ringan mampu meningkatkan motivasi belajar serta retensi kosakata (Setyaningsih, 2023). Namun, berbeda dengan penelitian-penelitian tersebut yang umumnya menerapkan permainan I Spy secara konvensional tanpa strategi pemberian clue yang sistematis, penelitian ini menunjukkan bahwa kombinasi antara clue berjenjang, pelibatan anak sebagai pemberi clue, dan dukungan bilingual berbasis scaffolding memberikan peningkatan yang lebih menyeluruh, baik pada aspek kosakata maupun partisipasi aktif anak. Dengan demikian, permainan *I Spy with My Little Eye* tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif anak, tetapi juga aspek afektif seperti keberanian dan partisipasi dalam pembelajaran

Dibandingkan dengan penelitian terdahulu yang juga menggunakan permainan serupa untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak usia TK, penelitian ini menunjukkan pola peningkatan yang sejalan namun dengan strategi yang lebih sistematis. Widhoyoko (2018) melaporkan peningkatan nilai rata-rata kosakata bahasa Inggris dari 72,50 pada Siklus I menjadi 87,81 pada Siklus II, atau peningkatan sebesar 17,43%, melalui penerapan I-Spy secara konvensional tanpa pengembangan strategi pemberian clue secara bertahap. Penelitian ini menunjukkan hasil yang sebanding, yaitu peningkatan dari 62,5% menjadi 84,7% (22,2%), namun dengan pendekatan yang lebih terstruktur melalui pemberian clue berjenjang—mulai dari ciri fisik, warna, hingga karakteristik hewan—serta pelibatan anak sebagai pemberi clue dengan dukungan bilingual berbasis scaffolding. Selain itu, sejalan dengan temuan bahwa media tebak gambar efektif dalam mengembangkan kosakata bahasa Inggris anak usia dini karena memberikan stimulus visual yang konkret dan mudah dipahami (Sinaga dan Intan, 2023), penelitian ini memperkuat bukti bahwa permainan berbasis tebak-tebakan dengan clue visual dan verbal tetap relevan digunakan pada anak usia dini, sekaligus menunjukkan bahwa penambahan strategi clue sistematis dan pelibatan aktif anak sebagai pemberi clue dapat memperluas dampak permainan tersebut, tidak hanya pada aspek kosakata tetapi juga pada partisipasi dan keberanian berbicara anak.

Temuan mengenai efektivitas permainan berbasis clue dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris anak ini juga sejalan dengan sejumlah penelitian *gambe-based learning* lain pada konteks anak usia dini maupun sekolah dasar. Saleh dan Althaqafi (2022) dalam studi kuasi-eksperimen terhadap anak tanam kanak-kanak usia 5-6 tahun di Arab Saudi menemukan bahwa kelompok yang belajar melalui permainan edukatif menunjukan peningkatan retensi kosakata yang lebih tinggi dibandingkan kelompok yang diajar dengan metode konvensional berbasis pengulangan, sebuah pola yang konsisten dengan temuan penelitian ini. Hasil serupa juga dilaporkan oleh Noviarini dkk (2026) pada konteks tema hewan secara spesifik, dimana penerapan gamifikasi *Animal Quest* pada anak kelas awal sekolah dasar terbukti mampu mendorong penguasaan kosakata secara signifikan dibandikngkan kelompok yang diajar tanpa gamifikasi. Sejalan dengan itu, Hidayah dkk (2024) melalui penerapan metode *Game Based Learning* juga melaporkan

DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.8688

peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik, sementara penelitian Mahendra dkk (2024) mengenai penggunaan permainan Scrable turut menegaskan bahwa strategi permainan mampu meningkatkan pencapaian kosakata secara sifnifikan dibandingkan pembelajaran konvesional. Selain itu, penelitian Aminullah dkk (2023) mengenai penggunaan permainan tebak kata elektronik serta Ching (2024) mengenai media *Busy Book* berbasis strategi tebak-tebakan turut memperkuat temuan bahwa strategi berbasis *clue* mampu membangun rasa percaya diri dan partisipasi aktif anak dalam merespon secara verbal, sejalan dengan peningkatan tertinggi pada indicator keberanian menyebutkan kosakata yang ditemukan dalam penelitian ini.

Dibandingkan dengan penelitian yang menggunakan media visual statis. Seperti *flash card* interaktif untuk pengenalan kosakata bahasa Inggris anak usia dini (Susantini dan Kristiantari, 2021) maupun permainan *Bingo* bertema kosakata (Widyahening dan Sufa, 2022), penelitian ini menunjukan keunggulan pada aspek keterlibatan aktif anak dalam produksi bahasa. Jika pada penelitian –penelitian tersebut anak umumnya berperan sebagai penerima dan pengenal kosakata melalui kartu atau papan permainan, penelitian ini menempatkan anak sebagai pemberi clue yang turut menyusun dan menyampaikan informasi kepada teman sebayanya, sehngga proses produksi bahasaberlangsung intensif. Pola serupa turut ditemukan pada penelitian Gunel dan Top (2022) mengenai penggunaan video game edukatif untuk pembelajaran dan retensi kosakata bahasa Inggris, yang menunjukan bahwa kelompok yang belajar melalui permainan video interaktif memperoleh hasil retensi kosakata yang jauh lebih baik dibandingkan kelompok yang belajar tanpa permainan, menegaskan bahwa keterlibatan aktif peserta didik dalam proses bermain, bukan sekedar paparan visual, menjadi factor penentu utama keberhasilan peningkatan kosakata.

Secara teoritis, temuan penelitian ini memperkuat sekaligus memperluas penerapan konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) dari Vygotsky (1978) dalam konteks pembelajaran bahasa asing pada anak usia dini. Ertugruloglu dkk (2023) melalui kajian tematik mengenai *scaffolding* bahasa dalam konteks pendidikan bilingual menegaskan bahwa dukungan bertahap yang disesuaikan dengan kemampuan anak merupakan elemen kunci keberhasilan pembelajaran bahasa kedua, dan temuan penelitian ini memberikan bukti empiris konkret bahwa prinsip tersebut dapat diwujudkan melalui strategi pemberian *clue* berjenjang dalam sebuah permainan sederhana. Selain itu, temua mengenai perubahan peran anak dari penerima pasif menjadi pelaku aktif dalam produksi bahasa turut memperkaya pemahaman mengenai peran interaksi social dalam pembelajaran bahasa.Allee-Hemdon dkk (2022) melalui penelitian mengenai manfaat pedagogi berbasisbermain terhadap pembelajaran yang menempatkananak sebagai partisipan aktif, bukan sekadar penerima intruksi, memberikan dampak yang lebih besar terhadap perkembangan kosakata reseptif maupun ekspresif. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa keberhasilan *scaffolding* tidak semata bergantung pada struktur bantuan yang diberikan guru, tetapi juga pada sejauh mana anak dilibatkan sebagai agen aktif dalam proses interaksi bahasa itu sendiri.

Secara praktis, temuan ini memberikan gambaran bagi guru mengenai cara meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris anak usia dini. Guru dapat mengubah pola pembelajaran dari satu arah menjadi interaktif dengan melibatkan anak secara bergiliran sebgai pemberi *clue*, bukan hanya sebagai penerima intruksi, sebagaimana terbukti mampu mendorong keberanian anak secara signifikan dalam penelitian ini, dan strategi ini tidak terbatas pada tema hewan melainkan dapat diterapkan pada tema kosakata lain seperti buah, kendaraan, atau profesi. Pendekatan bilingual berupa pengantar dalam bahasa Indonesia sebelum intruksi berbahasa Inggris disampaikan juga terbukti membantu anak memahami materi tanpa mengalami beban kognitif berlebihan, sehingga guru dapat menerapkan pola serupa pada kegiatanlain, misalnya menjelaskan makna lagu berbahasa Inggris terlebih dahulu dalam bahasa Indonesia seblum dinyanyikan. Selain itu, pemberian clue secara berjenjang dari ciri yang sederhana hingga kompleks dapat dijadikan prinsip umum dalam mengenalkan kosakata baru, tidak terbatas pada permainan *I Spy* semata, sehingga guru dapat mengadaptasi prinsip ini pada pengenalan kosakata lain., misalnya alat transportasi, dengan memulai dari deskripsi yang Judah dipahami sebelum mengarah pada deskripsi yang lebih spesifik. Mengingat aktivitas menebak dan merespons secara verbal terbukti mendudukng pengulangan kosakata dalam konteks yang menyenangkan, guru juga disarankan menjadikan permainan berbasis *clue* sebagai bagian terstruktur dan terjadwal dalam kegiatan pengembangan bahasa,bukan sekadar aktivitas selingan, sehingga pembelajaran bahasa Inggris menjadi lebih bermakna dan mendorong keterlibatan aktif anak dalam produksi bahasa.

Di balik temuan tersebut, penelitian ini tidak terlepas dari sejumlah keterbatasan yang perlu menjadi perhatian dalam mengintrepretasikan hasil. Dari segi validitasinternal, desain Penelitian Tindakan Kelas yang digunakan tidak melibatkan kelompok control pembanding, sehingga peningkatan kosakata dan partisipasi anak teramati tidak dapat sepenuhnya dipastikan murni disebabkan oleh penerapan permainan *I*

DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.8688

Spy With My Little Eye , melainkan berpotensi juga dipengaruhi oleh factor pengulangan aktivitas maupun proseskematangan sanak selama dua siklus penelitian berlangsung. Peran guru kelas sebgai kolaborator sekaligus observer yang mengetahui tujuan penelitian turut berpotensi menimbulkan bias penilaian, mengingat penilaian tidak dilakukan oleh pihak yang independen terhadap proses tindakan. Dari segi generalisasi, penelitian ini juga melibatkan subjek yang terbatas, yaitu 18 anak, kelompok B pada satu lembaga PAUD, sehingga temuan ini belum tentu dapat digeneralisasikan pada konteks kelompok B di lembaga PAUD lain dengan karakteristik anak, kompetensi guru, lingkungan belajar yangberbeda. Penelitian ini punbelum mengukur retensi kosakata anak dalam jangka waktu yanglebih panjang setelah intervensi berkahir. Sehingga belum dketahui secara pasti apakah peningkatan kosakata yang dicapai bersifat menetap atau hanya berlangsung sementara selama periode penelitian.

Berdasarka keterbatasan tersebut, penelitian lanjutan disarankan menggunakan desain kuasi-eksperimen dengan kelompok control untuk memperkuat validitas temusn mengenai efektivitas permainan *I Spy With My Little Eye* secara lebih meyakinkan. Penelitian selanjutnya juga disarankan melibatkan subjek dari beberapa lembaga PAUD dengan karakteristik yanglebih beragam guna meningkatkan generalisasi hasi, serta menyertakan pengukuran retensi kosakata dalam rentang waktu tertentu setelah intervensi berakhir untuk mengetahui daya tahan peningkatan kosakata yang dicapai. Mengingat perkembangan pemanfaatan teknologi dalam permainan edukatif pada penelitian-penelitian terkini (Noviarini dkk., 2026),penelitian lanjutan juga dapat mengeksplorasi pengembangan versi digital dari penerapan strategi pemberian *clue* berjenjang pada tema kosakata lain diluar tema hewan.

Simpulan

Penelitian ini berhasil menjawab tujuan yang dirumuskan, yaitu meningkatnya pertumbuhan kosakata bahasa Inggris anak kelompok B pada tema hewan melalui penerapan permainan *I Spy With My Little* Eye dengan pendekatan bilingual berbasis scaffolding. InggrisPemberian clue secara bertahap serta pelibatan anak sebagai pemberi clue mendorong anak beralih dari penerima pasif menjadi pelaku aktif dalam produksi bahasa, sekaligus meningkatkan keberanian dan partisipasi anak. Guru disarankan mengintegrasikan strategi ini dalam pembelajaran bahasa Inggris anak usia dini, sedangkan penelitian lanjutan disarankan untuk menguji penerapan strategi serupa pada tema kosakata lain maupun keompok usia berbeda untuk memperkuat generalisasi temuan.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa atas terselesaikannya penelitian ini.

Terima kasih disampaikan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan masukan dalam penyusunan artikel ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah dan guru di tempat penelitian yang telah memberikan izin dan bantuan selama pelaksanaan penelitian. Terima kasih kepada peserta didik yang telah berpartisipasi dalam kegiatan penelitian ini.

Daftar Pustaka

Allee-Herndon, Katie A. Roberts, S. K., Hu, B. Y., Clark, M. H., & Stewart, M. L. (2022). Let's Talk Play! Exploring the Possible Benefits of Play-Based Pedagogy on Language and Literacy Learning in Two Title I Kindergarten Classrooms. *Early Childhood Education Journal*, *50*(1), 119–132. https://doi.org/10.1007/s10643-020-01141-6

Aminullah, A., Mufaridah, F., & Nurkamilah. (2023). The Use of Electronic Guessing Games to Increase Vocabulary Mastery. *ENJEL English Journal of Education and Literature*, *2*, 114–119.

Anggraini, K., & Sriemulyaningsih, M. J. K. (2024). Pengaruh Permainan Edukatif " Brainy Games " terhadap Kemampuan Berbahasa Inggris Anak Usia Dini. *Journal of Education Research*, *5*(3), 2929–2935. https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1293

Anisah, Z. (2024). Scaffolding As a Languange Learning Technique for Early Childhood. *Al Hikmah Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, *8*(2), 466–479. https://doi.org/10.35896/ijecie.v8i2.868

Bonanza, O., Abikusno, R., Resmayasari, I., Fami, A., Rasita, I., Barus, G., Abikusno, R., Wahyoedi, B., Vokasi, S., Bogor, I. P., & Lia, L. B. (2024). *Bridging Young Learners ' English Proficiency through Interactive Educational Games at SDN Ciheuleut 2 , Bogor City*. *3*(5), 451–460. https://doi.org/10.55927/ajcs.v3i5.7084

Ching, N. M. P. (2024). Improving Young Learners ' Vocabulary Skills by Using Busy Book Media with

DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.8688

Guessing Games Strategy. *ENJEL English Journal of Education and Literature*, *03*(01), 172–180.

Ertugruloglu, E., Mearns, T., & Admiraal, W. (2023). Scaffolding what, why and how? A critical thematic review study of descriptions, goals, and means of language scaffolding in bilingual education contexts. *Educational Research Review*, *40*, 100550. https://doi.org/10.1016/j.edurev.2023.100550

Etnawati, S. (2021). Teori Vygotsky Tentang Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan*, *22*(2), 130–138. https://doi.org/10.52850/jpn.v22i2.3824

Firdaus, M., & Muryanti, E. (2020). Games Edukasi Bahasa Inggris untuk Pengembangan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *4*(2), 1216–1227. https://doi.org/10.31004/jptam.v4i2.588

Fitriana, T. R., Yusuf, M., & Subagya. (2024). Faktor Dominan Yang Mempengaruhi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Di Indonesia : Systemic Literature Review. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, *10*(1), 63–74. https://doi.org/10.24235/awlady.v10i1.16536

Gunel, E., & Top, E. (2022). Effects of Educational Video Games on English Vocabulary Learning and Retention. *IJTE International Journal of Technology in Education*, *5*(2), 333–350.

Hartati, Susanti, S. M., Jeti, L., & Yamin, K. F. (2024). English Introduction Activities for Children Aged 5-6 Years Through Storytelling Methods at TK Negeri Pembina, Baubau City. *MAINDO: Majalah Pengabdian Indonesia*, *1*(3), 78–82. https://doi.org/10.69616/maindo.v1i3.237

Hidayah, N., Sabarun, & Widiastuty, H. (2024). The Implementation Of Game Based Learning (Gbl) Method To Improve Efl Students ' Vocabulary Mastery Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya , Indonesia Edusaintek : Jurnal Pendidikan , Sains dan Teknologi Vol . 11 (2) 2024 | 557 Vocabulary learning. *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, *11*(2), 557–569.

Inten, D. N. U. R. (2019). Meningkatkan Penguasaan Kosakata Anak Usia Dini melalui Puisi Lagu Anak. *Golden Age :Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *2*(2), 45–52.

Masoumi, D., Bourbour, M., & Lindqvist, G. (2024). Mapping Children's Actions in the Scaffolding Process Using Interactive Whiteboard. *Early Childhood Education Journal*, *52*(6), 1209–1220. https://doi.org/10.1007/s10643-023-01510-x

Ningsih, D. A., Soleha, Sihombing, G. D., Aizarah, S. A., Pancenang, S. A., & Novitasari, Y. (2024). *Strategi pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia Dini melalui Pendekatan Gerak dan Lagu*. *7*(2), 92–109. https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v

Noviarini, T., Paderan, M. P. C., Hamdani, Z., Fransiska, F. W., & Fitriiani, D. (2026). ENHANCING YOUNG LEARNERS ' ENGLISH VOCABULARY MASTERY THROUGH ANIMAL QUEST GAMIFICATION. *JOLT Journal of Languange Teaching*, *14*(1), 377–388.

Rahayu, S., Wangsanata, S. A., Alivia, A., & Muhimmatun, A. (2024). Pengenalan Bahasa Inggris untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Care (Children ADvisory Rearch and Education): Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, *12*(1), 88–98. https://doi.org/10.25273/jcare.v12i1.20199

Saleh, A. M., & Althaqafi, A. S. A. (2022). The Effect of Using Educational Games as a Tool in Teaching English Vocabulary to Arab Young Children : A Quasi-Experimental Study in a Kindergarten School in Saudi Arabia. *SAGE Journals*, *12*(1), 1–10. https://doi.org/10.1177/21582440221079806

Setyaningsih, R. (2023). Peran Permainan Edukatif dalam Mengembangkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(6), 7299–7307. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5773

Sinaga, S. I., & Intan, F. R. (2023). Implementasi Pengembangan Bahasa Inggris Anak melalui Media Tebak Gambar " Siapa Aku " Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(2), 677–687. https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.361

Suardipa, I. . (2020). Proses Scaffolding pada Zone of Proximal Development (ZPD) dalam Pembelajaran. *Widyacarya: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, *4*(1), 79–92. https://doi.org/10.55115/widyacarya.v4i1.555

Susantini, N. L. P., & Kristiantari, M. R. (2021). Media Flashcard Berbasis Multimedia Interaktif untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan AnakUsia DIni Undiksha*, *9*(3), 439–448.

Syamsiyah, L., & Diana. (2022). Efektivitas Media Fuzzy Felt untuk Meningkatkan Kosakata Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(4), 262–272. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1803

Trimantara, H., Mulya, N., & Liyana, U. (2019). Al Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Uisa Dini Mengembangkan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Alat Permainan Edukatif Puzzle. *Al-Athfaal*, *2*(1), 25–34. http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-athfaal

DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.8688

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes* (E. S. Michael Cole, Vera John-Steiner, Sylvia Scribner (ed.)). Harvard University Press.

Wardhani, J. K., & Jannati, E. (2024). Strategi meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak usia pra sekolah melalui metode bernyanyi di kb permata bunda cembor - mojokerto. *JURNAL TAMBULENG*, *5*(1), 60–77.

Widhoyoko, Y. P. (2018). Apakah Game I-Spy Dapat Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Tk Dalam Belajar Berbicara Bahasa Inggris. *Jurnal Audi*, *3*(1), 56. https://doi.org/10.33061/ad.v3i1.2074

Widyahening, C. E. T., & Sufa, F. F. (2022). Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris dengan Media Bingo Game bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(3), 1135–1145. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1341

Zahra, D. N. (2024). Pemanfaatan Game Edukasi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, *6*(1). https://doi.org/10.23917/bppp.v6i1.8303