Vol. 07 No. 02 November, 2026
p-ISSN: 2774-8596 e-ISSN: 2774-8979
Terakreditasi Sinta 4

MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA KELAS IV MELALUI PENGEMBANGAN MEDIA BINGO HOMEVOCS

Mubin Jannatin[1*], Petra Kristi Mulyani[2]
[12]Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia
[*]Email: mubinjannatin@students.unnes.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas Bingo HomeVocs, sebuah media pembelajaran berbasis permainan kartu interaktif yang dirancang untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris materi 'The Stove is in the Kitchen' pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. Menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), penelitian ini menyusun prosedur sistematis untuk mengatasi keterbatasan media visual di kelas. Objek penelitian ini adalah siswa kelas IV di sekolah dasar. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi dari ahli media dan materi, serta instrumen kognitif berupa pre-test dan post-test, serta kuesioner respons psikologis siswa. Data yang dihimpun dianalisis menggunakan deskriptif persentase untuk kelayakan dan uji-t sampel berpasangan parametrik untuk efektivitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Bingo HomeVocs sangat layak, dengan capaian 92,00% untuk tata letak media, 91,43% untuk isi materi, dan 88,57% untuk kualitas soal evaluasi. Lebih lanjut, implementasi empiris menunjukkan peningkatan signifikan pada skor kognitif rata-rata siswa dari 56,42 menjadi 82,14, dengan nilai uji-t sebesar -3,39 ($p = 0,015 < 0,05$). Analisis afektif mengungkapkan bahwa desain gamifikasi ini ampuh menurunkan filter kecemasan bahasa siswa dan merangsang motivasi intrinsik mereka. Kesimpulannya, Bingo HomeVocs adalah alat pendidikan yang sangat layak dan efektif, serta menawarkan solusi inovatif yang berpusat pada siswa untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris di sekolah dasar.

Kata kunci: *Bingo HomeVocs; Penguasaan Kosakata; Media Pembelajaran; Gamifikasi; Filter Afektif.*

Abstract

This study aims to develop and test the effectiveness of Bingo HomeVocs, an interactive card game-based learning media designed to improve English vocabulary mastery of 'The Stove is in the Kitchen' material in grade IV elementary school students. Using a Research and Development (R&D) approach with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model, this study develops a systematic procedure to overcome the limitations of visual media in the classroom. The object of this research is grade IV students in elementary school. The data collection technique used validation sheets from media and material experts, as well as cognitive instruments in the form of pre-tests and post-tests, as well as student psychological response questionnaires. The data collected were analyzed using descriptive percentages for feasibility and parametric paired sample t-tests for effectiveness. The results of the study showed that Bingo HomeVocs was very feasible, with an achievement of 92.00% for the media layout, 91.43% for the content of the material, and 88.57% for the quality of the evaluation questions. Furthermore, the empirical implementation showed a significant improvement in the students' average cognitive score from 56.42 to 82.14, with a t-test score of -3.39 ($p = 0.015 < 0.05$). Affective analysis revealed that this gamification design was effective in lowering students' language anxiety filters and stimulating their intrinsic motivation. In conclusion, Bingo HomeVocs is a very viable and effective educational tool, as well as offering an innovative, student-centered solution to improve English vocabulary in elementary school.

Keywords: *Bingo HomeVocs; Vocabulary Master; Learning Media; Gamification; Affective Filters.*

PENDAHULUAN

Belajar pada anak usia sekolah dasar merupakan proses yang unik karena mereka berada dalam fase perkembangan kognitif yang membutuhkan stimulasi nyata. Anak usia sekolah dasar tidak lepas dari lingkungan nyata di sekitarnya. Belajar di tingkat SD harus bermakna dan menyenangkan agar materi dapat

Vol. 07 No. 02 November, 2026
p-ISSN: 2774-8596 e-ISSN: 2774-8979
Terakreditasi Sinta 4

diserap dengan baik. Di tingkat sekolah dasar, proses pembelajaran harus diarahkan pada konsep pembelajaran yang bermakna. Siswa dapat belajar secara bermakna jika mereka mampu menghubungkan informasi baru yang diperoleh di kelas dengan pengetahuan yang sudah mereka miliki, dimana signifikansi ini ditandai dengan terjadinya hubungan antara situasi baru dan komponen yang relevan dalam struktur kognitif siswa (Ujang et al., 2023) Belajar tidak boleh hanya menjadi ritual menghafal atau sekadar menghafal fakta abstrak. Proses pembelajaran harus menjadi kegiatan yang menghubungkan antar konsep untuk menghasilkan pemahaman yang utuh, sehingga materi yang dipelajari dapat dipahami dengan baik dan tidak mudah dilupakan (Ujang et al., 2023). Kemampuan memahami makna secara utuh sangat penting bagi siswa sekolah dasar agar mereka dapat menyerap informasi baru secara mandiri (Mulyani, 2011). Guru harus mampu membawa contoh nyata ke dalam kelas agar ilmu yang diperoleh siswa dapat bertahan lama dan tidak mudah dilupakan.

Pembelajaran bahasa Inggris di tingkat SD memiliki peran yang sangat penting dalam mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan global (Elmahasina & Nurhalisa, 2025). Dampak pendidikan bilingual terhadap pencapaian bahasa Inggris, menunjukkan bahwa siswa yang mengambil kelas dwibahasa mampu mengungguli siswa monobahasa (Yassin et al., 2024). Untuk mencapai keberhasilan tersebut, kunci utama bagi siswa untuk menguasai bahasa asing ini dengan baik terletak pada kekayaan kosakata mereka. Tanpa kosakata yang memadai, siswa akan kesulitan menyampaikan ide dan berkomunikasi aktif di kelas (Elmahasina & Nurhalisa, 2025). Semakin banyak kosakata yang diingat siswa, semakin mudah bagi mereka untuk belajar mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis dalam bahasa Inggris (Lindawati, 2018).

Namun pada kenyataannya, belajar bahasa Inggris di sekolah dasar masih menghadapi banyak kendala. Masalah paling umum yang muncul adalah rendahnya penguasaan kosakata siswa, yang pada akhirnya membuat motivasi mereka untuk belajar menurun. Banyak anak menganggap bahasa Inggris sebagai subjek asing, sulit, dan tidak terkait dengan kehidupan sehari-hari mereka karena kurangnya penggunaan media interaktif di kelas dan sulitnya menghubungkan materi ke konteks yang lebih nyata (Elmahasina & Nurhalisa, 2025). Penguasaan kosakata yang baik sebenarnya memungkinkan siswa untuk mengekspresikan pemikiran mereka baik secara lisan maupun tertulis; Sebaliknya, kurangnya pemahaman kata-kata membuat anak terhambat dalam mengkomunikasikan materi yang lebih kompleks (Elmahasina & Nurhalisa, 2025). Kondisi ini membuat siswa menjadi pasif dan cenderung diam selama pelajaran. Jika dibiarkan, anak-anak akan kehilangan keberanian dan minat untuk mencoba menggunakan bahasa Inggris sejak dini.

Meskipun penguasaan kosakata sangat krusial, fakta empiris di lapangan menunjukkan bahwa penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas IV di SD N 1 Tanjungsari masih berada pada kategori rendah, khususnya pada materi The Stove is in the Kitchen. Berdasarkan data awal pre test, diperoleh nilai rata-rata kelas siswa hanya mencapai 56,42 dengan tingkat ketuntasan klasikal sebesar 28,57%. Hal ini menandakan bahwa sebanyak 71,43% siswa belum mampu mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah sebesar 70. Rendahnya capaian ini dipicu oleh pembelajaran yang masih bersifat konvensional berbasis penugasan mencatat dan penghafalan daftar kata secara abstrak tanpa dukungan media visual interaktif. Akibatnya, kosakata asing terasa sulit dihubungkan dengan objek riil, sehingga siswa menjadi pasif, enggan

Vol. 07 No. 02 November, 2026
p-ISSN: 2774-8596 e-ISSN: 2774-8979
Terakreditasi Sinta 4

terlibat aktif, dan ragu-ragu selama proses pembelajaran berlangsung (Elmahasina & Nurhalisa, 2025).

Selain masalah media, proses belajar juga sering terhambat oleh faktor psikologis siswa. Hipotesis Filter Afektif Krashen menjelaskan bahwa variabel emosional seperti motivasi, kepercayaan diri, dan kecemasan berfungsi sebagai filter yang menentukan apakah siswa berhasil menyerap pelajaran bahasa asing atau tidak (Abdussalam et al., 2026). Ketika anak merasa cemas atau kurang percaya diri, filter afektif ini akan menguat, menutup proses internalisasi input bahasa, sehingga memperberat hambatan kognitif siswa (Mardian, 2026). Akibatnya, siswa mengalami kecemasan bahasa. Tidak ada partisipasi siswa dalam kegiatan berbicara bukan karena mereka malas atau kurang tertarik, melainkan dipicu oleh tiga faktor utama, yaitu kurangnya kepercayaan diri pada kemampuan mereka sendiri, takut akan evaluasi negatif dari siswa lain, dan kecemasan untuk membandingkan kemampuan mereka dengan teman sebaya mereka (Ely et al., 2022).

Meskipun intervensi pengajaran sebagian efektif dalam mengurangi kecemasan ini, guru masih perlu menyelidiki alasan di balik hambatan emosional ini (Kayhan, 2025). Faktanya, motivasi intrinsik bertindak sebagai prediktor kuat yang memberikan ketahanan bagi anak untuk mempertahankan fokus belajar (Gökhan et al., 2025). Motivasi ini terkait erat dengan keterlibatan emosional dan perilaku anak-anak saat mengerjakan tugas di kelas, di mana motif ekstrinsik dan intrinsik memainkan peran yang sama pentingnya dalam mendorong keterlibatan kognitif, sosial, dan perilaku siswa (Lena & Nikolov, 2025). Penggabungan antara potensi alami siswa dan interaksi pembelajaran yang interaktif dapat membangun kemahiran bahasa anak secara maksimal (Mulyani, 2019).

Untuk mengatasi hambatan emosional dan mental siswa ini, penggunaan media visual yang dipadukan dengan konsep gamifikasi dapat menjadi solusi yang tepat. Dalam konteks ini, media pembelajaran visual hadir untuk memperkaya pengalaman belajar dengan menyajikan rangsangan konkret berupa gambar, video, atau infografis yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar (Fatimah et al., 2025). Ketika media visual ini dikemas dalam bentuk game, suasana kelas akan berubah total. Proses gamifikasi ini mengadopsi unsur-unsur yang dianggap menyenangkan untuk mendorong partisipasi aktif siswa, merangsang perubahan perilaku, dan memberikan umpan balik interaktif yang tidak diperoleh dengan metode konvensional (Nilubol & Sitthitikul, 2023). Melalui konsep gamifikasi yang seru dan kompetitif, media pembelajaran berbasiis permainan ini memiliki potensi besar untuk merangsang pertumbuhan kemahiran bahasa anak melalui paparan linguistik yang dinamis, pengulangan yang bermakna, dan interaksi yang mendalam (Topushipambao, 2022). Melalui metode ini, kegiatan belajar yang sebelumnya membosankan dan kaku dapat berubah menjadi pengalaman bermain game yang mengasyikkan.

Dalam penerapannya, konsep game ini akan berjalan sangat optimal jika dikombinasikan dengan model pembelajaran kontekstual. Pendekatan kontekstual ini mendukung proses pembelajaran karena membantu siswa menerima informasi dan keterampilan bahasa secara bertahap dan selangkah demi selangkah melalui contoh materi kosakata nyata dalam kehidupan nyata mereka (Purwantiningsih, 2021). Penggunaan permainan edukatif dalam pengajaran bahasa asing, baik kompetitif maupun kolaboratif, telah terbukti memudahkan anak untuk menguasai kata-kata target secara alami tanpa mereka sadar (Çınar et al., 2024). Agar dapat berfungsi secara optimal sebagai alat pembelajaran, permainan edukatif harus dirancang secara sederhana, mudah dipahami, menarik, dan sesuai dengan

Vol. 07 No. 02 November, 2026
p-ISSN: 2774-8596 e-ISSN: 2774-8979
Terakreditasi Sinta 4

karakteristik usia anak (Purwantiningsih, 2021). Penelitian Handayani & Mulyani (2026) menunjukkan bahwa penggunaan media kartu kosakata yang dipadukan dengan aktivitas permainan terbukti efektif membantu siswa memahami kosakata secara lebih bermakna melalui penggabungan unsur visual dan interaktif yang menyenangkan, sekaligus meningkatkan keterlibatan aktif dan motivasi siswa.

Salah satu jenis permainan yang sangat fleksibel untuk diterapkan di sekolah dasar adalah permainan Bingo. Secara teknis, Bingo adalah permainan kartu di mana siswa harus menemukan jawaban berdasarkan konsep atau fakta yang dibaca oleh pemimpin permainan, kemudian mencocokkan atau mengidentifikasi kartu di papan Bingo dengan jawaban yang benar (Rohima, 2024). Dalam dunia pendidikan, Bingo terintegrasi dengan kurikulum, dimana setiap kartu berisi kata, frasa, atau gambar yang selaras dengan tujuan pengajaran (Rohima, 2024) Penggunaan permainan Bingo di kelas tidak hanya membuat semua anak berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, tetapi juga dapat menghidupkan cerita yang menarik dan menyenangkan di kelas. Melalui permainan Bingo, siswa dapat menguasai kosakata target secara alami tanpa merasa terpaksa menghafal dengan kaku. Bingo sangat cocok sebagai pilihan media karena aturannya yang sederhana dan mudah dipahami oleh anak-anak. Dengan media ini, guru dapat mengubah ketakutan siswa terhadap bahasa Inggris menjadi rasa ingin tahu untuk memenangkan permainan.

Meskipun demikian, terdapat kesenjangan metodologis dan praktis yang belum terselesaikan dalam literaur terdahulu mengenai implementasi media ini. Penelitian yang dilakukan oleh (Çınar et al., 2024) mengungkapkan bahwa pemanfaatan media permainan Bingo berbasis visual gambar efektif diimplementasikan untuk mendukung penguatan kosakata bahasa inggris siswa, meskipun fokusnya masih terbatas pada cakupan materi profesi (jobs). Di samping itu, terdapat kajian konseptual mengenai pemanfaatan media bingo untuk mengenalkan kata kerja aktivitas sehari-hari pada siswa sekolah dasar, namun media kartu yang digunakan masih bersifat tekstual murni berupa daftar kata tanpa adanya dukungan visual konkret (Wahyuni et al., 2016). Walaupun demikian, penelitian yang mengkaji secara khusus pengembangan media permainan Bingo yang menggabungkan aspek visualisasi gambar konkret sekaligus memfokuskan kontennya pada ranah lingkungan rumah tangga, khususnya area dapur, bagi siswa kelas IV sekolah dasar masih terbatas. Perpaduan antara aturan gamifikasi Bingo yang menyenangkan dengan visualisasi konten harian yang familiar berpotensi menciptakan pengalaman belajar yang bermakna sekaligus efektif dalam menurunkan hambatan emosional berupa kecemasan bahasa pada anak.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian dan pengembangan ini dilakukan untuk merancang, menguji kelayakan, dan mengevaluasi penggunaan produk media pembelajaran Bingo HomeVocs. Kebaruan utama produk ini terletak pada visualisasi kosakata konkret lingkungan rumah, khususnya area dapur, sehingga materi tidak lagi diajarkan sebagai simbol abstrak yang membosankan. Melalui modifikasi visual objek nyata tersebut, siswa dapat langsung mengenali makna kata secara alami tanpa beban pengejaan yang kaku. Secara spesifik, tujuan penelitan ini adalah untuk mengembangkan produk media pembelajaran kartu permainan Bingo HomeVocs berbasis visual gambar konkret benda dapur pada materi 'The Stove is in the Kitchen' untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Menganalisis tingkat kelayakan produk media Bingo HomeVocs berdasarkan penilaian dari validator ahli media, ahli materi, dan ahli evaluasi. Menganalisis perubahan penguasaan kosakata siswa serta

Vol. 07 No. 02 November, 2026
p-ISSN: 2774-8596 e-ISSN: 2774-8979
Terakreditasi Sinta 4

mendeskripsikan respons afektif siswa setelah terlibat dalam pembelajaran berbasis media Bingo HomeVocs.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Penelitian dan pengembangan* (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan dan menguji efektivitas media pembelajaran interaktif Bingo HomeVocs. Model pengembangan yang diadaptasi adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), model ini dipilih karena memberikan kerangka kerja yang terstruktur dan teruji secara sistematis dalam mengidentifikasi kendala pembelajaran hingga mengevaluasi produk akhir pada pendidikan dasar yang mencakup lima tahapan terstruktur, yaitu (Torang & Yuni, 2025):

a. Tahap Analisis dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran di kelas IV SD N 1 Tanjungsari melalui observasi kelas dan studi pendokumentasian nilai awal. Ditemukan bahwa penguasaan kosakata siswa pada materi 'The Stove is in the Kitchen' masih rendah (rata-rata 56,42) akibat pembelajaran konvensional tanpa media visual interaktif. Analisis kebutuhan menunjukkan perlunya media permainan konkret yang dapat menjembatani abstraksi istilah asing sekaligus menekan hambatan emosional siswa.
b. Tahap Desain berfokus pada perancangan konsep fisik dan mekanis produk media Bingo HomeVocs. Kegiatan mencakup:
    1. Pemilihan 12 gambar visual benda konkret lingkungan dapur.
    2. Penyusunan tata letak papan Bingo (ukuran 8 x 8 cm), keping gambar ber-velcro (ukuran 1 x 1 cm), kartu pemanggil (calling cards) dan Booklet Panduan Guru (ukuran A5).
    3. Penyusunan kisi-kisi instrumen tes kognitif (pre-test/post-test) dan lembar angket respons afektif.
c. Tahap Pengembangan meliputi proses produksi fisik prototipe media Bingo HomeVocs dan pelaksanaan uji kelayakan produk melalui validasi ahli. Draf media divalidasi oleh tiga validator pakar (ahli media, ahli materi, dan ahli evaluasi). Masukan dan revisi dari para ahli digunakan sebagai acuan perbaikan sebelum produk diuji coba di lapangan.
d. Tahap Implementasi merupakan penerapan media Bingo HomeVocs secara langsung dalam kegiatan pembelajaran di kelas IV SD N 1 Tanjungsari selama tiga sesi utama
    1. Sesi 1 (Persiapan & Pre-Test), digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif awal siswa melalui lembar pre-test.
    2. Sesi 2 (Intervensi Gamifikasi), melaksanakan pembelajaran interaktif menggunakan media Bingo HomeVocs melalui 4 fase permainan (Persiapan, Panggilan/ Calling, Penentuan Pemenang "Bingo!", dan Penguatan).
    3. Sesi 3 (Post-Test & Evaluasi Afektif), melakukan pengukuran kemampuan kognitif akhir (post-test) dan pengisian angket respons psikologis.
e. Tahap Evaluasi dilakukan untuk menganalisis data kuantitatif hasil belajar (pre-test dan post-test) menggunakan tes statistik berpasangan untuk menguji peningkatan kognitif. Di samping itu, dilakukan analisis deskriptif terhadap kuesioner afektif untuk memetakan respons psikologis, kecemasan berbahasa, dan motivasi belajar siswa.

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan di SD N 1 Tanjungsari, Banyudono, Boyolali pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Sasaran populasi dan subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD N 1 Tanjungsari yang

Vol. 07 No. 02 November, 2026
p-ISSN: 2774-8596 e-ISSN: 2774-8979
Terakreditasi Sinta 4

terdaftar secara resmi sebanyak 16 siswa (N=16). Penentuan sampel ditentukan menggunakan teknik purposive sampling disesuaikan dengan kriteria kehadiran faktual siswa di lapangan.

Terdapat perbedaan jumlah subjek antara analisis variabel afektif (N = 16) dan variabel kognitif (n = 7), dengan penjelasan metodologis sebagai berikut:

1. Data Afektif (N = 16), diambil dari seluruh siswa kelas IV (N = 16) yang hadir penuh pada sesi 3 saat pengisian kuesioner respons psikologis di akhir pembelajaran. Data ini dimanfaatkan untuk menangkap gambaran umum persepsi dan pengalaman afektif kelas secara utuh.
2. Data Kognitif (n = 7), untuk menjaga keaslian, validitas internal, dan keterbandingan data berpasangan (paired comparison), analisis efektivitas kognitif (pre-test dan post-test) dibatasi secara ketat hanya pada 7 siswa (n = 7) yang hadir secara konsisten berturut-turut tanpa absen pada seluruh tiga sesi penelitian (pre-test, treatment, dan post-test). Siswa yang tidak hadir pada salah satu sesi dieliminasi dari analisis kognitif guna mencegah kerancuan akibat tidak mendapatkan materi secara lengkap.

Penulis menyadari bahwa ukuran sampel analisis kognitif yang kecil (n = 7) merupakan keterbatasan dalam penelitian ini. Oleh karena itu, hasil peningkatan kognitif yang dilaporkan tidak dimaksudkan untuk digeneralisasikan secara mutlak pada populasi yang lebih luas, melainkan menjadi bukti empiris awal mengenai efektivitas media Bingo HomeVocs pada konteks kelas yang diteliti.

Sebelum diujicobakan di kelas, produk awal Bingo HomeVocs melalui proses uji kelayakan oleh tiga validator pakar:

1. Validator Ahli Media, diuji oleh dosen/pakar bidang media pembelajaran yang menilai kualitas fisik, tata letak visual, daya tahan bahan velcro, dan estetika desain.
2. Validator Ahli Materi, diuji oleh pakar pendidikan bahasa Inggris yang menilai kesesuaian materi kosakata 'The Stove is in the Kitchen' dengan Kurikulum Merdeka dan karakteristik pembelajar SD.
3. Validator Ahli Evaluasi, diuji oleh pakar instrumen pembelajaran yang menilai kualitas konstruk, kejelasan instruksi, dan keterbacaan butir soal evaluasi.

Penilaian instrumen validasi menggunakan Skala Likert 5 tingkat (1 = Sangat Kurang, 5 = Sangat Baik). Data persentase kelayakan dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \; x \; 100\%$$

Hasil persentase tersebut kemudian dikonversikan ke dalam kriteria standar kelayakan Arikunto (dalam Ernawati & Sukardiyono, 2017) yang disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Kriteria kelayakan media

No	Skor dalam persen (%)	Kategori Kelayakan
1	<21%	Sangat tidak layak
2	21% - 40%	Tidak layak
3	41% - 60%	Cukup layak
4	61% - 80%	Layak
5	81% - 100%	Sangat layak

Masukan kualitatif dari para ahli digunakan untuk merevisi produk hingga dinyatakan "Sangat Layak" dan siap diimplementasikan di lapangan.

Data penelitian dihimpun menggunakan tiga instrumen utama:

1. Lembar Validasi Ahli, berupa kuesioner berstruktur Skala Likert untuk mengukur aspek kelayakan media, materi, dan soal evaluasi.
2. Tes Kognitif Kosakata (Pre-Test & Post-Test), berupa lembar tes objektif berbentuk pilihan ganda dan pencocokan kata-gambar

Vol. 07 No. 02 November, 2026
p-ISSN: 2774-8596 e-ISSN: 2774-8979
Terakreditasi Sinta 4

(10 butir soal, rentang skor 0-100) yang disusun berdasarkan kisi-kisi indikator penguasaan kosakata. Instrumen tes telah dinyatakan valid melalui penelaahan pakar evaluasi. Selanjutnya, instrumen diujicobakan secara empiris kepada siswa kelas IV di sekolah lain (kelompok non-sampel yang setara). Hasil uji coba dianalisis untuk mengevaluasi tingkat kesukaran butir soal (memetakan proporsi soal kategori mudah, sedang, dan sulit) serta keterbacaan soal. Butir soal yang teridentifikasi terlalu rumit atau berpotensi menimbulkan penafsiran ganda kemudian direvisi dan diselaraskan kembali dengan tetap berpijak pada kisi-kisi indikator penguasaan kosakata yang telah ditetapkan

3. Kuesioner Respons Psikologis Siswa, berupa kuesioner tertutup berformat Skala Guttman (pilihan Ya/Tidak) yang terdiri dari 8 butir indikator afektif untuk mengukur rasa senang, kemudahan menghafal, ketiadaan kebosanan, motivasi gamifikasi, rasa percaya diri, bantuan visual gambar, preferensi media, dan semangat belajar

Analisis data disesuaikan dengan jenis data kuantitatif yang diperoleh. Analisis Kelayakan & Afektif, hasil data validasi ahli dan kuesioner afektif siswa dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung proporsi persentase kecenderungan jawaban. Analisis Efektivitas Kognitif, dengan menggunakan Uji Prasyarat Normalitas, menggunakan Uji Shapiro-Wilk (karena ukuran sampel $n = 7 < 50$), di mana data dinyatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansi $p > 0,05$. Uji Hipotesis, menggunakan Paired Samples T-Test pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ untuk menguji perbedaan rata-rata skor pre-test dan post-test. Hipotesis H_a diterima jika $p < 0,05$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian telah berhasil dilakukan dan berhasil menghasilkan media pembelajaran berbasis game interaktif yaitu Bingo HomeVocs yang dirancang khusus untuk memperkuat penguasaan kosakata bahasa Inggris bagi siswa Sekolah Dasar kelas IV. Seluruh proses pengembangan untuk menguji efektivitas produk ini dilaporkan secara integratif mengikuti tahapan sistematis model pengembangan ADDIE.

Pada tahap analisis, ditemukan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas IV yang masih relatif rendah karena terbatasnya penggunaan media visual interaktif di kelas. Menindaklanjuti kebutuhan tersebut, pada tahap desain, desain kartu Bingo dipilih dengan mengintegrasikan bahan-bahan yang dekat dengan lingkungan anak yaitu lingkungan dapur. Desain ini kemudian direalisasikan secara keseluruhan pada tahap pengembangan menjadi draf produk media Bingo HomeVocs.

Permainan kartu Bingo ini bukan hanya sekedar kartu yang dimainkan, melainkan paket unit yang terdiri dari beberapa produk. Terdiri dari empat produk yang tercantum di bawah ini.



Gambar 1. Kartu Bingo

Kartu bingo adalah komponen utama dalam permainan ini. Kartu ini berukuran 8x8 cm. Di dalamnya ada 12 kotak untuk meletakkan keping kosakata dapur.

Vol. 07 No. 02 November, 2026
p-ISSN: 2774-8596 e-ISSN: 2774-8979
Terakreditasi Sinta 4



Gambar 2. Keping Kosakata

Keping kosakata adalah gambar kosakata dapur berukuran 1x1 cm. Keping ini dimainkan dengan menempelkannya ke kotak di dalam kartu Bingo HomeVocs. Menempelkan keping ke papan Bingo menggunakan velcro kecil yang tertempel di setiap sisi belakang keping kosakata.



Gambar 3. Kartu Pemanggil

Kartu pemanggil adalah kartu yang nantinya akan dipegang oleh guru (caller), dengan membaca fungsi gambar yang tertera pada kartu pemanggil. Jika siswa masih merasa kesulitan memahami, guru dapat menyebutkan contoh kalimat yang tertulis di bagian bawah.



Gambar 4. Booklet Panduan Guru

Booklet Panduan Guru berisi ringkasan cara menggunakan media Bingo HomeVocs. Yang nantinya dapat dijadikan pedoman selama permainan. Booklet ini berukuran A5.

Mendukung paket produk yang telah disebutkan, mekanisme implementasi permainan Bingo HomeVocs dalam meningkatkan kosakata siswa kelas IV dirancang dalam empat tahap.

Tahap awal (Persiapan): Pada tahap pertama, guru membagikan satu papan Bingo dan dua belas keping dengan gambar benda dapur kepada setiap siswa, serta memberikan stimulasi pengucapan awal yang terkait dengan kosakata dapur. Fase Panggilan: Pada tahap ini guru mengambil Calling Card acak, melafalkan fungsi objek atau kalimat dalam bahasa Inggris, dan siswa harus menemukan gambar yang sesuai dan menempelkannya di papan Bingo HomeVocs. Tahap Penentuan Pemenang: Pada tahap ini, siswa yang berhasil membentuk garis lurus (horizontal atau vertikal) dari 4 kotak berturut-turut harus meneriakkan "Bingo!" untuk menandai akhir putaran permainan. Tahap Penguatan: Siswa pemenang diminta untuk melafalkan kembali 4 kata kosakata yang membentuk baris untuk menguji retensi memori kognitif mereka.

Sebelum diuji di lapangan, draf produk harus melalui uji kelayakan yang ketat oleh para ahli. Berdasarkan penilaian menggunakan Skala Likert, diperoleh rekapitulasi skor kelayakan produk persentase pada Tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli di Media Bingo HomeVocs

Jenis Validasi	Persentase	Kategori Kelayakan
Kelayakan Media	92,00%	Sangat layak
Kelayakan Materi	91,43%	Sangat layak
Pertanyaan Evaluasi	88,57%	Sangat layak

(Sumber: Data Primer Terolah, 2026)

Data pada Tabel 2 menunjukkan bahwa ketiga aspek pengembangan memperoleh skor persentase di atas 81%, yang menurut kriteria Arikunto masuk dalam kategori "Sangat Layak".

Vol. 07 No. 02 November, 2026
p-ISSN: 2774-8596 e-ISSN: 2774-8979
Terakreditasi Sinta 4

Skor tertinggi dicapai oleh aspek media (92,00%), mengindikasikan bahwa keterbacaan visual, kontras warna gambar konkret, dan estetika fisik papan Bingo sangat sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar yang mana proses pembelajaran harus dikemas secara bermakna agar materi dapat diinternalisasi secara permanen (Ujang et al., 2023).

Di samping penilaian kuantitatif, masukan kualitatif dari para validator dimanfaatkan untuk melakukan penyempurnaan produk prototipe. Catatan perbaikan utama mencakup: (a) mencetak media Bingo menggunakan kertas Ivory 230 gram; (b) penambahan daya rekat velcro pada keping gambar agar tidak mudah lepas saat dimainkan; dan (c) penyesuaian pilihan jawaban pada soal evaluasi sejumlah empat pilihan (a, b, c dan d) dari yang semula dua pilihan (a dan b). Penilaian kelayakan ahli ini berfungsi sebagai bukti keabsahan konstruksi produk, namun dibedakan secara tegas dari bukti efektivitas pembelajaran di lapangan.

Setelah dinyatakan layak dan melalui proses revisi, proses memasuki tahap implementasi dalam pembelajaran di kelas IV untuk menguji efektivitas empirisnya melalui desain kelompok tunggal (pre-test dan post-test). Karena perbedaan kehadiran di setiap sesi, standarisasi data dilakukan secara ketat melibatkan 7 siswa yang hadir penuh dalam ketiga fase penelitian (pre-test, treatment, post-test). Keberhasilan peningkatan aspek kognitif 7 siswa disajikan secara relatif pada Tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3. Perbandingan Skor Kognitif Pre-Test dan Post-Test Siswa Kelas IV (n=7)

Indikator Penilaian	Pre-Test	Post-Test	Peningkatan
Skor rata-rata kelas	56,42	82,14	25,72
Persentase ketuntasan klasikal	28,57%	85,71%	57,14%

(Sumber: Data Primer, 2026)

Data pada Tabel 3 menunjukkan lonjakan akademik yang sangat signifikan, di mana kelas rata-rata meningkat tajam dari 56,42 menjadi 82,14. Jauh lebih dari itu, persentase ketuntasan klasikal siswa mengalami peningkatan dramatis sebesar 57,14% yang membuktikan bahwa setelah intervensi sebanyak 85,71% siswa berhasil melampaui Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran yaitu 70. Temuan ini sejalan dengan (Mahmoud & Mohamed, 2021) bahwa strategi permainan edukasi sangat efektif dalam mendukung perolehan dan retensi kosakata siswa.

Sebelum analisis uji efektivitas hasil belajar siswa dianalisis, data skor kognitif terlebih dahulu diuji menggunakan uji prasyarat analisis berupa Uji Normalitas Shapiro-Wilk. Langkah ini sangat penting untuk memastikan bahwa distribusi data memenuhi asumsi dasar statistik parametrik.

Tabel 4. Hasil Tes Normalitas (Shapiro Wilk)

		W	p
Pre-Test	**Post-Test**	0.923	0.491

(Sumber: Data Primer, 2026)

Hasil diperoleh nilai koefisien W = 0,923 dengan nilai signifikansi p = 0,491. Karena nilai p yang diperoleh jauh lebih besar dari tingkat signifikansi alfa yang ditentukan (p>0,05), dapat disimpulkan secara empiris bahwa data hasil belajar pre-test dan post-test dari 7 siswa tersebut didistribusikan secara normal, sehingga penggunaan tes statistik parametrik dinyatakan sah dan memenuhi syarat.

Setelah asumsi normalitas terpenuhi, pengujian hipotesis untuk mengukur tingkat efektivitas media permainan Bingo HomeVocs dilakukan menggunakan tes statistik Paired Samples T-test.

Vol. 07 No. 02 November, 2026
p-ISSN: 2774-8596 e-ISSN: 2774-8979
Terakreditasi Sinta 4

Tabel 5. Hasil Uji-T Sampel Paired

Perbandingan	Nilai (t)	df	p
Pre-Test – Post-Test	-3,39	6	0,015

(Sumber: Data Primer, 2026)

Mengacu pada hasil analisis data pada Tabel 5, ditemukan bahwa nilai t-hitung sebesar -3,39 dengan derajat kebebasan senilai 6, serta menghasilkan nilai signifikansi (p) sebesar 0,015. Melalui aturan pengambilan keputusan statistik, karena nilai p yang diperoleh berada jauh di bawah ambang batas kritis alfa $p<0,05$, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hal ini membuktikan secara signifikan adanya perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media Bingo HomeVocs.

Temuan statistik ini jelas membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan dalam pencapaian kompetensi penguasaan kosakata pada siswa kelas IV antara sebelum dan sesudah intervensi menggunakan media kartu Bingo HomeVocs. Dengan kata lain, lonjakan rata-rata akademik siswa tidak terjadi karena faktor kebetulan di lapangan, melainkan merupakan implikasi nyata dari efektivitas desain pengembangan media permainan kata yang diterapkan di kelas. Hal ini karena kerangka kerja pengembangan terstruktur, seperti model ADDIE, memastikan bahwa setiap fase pembuatan media secara khusus mengatasi hambatan pembelajaran dan kebutuhan siswa di pendidikan dasar (Torang & Yuni, 2025).

Penulis menegaskan bahwa peningkatan statistik pada 7 siswa ini dicapai dalam desain *one-group pretest-posttest* tanpa kelompok kontrol. Oleh karena itu, perubahan skor belum dapat diklaim secara mutlak disebabkan murni oleh media Bingo HomeVocs. Variabel pengganggu seperti kelancaran menjawab karena pengulangan materi tes, faktor pematangan kognitif, serta perhatian ekstra dari guru selama perlakuan berpotensi memberikan kontribusi terhadap peningkatan skor tersebut.

Keberhasilan peningkatan hasil belajar ini juga sangat didukung dengan dimasukkannya tahap evaluasi yang secara khusus mengukur data afektif respon psikologis siswa melalui kuesioner setelah penggunaan media Bingo HomeVocs. Rekapitulasi persentase jawaban dari 16 siswa yang mengisi kuesioner disajikan secara mendalam pada Tabel 6:

Tabel 6. Persentase Hasil Kuesioner Respons Psikologis Siswa ke Media Bingo HomeVosc (N=16)

No	Indikator Pertanyaan Tanggapan Siswa	Setuju (%)	Tidak setuju (%)
1	Saya merasa senang belajar bahasa Inggris hari ini	100,00%	0%
2	Bingo HomeVocs memudahkan saya untuk menghafal kosakata	75,00%	25,00%
3	Saya tidak merasa bosan selama pelajaran	93.75%	6,25%
4	Saya ingin meningkatkan bahasa Inggris saya lagi menggunakan game	93.75%	6,25%
5	Saya merasa lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan bahasa Inggris	56,25%	43,75%
6	Gambar-gambar dalam game membantu saya memahami arti kata	81,25%	18,75%
7	Belajar menggunakan Bingo HomeVocs lebih menyenangkan daripada sekadar membuat catatan	87,50%	12,50%
8	Saya merasa lebih bersemangat untuk bermain Bingo HomeVosc	87,50%	12,50%

(Sumber: Data Primer, 2026)

Vol. 07 No. 02 November, 2026
p-ISSN: 2774-8596 e-ISSN: 2774-8979
Terakreditasi Sinta 4

Data pada Tabel 6 menegaskan adanya keterikatan emosional yang luar biasa dari siswa kelas IV selama kegiatan gamifikasi. Respon afektif terhadap butir 1 menyentuh angka absolut 100,00%, yang menunjukkan bahwa semua siswa mengalami pengalaman emosional positif yang tinggi. Hal ini diperkuat dengan poin 3 dan 4, di mana 93,75% siswa menegaskan bahwa mereka tidak merasa bosan dan secara proaktif ingin kembali belajar menggunakan media game di masa depan. Kondisi psikologis siswa yang positif ini menegaskan bahwa penerapan gamifikasi terbukti efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang interaktif sekaligus menyenangkan (Nenden et al., 2024).

Antusiasme yang tinggi ini dipicu oleh pergeseran metode dari konvensional ke berbasis game. Pada poin 7 dan 8, sebanyak 87,50% siswa setuju bahwa belajar dengan Bingo jauh lebih seru daripada kegiatan mencatat dan mampu memicu semangat mereka untuk belajar secara aktif. Tingginya penerimaan siswa terhadap metode berbasis permainan ini sangat konsisten dengan data yang dilaporkan oleh (Crnobrnja, 2025), di mana secara empiris sebanyak 86,99% siswa menunjukkan sikap positif dan menyukai integrasi permainan dalam pembelajaran bahasa Inggris. Angka-angka afektif ini adalah kunci mengapa motivasi kognitif siswa kelas IV meningkat secara dramatis. Ketika siswa aktif, bersaing dengan sehat untuk menempel kartu, dan dapatkan kepuasan instan sambil meneriakkan "Bingo!", motivasi intrinsik mereka terkunci sepenuhnya ke dalam materi pelajaran.

Fenomena empiris ini sangat sejalan dengan temuan (Çınar et al., 2024) mengenai efektivitas pelaksanaan permainan Bingo di tingkat SD. Penelitian mereka menyimpulkan bahwa penggunaan permainan Bingo bertema khusus dalam kurikulum kelas IV terbukti memiliki dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, yang ditunjukkan melalui peningkatan sinkron antara nilai *pre-test* dan *post-test*. Melalui pengumpulan data kuesioner evaluasi dan skala sikap, siswa menilai bahwa permainan Bingo tidak hanya bersifat menghibur, tetapi juga mendidik karena proses pembelajaran terjadi secara alami sehingga mampu meningkatkan motivasi, semangat dan kesiapan siswa untuk belajar (Mahmoud & Mohamed, 2021). Hal ini membuktikan bahwa komponen Bingo HomeVocs berbasis lingkungan harian efektif memantapkan penguasaan kosakata siswa. Keberhasilan ini sejalan dengan temuan (Fadhilawati et al., 2022) bahwa penggunaan media alternatif berbasis visual dan interaktif mampu menanamkan materi kosakata secara kuat di dalam memori jangka panjang siswa. Oleh karena itu, modifikasi dan adaptasi permainan Bingo menjadi berbagai topik pembelajaran sangat dianjurkan karena telah terbukti semakin akselerasi dalam menunjang penguasaan kosakata anak secara positif.

Selain itu, efektivitas media HomeVosc Bingo sangat didukung oleh optimalisasi fungsi visual kontekstual. Berdasarkan poin 6, sebanyak 81,25% siswa menyatakan bahwa rangsangan gambar yang disajikan pada kartu Bingo sangat membantu mereka dalam memahami makna kosakata baru. Gambar konseptual peralatan dan di area dapur memangkas abstraksi bahasa asing. Selain itu, poin 2 menunjukkan bahwa 75,00% siswa merasa bahwa media ini memudahkan mereka untuk mengingat dan menghafal kosakata dapur. Capaian ini sejalan dengan temuan (Fatimah et al., 2025) yang menegaskan bahwa media pembelajaran visual berperan signifikan dalam meningkatkan pemahaman kognitif siswa sekolah dasar, di mana sebagian besar siswa mampu mencapai tingkat pemahaman materi di atas 75%.

Selain meningkatkan motivasi dan kemudahan memori, temuan terpenting dari analisis data kuesioner terletak pada poin 5, yang

Vol. 07 No. 02 November, 2026
p-ISSN: 2774-8596 e-ISSN: 2774-8979
Terakreditasi Sinta 4

menangkap dimensi psikolinguistik siswa terkait dengan hambatan mental atau kecemasan bahasa.

Namun demikian, analisis kritis terhadap Indikator 5 mengungkapkan temuan yang sangat krusial, hanya 56,25% siswa yang mengaku merasa lebih percaya diri, sedangkan 43,75% siswa sisanya masih menyatakan belum/tidak percaya diri saat menjawab pertanyaan bahasa Inggris.

Temuan 43,75% siswa yang masih cemas ini membuktikan bahwa intervensi gamifikasi jangka pendek tidak serta-merta meruntuhkan seluruh hambatan emosional siswa. Menurut Ely et al., (2022), ketakutan akan evaluasi negatif dari teman sebaya serta keraguan atas ketepatan artikulasi/pelafalan kata asing merupakan bentuk kecemasan berbahasa yang mengakar kuat pada anak sekolah dasar. Meskipun suasana permainan Bingo berlangsung seru dan inklusif, tuntutan melafalkan kata di depan kelas saat meneriakkan "Bingo!" tetap memicu kecemasan tersendiri bagi sebagian siswa yang memiliki tipe kepribadian introvert atau kemampuan awal yang rendah. Oleh karena itu, klaim penurunan kecemasan berbasis Affective Filter Hypothesis Krashen harus dibatasi sebagai kecenderungan respons positif pasca-perlakuan, bukan pembuktian bahwa kecemasan telah tereliminasi secara permanen.

Hambatan psikologis berupa tinggi atau rendahnya filter afektif ini memegang peranan kunci dalam menentukan efektivitas penyerapan *input* bahasa. Ketika pembelajaran berlangsung tegang atau terlalu kaku, benteng filter afektif akan meninggi sehingga masukan kosakata baru sulit diserap oleh sistem kognitif anak. Dalam konteks ini, integrasi media Bingo HomeVocs berfungsi sebagai sarana taktis untuk melunakkan benteng psikologis tersebut secara bertahap. Seiring berjalannya permainan, fokus anak dialihkan dari rasa takut dinilai salah menjadi keasyikan menyusun strategi untuk memenangkan permainan. Dari sudut pandang psikolinguistik, fenomena ini sejalan dengan keunggulan media permainan Bingo yang dipaparkan oleh Raajkumar & Abdul Aziz, (2024), di mana mekanisme gamifikasi terbukti mampu mereduksi beban kognitif (*cognitive load*), merangsang motivasi intrinsik, serta mendukung pertumbuhan sosial-emosional siswa.

Suasana permainan yang interaktif dan menyenangkan ini efektif menumbuhkan antusiasme belajar (Fatimah et al., 2025), yang secara tidak langsung membentuk lingkungan yang mendukung bagi proses akuisisi bahasa. Hal ini memperkuat penegasan Crnobrnja, (2025) bahwa aktivitas berbasis permainan efektif membangun keterlibatan dan rasa percaya diri anak melalui penciptaan pengalaman belajar yang berkesan. Meskipun belum seluruh siswa (43,75%) mencapai tingkat kepercayaan diri yang optimal dalam intervensi singkat ini, kombinasi antara kenyamanan emosional dan penguatan motivasi melalui Bingo HomeVocs telah meletakkan fondasi penting bagi perbaikan respons afektif dan partisipasi aktif siswa di dalam kelas.

Penelitian ini memberikan kontribusi penting terhadap perkembangan media pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam mengintegrasikan metode game-based learning dengan pendekatan kontekstual. Dalam perbandingan sistematis dengan penelitian terdahulu, studi Çınar et al., (2024) memang telah membuktikan efektivitas permainan Bingo untuk topik profesi (*jobs*), dan Wahyuni et al., (2016) menerapkannya untuk kata kerja. Namun, media yang dirancang Wahyuni et al., (2016) masih bersifat tekstual murni tanpa gambar visual. Kebaruan utama Bingo HomeVocs terletak pada visualisasi gambar konkret materi ranah lingkungan harian dapur ('The Stove is in the Kitchen') yang dilengkapi sistem kartu ber-velcro dan buku panduan instruksional guru. Temuan ini membuktikan bahwa penggunaan

Vol. 07 No. 02 November, 2026
p-ISSN: 2774-8596 e-ISSN: 2774-8979
Terakreditasi Sinta 4

media konkret inovatif seperti Bingo HomeVocs tidak hanya efektif mentransfer pengetahuan secara kognitif, tetapi juga mampu menstimulasi aspek afektif dengan mereduksi kecemasan bahasa siswa.

Secara kognitif, penyajian gambar visual konkret benda-benda nyata yang dikenal anak di rumah berhasil memangkas tingkat abstraksi linguistik (Fatimah et al., 2025). Ketika guru membacakan deskripsi fungsi pada Calling Cards, proses asosiasi antara bunyi bahasa dan objek gambar terjadi secara bersamaan dalam struktur kognitif anak (Ujang et al., 2023). Hal ini menjelaskan mengapa rerata kognitif siswa mengalami kenaikan dari 56,42 menjadi 82,14.

Secara praktis, penelitian ini memberikan kontribusi nyata bagi guru SD dalam merancang media interaktif yang terjangkau dan mudah direplikasi. Implikasi teoretisnya mendukung gagasan bahwa pembelajaran bahasa asing pada pembelajar usia dini akan berlangsung optimal apabila beban pengingatan kata diimbangi dengan atmosfer belajar yang komunikatif, bertekanan rendah, dan kontekstual.

KESIMPULAN

Penelitian pengembangan ini berhasil menghasilkan produk media permainan Bingo HomeVocs berbasis visual gambar konkret perkakas dapur 'The Stove is in the Kitchen' untuk siswa kelas IV SD N 1 Tanjungsari melalui model ADDIE. Hasil uji kelayakan oleh tim validator ahli menunjukkan bahwa produk ini memenuhi kriteria sangat layak dengan tingkat pencapaian sebesar 92,00% untuk aspek media, 91,43% untuk aspek materi, dan 88,57% untuk aspek evaluasi. Implementasi media terbukti secara signifikan meningkatkan penguasaan kosakata kognitif siswa (n = 7), yang ditunjukkan oleh peningkatan skor rata-rata dari 56,42 (pre-test) menjadi 82,14 (post-test) serta hasil uji statistik berpasangan ($t = -3,39$, $p=0,015 < 0,05$). Secara afektif, gamifikasi ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (100%) dan tidak membosankan (93,75%), meskipun secara bertahap masih dijumpai 43,75% siswa yang membutuhkan proses untuk membangun kepercayaan diri secara utuh.

Keterbatasan penelitian ini terletak pada ukuran sampel kognitif yang terbatas serta penggunaan desain one-group pretest-posttest tanpa kelompok kontrol. Oleh karena itu, guru disarankan untuk mengintegrasikan Bingo HomeVocs sebagai media pembelajaran kontekstual yang mendampingi siswa secara afektif dan bertahap. Bagi peneliti selanjutnya, direkomendasikan untuk menguji coba media ini pada skala sampel dan jangkauan sekolah yang lebih luas agar tingkat efektivitas produk dapat digeneralisasikan secara lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

Abdussalam, M., Clarisa, V. D., Rafli, Z., & Erlina. (2026). Faktor afektif dalam pemerolehan bahasa arab sebagai bahasa kedua: kajian pustaka tentang language anxiety. *Al Ibrah: Journal of Arabic Language Education*, *09*(01). https://doi.org/10.24256/jale.v9i1.10644

Çınar, O., Demirci, C., & Oran Çınar, S. (2024). Using Bingo Games in Teaching “Jobs” in English. *Osmangazi Journal of Educational Research*, *10*(2), 76–97. https://doi.org/10.59409/ojer.1387682

Crnobrnja, M. (2025). *Games in early english language learning* [SVEUČILIŠTE U ZAGREBU]. https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:147:991688%0A%0A

Elmahasina, N., & Nurhalisa, J. (2025). Permasalahan Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, *4*, 6170–6182.

Ely, F., J, J., & Diah, G. (2022). Studi Kasus: Kecemasan Berbicara Bahasa Inggris sebagai Bahasa Asing. *BASICEDU*, *6*(2), 2312–2322.

Vol. 07 No. 02 November, 2026
p-ISSN: 2774-8596 e-ISSN: 2774-8979
Terakreditasi Sinta 4

https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2187

Ernawati, I., & Sukardiyono, T. (2017). *Uji kelayakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran adminstrasi server*. *2*(2), 204–210.

Fadhilawati, D., Ulum, B., & Rachmawati, D. L. (2022). Implanting Vocabulary for Long Terms Memory through Memrise and Quizlet Applications. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, *11*(1), 34–42. https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v11i1.29504

Fatimah, H. A., Annisa, A. Z., Seftiyani, A., & Jubaedah, S. (2025). Penggunaan media pembelajaran visual dalam meningkatkan motivasi belajar bahasa inggris pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Padamu Negeri*, *2*(4), 106–112. https://doi.org/10.69714/9zp8gg36

Gökhan, K., Dinçer, S., & Hüsem, K. (2025). The relationship between learning motivation and perceived english language competence. *Advanced Education*, 22–44. https://doi.org/10.20535/2410-8286.333111

Handayani, N. D., & Mulyani, P. K. (2026). Pengembangan Media English Vocabulary Card Berbasis Model Make a Match untuk Meningkatkan Pemahaman Kata Benda Bahasa Inggris Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, *9*(1), 250–268. https://doi.org/10.30605/cjpe.9.1.2026.8054

Kayhan, S. (2025). The effect of intervention studies on foreign language speaking anxiety : A meta-analysis study. *Journal of Pedagogical Research*, *9*(3), 62–83. https://doi.org/10.33902/JPR.202533156

Lena, M. S., & Nikolov, M. (2025). Motivation and task engagement of young EFL learners in Indonesian primary schools : development and validation of a questionnaire Motivation and task engagement of young EFL learners in Indonesian. *Cogent Education*, *12*(1). https://doi.org/10.1080/2331186X.2025.2598731

Lindawati, N. P. (2018). Keefektifan pengajaran kosakata bahasa inggris pada anak sekolah dasar dengan menggunakan flash card. *Jurnal Manajemen Pelayanan Hotel Akademi Komunitas Manajemen Perhotelan Indonesia*, *2*(2), 59–65.

Mahmoud, A., & Mohamed, A. (2021). The Impact of Educational Games on Enhancing Elementary Stage Students ' Acquisition and Retention of English Vocabulary. *Journal of World Englishes and Educational Practices*, *c*, 67–76. https://doi.org/10.32996/jweep

Mardian, H. (2026). Trauma Linguistik : Dampak Pedagogi Otoriter terhadap Blokade Kognitif Pembelajar Bahasa Arab. *Lamiyatul Bayan: Journal of Arabic Studies*, *1*(1), 64–76.

Mulyani, P. K. (2011). *The effects of interactive read alouds on reading comprehension in a second-grade classroom*. University of Arkansas.

Mulyani, P. K. (2019). Innatist and Interactionist Learning Approaches of Elementary School Students ' Language Acquisition. *HUMANIORA*, *31*(1), 14–20. https://doi.org/10.22146/jh.v31i1.33457

Nenden, T., Padang, M. W., Putrisari, G., & Kartika, D. (2024). Penggunaan Gamifikasi Dalam Pemahaman Bahasa Inggris Sekolah Dasar. *JUPENSAL*, *1*(3), 470–479.

Nilubol, K., & Sitthitikul, P. (2023). Gamification : Trends and Opportunities in Language Teaching and Learning Practices. *PASAA Journal*, *67*(December), 378–400.

Purwantiningsih, B. (2021). Pembelajaran kontekstual dalam meningkatkan kemampuan berbahasa inggris di kampoeng sinaoe siwalayanpanji

Vol. 07 No. 02 November, 2026
p-ISSN: 2774-8596 e-ISSN: 2774-8979
Terakreditasi Sinta 4

buduran sidoarjo. *Attaqwa: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, *17*(1), 108–120.

Raajkumar, J. a/p, & Abdul Aziz, A. B. (2024). Effectiveness of Bingo Game in An ESL Context: A Qualitative Study on ESL Learners' Vocabulary Acquisition. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, *14*(6), 1546–1557. https://doi.org/10.6007/ijarbss/v14-i6/21949

Rohima, F. N. (2024). *The use of bingo game in english language learning to boost students' vocabulary*. HAMZANWADI UNIVERSITY.

Topushipambao, M. (2022). Investigating the Role of Gamification in Enhancing Language Learning Among Elementary School Students. *Interdisciplinary Journal Papier*, *3*(2), 14–22. https://doi.org/10.47667/ijphr.v3i2.227

Torang, S., & Yuni, R. (2025). Implementasi Pengembangan Model ADDIE pada Dunia Pendidikan. *Jurnal Cendekia*, *3*(2), 85–100.

Ujang, J., Reksa, P. A., & Fania, M. (2023). Karakteristik belajar dan pembelajaran anak usia sekolah dasar (SD). *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, *09*(Volume 09 Nomor 02, Juni 2023), 10.

Wahyuni, D., Fauzia, A., & Syafei, R. (2016). the Use of Action Bingo Game in Teaching Vocabulary To Elementary School Students. *Serie C Journal of English Language Teaching*, *5*(1). http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jelt

Yassin, M., Sood, M., & Purwaningsih, D. I. (2024). Bilingual Education and Gender Difference Effect on English Achievement of Elementary School Students in Indonesia. *Education Dan Human Development Journal*, *9*(November), 237–244. https://doi.org/10.33086/ehdj.v9i3