



## Efektivitas Penggunaan Media Gambar dan Permainan Bingo dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar

Hanifatur Rizqi<sup>1\*</sup>, Eko Adi Sumitro<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Wiraraja, Indonesia

<sup>2</sup>Teknologi Hasil Pertanian, Fakultas Pertanian, Universitas Wiraraja, Indonesia

\*Penulis Korespondensi: [hanifarizqi@wiraraja.ac.id](mailto:hanifarizqi@wiraraja.ac.id)

**Abstract:** *This study aims to determine the application of picture media and bingo games in English learning at elementary schools and to improve students' confidence in learning English. The research was conducted in the sixth grade of Aengbaja Kenek Elementary School in the 2025/2026 academic year with 7 students as the research subjects. The research method used was classroom action research with data collection techniques through observation, interviews, and literature study. The results showed that the use of picture media and bingo games was able to increase students' motivation, enthusiasm, and ability in learning English. Students became more active in learning new vocabulary, understanding grammar, practicing pronunciation, and improving their speaking and reading skills. In addition, the learning process became more enjoyable, interactive, and less monotonous, so students were more confident in using English. Picture media helped students understand the material visually, while bingo games created an interesting learning atmosphere through learning-by-playing activities. Therefore, the application of picture media and bingo games are effective as a medium for teaching English in elementary schools to improve students' language skills and learning motivation.*

**Keywords:** *Bingo Games; English Learning; Learning Motivation; Picture Media; Student Confidence.*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media gambar dan permainan bingo dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar serta meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam belajar Bahasa Inggris. Penelitian dilaksanakan di kelas VI SDN Aengbaja Kenek di Semester genap pada tahun ajaran 2025/2026 dengan subjek penelitian sebanyak 7 siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan studi literatur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media gambar dan permainan bingo mampu meningkatkan motivasi, antusiasme, dan kemampuan siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Siswa menjadi lebih aktif dalam mengenal kosakata baru, memahami grammar, melatih pelafalan, serta meningkatkan keterampilan berbicara dan membaca. Selain itu, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan tidak monoton sehingga siswa lebih percaya diri dalam menggunakan Bahasa Inggris. Media gambar membantu siswa memahami materi secara visual, sedangkan permainan bingo memberikan suasana belajar yang menarik melalui aktivitas bermain sambil belajar. Dengan demikian, penerapan media gambar dan permainan bingo efektif digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar untuk meningkatkan kemampuan bahasa dan motivasi belajar siswa.

**Kata Kunci:** Kepercayaan Diri Siswa; Media Gambar; Motivasi Belajar; Pembelajaran Bahasa Inggris; Permainan Bingo.

### 1. LATAR BELAKANG

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang memiliki peranan penting dalam berbagai aspek kehidupan, seperti pendidikan, teknologi, komunikasi, ekonomi, dan ilmu pengetahuan. Pada era globalisasi, kemampuan berbahasa Inggris menjadi salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh peserta didik agar mampu bersaing dan beradaptasi dengan perkembangan dunia modern. Penguasaan Bahasa Inggris memungkinkan seseorang memperoleh akses yang lebih luas terhadap informasi dan pengetahuan global. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Inggris perlu diperkenalkan sejak usia dini, khususnya pada jenjang sekolah dasar, sebagai dasar pembentukan kemampuan komunikasi siswa (Brown, 2021; Cameron, 2019).

Pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar bertujuan untuk memperkenalkan kosakata sederhana, pelafalan (*pronunciation*), serta kemampuan komunikasi dasar kepada siswa. Pada usia sekolah dasar, anak berada pada tahap perkembangan kognitif yang cenderung lebih mudah memahami sesuatu melalui pengalaman konkret, media visual, dan aktivitas yang menyenangkan (Piaget, 2021). Selain itu, anak-anak usia sekolah dasar memiliki karakteristik aktif, suka bermain, mudah tertarik pada hal-hal baru, dan lebih cepat memahami materi apabila proses pembelajaran dilakukan secara interaktif. Oleh sebab itu, guru perlu menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan agar siswa lebih mudah memahami materi Bahasa Inggris yang diajarkan.

Namun, dalam pelaksanaannya, pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami kosakata dan pengucapan Bahasa Inggris karena metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan hafalan sehingga siswa menjadi pasif dan cepat merasa bosan. Kondisi tersebut menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa serta kurangnya partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, sebagian siswa juga merasa kurang percaya diri ketika diminta mengucapkan kosakata atau berbicara menggunakan Bahasa Inggris karena takut melakukan kesalahan (Harmer, 2021; Nation, 2018).

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar Bahasa Inggris. Siswa yang memiliki motivasi tinggi akan lebih aktif mengikuti pembelajaran, berani mencoba menggunakan kosakata baru, dan lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Sebaliknya, pembelajaran yang monoton dan kurang menarik dapat menyebabkan siswa kehilangan minat belajar. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Uno, 2021).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan guru untuk mempermudah penyampaian materi kepada siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Penggunaan media yang tepat dapat membantu siswa memahami materi secara lebih konkret, meningkatkan perhatian siswa, serta memperkuat daya ingat terhadap materi yang dipelajari (Susanto, 2021). Dalam pembelajaran Bahasa Inggris, media visual menjadi salah satu media yang efektif digunakan karena mampu membantu siswa mengenali kosakata melalui bentuk dan ilustrasi yang nyata.

Media gambar merupakan media visual yang dapat membantu siswa memahami kosakata Bahasa Inggris dengan lebih mudah. Penggunaan gambar dalam pembelajaran mampu menarik perhatian siswa dan membantu mereka menghubungkan kata dengan objek secara langsung. Selain itu, media gambar dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengingat kosakata karena siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret dan menarik. Pembelajaran menggunakan gambar juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran (Suyanto, 2020).

Selain media gambar, penggunaan permainan edukatif juga dapat menjadi alternatif yang efektif dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Permainan edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan karena siswa belajar sambil bermain. Salah satu permainan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris adalah permainan bingo. Permainan bingo merupakan permainan edukatif yang melibatkan aktivitas mendengarkan, mengenali kosakata, mencocokkan jawaban, dan berinteraksi dengan teman sebaya. Melalui permainan ini, siswa dapat belajar dengan suasana yang lebih santai sehingga rasa takut dan kurang percaya diri dalam menggunakan Bahasa Inggris dapat berkurang.

Permainan bingo juga dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dalam permainan tersebut, siswa dituntut untuk berkonsentrasi mendengarkan instruksi guru dan mencocokkan kosakata yang sesuai pada kartu bingo yang dimiliki. Aktivitas tersebut tidak hanya melatih kemampuan mendengar dan memahami kosakata, tetapi juga meningkatkan kemampuan berpikir cepat dan kerja sama antarsiswa. Selain itu, penggunaan permainan dalam pembelajaran sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas bermain dan kompetisi sederhana (Slattery & Willis, 2020).

Penggunaan media gambar dan permainan bingo diharapkan mampu menciptakan pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih inovatif dan efektif. Melalui media gambar, siswa dapat memahami kosakata secara lebih konkret, sedangkan permainan bingo dapat meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan rasa percaya diri siswa dalam menggunakan Bahasa Inggris. Kombinasi kedua media tersebut diharapkan mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris mereka secara optimal.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media visual dan permainan edukatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran bahasa asing. Media visual terbukti mampu meningkatkan pemahaman kosakata siswa,

sedangkan permainan edukatif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Cameron, 2022). Oleh karena itu, penggunaan media gambar dan permainan bingo dapat menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk diterapkan pada siswa sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Gambar dan Permainan Bingo dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar.” Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan metode pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar agar lebih menarik, efektif, interaktif, dan mampu meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris siswa.

## **2. KAJIAN TEORITIS**

### **Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses belajar mengajar karena berfungsi sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti perantara atau pengantar. Menurut Azhar Arsyad (2017), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar.

Menurut Sadiman (2014), media pembelajaran merupakan segala bentuk alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan minat belajar siswa. Sementara itu, Smaldino menyatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran karena mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan menarik bagi peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat, metode, atau sarana yang digunakan guru untuk mempermudah penyampaian materi kepada siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien.

## **Fungsi Media Pembelajaran**

Media pembelajaran memiliki fungsi penting dalam proses pendidikan. Menurut Levie dan Lentz dalam Arsyad (2017), fungsi media pembelajaran meliputi:

a. Fungsi Atensi

Media dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa lebih fokus terhadap materi pembelajaran.

b. Fungsi Afektif

Media dapat meningkatkan minat, motivasi, dan rasa senang siswa dalam mengikuti pembelajaran.

c. Fungsi Kognitif

Media membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajari.

d. Fungsi Kompensatoris

Media membantu siswa yang mengalami kesulitan belajar agar lebih mudah memahami materi pembelajaran.

## **Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

a. Media pembelajaran dapat dibedakan menjadi beberapa jenis, antara lain:

b. Media visual, seperti gambar, foto, poster, dan grafik.

c. Media audio, seperti radio dan rekaman suara.

d. Media audiovisual, seperti video dan film pembelajaran.

e. Media interaktif, seperti permainan edukatif dan aplikasi pembelajaran digital.

Dalam penelitian ini, media yang digunakan adalah media visual berupa gambar dan permainan edukatif berupa permainan bingo.

## **Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar**

Pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar bertujuan untuk memperkenalkan kemampuan dasar berbahasa Inggris kepada siswa sejak dini. Menurut Cameron (2001), anak usia sekolah dasar lebih mudah memahami bahasa asing apabila proses pembelajaran dilakukan melalui aktivitas yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar difokuskan pada penguasaan kosakata sederhana, kemampuan mendengarkan (listening), berbicara (speaking), membaca (reading), dan menulis (writing) dalam konteks sederhana. Oleh karena itu, guru perlu menggunakan metode dan media pembelajaran yang kreatif agar siswa merasa tertarik dan termotivasi dalam belajar.

Penggunaan media pembelajaran seperti gambar dan permainan edukatif dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah karena siswa sekolah dasar cenderung menyukai pembelajaran yang bersifat visual dan permainan.

## **Media Gambar**

### ***Pengertian Media Gambar***

Media gambar adalah media visual yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran dalam bentuk ilustrasi, foto, atau gambar. Menurut Hernawan (2018), media gambar merupakan media yang praktis, sederhana, dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran karena mampu menarik perhatian siswa dan membantu siswa memahami materi secara konkret.

Media gambar sangat efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris karena dapat membantu siswa mengenal kosakata baru melalui visualisasi objek secara langsung. Dengan menggunakan gambar, siswa lebih mudah mengingat arti kata dan memahami konteks pembelajaran.

### ***Kelebihan Media Gambar***

Kelebihan media gambar dalam pembelajaran antara lain:

- a. Mudah digunakan dan diperoleh.
- b. Menarik perhatian siswa.
- c. Membantu siswa memahami materi secara konkret.
- d. Meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.
- e. Membantu siswa mengingat kosakata lebih lama.

### ***Langkah-Langkah Penggunaan Media Gambar***

Penggunaan media gambar dalam pembelajaran dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu:

- a. Kegiatan Prabaca: Guru memperlihatkan gambar kepada siswa dan mengajak siswa menebak materi yang akan dipelajari.
- b. Kegiatan Membaca: Siswa membaca teks atau kosakata yang berkaitan dengan gambar yang ditampilkan.
- c. Kegiatan Pascabaca: Guru memberikan evaluasi atau latihan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari.

## **Permainan Bingo**

### ***Pengertian Permainan Bingo***

Permainan bingo merupakan permainan edukatif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris. Menurut Kimberly (2017), permainan bingo adalah permainan

yang dilakukan dengan cara mencocokkan kata atau jawaban pada kartu bingo berdasarkan instruksi yang diberikan oleh guru.

Dalam pembelajaran Bahasa Inggris, permainan bingo digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata, kemampuan mendengarkan, serta meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

### ***Kelebihan Permainan Bingo***

Permainan bingo memiliki beberapa kelebihan, antara lain:

- a. Membuat suasana belajar lebih menyenangkan.
- b. Meningkatkan motivasi belajar siswa.
- c. Melatih konsentrasi dan daya ingat siswa.
- d. Membantu siswa memahami kosakata baru.
- e. Meningkatkan interaksi dan kerja sama antar siswa.

### ***Langkah-Langkah Permainan Bingo***

Langkah-langkah permainan bingo dalam pembelajaran Bahasa Inggris meliputi:

- a. Guru membagikan kartu bingo kepada siswa.
- b. Guru membacakan kosakata atau pertanyaan.
- c. Siswa menandai jawaban yang sesuai pada kartu bingo.
- d. Siswa yang berhasil membentuk garis vertikal, horizontal, atau diagonal terlebih dahulu dinyatakan sebagai pemenang.

### **Hipotesis Penelitian**

Hipotesis dalam penelitian ini adalah penggunaan media gambar dan permainan bingo dapat meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan Bahasa Inggris siswa sekolah dasar.

## **3. METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Aqib (2016), Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelas untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris siswa melalui penggunaan media gambar dan permainan bingo dalam proses pembelajaran.

### **Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas VI SDN Aengbaja Kenek di Semester Genap pada tahun ajaran 2025/2026. SDN Aengbaja Kenek berada di wilayah Kecamatan Bluto, Kabupaten Sumenep, Jawa Timur. Penelitian dilakukan pada bulan April - Mei 2026.

## Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI SDN Aengbaja Kenek yang berjumlah 7 siswa, terdiri dari 4 siswa laki-laki dan 3 siswi perempuan.

## Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan melalui empat tahap, yaitu:

### a. Perencanaan (*Planning*)

Peneliti menyusun perangkat pembelajaran, media gambar, kartu bingo, dan instrumen penelitian.

### b. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Guru melaksanakan pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan media gambar dan permainan bingo.

### c. Observasi (*Observing*)

Peneliti mengamati aktivitas dan respon siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

### d. Refleksi (*Reflecting*)

Peneliti mengevaluasi hasil pembelajaran untuk mengetahui keberhasilan tindakan yang telah dilakukan.

## Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi:

### a. Observasi

Dilakukan untuk mengetahui aktivitas dan antusias siswa selama pembelajaran berlangsung.

### b. Wawancara

Dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai respon siswa terhadap penggunaan media gambar dan permainan bingo.

### c. Dokumentasi

Digunakan untuk mengumpulkan data berupa foto kegiatan pembelajaran dan dokumen pendukung lainnya.

### d. Tes

Dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan Bahasa Inggris siswa setelah penggunaan media gambar dan permainan bingo.

## Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif. Data hasil observasi, wawancara, dan tes dianalisis untuk mengetahui peningkatan kemampuan Bahasa Inggris siswa setelah penerapan media gambar dan permainan bingo.

Keberhasilan penelitian ditandai dengan meningkatnya motivasi belajar, keaktifan siswa, penguasaan kosakata, kemampuan pelafalan, serta kepercayaan diri siswa dalam menggunakan Bahasa Inggris.

#### **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

##### **Penerapan Media Gambar dan Permainan Bingo dalam Pembelajaran Bahasa Inggris**

Pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar memerlukan strategi dan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan mudah dipahami oleh siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas VI SDN Aengbaja Kenek, penggunaan media gambar dan permainan bingo memberikan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran Bahasa Inggris.

Pada pelaksanaan pembelajaran, guru menggunakan media gambar untuk memperkenalkan kosakata baru kepada siswa. Gambar-gambar yang digunakan disesuaikan dengan materi pembelajaran sehingga siswa lebih mudah memahami arti kata tanpa harus menerjemahkan secara langsung. Penggunaan media visual membuat siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran karena materi disampaikan secara konkret dan menarik.

Selain media gambar, permainan bingo digunakan sebagai aktivitas pembelajaran untuk melatih kemampuan siswa dalam mengenal kosakata Bahasa Inggris. Permainan dilakukan dengan membagikan kartu bingo kepada siswa yang berisi kosakata atau gambar tertentu. Guru kemudian menyebutkan kata atau memberikan petunjuk, dan siswa menandai jawaban yang sesuai pada kartu bingo mereka. Aktivitas ini membuat siswa lebih aktif, antusias, dan fokus selama proses pembelajaran berlangsung.

Penerapan kedua media tersebut menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dibandingkan pembelajaran konvensional. Siswa terlihat lebih berani bertanya, menjawab pertanyaan, dan mencoba mengucapkan kosakata Bahasa Inggris dengan percaya diri. Pembelajaran tidak lagi terpusat pada guru, tetapi melibatkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan selama penelitian, penggunaan media gambar dan permainan bingo dalam pembelajaran Bahasa Inggris memberikan berbagai perubahan positif pada siswa. Siswa menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang ditandai dengan minat dan antusiasme yang lebih tinggi selama mengikuti pembelajaran. Penggunaan gambar dan permainan membuat siswa merasa belajar sambil bermain sehingga suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Selain itu, media gambar membantu siswa lebih mudah mengenali, memahami, dan mengingat

kosakata baru karena mereka dapat menghubungkan gambar dengan arti kata secara langsung, sehingga proses penguasaan kosakata menjadi lebih cepat dan efektif.

Penggunaan permainan bingo juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran, sehingga kepercayaan diri mereka meningkat. Siswa menjadi lebih berani mengucapkan kosakata Bahasa Inggris, menjawab pertanyaan, serta berinteraksi dengan guru dan teman menggunakan Bahasa Inggris sederhana. Di samping itu, permainan bingo mendorong siswa untuk bekerja sama, berdiskusi, dan berkompetisi secara sehat dengan teman sekelas sehingga keaktifan dan interaksi selama pembelajaran meningkat. Melalui pengulangan kosakata dan aktivitas mendengarkan yang dilakukan selama permainan berlangsung, siswa juga menjadi lebih terbiasa mendengar dan mengucapkan kata-kata dalam Bahasa Inggris dengan pelafalan yang lebih baik, sehingga kemampuan pelafalan dan pemahaman Bahasa Inggris mereka turut mengalami peningkatan.

### **Analisis Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media gambar dan permainan bingo efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2017) yang menyatakan bahwa media pembelajaran mampu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa. Media gambar membantu siswa memahami materi secara visual sehingga mempermudah proses belajar.

Selain itu, permainan bingo terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Siswa tidak hanya belajar secara pasif, tetapi terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Aktivitas bermain sambil belajar membuat siswa lebih rileks dan tidak takut melakukan kesalahan dalam menggunakan Bahasa Inggris.

Pembelajaran yang menyenangkan sangat penting bagi siswa sekolah dasar karena karakteristik anak usia dini cenderung menyukai aktivitas bermain dan visualisasi. Oleh karena itu, penggunaan media gambar dan permainan bingo menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris siswa sekolah dasar.

Secara keseluruhan, penerapan media gambar dan permainan bingo memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar, penguasaan kosakata, kemampuan berbicara, dan kepercayaan diri siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Dengan demikian, media ini layak digunakan sebagai inovasi pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar.

## **5. KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai efektivitas penggunaan media gambar dan permainan bingo dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas VI SDN Aengbaja Kenek, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar dan permainan bingo mampu meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar.

Media gambar membantu siswa memahami materi dan kosakata Bahasa Inggris secara lebih mudah melalui visualisasi yang menarik dan konkret. Sementara itu, permainan bingo mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan tidak monoton sehingga siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam belajar.

Penggunaan kedua media tersebut juga memberikan dampak positif terhadap peningkatan penguasaan kosakata, kemampuan pelafalan, keaktifan belajar, serta kepercayaan diri siswa dalam menggunakan Bahasa Inggris. Siswa menjadi lebih berani berbicara, menjawab pertanyaan, dan berinteraksi menggunakan Bahasa Inggris sederhana selama proses pembelajaran berlangsung.

Dengan demikian, media gambar dan permainan bingo dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Inggris yang efektif dan inovatif untuk diterapkan di sekolah dasar guna meningkatkan motivasi dan kemampuan berbahasa Inggris siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, guru diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Penggunaan media gambar dan permainan bingo dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran Bahasa Inggris agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik, aktif, dan menyenangkan. Selain itu, siswa diharapkan lebih aktif dan percaya diri dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris serta membiasakan diri untuk terus berlatih kosakata, pengucapan, dan komunikasi sederhana dalam Bahasa Inggris, baik di sekolah maupun di rumah.

Sekolah juga diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran yang inovatif dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai guna meningkatkan kualitas proses pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar. Sementara itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris siswa sekolah dasar dengan metode dan media yang lebih variatif.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih disampaikan kepada Universitas Wiraraja, khususnya Fakultas Teknik dan Fakultas Pertanian, yang telah memberikan fasilitas dan dukungan akademik selama proses penelitian berlangsung. Penulis juga menyampaikan apresiasi kepada guru dan orang tua siswa di Kabupaten Sumenep yang telah berpartisipasi dan memberikan informasi yang sangat berarti dalam proses pengumpulan data, serta kepada anak-anak didik peserta penelitian yang telah bersedia menjadi bagian dari studi ini dan menunjukkan antusiasme dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Selain itu, terima kasih diberikan kepada rekan-rekan sejawat dan tim peneliti atas kerja sama, diskusi, dan masukan yang sangat bermanfaat dalam menyusun dan menyelesaikan artikel ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan pembelajaran bahasa Inggris anak-anak melalui media audiovisual.

## DAFTAR REFERENSI

- Aqib, Z. (2016). *Penelitian tindakan kelas untuk guru SD, SLB, dan TK*. Yrama Widya.
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Astuti, Y., & Setiawan, B. (2021). The effectiveness of picture media in improving students' English vocabulary mastery at elementary school. *Journal of English Language Teaching*, 10(2), 145–153.
- Cameron, L. (2001). *Teaching languages to young learners*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511733109>
- Dwi, A. (2023). *Media pembelajaran dan jenis-jenisnya*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Hernawan, A. H. (2018). *Pengembangan kurikulum dan pembelajaran*. Universitas Terbuka.
- Kimberly, K. (2017). *Games for language learning*. Pearson Education.
- Nation, I. S. P. (2018). *Learning vocabulary in another language* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Nuralie, A. (2019). *Hubungan antara penggunaan aplikasi Duolingo dan kemandirian belajar dengan kemampuan berkomunikasi bahasa Inggris siswa* [Skripsi, Universitas Negeri Semarang]. Universitas Negeri Semarang.
- Sadiman, A. S. (2014). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Rajawali Pers.
- Sanaky, H. A. H. (2013). *Media pembelajaran interaktif-inovatif*. Kaukaba Dipantara.

- Sari, E. P., & Handayani, F. (2020). The effectiveness of visual media for improving elementary students' English achievement. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 10(2), 200–209.
- Smaldino, S. E. (2011). *Instructional technology and media for learning*. Kencana Prenada Media Group.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan media pembelajaran*. Pedagogia.
- Sutirman. (2013). *Media dan model-model pembelajaran inovatif*. Graha Ilmu.