

Pengaruh Media Pembelajaran (Bingo dan Textbook) dan Perbedaan Usia terhadap Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris

Hana Nurwahidah Sudrajat^{1*}, Firmanul Catur Wibowo², Juhana³, Yus Alvar Saabighoot⁴

^{1,2,3,4} Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

Email: hanandrah@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran (*bingo dan textbook*) dan perbedaan usia terhadap pemahaman kosakata bahasa Inggris. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran terhadap pemahaman kosakata bahasa Inggris berdasarkan perbedaan usia. Penelitian ini disusun menggunakan desain eksperimen karena dilakukan secara langsung dan hasil yang diperoleh langsung dari data lapangan. Sampel yang digunakan pada penelitian ini diambil dari 32 peserta didik usia lebih dari 9 tahun dan 32 peserta didik usia kurang dari 9 tahun. Variabel independen pada penelitian ini adalah media pembelajaran (*bingo dan textbook*) dan perbedaan usia. Sedangkan variabel dependen adalah pemahaman kosakata bahasa Inggris. Pengukuran pemahaman kosakata dilakukan dengan menggunakan metode statistik deskriptif. Perangkat lunak yang digunakan untuk analisis data ialah SPSS. Untuk menentukan hasil dalam penelitian ini menggunakan Anova Dua Jalur (*Two Way Anova*) apabila terdapat interaksi antara dua variabel independen terhadap variabel dependen. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pemahaman kosakata bahasa Inggris antara peserta didik yang menggunakan media pembelajaran *bingo* dengan *textbook* dengan hasil signifikan Nilai Tengah Baris Fhitung = 7,932 dan FTabel = 4,001 yang berimplikasi terdapat perbedaan pemahaman kosakata bahasa Inggris peserta didik usia lebih dari sembilan tahun dan kurang dari sembilan tahun. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran (*bingo dan textbook*) dan perbedaan usia memiliki pengaruh terhadap pemahaman kosakata bahasa Inggris pada peserta didik kelas III.

Kata Kunci: Pemahaman kosakata bahasa Inggris, permainan *bingo*, perbedaan usia.

Abstract

This study was conducted to determine the effect of learning media (bingo and textbook) and age differences on understanding English vocabulary. It aims to determine the effectiveness of the use of learning media on understanding English vocabulary based on age differences. This study was structured using an experimental design because it was carried out directly and the results obtained directly from field data. The sample used in this study was taken from 32 students aged over 9 years and 32 students aged less than 9 years. The independent variables in this study were learning media (bingo and textbook) and age differences. While the dependent variable is the understanding of English vocabulary. Measurement of vocabulary comprehension was done using descriptive statistical methods. The software used for data analysis is SPSS. To determine

the results in this study using Two Way Anova if there is an interaction between two independent variables on the dependent variable. The results of data analysis show that there are differences in understanding of English vocabulary between students who use bingo and textbook learning media with significant results. The Middle Value Line Fcount = 7.932 and FTable = 4.001 which implies that there are differences in the understanding of English vocabulary of students aged over nine years and less than nine years. The conclusion of this study is the use of learning media (bingo and textbook) and the difference in age have an influence on the understanding of English vocabulary in third grade students.

Keywords: *English Vocabulary Comprehension, Bingo Game, Age Difference.*

Pendahuluan

Dua mata pelajaran bahasa yang biasa diajarkan di sekolah dasar adalah bahasa Indonesia dan Inggris (Badudu & Zain, 1994);(Moeliono et al., 2017);(Murdiyati, 2020). Peserta didik akan dikenalkan dengan keterampilan berbahasa, seperti berbicara, menyimak, membaca, dan menulis, dalam kedua mata pelajaran (Herlina, 2023);(N. N. K. Sari et al., 2019). Keempat komponen ini harus dipelajari dan dikuasai oleh siswa karena merupakan satu kesatuan. Proses pembelajaran, pengembangan, dan penguasaan mereka akan berjalan seiring dan seimbang (Dewi, 2020);(Imani et al., 2023).

Akan tetapi, karena tuntutan zaman dan kemajuan pesat ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), selain mempelajari, mengembangkan, dan menguasai bahasa Indonesia sebagai bahasa ibu, pembelajaran dasar bahasa asing sangat penting untuk berinteraksi, bersosialisasi, dan berkomunikasi dengan warga negara asing dari berbagai budaya (Krissandi et al., 2018). Keterampilan berbahasa asing yang baik akan membantu siswa mengembangkan diri, belajar lebih banyak, dan menggunakan alat berteknologi cerdas yang mudah diakses (Lindawati & Sengkey, 2017);(Husaina et al., 2022).

Seperti penelitian yang dilakukan oleh Rani Otaviani Sari (2017) yang membuat pelajaran bahasa asing, yaitu bahasa Mandarin menjadi lebih efektif dengan thitung sebesar 10,399 menunjukkan angka yang lebih besar dibandingkan dengan nilai ttabel ($df=21$) dengan taraf signifikan 5% adalah 1,721. Oleh karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $10,339 > 1,721$, maka H_0 ditolak, H_a diterima dengan kesimpulan bahwa Bingo dapat digunakan sebagai alat pembelajaran untuk memperluas kosakata hanzi pinyin dalam bahasa Mandarin.

Bahasa Indonesia adalah salah satu bahasa asing yang paling sering dipelajari, dikembangkan, dan digunakan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kesiapan siswa untuk menghadapi era modern (Dewi, 2020). Dengan demikian, standar kompetensi Bahasa Inggris telah ditetapkan sebagai mata pelajaran muatan lokal yang harus dilaksanakan di SD/MI. Tujuannya adalah untuk menyediakan siswa yang memiliki kemampuan dan keterampilan berbahasa Inggris yang diperlukan untuk mengikuti materi ajar di jenjang SMP/MTs.

Tujuan pendidikan bahasa Inggris di SD/MI adalah untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi dalam konteks kehidupan nyata. Bahasa Inggris membantu

orang berinteraksi satu sama lain dengan cara yang bersifat *here and now*. Situasi saat ini adalah subjek diskusinya.

Seharusnya siswa dikenalkan dengan dasar-dasar ilmu bahasa Inggris sejak awal (Rahmat & Jannatin, 2018). Meskipun demikian, penting untuk diingat bahwa kosakata bahasa Inggris adalah salah satu elemen dari keempat keterampilan berbahasa Inggris yaitu, kemampuan untuk membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Kosakata bahasa Inggris, juga dikenal sebagai *vocabulary*, adalah komponen berbahasa yang sangat penting karena menjadi ilmu paling dasar untuk mengembangkan keempat komponen bahasa lainnya. Semua kegiatan anak bergantung pada pemahaman. Jika anak tidak memahami kosakata bahasa Inggris dengan baik, perkembangan empat aspek bahasa lainnya akan terhambat (Daely, 2020).

Sebagai analogi dengan pembelajaran bahasa Indonesia, penting bagi siswa untuk mendapatkan pemahaman yang tepat tentang berbagai kosakata, juga dikenal sebagai *vocabulary*, sebelum mereka dapat menguasai materi dasar. Seiring dengan proses pembelajaran peserta didik, keempat keterampilan berbahasa lainnya dapat dipenuhi, dimulai dengan pemahaman kosakata yang baik dan tepat serta motivasi yang kuat untuk belajar.

Kebijakan mengenai diadakannya pembelajaran asing pun telah diatur oleh pemerintah seperti yang dikutip oleh Reed (2006), yaitu Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 060/u1993 tanggal 25 Februari 1993 tentang program bahasa Inggris yang diajarkan lebih dini sebagai salah satu mata pelajaran muatan lokal. Berkaitan dengan pelajaran muatan lokal pun dikukuhkan dan dimuat dalam Peraturan Menteri Nomor 22 Tahun 2006 pada tanggal 23 Mei 2006.

Masyarakat menyambut baik kebijakan tersebut, terutama siswa sekolah dasar yang menganggap bahwa bahasa Inggris harus menjadi mata pelajaran muatan lokal. Sehubungan dengan tujuan pembelajaran bahasa Inggris yang ditetapkan dalam Peraturan Menteri No 22 Tahun 2006, bahasa Inggris dianggap sangat penting dan mampu dipromosikan untuk meningkatkan daya saing masyarakat global. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran bahasa Inggris sering dianggap sulit untuk dipelajari dan dikembangkan oleh beberapa orang. Ini berbeda dengan fakta bahwa pembelajaran bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang wajib di jenjang pendidikan dasar, khususnya sekolah dasar.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi pengaruh media pembelajaran Bingo dan Textbook, serta perbedaan usia, terhadap pemahaman kosakata bahasa Inggris pada siswa sekolah dasar. Penelitian ini bermanfaat dalam memberikan wawasan tentang efektivitas penggunaan media pembelajaran yang berbeda dalam meningkatkan pemahaman kosakata, khususnya berdasarkan kategori usia. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru dan pendidik dalam memilih media pembelajaran yang sesuai untuk mendukung pembelajaran kosakata bahasa Inggris, serta memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif di sekolah dasar.

Metode Penelitian

Desain penelitian yang digunakan ialah desain penelitian kuantitatif dengan metode statistik deskriptif. Metode penelitian eksperimen digunakan untuk mencari tahu pengaruh perlakuan tertentu terhadap hal lain. Variabel penelitian ini terdiri dari: a) Variabel terikat (*dependent variable*) atau disebut dengan *variable criteria*, dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah pemahaman kosakata bahasa Inggris. b) Variabel bebas (*independent variable*) atau disebut dengan *variable predictor*. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah media pembelajaran permainan *Bingo* dan *Textbook*.

Tabel 1. Desain Faktorial 2x2

Media Pembelajaran Perbedaan Usia	Gaming (Bingo) (A ₁)	Textbook (B ₁)
< 9 tahun (B ₁)	A ₁ B ₁	A ₂ B ₁
> 9 tahun (B ₂)	A ₁ B ₂	A ₂ B ₂

Keterangan:

A₁ : Kelompok media pembelajaran *Bingo*

A₂ : Kelompok media pembelajaran *Textbook*

B₁ : Peserta didik < 9 tahun

B₂ : Peserta didik > 9 tahun

A₁B₁ : Pemahaman kosakata bahasa Inggris (*Bingo*, < 9 tahun)

A₂B₁ : Pemahaman kosakata bahasa Inggris (*Textbook*, < 9 tahun)

A₁B₂ : Pemahaman kosakata bahasa Inggris (*Bingo*, > 9 tahun)

A₂B₂ : Pemahaman kosakata bahasa Inggris (*Textbook*, > 9 tahun)

Penelitian ini menggunakan sampel peserta didik di bawah sembilan dan di atas sembilan tahun yang dipilih secara acak dari seratus siswa dalam populasi. Masing-masing kelompok diberi perlakuan dengan rentang waktu yang telah ditentukan dengan harapan mampu meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Inggris yang signifikan bagi peserta didik. Terdapat dua kelompok peserta didik pada penelitian ini, yakni kelompok yang menggunakan media pembelajaran *Gaming (Bingo)* dengan media pembelajaran *Textbook*. Kedua kelompok ini diberikan perlakuan dalam rentang waktu yang telah ditentukan. Setelah perlakuan yang diberikan selesai dilakukan pengukuran untuk mengetahui perbandingan hasil dari dua kelompok tersebut guna menjawab rumusan masalah penelitian.

Pemilihan sampel dilakukan secara *purposive sampling* yaitu dengan memilih sekolah yang telah terakreditasi A, memiliki peserta didik yang banyak, kurikulum yang disusun berdasarkan kompetensi tiap mata pelajaran. Kelas dengan penggunaan media pembelajaran *Textbook* dengan jumlah peserta didik sebanyak 32 siswa. Kelas dengan penggunaan media pembelajaran *Gaming (Bingo)* dengan jumlah peserta didik sebanyak 32 siswa. Pada kelas IIIA terdapat 16 peserta didik dengan usia kurang dari sembilan tahun dan 16 peserta didik lebih dari sembilan tahun. Pada kelas IIIB terdapat terdapat 16 peserta didik dengan usia kurang dari sembilan tahun dan 16 peserta didik lebih dari sembilan tahun.

Tabel 2. Perlakuan dari Tiap Kelompok Kelas

Usia	Media Pembelajaran	
	<i>Textbook</i>	<i>Gaming (Bingo)</i>
Usia < dari 9 tahun	16	16
Usia > dari 9 tahun	16	16
Jumlah	32	32

Keterangan:

- Peserta didik usia < dari 9 tahun dengan media pembelajaran *Textbook* berjumlah 16 peserta didik.
- Peserta didik usia < dari 9 tahun dengan media pembelajaran *Gaming (Bingo)* berjumlah 16 peserta didik.
- Peserta didik usia > dari 9 tahun dengan media pembelajaran *Textbook* berjumlah 16 peserta didik.
- Peserta didik usia > dari 9 tahun dengan media pembelajaran *Gaming (Bingo)* berjumlah 16 peserta didik.

Pada masing-masing kelas dikelompokkan menjadi peserta didik usia kurang dari sembilan tahun dan lebih dari sembilan tahun dengan penggunaan media pembelajaran *Textbook* dan *Gaming (Bingo)*. Langkah awal yang digunakan untuk mempersiapkan penelitian adalah dengan mempersiapkan kelas *Textbook* dan *Gaming (Bingo)*. Pada tiap kelas terdapat kelompok usia yang nantinya akan digunakan untuk melihat perbandingan nilai pemahaman kosakata Bahasa Inggris berdasarkan kelompok usia kurang dari sembilan tahun (<9 tahun) dan lebih dari sembilan tahun (>9 tahun) dengan *Textbook* dan *Gaming (Bingo)*.

Langkah berikutnya adalah menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran untuk kelas *Textbook* dan *Gaming (Bingo)* serta butir-butir soal post-test yang akan digunakan untuk mengumpulkan data hasil pemahaman kosakata Bahasa Inggris peserta didik. Seluruh persiapan ini telah terlebih dahulu didiskusikan bersama dengan rekan sejawat dan kepala sekolah. Setelah melalui serangkaian perbaikan dan penyesuaian, penelitian dapat dilaksanakan sesuai dengan prosedur yang telah direncanakan.

Untuk menentukan sampel *Textbook* dibawah usia kurang dari sembilan tahun (<9 tahun) dan lebih dari sembilan tahun (>9 tahun) yaitu dengan cara *purposive sampling*, yakni pada setiap kelas *Textbook* dan *Gaming (Bingo)* terdapat 16 peserta didik dibawah usia kurang dari sembilan tahun (<9 tahun) dan 16 peserta didik lebih dari sembilan tahun (>9 tahun). Untuk soal post-test yang diberikan, apabila peserta didik menjawab benar maka akan mendapat skor 1 dan jika peserta didik menjawab salah maka akan mendapat skor 0.

Fungsi instrument pada penelitian ini adalah sebagai alat pengumpulan data. Alat pengumpulan data yang digunakan bersifat test. Test terdiri dari soal pertanyaan yang dibuat oleh peneliti dengan pengawasan ahli. Soal pertanyaan tersebut akan menjadi dasar pengukuran hasil pemahaman kosakata Bahasa Inggris peserta didik. Berikut instrumen penelitian yang akan digunakan: Tabel berikut menunjukkan kisi-kisi alat yang digunakan untuk menilai pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa:

Tabel 3. Kisi-kisi Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris

Aspek	Indikator	Bentuk Soal	Nomor Butir	Jumlah
<i>Remember</i>	Mengenal kosakata <i>clothes</i>	<i>Multiple Choices</i>	1, 2, 3, 4, 5	5
<i>Understand</i>	Memahami kosakata <i>clothes</i>	<i>Matching words with pictures</i>	6, 7, 8, 8, 10	5
<i>Apply</i>	Melengkapi kosakata <i>clothes</i> .	<i>Missing Letters</i>	11, 12, 13, 14, 15	5
<i>Analyze</i>	Menganalisis kosakata <i>clothes</i>	<i>Jumbled Words</i>	16, 17, 18, 19, 20	5
Jumlah Soal				20

Keterangan:

Setiap butir memiliki skor: 5

Maka jumlah total nilai: $20 \times 5 = 100$

Presentase = $\frac{\text{Jumlah nilai yang diperoleh}}{\text{Jumlah total nilai}} \times 100\%$

Jumlah total nilai

Data penelitian ini berasal dari data primer, yang dikumpulkan langsung dari lapangan atau berupa data asli dari objek yang diteliti guna mengumpulkan hasil pemahaman kosakata Bahasa Inggris peserta didik. Instrumen tes pada penelitian ini menggunakan uji validitas dan realibilitas. Validitas dan realibilitas diuji menggunakan perangkat lunak statistic. Pengujian diujicobakan pada 30 peserta didik di SD Negeri Larangan 1. Uji validitas bertujuan untuk mengukur validitas soal yang telah dibuat agar dapat melanjutkan penelitian dengan menggunakan instrumen yang telah valid dan terukur pada siswa yang menjadi sampel penelitian.

Tabel 4. Uji Validitas Instrumen Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris 30 Soal

No.	Validitas	Interpretasi	No.	Validitas	Interpretasi
1	0,408442428	VALID	16	0,406251066	VALID
2	0,314431114	DROP	17	0,408544660	VALID
3	0,406251066	VALID	18	0,305158136	DROP
4	0,365686409	VALID	19	0,476500472	VALID
5	0,441039972	VALID	20	0,247491855	DROP
6	0,397351655	VALID	21	0,370932042	VALID
7	0,409595130	VALID	22	0,247491855	DROP
8	0,340651875	DROP	23	0,468350019	VALID
9	0,375978736	VALID	24	0,355791959	DROP
10	0,352388721	DROP	25	0,567753125	VALID
11	0,389663465	VALID	26	-0,173770877	DROP
12	0,365686409	VALID	27	0,174110958	DROP
13	0,408442428	VALID	28	0,174110958	DROP
14	0,482869259	VALID	29	0,443203709	VALID
15	0,602089744	VALID	30	0,631640161	VALID

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 30 soal tes yang telah diujikan kepada peserta didik terdapat 10 soal yang dinyatakan tidak valid, yaitu soal nomor 2, 8, 10, 18, 20, 22, 24, 26, 27, 28 sehingga soal tersebut tidak digunakan. Instrumen penelitian soal yang akan digunakan pada penelitian adalah sebanyak 20 soal dengan kriteria valid. Setelah melakukan uji validitas pada 30 soal, maka langkah berikutnya ialah melakukan

uji realibilitas. Hasil uji realibilitas dengan menggunakan Kuder Richardson. Hasil uji realibilitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5. Uji Realibilitas Instrumen Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris

var	17,60938
Mean	13,12500
ρ (KR 20)	0,8003

Pada tabel diatas data yang diperoleh hasil koefisien realibilitas $0,8003 > 0,70$ hasil belajar memiliki realibilitas tinggi sehingga dapat disimpulkan bahwa soal sudah reliabel. Sesuai dengan variabel yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti melakukan penelitian dengan prosedur pengumpulan data melalui tes pemahaman kosakata Bahasa Inggris di SD Al Bayan khusus kelas IIIA dan IIIB. Pada kelas IIIA menggunakan media pembelajaran *Textbook*, sedangkan pada kelas IIIB menggunakan media pembelajaran *Gaming (Bingo)*. Data yang digunakan adalah variabel soal pemahaman kosakata Bahasa Inggris yang terdiri dari 20 butir soal pertanyaan.

Metode analisis yang digunakan adalah metode analisis deskripsi data atau disebut juga sebagai statistik deskriptif. Apabila data telah terkumpul, maka data tersebut dapat dideskripsikan atau digambarkan. Untuk analisis data yang digunakan adalah tes hasil pemahaman kosakata Bahasa Inggris yang diperoleh dari pengerjaan soal post-test. Peserta didik yang menggunakan media pembelajaran *Textbook* terdiri dari 16 peserta didik kelas IIIA dan 16 peserta didik kelas IIIB. Kelas yang menggunakan media pembelajaran *Gaming (Bingo)* terdiri dari 16 peserta didik kelas IIIA dan 16 peserta didik kelas IIIB.

Analisis yang digunakan untuk mengukur hasil pemahaman kosakata Bahasa Inggris diperoleh dari penilaian post-test kelas *Textbook* maupun *Gaming (Bingo)*. Tes hasil pemahaman kosakata terdiri dari 20 butir soal. Jika peserta didik menjawab benar mendapatkan skor 1 perbutir soal, sedangkan jawaban salah mendapatkan skor 0 perbutir soal. Hasil tes pemahaman kosakata Bahasa Inggris diolah melalui beberapa tahap, yaitu: 1) Membuat tabel skor tes peserta didik di kelas dengan penggunaan media pembelajaran *Textbook* dan *Gaming (Bingo)*. 2) Melakukan uji normalitas untuk mengetahui normal atau tidaknya data skor post-test. 3) Menguji homogenitas varians skor tes. 4) Melakukan uji perbedaan interaksi antara penggunaan media pembelajaran *Textbook* dan *Gaming (Bingo)* dan perbedaan usia peserta didik (kurang dan lebih dari sembilan tahun) terhadap hasil pemahaman kosakata Bahasa Inggris peserta didik dengan bantuan perangkat lunak statistika SPSS dengan *twoway analysis of variance (twoway Anova)* atau Anova dua jalur.

Hipotesis Statistika

- 1) $H_0 : \mu_{A1} - \mu_{A2} = 0$
 $H_0 : \mu_{A1} - \mu_{A2} \neq 0$
- 2) $H_0 : \mu_{B1} - \mu_{B2} = 0$
 $H_0 : \mu_{B1} - \mu_{B2} \neq 0$
- 3) $H_0 : \mu_{A1} - \mu_{A2} = 0$

$$H_0 : \mu_{A1} - \mu_{A2} > 0$$

$$4) H_0 : \mu_{A1} - \mu_{A2} = 0$$

$$H_0 : \mu_{A1} - \mu_{A2} < 0$$

$$5) H_0 : INT : A \times B = 0$$

$$H_0 : INT : A \times B \neq 0$$

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan frekuensi sebanyak 2 kali penggunaan media pembelajaran *Textbook* dan 2 kali penggunaan media pembelajaran *Gaming (Bingo)* diperoleh hasil penelitian sebagai berikut.

Terdapat perbedaan hasil pemahaman kosakata Bahasa Inggris kelompok peserta didik yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran *Textbook* dengan kelompok peserta didik yang diajar dengan penggunaan media pembelajaran *Gaming (Bingo)* dengan uji Anova yang diperoleh hasil $F_{hitung} > F_{Tabel}$ yaitu $7,932 > 4,001$ yang berarti terdapat perbedaan antara peserta didik yang diajar menggunakan media pembelajaran *Textbook* dengan peserta didik yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran *Gaming (Bingo)*.

Terdapat perbedaan hasil pemahaman kosakata Bahasa Inggris siswa yang dipersepsi usia kurang dari sembilan tahun dan usia lebih dari sembilan tahun yang telah dilakukan dengan uji Anova dengan diperoleh hasil $F_{hitung} > F_{Tabel}$ yaitu $13,183 > 4,001$ yang berarti terdapat perbedaan hasil pemahaman kosakata Bahasa Inggris antara peserta didik dengan kelompok usia kurang dari sembilan tahun dan lebih dari sembilan tahun.

Hasil pemahaman kosakata Bahasa Inggris kelompok peserta didik usia kurang dari sembilan tahun lebih tinggi bila diajar dengan penggunaan media *Gaming (Bingo)* hal tersebut dapat terlihat pada hasil post-test yang telah dilakukan. Dapat dilihat bahwa terdapat kenaikan yang signifikan saat menggunakan media *Gaming (Bingo)* pada pembelajaran.

Hasil pemahaman kosakata Bahasa Inggris kelompok peserta didik usia lebih dari sembilan tahun lebih tinggi bila diajar dengan penggunaan media *Gaming (Bingo)* hal tersebut dapat terlihat pada hasil post-test yang telah dilakukan. Dapat dilihat bahwa terdapat kenaikan yang signifikan saat menggunakan media *Gaming (Bingo)* pada pembelajaran. Terdapat pengaruh interaksi antara penggunaan media pembelajaran *Textbook* dan *Gaming (Bingo)* dengan peserta didik kelompok usia kurang dari sembilan tahun dan lebih dari sembilan tahun pada pemahaman kosakata Bahasa Inggris, akan tetapi hasilnya tidak signifikan dengan perolehan hasil uji Anova yakni $F_{hitung} > F_{Tabel}$ yaitu $0,720 > 4,001$.

Pembahasan

Tabel 6. Uji Anova Dua Jalur (Two Way Anova)

Sumber Keragaman (SK)	Jumlah Kuadrat (JK)	derajat bebas (db)	Kuadrat Tengah (KT)	F_{hitung}	F_{Tabel}	
Nilai Tengah Baris (Perbedaan Usia)	2.691,016	db = 2 - 1 = 1	2.691,016	7,932	4,001	7,077
Nilai Tengah Kolom (M. Pembelajaran)	4.472,266	db = 2 - 1 = 1	4.472,266	13,183	4,001	7,077

Interaksi _[BK]	244,141	db = 1 x 1 = 1	244,141	0,720	4,001	7,077
Galat	20.354,688	2 x 2 x 15 = 60	339,245			
Total	27.762,109	(2 x 2 x 16) - 1 = 63				

Perbedaan hasil pemahaman kosakata Bahasa Inggris antara kelompok yang diajarkan dengan media pembelajaran *Textbook* dengan *Gaming (Bingo)*.

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan pada Tabel 4.14, hasil menunjukkan bahwa $F_{hitung} > F_{Tabel}$ yaitu $7,932 > 4,001$ yang berarti terdapat perbedaan hasil pemahaman kosakata Bahasa Inggris yang signifikan antara kelompok peserta didik yang menggunakan media pembelajaran *Textbook* dengan media pembelajaran *Gaming (Bingo)*. Hal tersebut sesuai dengan manfaat media pembelajaran *Gaming (Bingo)* yang disampaikan oleh Duggan (2015) *Bingo* juga dapat menjadi permainan berbicara yang aktif, dinamis, dua arah, komunikatif, sifatnya berkelompok, melibatkan kemampuan kognitif, kemampuan berbahasa dan dapat bertukar informasi antar pemain. Sehingga *Bingo* dapat meningkatkan pemahaman peserta didik.

Perbedaan hasil pemahaman kosakata Bahasa Inggris antara peserta didik usia kurang dari sembilan dan lebih dari sembilan tahun.

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan, hasil menunjukkan bahwa $F_{hitung} > F_{Tabel}$ yaitu $7,932 > 4,001$ yang berarti terdapat perbedaan hasil pemahaman kosakata Bahasa Inggris yang signifikan antara kelompok peserta didik yang menggunakan media pembelajaran *Textbook* dengan media pembelajaran *Gaming (Bingo)*. Hal ini sesuai dengan pendapat Sari (2022) yaitu *bingo* sesuai untuk semua umur, dapat memotivasi siswa untuk mempelajari bagaimana cara bermainnya, digunakan untuk membantu siswa mengingat kosa-kata yang sulit untuk diingat, dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan dalam bekerjasama dengan orang lain, mengajak siswa untuk berpikir cepat, serta mempengaruhi siswa untuk menjadi lebih kreatif dan aktif.

Hasil pemahaman kosakata bahasa Inggris peserta didik usia kurang dari sembilan tahun lebih tinggi bila menggunakan media pembelajaran *Gaming (Bingo)*.

Tabel 7. Hasil Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris *Textbook* dan *Gaming (Bingo)* Pada Usia Kurang Dari Sembilan Tahun

Usia	<i>Textbook</i> (X ₁)	<i>Gaming</i> (X ₂)	X ₁ ²	X ₂ ²
Kurang K1	65	95	4.225	9.025
K2	80	70	6.400	4.900
K3	60	75	3.600	5.625
K4	50	85	2.500	7.225
K5	65	80	4.225	6.400
K6	70	85	4.900	7.225
K7	35	80	1.225	6.400
K8	40	45	1.600	2.025
K9	45	60	2.025	3.600
K10	35	65	1.225	4.225
K11	55	65	3.025	4.225
K12	40	75	1.600	5.625
K13	55	75	3.025	5.625

Pengaruh Media Pembelajaran (Bingo dan Textbook) dan Perbedaan Usia terhadap Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris

K14	60	75	3.600	5.625
K15	30	55	900	3.025
K16	45	75	2.025	5.625
Jumlah	830	1.160	46.100	86.400

Pada Tabel di atas, dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada pemahaman kosakata bahasa Inggris peserta didik usia kurang dari sembilan tahun dengan menggunakan media pembelajaran *Gaming (Bingo)*. Skor pemahaman kosakata bahasa Inggris yang diukur melalui post-test yaitu *Textbook* sebesar 830 dan *Gaming (Bingo)* sebesar 1160. Hal ini sejalan dengan teori Piaget dalam Santrock (2007: 245) mengidentifikasi tahapan perkembangan intelektual yang dilalui anak yaitu: a) tahap sensorik motor (*sensorymotor stage*) usia 0-2 tahun, b) tahap operasional (*preoperational stage*) usia 2-6 tahun, c) tahap operasional kongkrit (*concrete operational stage*) usia 7-11 atau 12 tahun, d) tahap operasional formal (*formal stage*) usia 11 atau 12 tahun ke atas. Penggunaan media pembelajaran *Gaming (Bingo)* dapat memaksimalkan proses pembelajaran karena kriteria peserta didik pada tahapan operasional kongkrit.

Hasil pemahaman kosakata bahasa Inggris peserta didik usia lebih dari sembilan tahun lebih tinggi bila menggunakan media pembelajaran *Textbook*.

Tabel 8. Hasil Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris *Textbook* dan *Gaming (Bingo)* Pada Usia Lebih Dari Sembilan Tahun

Usia	<i>Textbook</i> (X ₁)	<i>Gaming</i> (X ₂)	X ₁ ²	X ₂ ²	
Lebih	L1	90	90	8.100	8.100
	L2	75	100	5.625	10.000
	L3	75	85	5.625	7.225
	L4	70	95	4.900	9.025
	L5	85	90	7.225	8.100
	L6	70	90	4.900	8.100
	L7	65	85	4.225	7.225
	L8	65	80	4.225	6.400
	L9	60	95	3.600	9.025
	L10	75	80	5.625	6.400
	L11	60	80	3.600	6.400
	L12	85	70	7.225	4.900
	L13	55	85	3.025	7.225
	L14	75	100	5.625	10.000
	L15	95	80	9.025	6.400
	L16	60	85	3.600	7.225
Jumlah	1.100	1.305	82.550	114.525	

Pada Tabel diatas terdapat perbedaan hasil pemahaman kosakata bahasa Inggris peserta didik usia lebih dari sembilan tahun yang menggunakan media pembelajaran *Textbook*. Akan tetapi, perbedaan hasil yang diperoleh tidak signifikan dengan skor sebesar 1.100 untuk penggunaan media pembelajaran *Textbook* dan skor sebesar 1.305 untuk penggunaan media pembelajaran *Gaming (Bingo)*.

Temuan di atas menguatkan teori Daely (2020) bahwa kosakata (*vocabulary*) merupakan kumpulan kata yang dimiliki oleh suatu bahasa dan memberikan makna bila

kita menggunakan bahasa tersebut. Salah satu pemberian makna ialah dengan penggunaan media kongkrit seperti media pembelajaran *Gaming (Bingo)*.

Pengaruh interaksi antara penggunaan media pembelajaran (*Bingo* dan *Textbook*) dengan perbedaan usia terhadap hasil pemahaman kosakata bahasa Inggris

Perolehan hasil penelitian yang didapat setelah diukur dengan alat ukur statistik ialah $F_{hitung} > F_{Tabel}$ yaitu $0,720 > 4,001$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh interaksi akan tetapi tidak signifikan. Hal itu dapat terjadi karena daya belajar peserta didik tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran semata, namun pengaruh internal dan eksternal peserta didik, serta kesiapan menerima ilmu pengetahuan yang diberikan.

Sesuai dengan teori Sudjana (1989) ada dua faktor yang mempengaruhi proses belajar yaitu: 1) Faktor internal, yakni faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan. 2) Faktor eksternal, yakni faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Kesimpulan

Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan dalam pemahaman kosakata Bahasa Inggris pada siswa kelas III SD di Kecamatan Larangan antara yang diajarkan dengan media pembelajaran *Textbook* dan media pembelajaran *Bingo*. Siswa yang berusia kurang dari sembilan tahun menunjukkan pemahaman yang lebih baik saat diajarkan dengan media *Bingo*, sementara perbedaan usia juga mempengaruhi hasil belajar, di mana siswa di bawah sembilan tahun menunjukkan pemahaman yang lebih tinggi secara keseluruhan. Namun, interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan usia terhadap pemahaman kosakata tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan.

BIBLIOGRAFI

- Badudu, Y., & Zain, S. M. (1994). *Kamus umum bahasa Indonesia*. Pustaka Sinar Harapan.
- Daely, B. (2020). Kosakata Dan Tata Bahasa Dalam Wacana Bertema “Pembunuhan” Di Harian Pagi “Posmetro” Padang Edisi 2- 8 Mei 2013. *Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 8(3), 106–109.
- Dewi, R. (2020). Campur kode dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Rantepao. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 6(3), 432–441.
- Duggan, M. (2015). *Gaming and Gamers*. Pew Research Center: Internet. *Science & Tech*.
- Herlina, E. (2023). Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Dengan Menggunakan Model Problem Based Learning Terhadap Analytical Exposition Teks. *JGuruku: Jurnal Penelitian Guru*, 1(2), 556–563.
- Husaina, N., Alib, S. W., Baduc, H., Malabard, F., Umare, I., Kauf, M. E. W., Bayg, I.

- W., & Mamuh, R. (2022). *Strategi Kegiatan Literasi dengan Tema “Fun Learning” untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Bahasa Inggris pada Anak*. 1(2), 10–15.
- Imani, L. N., Dewanti, K. A., Pratanto, C., Wijayanti, A., & Nurjanah, A. (2023). UPAYA MENINGKATKAN ANTUSIAS BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Primary Edu*, 1(1), 11–18.
- Krissandi, A. D. S., Widharyanto, B., & Dewi, R. P. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk SD. *Bekasi: Media Maxima*.
- Lindawati, N. P., & Sengkey, F. (2017). Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris dengan Teknik Role Play pada Siswa Kelas X SMA Dwijendra Denpasar. *Jurnal Manajemen Pelayanan Hotel*, 1(1), 1–7.
- Moeliono, A. M., Lapoliwa, H., Alwi, H., & Sasangka, S. S. T. W. (2017). *Tata bahasa baku bahasa Indonesia*.
- Murdiyati, S. (2020). Peranan bahasa indonesia dalam membangun karakter generasi muda bangsa. *Educatif Journal of Education Research*, 2(3), 25–30.
- Rahmat, H., & Jannatin, M. (2018). Hubungan Gaya Mengajar Guru Dengan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris. *El Midad*, 10(2), 98–111.
- Reed, S., & Cappelle, B. (2006). *The Grammar of the English Tense System*. (No Title).
- Sari, N. N. K., Putra, P. B. A. A., & Christian, E. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Mobile Learning Tenses Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi: Jurnal Keilmuan Dan Aplikasi Bidang Teknik Informatika*, 13(2), 37–46.
- Sari, R. O. (2017). Efektivitas Permainan Bingo Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Hanzi Pinyin Bahasa Mandarin di SD Islam Program Khusus Muhammadiyah Delanggu Klaten. *Skripsi. Fakultas Bahasa Dan Seni. Universitas Negeri Semarang*.
- Sari, Y. G., Putra, B. E., Miranti, Y., & Setiawati, M. (2022). Hubungan peningkatan motivasi belajar siswa dengan penerapan kurikulum merdeka belajar kelas X DI SMA 1 IX Koto Sungai Lasi. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(4), 131–138.
- Sudjana, N., & Suryana, H. (1989). *Cara belajar siswa aktif dalam proses belajar mengajar*. Sinar baru.

Copyright holder:

Hana Nurwahidah Sudrajat, Firmanul Catur Wibowo, Juhana, Yus Alvar Saabighoot (2024)

First publication right:

Syntax Admiration

This article is licensed under:

