



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BINGO BENTO 3 x 3 UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN SPEAKING PADA KELAS 2

Iftita Azzahra Salsabilla^{1*}, Ulhaq Zuhdi¹

^{1*,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya

Article Info

Dikirim 6 Mei 2025

Revisi 19 Mei 2025

Diterima 26 Mei 2025

Abstract

This study aims to develop a learning media called *Bingo Bento* to improve speaking skills of second-grade elementary students. The media was designed to address the lack of student confidence and limited opportunities to practice English speaking in elementary. The research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate). The research subjects were second-grade students at SDN Kejawan Putih 1/234 Surabaya. Data were collected through expert validation sheets, pre-tests and post-tests, and practicality questionnaire. The validation results indicated the media was highly valid, with scores of 95.8% for media and 90.6% for subject content. Implementation was carried out in two stages: small-scale and large-scale. Effectiveness measured by N-Gain scores showed moderate improvement (0.481) in the small-scale trial and (0.791) in the large-scale trial. The media was considered very practical by teachers (93.75%) and practical by students (73.93%). The study concludes that *Bingo Bento* is valid, practical, and effective for enhancing English-speaking skills in second-grade students through fun and interactive learning experiences.

Kata kunci:

Bahasa Inggris, Bingo Bento, Konstruktivisme, Media Pembelajaran,

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Bingo Bento guna meningkatkan kemampuan speaking peserta didik kelas II SD. Media ini dirancang untuk mengatasi rendahnya kepercayaan diri dan keterbatasan praktik berbicara Bahasa Inggris di kelas rendah. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate). Subjek penelitian adalah peserta didik kelas II SDN Kejawan Putih 1/234 Surabaya. Data dikumpulkan melalui validasi ahli, pre-test dan post-test, serta angket kepraktisan. Hasil validasi menunjukkan bahwa media tergolong sangat valid dengan skor 95,8% oleh ahli media dan 90,6% oleh ahli materi. Implementasi dilakukan dalam dua tahap: skala kecil dan skala besar. Hasil uji keefektifan melalui N-Gain menunjukkan peningkatan kemampuan speaking dalam kategori sedang (0,481) pada skala kecil dan tinggi (0,791) pada skala besar. Media dinilai sangat praktis oleh guru (93,75%) dan praktis oleh peserta didik (73,93%). Penelitian ini menyimpulkan bahwa media *Bingo Bento* valid, praktis, dan efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan speaking peserta didik kelas II SD dalam suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif.

This is an open-access article under the [CC BY-SA](#) license.



Penulis Korespondensi:

*Ifिता Azzahra Salsabilla

*iftita.21088@mhs.unesa.ac.id

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris telah menjadi bahasa ibu bagi lebih dari 400 juta orang di dunia pada tahun 2006 dalam buku “*English Worldwide*” (Sasmita, dkk., 2023). Bahasa Inggris digunakan sebagai alat komunikasi antarbangsa di seluruh dunia. Di Indonesia, penggunaan Bahasa Inggris semakin umum dalam kehidupan sehari-hari, baik di bidang pendidikan maupun di lingkungan pekerjaan. Bahkan, Bahasa Inggris telah diterapkan sebagai bahasa kedua dalam muatan lokal sejak diberlakukannya Kurikulum 1994.

Pada sektor pendidikan, penting bagi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berbahasa Inggris guna menjawab tantangan global. Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan ini adalah dengan mempelajari Bahasa Inggris sejak dini. Pengajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar penting karena pada usia ini, peserta didik lebih mudah menyerap bahasa (Maili, 2018). Hal ini didasarkan pada teori Piaget, bahwa peserta didik berada di fase operasional konkrit dengan kisaran usia 7-11 tahun (Dhea, dkk., 2024). Selain itu, banyak Sekolah Dasar yang mulai mengajarkan Bahasa Inggris sejak dini untuk mendukung penggunaan teknologi (Putranti, dkk., 2019).

Pada kelas rendah sekolah dasar, keterampilan dasar Bahasa Inggris yang diajarkan adalah *listening* dan *speaking* (Gengu, 2024). Salah satu keterampilan yang diajarkan pada kelas II adalah *speaking*. Keterampilan *speaking* merupakan modal penting bagi peserta didik untuk berkomunikasi secara aktif. Berdasarkan rumusan Capaian Pembelajaran (CP) fase A Kurikulum Merdeka, Peserta didik kelas II pada keterampilan *speaking* diharapkan mampu menggunakan Bahasa Inggris sederhana untuk berinteraksi dalam situasi sosial dan kelas. Materi yang berkaitan dengan keterampilan *speaking* di kelas II adalah materi *Yummy Fried Chicken*. Materi ini membahas tentang macam-macam makanan dan minuman yang sering ditemui peserta didik. Materi *Yummy Fried Chicken* penting untuk dipelajari karena berkaitan erat dengan kebutuhan sehari-hari peserta didik.

Pembelajaran bahasa Inggris sebaiknya dirancang sedemikian rupa agar mampu menarik perhatian peserta didik dan memotivasi mereka untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran (Adini, dkk., 2023). Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris masih menghadapi berbagai kendala. Banyak peserta didik menganggap mata pelajaran ini sulit dan membosankan, yang sebagian besar disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang kurang bervariasi, seperti metode ceramah, kegiatan menyalin dari papan tulis, serta latihan soal yang bersifat monoton (Airlanda, 2021). Metode tersebut cenderung tidak mendukung pengembangan keterampilan berbahasa secara menyeluruh, terutama dalam aspek berbicara (*speaking*).

Pada buku peserta didik kelas II menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang tersedia kurang memberikan ruang bagi peserta didik untuk berlatih berbicara secara aktif dan berinteraksi menggunakan bahasa Inggris. Akibatnya, kemampuan berbicara peserta didik tidak berkembang secara optimal. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih komunikatif dan menyenangkan, yang dapat memberikan lebih banyak kesempatan bagi peserta didik untuk terlibat aktif dalam praktik berbicara. Latihan yang bersifat berkelanjutan dan berorientasi pada pembentukan kepercayaan diri sangat diperlukan sejak dini, agar peserta didik terbiasa dan tidak merasa canggung dalam menggunakan bahasa Inggris (Munisah, 2017).

Untuk meningkatkan kemampuan *speaking* peserta didik, penggunaan media pembelajaran dapat menjadi salah satu pendekatan yang efektif dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Media pembelajaran adalah sarana atau sumber belajar yang berisi materi instruksional di sekitar peserta didik untuk mendorong motivasi dan rangsangan dalam proses belajar (Shoimah, 2020). Penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan *speaking* telah dibuktikan oleh beberapa penelitian terdahulu. Misalnya media audio-visual seperti *PowerPoint* interaktif dan media *flash card* terbukti dapat meningkatkan kemampuan *speaking*. (Akmal, dkk., 2022; Nurcahyani, 2020)

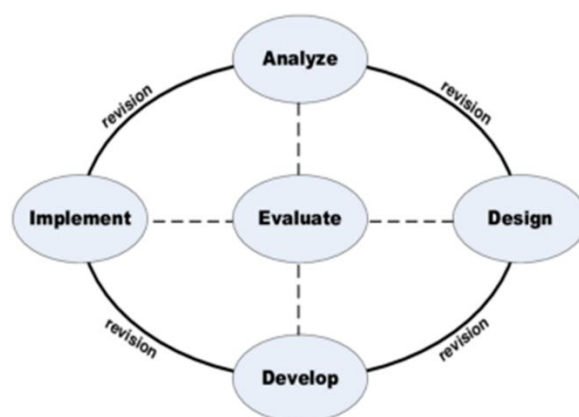
Berdasarkan uraian permasalahan diatas, peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran Bingo Bento. Bingo Bento adalah media pembelajaran konkret berbasis permainan yang mengombinasikan konsep permainan Bingo dengan tema makanan (Bento). Bingo Bento memberikan peserta didik kesempatan dalam berbicara Bahasa Inggris secara interaktif dengan teman sekelas.

Sesuai dengan prinsip utama dalam teori Konstruktivisme Vygotsky, Media Bingo Bento berfungsi sebagai pemberi bantuan atau *scaffolding* dalam pembelajaran bahasa Inggris, khususnya kemampuan *speaking*. Permainan ini memberikan konteks yang menyenangkan dan aman bagi peserta didik untuk mempraktikkan kosakata makanan dan minuman dalam bahasa Inggris. Dalam proses bermain, peserta didik saling memberi contoh, menanggapi, dan mempraktikkan bahasa Inggris, yang secara tidak langsung membangun keterampilan berbicara mereka melalui interaksi sosial. Selain itu, didukung prinsip Experiential Learning Kolb bahwa pembelajaran harus bersifat aktif, menarik, dan terhubung dengan pengalaman peserta didik (Saprianti et al., 2023). Media ini dirancang untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik dalam suasana yang interaktif, kontekstual, dan menyenangkan.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media Bingo Bento dalam aspek kevalidan, keefektifan dan kepraktisan dalam meningkatkan kemampuan *speaking* peserta didik kelas II SD. Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada pengembangan media pembelajaran Bahasa Inggris bagi peserta didik di sekolah dasar.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Model yang digunakan pada penelitian ini adalah model ADDIE. Tahapan dalam model ADDIE tersusun sesuai dengan akronimnya, yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), *Implement* (implementasi), dan *Evaluate* (evaluasi).



Gambar 1. Bagan ADDIE

Sumber: Branch (2009)

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas II-A SDN Kejawan Putih 1/234 Surabaya. Berdasarkan wawancara dan observasi dengan guru bahasa Inggris, kemampuan *speaking* peserta didik masih kurang serta tingkat kepercayaan diri peserta didik saat berlatih *speaking* masih rendah. Peserta didik cenderung malu dan perlu dituntun saat mengucapkan kosakata bahasa Inggris. Oleh karena itu, peneliti memilih 6 peserta didik kelas II-A dan 20 peserta didik kelas II-B SDN Kejawan Putih 1/234 Surabaya sebagai subjek penelitian.

Data dikumpulkan melalui tiga instrumen yaitu, lembar validasi ahli media dan materi, soal *pre-test* dan *post-test*, serta angket kepraktisan media bagi peserta didik dan guru. Validator ahli media dan materi merupakan dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Negeri Surabaya yang memahami Capaian Pembelajaran Fase A Kurikulum Merdeka dan memahami prinsip media edukatif untuk peserta didik SD. Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif yang dijabarkan secara deskriptif. Data kualitatif merupakan saran pada lembar validasi. Sedangkan data kuantitatif meliputi skor kevalidan pada lembar validasi, angket keefektifan media, dan presentase peningkatan nilai *pre-test* pada *post-test*.

Saran pada lembar validasi dianalisis menggunakan lima strategi, yaitu menghubungkan data, memisahkan kategori hasil data, mengadopsi pendekatan sistematis, menetapkan argument pendukung, dan menghapus materi yang tidak relevan (Haki, dkk., 2024).

Skor kevalidan media dinilai berdasarkan hasil lembar validasi oleh ahli media dan materi. Media Bingo Bento dikatakan valid apabila persentase skor kevalidan mencapai lebih dari 61%. Keefektifan media Bingo Bento dinilai dari peningkatan nilai hasil belajar peserta didik pada *pre-test* dan *post-test*. Kemudian nilai tersebut dianalisis satu-satu menggunakan uji N-Gain yang dikategorikan terdapat peningkatan bila skor mencapai lebih dari sama dengan 0,00. Skor kepraktisan media dinilai berdasarkan hasil angket kepraktisan bagi peserta didik dan guru. Media Bingo Bento dapat dikatakan praktis jika persentase skor kepraktisan mencapai lebih dari 61%.

HASIL

Pengembangan media Bingo Bento berdasarkan model ADDIE yaitu *Analyzee*, *Design*, *Develop*, *Implement*, dan *Evaluate*. Evaluasi akan dilakukan pada setiap tahapan

model ADDIE pada penelitian ini. Tahap analisis ini meliputi identifikasi permasalahan di lapangan, kajian terhadap materi ajar, analisis kebutuhan pembelajaran, dan evaluasi awal terhadap metode yang digunakan.

Analisis lapangan dilakukan dengan pra-wawancara dan observasi pada kelas 2 di SDN Kejawan Putih 1 Surabaya. Peneliti menemukan selama pembelajaran peserta didik beranggapan bahwa Mata Pelajaran Bahasa Inggris merupakan pelajaran yang susah. Kosakata dalam Bahasa Inggris kurang familiar di keseharian peserta didik. Metode yang digunakan adalah metode monoton seperti ceramah, menulis ulang di papan tulis, dan mengerjakan Latihan soal tertulis. Guru jarang menggunakan media untuk membantu pembelajaran. Selain itu, peneliti menemukan bahwa buku paket mata Pelajaran Bahasa Inggris kurang memberikan kesempatan peserta didik untuk berbicara secara aktif dalam Bahasa Inggris. Kegiatan *speaking* yang ada pada buku paket hanya pada tahap pengenalan kosakata baru yang dimana peserta didik diminta untuk mengulang kosakata yang telah diucapkan oleh guru. Minimnya kesempatan untuk berlatih berbicara dalam Bahasa Inggris membuat peserta didik kurang percaya diri dalam berbicara.

Analisis kebutuhan hadir berdasarkan analisis materi dan lapangan yang telah dilakukan. Peneliti menentukan bahwa diperlukannya media pembelajaran untuk membantu peserta didik meningkatkan kepercayaan diri dan keterampilan berbicara dalam Bahasa Inggris. Evaluasi pada tahap ini adalah peneliti memutuskan mengembangkan media Bingo Bento untuk menjawab analisis diatas.

Tahap desain media Bingo Bento meliputi perancangan materi, media, dan evaluasi. Materi yang dirancang berfokus pada kosakata makanan dan minuman, seperti *fried chicken*, *ice cream*, dan *tea*, serta penggunaan kalimat "I like..." dan "I don't like...". Media dirancang menggunakan Canva dan terdiri atas tiga komponen: bingkai bingo dari kayu, kepingan bergambar untuk mengenalkan kosakata, dan kotak bento berbahan plastik sebagai wadah penyimpanan. Evaluasi menunjukkan bahwa media ini edukatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas II SD. Saran perbaikan mencakup penambahan petunjuk penggunaan visual agar peserta didik dapat bermain secara mandiri. Desain akhir diharapkan mendukung pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya keterampilan berbicara.

Tahap pengembangan meliputi pengembangan media Bingo Bento, pengembangan instrumen penelitian, dan evaluasi. Proses pengembangan media Bingo Bento dimulai

dengan pengadaan bahan seperti kayu pinus, triplex, stiker, kotak plastik PP5, dan petunjuk penggunaan. Komponen media dirakit secara manual sesuai spesifikasi desain. Selanjutnya peneliti mengembangkan instrumen penelitian berupa modul ajar, angket kepraktisan untuk peserta didik dan guru, serta lembar pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan kemampuan berbicara peserta didik. Evaluasi pada tahap ini adalah uji validasi oleh ahli media dan materi. Media Bingo Bento dinyatakan *sangat valid* (95,8%) dengan saran untuk memperkuat bingkai dan meningkatkan kualitas gambar. Materi divalidasi dengan hasil *sangat valid* (90,6%) tanpa revisi. Modul ajar dan lembar tes memperoleh kategori *valid* (75% dan 80%), dengan revisi pada instruksi lisan. Angket kepraktisan bagi peserta didik dan guru divalidasi dengan hasil *valid* (80%) dan *sangat valid* (85%), disertai penyederhanaan bahasa agar sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik kelas II. Dengan hasil ini, media Bingo Bento dinyatakan layak untuk dilanjutkan ke tahap implementasi di kelas.

Tahap implementasi dilakukan setelah media dan instrumen dinyatakan valid, bertempat di SDN Kejawan Putih, Surabaya, pada 14–16 Mei 2025. Subjek terdiri dari peserta didik kelas II-A dan II-B, dan kegiatan dibagi menjadi dua tahap, yaitu skala kecil dan skala besar. Implementasi skala kecil bertujuan untuk mengidentifikasi potensi kendala serta mengevaluasi kelancaran pelaksanaan pembelajaran menggunakan media Bingo Bento sebelum diterapkan dalam skala yang lebih luas.

Implementasi Skala Kecil dilaksanakan pada 14 Mei 2025 di kelas II-B dengan enam peserta didik. Kegiatan meliputi *pre-test*, pengenalan materi dan media “Bingo Bento”, permainan pasangan, pengerjaan LKPD, *post-test*, serta pengisian angket kepraktisan bagi peserta didik.



Gambar 2. Implementasi Skala Kecil

Hasil keefektifan media Bingo Bento pada implementasi skala kecil diperoleh dari hasil peningkatan *pre-test* dan *post-test* yang dianalisis dengan uji N-Gain. Berdasarkan hasil rata-rata N-Gain mendapatkan hasil 0,481 yang menunjukkan bahwa tingkat kepraktisan media Bingo Bento pada implementasi skala kecil termasuk dalam kategori “Sedang” karena nilai $0,3 \leq g < 0,7$. Hasil kepraktisan media Bingo Bento diperoleh dari persentase rata-rata skor angket kepraktisan bagi peserta didik. Berdasarkan hasil perhitungan, menunjukkan bahwa media Bingo Bento memiliki skor kepraktisan yang berkategori “Sangat Praktis” dengan skor 95,25%. Evaluasi yang peneliti dapatkan dari implementasi ini adalah urutan kegiatan perlu disesuaikan karena peserta didik kurang fokus saat mengerjakan LKPD setelah bermain.

Implementasi skala besar dilaksanakan pada 15–16 Mei 2025 di kelas II-A dengan 20 peserta didik. Kegiatan hari pertama yaitu pengerjaan lembar *pre-test*, pengenalan materi, dan pengerjaan LKPD. Selanjutnya, kelas ditutup dan kegiatan penelitian kembali pada keesokan harinya.



Gambar 3. Implementasi Skala Besar Hari Pertama

Pada hari kedua, implementasi dilaksanakan dengan *review* materi, penggunaan media Bingo Bento, pengisian lembar *post-test*, dan pengisian angket kepraktisan.



Gambar 4. Implementasi Skala Besar Hari Kedua

Hasil keefektifan media Bingo Bento pada implementasi skala besar memperoleh hasil rata-rata N-Gain 0,791 yang menunjukkan bahwa tingkat kepraktisan media Bingo Bento pada implementasi skala besar termasuk dalam kategori “Tinggi” karena nilai $g \geq 0.71$. Hasil kepraktisan media Bingo Bento bagi peserta didik menunjukkan skor 73,93% dengan kategori “Praktis”. Sedangkan hasil angket kepraktisan bagi guru memiliki skor kepraktisan yang berkategori “Sangat Praktis” dengan skor 93,75%.

PEMBAHASAN

Media Bingo Bento merupakan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan speaking peserta didik kelas II Sekolah Dasar, khususnya pada materi “*Yummy Fried Chicken*”. Media ini dirancang untuk membantu peserta didik dalam mengenal dan mengucapkan kosakata makanan dan minuman dalam Bahasa Inggris secara menyenangkan melalui aktivitas bermain.

Latar belakang pengembangan media ini didasarkan pada temuan awal di SDN Kejawan Putih 1/234 Surabaya, di mana keterampilan berbicara Bahasa Inggris peserta didik masih tergolong rendah. Situasi ini mendorong peneliti untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan mendorong partisipasi aktif peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Gagné yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari lingkungan belajar yang dapat merangsang minat dan perhatian peserta didik (Sadiman, dkk. 2008). Melalui penggunaan media Bingo Bento, diharapkan peserta didik tidak hanya memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga mampu meningkatkan keterampilan berbicara secara bertahap dan alami dalam konteks yang dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Pengembangan media Bingo Bento dilakukan dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan utama: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* (Rustamana, dkk., 2024). Dari hasil analisis, ditemukan bahwa peserta didik memerlukan media pembelajaran yang bersifat interaktif dan kontekstual untuk mendorong kemampuan *speaking*. Selain itu, mereka juga membutuhkan media yang mampu membangun kepercayaan diri dalam berbicara Bahasa Inggris secara aktif dan interaktif.

Temuan tersebut diperkuat oleh teori konstruktivisme, yang menyatakan bahwa peserta didik membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman nyata dan interaksi dengan lingkungan sekitarnya (Putri, dkk., 2023). Dalam pendekatan konstruktivisme, pengetahuan dibangun oleh peserta didik melalui proses berpikir aktif, eksplorasi, dan refleksi, bukan sekadar ditransfer dari guru (Vygotsky, 1978). Sesuai prinsip teori Konstruktivisme Vygotsky, media *Bingo Bento* berperan sebagai *scaffolding* yang membantu peserta didik mengembangkan kemampuan *speaking* dan prinsip teori Experiential Learning Kolb yang pembelajaran harus bersifat aktif, menarik, dan terhubung dengan pengalaman peserta didik.

Pengembangan media *Bingo Bento* memperoleh persentase skor validasi oleh ahli media sebesar 95,8%, sedangkan validasi oleh ahli materi mencapai 90,6%, yang keduanya masuk dalam kategori “Sangat Valid”. Sejalan dengan penelitian sebelumnya dimana media pembelajaran seperti *flash card* dan PPT interaktif terbukti meningkatkan kemampuan speaking peserta didik (Nurchayani, 2020; Akmal, dkk., 2022).

Implementasi dilakukan dalam dua skala, yakni skala kecil dan skala besar. Implementasi skala kecil dilaksanakan bersama enam peserta didik kelas II-B untuk mengidentifikasi potensi kendala dan menyesuaikan pelaksanaan pembelajaran. Selanjutnya, implementasi skala besar dilaksanakan bersama 20 peserta didik kelas II-A. Kegiatan implementasi mencakup pemberian pre-test, penggunaan media dalam pembelajaran, post-test, serta pengisian angket keefektifan oleh peserta didik dan guru. Hasil implementasi skala besar memperoleh hasil rata-rata N-Gain 0,791 yang termasuk dalam kategori “Tinggi” karena nilai $g \geq 0.71$. Hasil kepraktisan media *Bingo Bento* bagi peserta didik menunjukkan skor 73,93% dengan kategori “Praktis”. Sedangkan hasil angket kepraktisan bagi guru memiliki skor kepraktisan yang berkategori “Sangat Praktis” dengan skor 93,75%.

Secara keseluruhan, media *Bingo Bento* dinilai layak, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat Sekolah Dasar. Media ini tidak hanya mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara kognitif, tetapi juga mampu membangun kepercayaan diri peserta didik dalam berkomunikasi secara lisan melalui pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

SIMPULAN

Pengembangan media Bingo Bento dilandasi oleh rendahnya kemampuan *speaking* peserta didik kelas II di SDN Kejawan Putih 1/234 Surabaya. Pengembangan media Bingo Bento berguna untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kontekstual, dan mampu mendorong kepercayaan diri peserta didik dalam berbicara Bahasa Inggris. Pengembangan media Bingo Bento dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Pada aspek kevalidan media memperoleh skor sebesar 95,8% dengan kategori "Sangat Valid". Dari aspek kepraktisan, media dinilai "Praktis" dengan persentase 73,93% oleh peserta didik dan "Sangat Praktis" dengan persentase 93,75% oleh guru. Aspek keefektifan memperoleh skor rata-rata uji N-Gain 0,791 dengan kategori "Tinggi". Hal ini membuktikan bahwa media Bingo Bento efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas II Sekolah Dasar.

Secara keseluruhan, media pembelajaran Bingo Bento terbukti valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris materi *Yummy Fried Chicken*. Media ini mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, membangun kepercayaan diri, serta memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan kontekstual.

Bagi penelitian selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan media Bingo Bento dengan bahan yang lebih murah dan ramah lingkungan agar lebih efisien secara biaya. Selain itu, media ini dapat dikembangkan untuk materi Bahasa Inggris lainnya di kelas rendah maupun kelas tinggi. Peneliti juga dapat mengembangkan versi digital Bingo Bento untuk memanfaatkan teknologi dan memperluas jangkauan penggunaan media ini. Keberhasilan pengembangan media ini diharapkan dapat menjadi motivasi bagi para pendidik untuk terus berinovasi dalam menciptakan media pembelajaran Bahasa Inggris yang menarik dan efektif.

REFERENCE

- Adini, P., Puspita, R., Hasan, N., & Tangerang, U. M. (2023). Analisis Peran Guru Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Membaca Peserta didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas II Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(2), 3556–3561.
- Airlanda, G. S. (2021). *Jurnal basicedu*. 5(6), 5712–5721.
- Akmal, A., Harahap, I. R., & Sirait, Z. (2022). Pelatihan Media Audio - Visual dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Bagi Guru Majdah Al - Fayyadh Islamic School. *Jurnal Pemberdayaan Sosial Dan Teknologi Masyarakat*, 1(2), 209. <https://doi.org/10.54314/jpstm.v1i2.819>
- Dhea Ayu Alifvia, Muhammad Arief Budiman, Muhammad Arief Budiman, & Choirul Huda. (2024). Penerapan Model Pembelajaran PBL (Problem Based Learning) Berbantu Media Flashcard Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VI SD Kusuma Bhakti. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 10(1), 182–195. <https://doi.org/10.30605/onoma.v10i1.3164>
- Gengu, E. (2024). Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Dan Mendengar Pada Peserta didik Kelas 2 Sd Di Sdk Jerebuu. *Jurnal Analisis Pendidikan Sosial (JAPS)*, 1(5), 24–28.
- Haki, U., Prahastiwi, E. D., & Selatan, U. T. (2024). Strategi Pengumpulan dan Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif Pendidikan. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pendidikan*, 3(1), 1–19. <https://doi.org/10.46306/jurinotep.v3i1.67>
- Maili, S. N. (2018). Bahasa Inggris Pada Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Unsika*, 6(1), 23–28.
- Munisah, E. (2017). Peningkatan kemampuan bahasa Inggris peserta didik sekolah dasar melalui program teras belajar. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 6(1), 51–66.
- Nurchayani, A. (2020). *PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA INGGRIS MELALUI MEDIA FLASH CARD PESERTA DIDIK KELAS 3 SDN PUTAT 02, GEGER, MADIUN TAHUN AJARAN 2019/2020*. 8(75), 147–154.
- Putranti, B. E., Ambawani, S., & Mesin, J. T. (2019). Pentingnya Belajar Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Sekolah Dasar Di Lingkungan Rt 37 Rw 13 Kelurahan Giwangan Kecamatan Umbulharjo. *Jurnal Dharma Bakti-LPPM IST AKPRIND Yogyakarta*, 2(2), 177–183.

- Rustamana, A., Hasna Sahl, K., Ardianti, D., Hisyam, A., Solihin, S., Sultan, U., Tirtayasa, A., Raya, J., No, C., & Banten, S. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(3), 60–69.
- Sasmita Hakiim, D., Rosnaningsih, A., & Magdalena, I. (2023). Analisis Pembelajaran Bahasa Inggris Materi Self Introduction Dengan Menggunakan Song Dan Ice Breaking Kelas 2 Sd Di Sdn Sukaharja 2. *Berajah Journal*, 3(1), 179–190. <https://doi.org/10.47353/bj.v3i1.210>
- Shoimah, R. N. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Konkrit Untuk Meningkatkan Aktifitas Belajar Dan Pemahaman Konsep Pecahan Mata Pelajaran Matematika Peserta didik Kelas Iii Mi Ma'Arif Nu Sukodadi-Lamongan. *MIDA : Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 3(1), 1–18. <https://doi.org/10.52166/mida.v3i1.1836>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard.