

## Pengaruh Media Pembelajaran *Foods And Drinks Games* terhadap Kemampuan Pelafalan Bahasa Inggris Siswa Kelas V

Leviana Purnamasari<sup>1</sup>, Aah Ahmad Syahid<sup>2</sup>, J. Julia<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia

e-mail: [leviana.purnamasari@upi.edu](mailto:leviana.purnamasari@upi.edu)<sup>1</sup>, [syahid@upi.edu](mailto:syahid@upi.edu)<sup>2</sup>, [juli@upi.edu](mailto:juli@upi.edu)<sup>3</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media *Foods and Drinks Games* terhadap kemampuan pelafalan Bahasa Inggris siswa kelas V. Metode penelitian yang digunakan adalah quasi-eksperimental dengan desain pretest-posttest nonequivalent control group. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media *Foods and Drinks Games* dan kelas kontrol yang menggunakan media konvensional berupa *flash card*. Data diperoleh melalui tes kemampuan pelafalan sebelum dan setelah perlakuan, yang dianalisis menggunakan uji gain dan uji beda rata-rata. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan pada kemampuan pelafalan siswa di kedua kelas, namun kelas eksperimen menunjukkan hasil yang lebih tinggi, dengan nilai rata-rata *posttest* sebesar 86,96 dibandingkan dengan kelas kontrol sebesar 71,48. Temuan ini mengindikasikan bahwa media *Foods and Drinks Games* lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan pelafalan Bahasa Inggris. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi siswa, dan memberikan umpan balik langsung.

**Kata kunci:** *Foods and Drinks Games, Pelafalan Bahasa Inggris, Media Pembelajaran*

### Abstract

This study aims to analyze the impact of using the *Foods and Drinks Games* media on the English pronunciation skills of fifth-grade students. The research employed a quasi-experimental method with a pretest-posttest nonequivalent control group design. The sample consisted of two classes: the experimental class, which utilized the *Foods and Drinks Games* media, and the control class, which employed conventional media such as flashcards. Data were collected through pronunciation tests conducted before and after the treatment and analyzed using gain tests and mean difference tests. The results showed a significant improvement in students' pronunciation skills in both classes, with the experimental class achieving a higher average *posttest* score of 86.96 compared to 71.48 in the control class. These findings indicate that *Foods and Drinks Games* is more effective in enhancing English pronunciation skills. The media fosters an enjoyable learning atmosphere, increases student motivation, and provides immediate feedback.

**Keywords :** *Foods and Drinks Games, English Pronunciation, Learning Media*

### PENDAHULUAN

Bahasa memiliki peran penting sebagai sarana komunikasi yang memungkinkan seseorang menyampaikan ide dan pendapat. Dalam konteks global, Bahasa Inggris telah menjadi bahasa internasional utama yang digunakan di berbagai bidang seperti ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan bisnis. Penguasaan Bahasa Inggris, khususnya kemampuan pelafalan, menjadi keterampilan penting bagi generasi muda untuk menghadapi tantangan global. Namun, pelafalan sering menjadi tantangan bagi banyak pelajar di Indonesia karena kurangnya media pembelajaran yang efektif serta dominasi metode konvensional dalam pengajaran di sekolah dasar. Berangkat dari pernyataan tersebut yang menyatakan bahwa pelafalan (*pronunciation*) menjadi kunci dalam hal berbicara (*speaking*) dan mendengarkan (*listening*). Terdapat beberapa faktor yang menyebabkan kurangnya latihan berbicara dan mendengarkan, seperti kurangnya rasa percaya diri, ketiadaan

contoh penutur asli yang baik, serta ketergantungan yang terlalu besar terhadap metode pengajaran konvensional (Hwang dkk 2014; Munandar, 2023).

Media pembelajaran merupakan alat atau sarana untuk menyampaikan materi agar proses belajar lebih menyenangkan dan efektif, serta mempermudah pemahaman siswa (Wati & Nugraha, 2020). Dalam era digital, teknologi memegang peran penting sebagai media pembelajaran yang intelektual, memotivasi, dan mendukung pembelajaran mandiri (Susanto dkk, 2024).. Media berbasis teknologi, seperti aplikasi permainan (*games*), mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam belajar. Pada era Abad 21, teknologi pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan aksesibilitas, interaktivitas, personalisasi, kolaborasi, dan keterampilan digital, serta menyediakan inovasi untuk mempermudah pencapaian tujuan pendidikan (Said, 2023; Salsabila dkk., 2020). Zahwa & Syafi'i (2022) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki lima fungsi utama dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai sumber belajar, fungsi semantik, fungsi manipulatif, fungsi psikologis, dan fungsi sosio-kultural. Seechaliao (2024) menambahkan bahwa media pembelajaran harus relevan dengan tujuan, sesuai kebutuhan, mutakhir, menarik, mudah dipahami, dan mudah diakses.

Pembelajaran Bahasa Inggris bertujuan meningkatkan kemampuan komunikasi siswa untuk berpartisipasi dalam interaksi global. Menurut (Abshari dkk 2023), Bahasa Inggris terdiri dari delapan kelas kata: *noun* (kata benda), *pronoun* (kata ganti), *verb* (kata kerja), *adjective* (kata sifat), *adverb* (kata keterangan), *preposition* (kata depan), *conjunction* (kata hubung), dan *interjection* (kata seru). Tujuan utama dari pembelajaran Bahasa Inggris adalah untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa agar dapat berpartisipasi dalam interaksi global. Pembelajaran Bahasa Inggris mencakup empat keterampilan dasar: *reading* dan *listening* untuk menerima informasi, serta *speaking* dan *writing* untuk mengolah kata-kata guna komunikasi. Pelafalan menjadi komponen penting karena memengaruhi kejelasan komunikasi, kepercayaan diri, serta kemampuan memahami dan berbicara dalam Bahasa Inggris secara efektif (Nuresa dkk 2023). Dengan demikian, pelafalan yang baik tidak hanya meningkatkan kemampuan berbicara siswa, tetapi juga kemampuan mendengarkan dan memahami bahasa Inggris secara keseluruhan.

Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dapat memberikan dampak positif terhadap kemampuan berbahasa siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Premana dkk., (2021) menunjukkan bahwa peran penggunaan video blog sebagai salah satu media pembelajaran bahasa berbasis teknologi dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran Bahasa Inggris dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman dan kemampuan bahasa siswa. Selain itu, studi oleh Abdullah dkk (2021) mengungkapkan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif di sekolah dasar dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan kosakata dasar Bahasa Inggris. Penelitian ini menyoroti pentingnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran bahasa untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar mereka. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Inggris tidak hanya memberikan pengalaman yang berbeda, tetapi juga membuat siswa lebih bersemangat dan terlibat aktif dalam setiap sesi belajar.

Seiring perkembangan teknologi, media pembelajaran interaktif seperti aplikasi *Foods and Drinks Games* (FAD Games) menjadi solusi potensial untuk mengatasi masalah ini. Aplikasi ini dirancang untuk memanfaatkan tema makanan dan minuman yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga dapat memberikan konteks yang relevan dalam pembelajaran. Selain itu, FAD Games menawarkan fleksibilitas dengan memungkinkan siswa berlatih secara mandiri di luar kelas, sekaligus menyediakan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan. Hal ini menjadikan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai alternatif yang dapat mendorong keterlibatan siswa dalam proses belajar dan membantu meningkatkan kemampuan pelafalan mereka secara lebih efektif.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, peneliti akan melaksanakan penelitian terkait penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Android. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu "Bagaimanakah pengaruh media pembelajaran *Foods and Drinks Games* terhadap kemampuan pelafalan Bahasa Inggris siswa kelas V?". Mengacu pada rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini memuat pertanyaan penelitian sebagai berikut: (1) Apakah media

pembelajaran *Foods and Drinks Games* memberikan pengaruh terhadap kemampuan pelafalan Bahasa Inggris siswa kelas V? (2) Apakah pembelajaran konvensional memberikan pengaruh terhadap kemampuan pelafalan Bahasa Inggris siswa kelas V? (3) Apakah terdapat perbedaan pengaruh media pembelajaran *Foods and Drinks Games* dan pembelajaran konvensional terhadap kemampuan pelafalan Bahasa Inggris siswa kelas V?

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengaruh penggunaan aplikasi *Foods and Drinks Games* terhadap kemampuan pelafalan Bahasa Inggris siswa kelas V. Dengan memadukan teknologi dan pendekatan pembelajaran kontekstual, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih inovatif di tingkat sekolah dasar.

## METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan pendekatan kuasi-eksperimen. Penelitian ini menggunakan desain *pretest-posttest nonequivalent control group*, di mana terdapat kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *Foods and Drinks Games* (aplikasi) dan kelompok kontrol yang diajar secara konvensional. Lokasi penelitian dilakukan di SDN Sindangkasih II sebagai kelas eksperimen dan SDN Kulur I sebagai kelas kontrol. Kedua sekolah ini berada di Kecamatan Majalengka, yang memiliki kesamaan karakteristik sosial dan budaya. Data dikumpulkan melalui tes *pretest* dan *posttest* yang mengukur kemampuan pelafalan Bahasa Inggris siswa. Instrumen penelitian diuji melalui validasi ahli dan uji keterbacaan untuk memastikan keakuratan dan kemudahan pemahaman. Data dianalisis menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistics dengan uji normalitas, uji homogenitas, uji beda rata-rata dan uji *gain* normal untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran interaktif. Proses analisis melibatkan perhitungan *gain* normal untuk mengukur peningkatan kemampuan siswa, dengan hasil penelitian yang diharapkan memberikan kesimpulan valid mengenai pengaruh media pembelajaran terhadap kemampuan pelafalan Bahasa Inggris siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Berikut ini akan disajikan hasil penelitian berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan masing-masing kelas memiliki jumlah siswa sebanyak 23 orang dengan data yang tertera pada tabel 1 berikut.

**Tabel 1. Nilai Rata-rata Tes Kemampuan Awal dan Kemampuan Akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	<i>n</i>	Nilai Rata-rata	<i>n</i>	Nilai Rata-rata
<b>Kemampuan Awal</b>	23	54,91	23	56,74
<b>Kemampuan Akhir</b>	23	86,96	23	71,48

Berdasarkan Tabel 1. Nilai Rata-rata Tes Kemampuan Awal dan Kemampuan Akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol, terlihat bahwa pada tes kemampuan awal, rata-rata nilai kelas eksperimen adalah 54,91, sedikit lebih rendah dibandingkan dengan kelas kontrol yang memiliki rata-rata nilai 56,74. Namun, setelah pembelajaran dilakukan, terjadi peningkatan yang signifikan pada rata-rata nilai kemampuan akhir di kedua kelas. Kelas eksperimen mencapai rata-rata nilai 86,96, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang rata-rata nilainya adalah 71,48. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan peningkatan hasil belajar antara kedua kelas. Analisis yang lebih rinci dilakukan dengan menggunakan uji statistik untuk mengetahui uji normalitas dan uji beda rata-rata.

### Analisis Data Normalitas

Kriteria dilakukan dengan syarat taraf signifikansi sebesar 5%. Hasil uji memiliki ketentuan: apabila  $p\text{-value} \geq 0,05$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak, sedangkan apabila  $p\text{-value} < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Berikut ini adalah hasil uji normalitas pada tabel 2.

**Tabel 2. Hasil Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol**

Data	Nilai peluang (p-value)	Uji <i>Shapiro-Wilk</i>
<i>Pretest</i> Eksperimen	0,231	Berdistribusi normal
<i>Posttest</i> Eksperimen	0,463	Berdistribusi normal
<i>Pretest</i> Kontrol	0,083	Berdistribusi normal
<i>Posttest</i> Kontrol	0,064	Berdistribusi normal

Berdasarkan Tabel 2. Hasil Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol, terlihat pada kelas eksperimen, hasil uji normalitas menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa memiliki nilai peluang sebesar 0,231, yang berarti  $0,231 \geq 0,05$  sehingga  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak, menunjukkan bahwa kemampuan awal berdistribusi normal. Kemampuan akhir pada kelas eksperimen juga memiliki nilai peluang sebesar 0,463, yang memenuhi kriteria  $0,463 \geq 0,05$ , sehingga kemampuan akhir dapat dikatakan berdistribusi normal. Sementara itu, pada kelas kontrol, kemampuan awal siswa menunjukkan nilai peluang sebesar 0,083, yang berarti  $0,083 \geq 0,05$  sehingga  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak, menunjukkan kemampuan awal berdistribusi normal. Pada kemampuan akhir, nilai peluang sebesar 0,064 juga memenuhi kriteria  $0,064 \geq 0,05$ , sehingga kemampuan akhir pun dapat dinyatakan berdistribusi normal.

### Analisis Data Homogenitas

Pengujian ini dipakai untuk memperoleh informasi tentang hasil penelitian dari data nilai kemampuan awal dan akhir kedua kelas memiliki sifat homogen atau sebaliknya. Taraf signifikansi ditentukan sebesar 5% dengan ketentuan  $p\text{-value} \geq 0,05$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak, sedangkan apabila  $p\text{-value} < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hipotesis pada uji homogenitas yaitu  $H_0$ : tidak ada perbedaan varians antara kedua kelas, sedangkan  $H_1$ : ada perbedaan varians antara kedua kelas. Berikut ini adalah hasil uji homogenitas pada nilai kemampuan awal di antara kedua kelas pada tabel 3.

**Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol**

Data	Nilai peluang (p-value)	Uji Homogenitas
<i>Pretest</i> Eksperimen Kontrol	0,740	Berdistribusi homogen
<i>Posttest</i> Eksperimen Kontrol	0,300	Berdistribusi homogen

Berdasarkan pada Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol, data *pretest* diperoleh p-value kemampuan awal kedua kelas sebesar 0,740, yang menyebabkan  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa varians nilai kemampuan awal antara kedua kelas adalah sama atau homogen. Selanjutnya, pada data *posttest*, p-value kemampuan akhir kedua kelas sebesar 0,300 juga menyebabkan  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak, yang berarti varians nilai kemampuan akhir antara kedua kelas tetap sama atau homogen.

### Analisis Data Uji T

Mengetahui besar perbedaan rata-rata kemampuan pelafalan siswa dilakukan uji beda rata-rata. Uji ini dihitung menggunakan uji *paired sample test* dengan ketentuan taraf signifikansi sama sebesar 5%. Apabila  $p\text{-value} \geq 0,05$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak, sedangkan apabila  $p\text{-value} < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Adapun hipotesis yang telah ditentukan yaitu  $H_0$ : jika tidak ada perbedaan rata-rata antara kemampuan awal dan kemampuan akhir, sedangkan  $H_1$ : jika ada perbedaan rata-rata antara kemampuan awal dan kemampuan akhir dalam pelafalan Bahasa Inggris siswa. Berikut ini adalah data pada tabel 4. Hasil Uji Beda Rata-rata *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol.

**Tabel 4. Hasil Uji Beda Rata-rata *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol**

Data	Nilai peluang (p-value)	Uji <i>Paired Sample Test</i>
<i>Pretest Posttest</i> Eksperimen	0,000	Terdapat perbedaan rata-rata
<i>Pretest Posttest</i> Kontrol	0,000	Terdapat perbedaan rata-rata
<i>Pretest</i> Eksperimen Kontrol	0,533	Tidak ada perbedaan rata-rata
<i>Posttest</i> Eksperimen Kontrol	0,000	Terdapat perbedaan rata-rata

Berdasarkan tabel 4. Hasil Uji Beda Rata-rata *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol, diketahui nilai *p-value* untuk hasil uji beda rata-rata *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen adalah 0,000. Karena  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, yang berarti terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen. Hal yang sama juga terjadi pada kelas kontrol, dengan nilai *p-value* sebesar 0,000, menunjukkan adanya perbedaan rata-rata antara nilai *pretest* dan *posttest*. Namun, untuk hasil uji *pretest* antara kelas eksperimen dan kontrol, nilai *p-value* sebesar  $0,533 > 0,05$ , yang menunjukkan tidak ada perbedaan rata-rata signifikan pada kemampuan awal kedua kelas. Sementara itu, untuk hasil *posttest* antara kelas eksperimen dan kontrol, nilai *p-value* adalah  $0,000 < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Artinya, terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara hasil *posttest* kedua kelas, menunjukkan bahwa media *Foods and Drinks Games* memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan pelafalan siswa di kelas eksperimen.

### Analisis Gain Normal

Untuk mendapatkan informasi tentang besar peningkatan kemampuan pelafalan siswa, maka dicari *gain* normal (*n-gain*). Berikut adalah klasifikasi dari skor *gain* pada tabel 5.

**Table 5. Klasifikasi Skor *Gain* Ternormalisasi**

Skor <i>Gain</i>	Interpretasi
$g > 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq g \leq 0,70$	Sedang
$0 < g < 0,30$	Rendah
$g \leq 0$	Gagal

Berdasarkan tabel 5. Klasifikasi Skor *Gain* Ternormalisasi, adapun informasi yang disajikan menunjukkan hasil perbedaan rata-rata *n-gain* di kedua kelas pada tabel 6 sebagai berikut.

**Tabel 6. Hasil Uji *N-gain* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
<i>n</i>	Rata-rata	Kategori	<i>n</i>	Rata-rata	Kategori
23	0,713	Tinggi	23	0,334	Sedang

Berdasarkan Tabel 6. Hasil Uji *N-gain* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol, dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen memiliki rata-rata *N-gain* sebesar 0,713, yang termasuk dalam kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol memiliki rata-rata *N-gain* sebesar 0,334, yang termasuk dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan pelafalan Bahasa Inggris siswa di kelas eksperimen yang menggunakan media *Foods and Drinks Games* lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan media konvensional. Dengan demikian, penggunaan media *Foods and Drinks Games* terbukti lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan pelafalan Bahasa Inggris siswa.

### Pembahasan

Penelitian ini menunjukkan pengaruh positif dari penggunaan media pembelajaran *Foods and Drinks Games* terhadap kemampuan pelafalan Bahasa Inggris siswa kelas V. Media *Foods and Drinks Games* memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap kemampuan pelafalan Bahasa Inggris siswa, terbukti dari peningkatan nilai rata-rata tes kemampuan awal sebesar 54,91 menjadi 86,96 setelah perlakuan diberikan. Penggunaan media ini menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih fleksibel dan menyenangkan. Suasana kelas yang mendukung, dengan keterlibatan aktif siswa dalam bermain dan belajar menggunakan aplikasi ini, menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan metode konvensional. Antusiasme siswa di kelas eksperimen menjadi faktor kunci keberhasilan, sejalan dengan penelitian Andriyani dkk (2024) yang menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran bahasa memberikan pengalaman yang relevan dan menarik. Selain itu, pendekatan berbasis tema makanan dan minuman yang terkait dengan kehidupan sehari-hari

siswa mempermudah mereka dalam memahami dan mengingat kosakata. Media ini juga memberikan umpan balik langsung, membantu siswa memperbaiki kesalahan pelafalan dengan segera, sesuai dengan teori motivasi belajar oleh Sari dkk (2023), yang menegaskan bahwa lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan meningkatkan rasa percaya diri serta keinginan siswa untuk belajar. Sebagaimana dinyatakan oleh Purnawanto (2024), media pembelajaran berbasis teknologi yang dirancang sesuai konteks kehidupan siswa memberikan dampak signifikan terhadap hasil belajar. Dengan demikian, *Foods and Drinks Games* tidak hanya efektif dalam meningkatkan kemampuan pelafalan siswa, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan produktif, menegaskan pentingnya teknologi sebagai alat bantu dalam pembelajaran, khususnya untuk keterampilan seperti pelafalan.

Pembelajaran konvensional memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan pelafalan Bahasa Inggris siswa, terbukti dari peningkatan nilai rata-rata tes kemampuan awal sebesar 56,74 menjadi 71,48 setelah perlakuan diberikan. Guru menggunakan media flash card atau kartu bergambar untuk membantu siswa mengenali kosakata dan melatih pelafalan, serta memberikan bimbingan langsung dalam memperbaiki kesalahan siswa. Meskipun efektif, tingkat keterlibatan siswa selama proses pembelajaran cenderung rendah karena media flash card bersifat pasif dan kurang menarik perhatian secara optimal. Menurut Nurrindar & Wahjudi (2021), keterlibatan siswa adalah faktor kunci keberhasilan pembelajaran, dan motivasi rendah dapat menyebabkan hasil belajar yang kurang optimal, sebagaimana diperkuat oleh Daher dkk (2023). Suasana kelas kontrol yang kurang dinamis juga menjadi tantangan dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga siswa terlihat kurang antusias dan berpartisipasi aktif. Kendati demikian, flash card memberikan konteks visual yang membantu pemahaman siswa terhadap tema makanan dan minuman. Untuk meningkatkan efektivitas metode ini, diperlukan inovasi melalui penggunaan media tambahan yang lebih menarik atau penggabungan dengan metode interaktif. Dengan demikian, meskipun pembelajaran konvensional memberikan kontribusi positif terhadap kemampuan pelafalan siswa, efektivitasnya masih kalah dibandingkan dengan media digital seperti *Foods and Drinks Games*. Inovasi dalam pengembangan media pembelajaran dapat menjadi solusi untuk mengatasi keterbatasan tersebut dan meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara efektivitas penggunaan media *Foods and Drinks Games* dan metode pembelajaran konvensional dalam meningkatkan kemampuan pelafalan Bahasa Inggris siswa kelas V, dengan nilai rata-rata tes akhir di kelas eksperimen mencapai 86,96, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya mencapai 71,48. Media *Foods and Drinks Games* terbukti lebih efektif karena pendekatan yang memungkinkan siswa belajar secara mandiri, mendapatkan umpan balik langsung, dan berlatih dengan fleksibilitas waktu dan tempat. Menurut Melati dkk. (2023), pembelajaran berbasis eksplorasi mandiri memberikan dampak besar pada perkembangan kognitif siswa, sementara penelitian Abdullah dkk. (2021) menunjukkan bahwa media berbasis teknologi meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, menghasilkan hasil belajar yang lebih optimal. Tingkat antusiasme siswa di kelas eksperimen juga lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, didukung oleh suasana kelas yang kondusif dan keingintahuan terhadap teknologi, menciptakan lingkungan belajar yang produktif. Sebaliknya, metode konvensional di kelas kontrol yang cenderung monoton membuat siswa kurang termotivasi untuk berpartisipasi aktif. Dengan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa media *Foods and Drinks Games* tidak hanya lebih efektif secara statistik dalam meningkatkan pelafalan Bahasa Inggris siswa, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih relevan dan menyenangkan, menegaskan pentingnya inovasi dan integrasi teknologi dalam pembelajaran untuk hasil yang lebih baik.

Dari hasil perbandingan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Foods and Drinks Games* memberikan hasil yang lebih signifikan dalam meningkatkan kemampuan pelafalan Bahasa Inggris siswa. Nilai rata-rata tes akhir kelas eksperimen yang mencapai 86,96 menunjukkan bahwa media ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih produktif dan menyenangkan. Sebaliknya, media pembelajaran konvensional, meskipun efektif, memerlukan peningkatan dalam hal variasi aktivitas dan keterlibatan siswa untuk mencapai hasil yang serupa. Dengan demikian,

temuan ini menegaskan pentingnya inovasi dalam metode pembelajaran untuk mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih baik. Integrasi teknologi dalam pembelajaran, seperti penggunaan media interaktif, dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar.

## SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran *Foods and Drinks Games* secara signifikan meningkatkan kemampuan pelafalan Bahasa Inggris siswa kelas V dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional menggunakan flash card. Media ini terbukti efektif karena mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, memberikan umpan balik langsung, dan meningkatkan motivasi siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen mencapai rata-rata nilai akhir 86,96, jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya mencapai 71,48. Selain itu, pendekatan berbasis teknologi yang digunakan dalam media ini memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Sebaliknya, meskipun pembelajaran konvensional dengan *flash card* memberikan kontribusi positif, efektivitasnya terbatas oleh kurangnya variasi aktivitas dan partisipasi siswa yang rendah. Oleh karena itu, diperlukan inovasi untuk meningkatkan pengalaman belajar, baik melalui pengembangan media konvensional maupun integrasi teknologi dalam pembelajaran. Temuan ini menegaskan bahwa inovasi pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi solusi strategis untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar, khususnya dalam aspek pelafalan Bahasa Inggris. Implementasi media interaktif seperti *Foods and Drinks Games* tidak hanya mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan bagi siswa.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung terselesainya penelitian ini, khususnya kepada pihak sekolah yang memberikan izin dan kesempatan untuk melaksanakan penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing, rekan-rekan sejawat, dan keluarga atas bimbingan, saran, dan dukungan yang diberikan. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat bagi pengembangan pendidikan, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Sunusi, S. L., & Bhat, B. A. (2021). Developing teaching material design of basic English Vocabulary based on interactive multimedia for Elementary School. *International Journal of Humanities and Innovation (IJHI)*, 4(3), 99–103. <https://doi.org/10.33750/ijhi.v4i3.123>
- Abshari, I. N., Yurisma, D. Y., & Karsam. (2023). *Jurnal Desain Komunikasi Kreatif Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris bagi Siswa Kelas III*. 5(2), 59–73. <https://doi.org/10.35134/judikatif.v4i2.1>
- Andriyani, Y., Safitri, N., & Yunita, Y. (2024). Penggunaan Media Interaktif BAAMBOOZLE Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04), 816–824.
- Daheri, M., Wahyudi, Cendrawati Ramli, A., Arisman, & Resky, M. (2023). Motivasi Belajar Peserta Didik di Era New Normal. *Journal on Education*, 05(03), 9640–9649.
- Hwang, W. Y., Huang, Y. M., Shadiev, R., Wu, S. Y., & Chen, S. L. (2014). Effects of using mobile devices on English listening diversity and speaking for EFL elementary students. *Australasian Journal of Educational Technology*, 30(5), 503–516. <https://doi.org/10.14742/ajet.237>
- Munandar, A. (2023). Pengembangan Aplikasi Android untuk Mendukung Pembelajaran Listening Bahasa Inggris Kelas XI SMAN 1 Boyan Tanjung. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 2(3), 511–542. <https://doi.org/10.54082/jupin.111>
- Nuresa, S. A., Sya, M. F., & Muhiyati, I. (2023). Circ Dalam Meningkatkan Kemampuan Pelafalan Alphabet Bahasa Inggris Peserta Didik Sekolah Dasar. *Pena Anda: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(2), 40–49. <https://doi.org/10.33830/penaanda.v1i2.6404>

- Nurrindar, M., & Wahjudi, E. (2021). Pengaruh Self-efficacy Terhadap Keterlibatan Siswa Melalui Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 9(1), 140–148. <https://doi.org/10.26740/jpak.v9n1.p140-148>
- Premana, A., Ubaedillah, U., & Pratiwi, D. I. (2021). Peran Video Blog Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 14(2), 132. <https://doi.org/10.24114/jtp.v14i2.24113>
- Purnawanto, A. T. (2024). Perencanaan pembelajaran bermakna dan asesmen kurikulum merdeka. *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, 20(1), 75–94.
- Said, S. (2023). Peran Tekonologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Abad 21. *Jurnal PenKoMi: Kajian Pendidikan & Ekonomi.*, 6(2), 194–202.
- Sari, Y., Ansya, Y. A., Alfianita, A., & Putri, P. A. (2023). Studi Literatur: Upaya Dan Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. *Jurnal Guru Kita PGSD*, 8(1), 9. <https://doi.org/10.24114/jgk.v8i1.53931>
- Seechaliao, T. (2024). Instructional Strategies to Produce Educational Media Systematically. *Journal of Education and Learning*, 13(4), 121. <https://doi.org/10.5539/jel.v13n4p121>
- Susanto, H., Setiawan, D., Mahanal, S., Firdaus, Z., & Tsany Kusmayadi, C. (2024). Development and evaluation of e-comic nervous system app to enhance self-directed student learning. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, 10(1), 143–153. <https://doi.org/10.22219/jpbi.v10i1.31451>
- Wati, L. I., & Nugraha, J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Adobe Flash Cs6 Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di Kelas X OTKP SMK Negeri 1 Lamongan. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(1), 65–76. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n1.p65-76>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>