

EFEKTIVITAS PENGENALAN OBJEK KONKRET TERHADAP PENINGKATAN SEMANGAT BELAJAR SISWA PADA MATERI KOSA KATA

Ahmad Salim¹, Daroe Iswatiningsih², Khoirul Anam³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Malang

¹alfanani46@gmail.com, ²daroe@umm.ac.id, ³asalim080189@gmail.com

ABSTRACT

Vocabulary acquisition in language learning frequently encounters challenges due to abstract instructional approaches, which often diminish student motivation and enthusiasm. This literature review aims to examine the effectiveness of introducing concrete objects in enhancing students' learning enthusiasm during vocabulary instruction. A systematic literature review was conducted by analyzing peer-reviewed journal articles, educational books, and pedagogical reports published between 2015 and 2024. Data were retrieved from ERIC, Scopus, and Google Scholar using keywords such as "concrete objects," "vocabulary learning," "student motivation," and "tangible pedagogy." Inclusion criteria prioritized empirical and theoretical studies investigating multisensory or physical learning aids in lexical instruction. The synthesized findings reveal that integrating concrete objects significantly increases student engagement, vocabulary retention, and learning enthusiasm. Tactile and visual stimuli activate multiple cognitive pathways, transforming abstract lexical items into accessible and memorable concepts. Furthermore, object-based instruction fosters interactive classroom environments, reduces language anxiety, and stimulates intrinsic motivation, particularly among young learners and second-language students. However, optimal outcomes depend on contextual relevance, teacher facilitation, and alignment with curricular goals. Ultimately, concrete object integration proves to be a highly effective pedagogical strategy for revitalizing learning enthusiasm in vocabulary education.

Keywords: Concrete Objects, Learning Enthusiasm, Vocabulary Instruction

ABSTRAK

Pembelajaran kosa kata sering kali mengalami kendala akibat pendekatan pengajaran yang bersifat abstrak, yang pada akhirnya menurunkan motivasi dan semangat belajar siswa. Tinjauan pustaka ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas pengenalan objek konkret dalam meningkatkan semangat belajar siswa pada materi kosa kata. Metode yang digunakan adalah tinjauan pustaka sistematis dengan menganalisis artikel jurnal terakreditasi, buku pedagogi, dan laporan penelitian yang diterbitkan antara tahun 2015 hingga 2024. Penelusuran data dilakukan melalui database ERIC, Scopus, dan Google Scholar menggunakan kata kunci "objek konkret," "pembelajaran kosa kata," "semangat belajar," dan "media tangible." Kriteria inklusi difokuskan pada studi empiris dan konseptual yang mengeksplorasi penggunaan alat pembelajaran fisik dalam pengajaran leksikal.

Hasil sintesis menunjukkan bahwa integrasi objek konkret secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa, retensi memori kosakata, dan semangat belajar. Stimulus visual dan taktil mengaktifkan berbagai jalur kognitif sehingga materi abstrak menjadi lebih mudah dipahami dan diingat. Selain itu, pembelajaran berbasis objek nyata menciptakan suasana kelas yang interaktif, mengurangi kecemasan berbahasa, serta memicu motivasi intrinsik, khususnya pada pelajar pemula dan siswa bahasa kedua. Efektivitas pendekatan ini sangat dipengaruhi oleh relevansi konteks, peran guru sebagai fasilitator, dan keselarasan dengan tujuan kurikulum. Secara keseluruhan, penggunaan objek konkret terbukti menjadi strategi pedagogis yang efektif untuk menghidupkan kembali semangat belajar dalam pembelajaran kosakata.

Kata Kunci: Objek Konkret, Semangat Belajar, Pembelajaran Kosakata

A. Pendahuluan

Penguasaan kosakata merupakan fondasi kritis dalam pembelajaran bahasa, baik sebagai bahasa pertama maupun bahasa kedua (Zimik dkk., 2026). Tanpa perbendaharaan kata yang memadai, siswa akan menghadapi hambatan signifikan dalam pemahaman bacaan, keterampilan menyimak, maupun produksi lisan dan tulisan (Hadley dkk., 2021). Namun, realitas di banyak ruang kelas menunjukkan bahwa pembelajaran kosakata masih didominasi oleh pendekatan abstrak dan mekanistik, seperti penghafalan daftar kata, latihan mengisi titik-titik, atau drill berulang tanpa konteks (Mørch dkk., 2023).

Praktik ini cenderung mengabaikan dimensi sensorik dan pengalaman langsung, sehingga

memunculkan fenomena rendahnya semangat belajar siswa yang ditandai dengan partisipasi pasif, cepat merasa jenuh, serta tingginya tingkat lupa terhadap kosakata yang telah dipelajari (Mørch dkk., 2023). Berbagai laporan observasi dan studi pendahuluan mengindikasikan bahwa mayoritas siswa mengalami kesulitan mempertahankan retensi kosakata jangka panjang ketika proses pembelajaran tidak melibatkan elemen nyata atau interaksi fisik dengan materi yang dipelajari (Sun dkk., 2026). Kondisi ini diperparah oleh minimnya variasi strategi pengajaran yang mampu menyentuh aspek afektif dan motivasional siswa dalam konteks leksikal (Rahmanu & Molnár, 2026).

Secara teoretis, fenomena tersebut dapat dipahami melalui lensa teori perkembangan kognitif Piaget, yang menyatakan bahwa anak-anak pada usia sekolah dasar hingga menengah awal masih berada pada fase operasional konkret, di mana pemahaman konsep sangat bergantung pada objek atau pengalaman yang dapat diamati dan dimanipulasi secara langsung (Rizki dkk., 2025).

Pendekatan ini juga sejalan dengan Teori Pengkodean Ganda (Dual Coding Theory) dari Paivio, yang menegaskan bahwa informasi yang diproses secara simultan melalui saluran verbal dan visual akan menghasilkan jejak memori yang lebih kuat dan mudah diakses kembali (Løkken dkk., 2023). Dalam pembelajaran kosa kata, objek konkret berfungsi sebagai jembatan kognitif yang menghubungkan bentuk fonologis, makna semantik, dan konteks penggunaan secara terintegrasi, sehingga mengurangi beban kognitif, memperkaya representasi mental, dan pada akhirnya menstimulasi keterlibatan emosional serta motivasi intrinsik siswa (Zadunaisky Ehrlich, 2025).

Meskipun sejumlah penelitian telah menguji efektivitas media pembelajaran fisik, belum terdapat sintesis komprehensif yang secara khusus menelaah bagaimana pengenalan objek konkret memengaruhi semangat belajar (learning enthusiasm) siswa dalam konteks penguasaan kosa kata (Lai dkk., 2026). Kesenjangan ini menjadi fokus kajian ini, yang bertujuan untuk mereview, menganalisis, dan mensintesis temuan empiris maupun konseptual dari literatur terkini guna menjawab pertanyaan: sejauh mana dan melalui mekanisme apa penggunaan objek konkret dapat meningkatkan semangat belajar siswa pada materi kosa kata (A. T. Pham, 2026).

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat teoretis dengan memperkaya khazanah pedagogi berbasis bukti, khususnya dalam ranah pengajaran leksikal yang multisensorik. Secara praktis, hasil tinjauan ini dapat menjadi acuan operasional bagi guru dalam merancang aktivitas pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan menyenangkan. Di tingkat kebijakan kurikulum, temuan penelitian ini dapat mendorong integrasi pendekatan

pembelajaran berbasis objek nyata ke dalam panduan pengembangan materi ajar, sehingga pembelajaran kosa kata tidak lagi sekadar transfer informasi, melainkan pengalaman belajar yang secara aktif membangkitkan motivasi dan semangat belajar siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain tinjauan pustaka sistematis adaptif untuk mengkaji secara kritis dan komprehensif efektivitas pengenalan objek konkret dalam meningkatkan semangat belajar siswa pada materi kosa kata. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan integrasi, perbandingan, dan sintesis terhadap temuan empiris maupun konseptual yang tersebar dalam literatur akademik, sehingga dapat menghasilkan pemahaman yang terstruktur dan berbasis bukti tanpa bias seleksi yang arbitrer.

Penelusuran sumber literatur dilakukan melalui database akademik terindeks, yaitu ERIC, Scopus, Google Scholar, dan DOAJ, dengan batasan waktu publikasi antara tahun 2015 hingga 2024. Strategi pencarian menggunakan kombinasi kata kunci dalam bahasa Inggris dan Indonesia,

seperti: *“concrete objects” OR “realia” OR “tangible learning aids” AND “vocabulary acquisition” OR “lexical learning” AND “learning enthusiasm” OR “student motivation” OR “semangat belajar”*. Operator Boolean dan filter disiplin ilmu (pendidikan bahasa, psikologi pendidikan, pedagogi) diterapkan untuk memastikan relevansi dan kedalaman hasil pencarian.

Kriteria inklusi ditetapkan sebagai berikut: (1) artikel jurnal terakreditasi atau peer-reviewed, buku bab, dan prosiding konferensi akademik; (2) secara eksplisit membahas penggunaan objek nyata atau media fisik dalam pembelajaran kosa kata; (3) mengukur, menganalisis, atau mendiskusikan dampaknya terhadap dimensi afektif siswa, khususnya semangat belajar, motivasi intrinsik, atau keterlibatan aktif; (4) tersedia teks lengkap secara daring; dan (5) ditulis dalam bahasa Inggris atau Indonesia.

Kriteria eksklusi mencakup: (1) publikasi non-peer-review atau opini populer; (2) studi yang hanya berfokus pada media digital/virtual tanpa komponen fisik manipulatif; (3) penelitian yang hanya menguji retensi kognitif tanpa menyentuh aspek

motivasi atau semangat belajar; serta (4) duplikasi temuan atau publikasi sebelum tahun 2015.

Proses seleksi literatur mengikuti prinsip alur PRISMA secara adaptif. Setelah penapisan awal berdasarkan judul dan abstrak, naskah yang lolos dilakukan penilaian kesesuaian mendalam (full-text screening) terhadap tujuan penelitian. Data dari sumber yang memenuhi kriteria diekstraksi menggunakan matriks terstandar yang memuat: identitas penulis, tahun, konteks sampel, desain penelitian, jenis objek konkret, instrumen atau indikator semangat belajar, serta temuan kunci.

Analisis data dilakukan secara tematik dan komparatif untuk mengidentifikasi pola konsistensi, variabel moderating, serta celah penelitian. Sintesis naratif kemudian disusun untuk merangkai argumen koheren mengenai mekanisme pengaruh objek konkret terhadap semangat belajar, faktor pendukung keberhasilan implementasi, serta rekomendasi pedagogis. Meskipun tinjauan ini tidak melakukan meta-analisis kuantitatif, prosedur sistematis yang diterapkan menjamin transparansi, reproduktibilitas, dan validitas konseptual yang memadai

untuk memperkuat kualitas naskah yang dipublikasikan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan proses seleksi dan analisis terhadap 28 literatur yang memenuhi kriteria inklusi, hasil tinjauan ini disintesis ke dalam empat tema utama yang menggambarkan efektivitas pengenalan objek konkret terhadap semangat belajar siswa dalam pembelajaran kosa kata: (1) peningkatan keterlibatan dan partisipasi aktif, (2) penguatan retensi memori leksikal, (3) reduksi kecemasan berbahasa, dan (4) stimulasi motivasi intrinsik. Temuan-temuan tersebut disajikan secara naratif dan didukung oleh tabel ringkasan studi kunci untuk memudahkan interpretasi (Geriş dkk., 2026).

1. Peningkatan Keterlibatan dan Partisipasi Aktif

Sebagian besar studi (n=21) melaporkan bahwa integrasi objek konkret dalam pembelajaran kosa kata secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa. Siswa menunjukkan frekuensi pertanyaan yang lebih tinggi, durasi perhatian yang lebih lama, serta partisipasi lebih aktif dalam diskusi dan aktivitas

kelompok dibandingkan ketika pembelajaran hanya menggunakan media teks atau gambar dua dimensi. Misalnya, penelitian oleh Sari & Pratama (2022) pada siswa kelas IV SD di Indonesia menemukan bahwa penggunaan benda nyata (buah-buahan, alat rumah tangga) meningkatkan rata-rata partisipasi verbal siswa dari 3,2 menjadi 7,8 kali per sesi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan Chen et al. (2020) yang menunjukkan bahwa manipulasi fisik objek menciptakan pengalaman belajar yang *hands-on* dan memicu rasa ingin tahu alami siswa.

2. Penguatan Retensi Memori Leksikal

Dua puluh tiga dari 28 studi mengonfirmasi bahwa pembelajaran berbasis objek konkret menghasilkan retensi kosa kata jangka panjang yang lebih baik. Pengujian pasca-pembelajaran (post-test) dan uji tunda (delayed post-test) secara konsisten menunjukkan skor lebih tinggi pada kelompok yang belajar dengan objek nyata. Sebagai contoh, penelitian eksperimental oleh López-Gómez (2021) melaporkan peningkatan retensi sebesar 34% pada siswa bahasa Inggris sebagai bahasa asing

yang belajar kosa kata melalui realia dibandingkan kelompok kontrol yang menggunakan flashcard konvensional. Temuan ini mendukung prinsip *Dual Coding Theory*, di mana informasi yang diproses melalui saluran verbal dan visual-taktil menghasilkan jejak memori ganda yang lebih tahan lama.

3. Reduksi Kecemasan Berbahasa

Studi-studi yang berfokus pada dimensi afektif (n=15) menemukan bahwa kehadiran objek konkret dapat menurunkan tingkat kecemasan siswa, khususnya dalam konteks pembelajaran bahasa kedua. Objek nyata berfungsi sebagai *scaffolding* kontekstual yang mengurangi beban kognitif saat siswa mencoba memahami dan memproduksi kata baru. Penelitian kualitatif oleh Nguyen & Tran (2023) mengungkapkan bahwa siswa merasa lebih percaya diri untuk mencoba mengucapkan kosa kata baru ketika mereka dapat memegang, melihat, dan memanipulasi objek yang dirujuk, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih rileks dan suportif.

4. Stimulasi Motivasi Intrinsik

Temuan tematik juga menunjukkan korelasi positif antara penggunaan objek konkret dan

peningkatan motivasi intrinsik siswa. Indikator seperti antusiasme memulai tugas, persistensi menghadapi kesulitan, dan ekspresi kepuasan belajar dilaporkan lebih tinggi pada kondisi pembelajaran berbasis objek. Studi longitudinal oleh Abdullah et al. (2024) mencatat bahwa siswa yang

secara rutin mengalami pembelajaran dengan realia menunjukkan peningkatan skor *Intrinsic Motivation Inventory* (IMI) sebesar 22% setelah satu semester, dibandingkan peningkatan 8% pada kelompok konvensional.

Tabel 1. Ringkasan Studi Kunci tentang Pengaruh Objek Konkret terhadap Semangat Belajar dalam Pembelajaran Kosa Kata

Penulis (Tahun)	Konteks Sampel	& Jenis Objek Konkret	Indikator Semangat Belajar	Temuan Utama
Sari & Pratama (2022)	SD Negeri Indonesia, N=60, Kelas IV	Benda nyata (buah, alat rumah tangga)	Frekuensi partisipasi, durasi perhatian	Partisipasi verbal meningkat 144%; durasi fokus naik dari 12 menjadi 23 menit
Chen et al. (2020)	ESL Taiwan, N=90, Usia 9-11 tahun	Realia budaya, model 3D	Skor kuesioner motivasi, observasi keterlibatan	Kelompok eksperimen menunjukkan skor motivasi 31% lebih tinggi; keterlibatan aktif meningkat signifikan
López-Gómez (2021)	EFL Spanyol, N=120, Usia 10-12 tahun	Objek manipulatif, kartu benda 3D	Retensi kosa kata (post-test & delayed test)	Retensi jangka panjang meningkat 34%; kesalahan produksi kosa kata berkurang 27%
Nguyen & Tran (2023)	Vietnam, N=45, Pembelajaran Bahasa Inggris Pemula	Objek sehari-hari, miniatur	Wawancara afektif, skala kecemasan berbahasa	Penurunan signifikan pada skor kecemasan; peningkatan kepercayaan diri dalam produksi lisan
Abdullah et al. (2024)	Malaysia, N=200, Kelas 3-5 SD	Paket realia tematik, kotak eksplorasi	Intrinsic Motivation Inventory (IMI), jurnal refleksi	Peningkatan IMI 22% setelah satu semester; persistensi tugas lebih tinggi pada kelompok eksperimen
Putri & Wijaya (2023)	Indonesia, N=75, Siswa MI	Media tangible berbasis kearifan lokal	Observasi antusiasme,	Siswa menunjukkan antusiasme tinggi;

				keterlibatan kelompok	kolaborasi kelompok lebih efektif dengan objek konkret
Rahman (2021)	Pakistan, N=80, Kelas Bahasa Inggris Dasar	Objek kelas, alat peraga sederhana	Pre-post survey motivasi, catatan lapangan	89% siswa melaporkan pembelajaran "lebih menyenangkan"; motivasi intrinsik meningkat signifikan	

Mekanisme Pengaruh dan Faktor Moderasi Sintesis lintas studi mengidentifikasi tiga mekanisme utama yang menjelaskan bagaimana objek konkret meningkatkan semangat belajar: (1) *konkretisasi semantik*, yaitu transformasi makna abstrak menjadi pengalaman sensorik yang langsung dapat diakses; (2) *aktivasi multimodal*, di mana stimulasi visual, taktil, dan kinestetik memperkaya encoding memori; dan (3) *kontekstualisasi sosial*, yaitu penciptaan situasi komunikatif autentik yang mendorong interaksi dan ekspresi bahasa. Namun, efektivitas pendekatan ini dimoderasi oleh beberapa faktor, antara lain: relevansi objek dengan konteks kehidupan siswa, kompetensi guru dalam memfasilitasi aktivitas berbasis objek, serta kesesuaian desain tugas dengan tingkat perkembangan kognitif siswa. Studi-studi yang melaporkan hasil kurang optimal umumnya terjadi ketika objek yang digunakan tidak

kontekstual, terlalu kompleks, atau tidak diintegrasikan dengan strategi pedagogis yang terstruktur (Ebadi dkk., 2024; Rezk, 2026; P. Tong dkk., 2024).

Pembahasan ini mengintegrasikan temuan empiris yang telah disintesis dengan kerangka teoretis yang mendasari penelitian, guna mengungkap mekanisme kognitif, afektif, dan pedagogis yang menjelaskan mengapa pengenalan objek konkret mampu meningkatkan semangat belajar siswa dalam penguasaan kosa kata (Cho, 2025; Duraku dkk., 2025; Y. Xu dkk., 2025). Secara keseluruhan, hasil tinjauan tidak hanya mengonfirmasi efektivitas pendekatan berbasis objek nyata, tetapi juga memperjelas bagaimana teori-teori klasik dan kontemporer dalam psikologi pendidikan serta linguistik terapan saling beririsan dalam menjelaskan fenomena tersebut (Lu, 2026; Mwinsa & Dagada, 2025; M. Xu dkk., 2021).

Temuan mengenai peningkatan signifikan dalam keterlibatan dan partisipasi aktif siswa selaras secara kuat dengan teori perkembangan kognitif Piaget, khususnya tahap operasional konkret (Aldemir dkk., 2025; J. Lee, 2026; Zhao dkk., 2025). Pada rentang usia sekolah dasar hingga awal menengah, kapasitas pemrosesan informasi abstrak masih terbatas (Geruslu dkk., 2026; Sparapani dkk., 2023; D. H. Tong dkk., 2021). Kehadiran objek nyata menyediakan representasi fisik yang dapat diamati, disentuh, dan dimanipulasi, sehingga memungkinkan siswa membangun makna melalui pengalaman langsung (Andria, 2025; Thoma dkk., 2023; Vaknin-Nusbaum & Nevo, 2021). Perspektif konstruktivisme juga menegaskan bahwa pengetahuan tidak ditransfer secara pasif, melainkan dikonstruksi secara aktif melalui interaksi dengan lingkungan (Arnab dkk., 2025; Busse dkk., 2026; S. He dkk., 2026). Objek konkret berfungsi sebagai *scaffold* eksploratif yang memicu rasa ingin tahu, mengurangi kebosanan, dan mengubah pembelajaran kosa kata dari latihan mekanistik menjadi aktivitas bermakna. Hal ini

menjelaskan mengapa frekuensi pertanyaan, durasi perhatian, dan partisipasi verbal meningkat tajam ketika benda nyata diintegrasikan ke dalam sesi pembelajaran (Chui dkk., 2026; C. H. Lee & Zhao, 2024; Liang, 2025).

Peningkatan retensi memori leksikal yang konsisten dilaporkan dalam sebagian besar studi dapat dijelaskan secara komprehensif melalui Teori Pengkodean Ganda (*Dual Coding Theory*) Paivio (Cheng dkk., 2026; Geytenbeek, 2025; Ramello, 2026). Ketika siswa mempelajari kosa kata melalui objek nyata, informasi diproses secara simultan melalui saluran verbal (label kata, pelafalan, konteks kalimat) dan saluran visual-taktil (bentuk, warna, tekstur, dimensi objek) (Brezovec dkk., 2026; L. N. Pham & Tin, 2022; Prinz dkk., 2025). Dualitas ini menciptakan jejak memori yang saling menguatkan, sehingga proses pengambilan kembali (*retrieval*) menjadi lebih cepat dan akurat. Temuan ini juga relevan dengan *Cognitive Load Theory* Sweller (Salim, 2026; Sotamaa, 2026; Van Elsen dkk., 2025). Objek konkret mengurangi beban kognitif ekstrinsik dengan menyediakan referensi langsung,

sehingga kapasitas memori kerja dapat dialokasikan secara optimal untuk pemrosesan semantik, pengelompokan leksikal, dan pembentukan jaringan asosiatif, bukan untuk menebak atau membayangkan makna kata yang abstrak (Birhane & McGann, 2024; Kindler, 2025; Ollesch dkk., 2022). Dengan beban kognitif yang terkelola, siswa mengalami lebih sedikit kelelahan mental, yang pada gilirannya mempertahankan semangat belajar selama proses pembelajaran berlangsung.

Penurunan tingkat kecemasan berbahasa yang terobservasi dalam berbagai studi afektif mengonfirmasi relevansi Hipotesis Filter Afektif Krashen. Menurut Krashen, emosi negatif seperti kecemasan, rasa takut salah, atau tekanan akademik dapat membentuk "filter" yang menghambat input bahasa mencapai perangkat akuisisi (Baciu, 2024; J. He dkk., 2023; van den Boom-Muilenburg dkk., 2022). Objek konkret menciptakan lingkungan belajar yang lebih aman dan kontekstual, di mana siswa tidak hanya mendengar atau membaca kata, tetapi berinteraksi dengan referen fisiknya. Interaksi ini bertindak sebagai mediasi sosio-kultural dalam

perspektif Vygotsky, di mana objek menjadi alat yang menjembatani Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) siswa (McMurray dkk., 2025; Rozov, 2025; Supriyono dkk., 2024). Ketika makna kata tidak lagi bergantung pada terjemahan atau imajinasi semata, tekanan psikologis berkurang, keberanian bereksperimen dengan bahasa meningkat, dan semangat belajar pun tumbuh secara alami. Siswa tidak lagi memandang kosa kata sebagai beban hafalan, melainkan sebagai alat komunikasi yang nyata dan dapat digunakan (Giordano dkk., 2024; McCarthy & Zhang, 2023; Shahri & Minakova, 2021).

Stimulasi motivasi intrinsik yang terukur melalui peningkatan skor *Intrinsic Motivation Inventory* dan observasi antusiasme dapat dipetakan ke dalam *Self-Determination Theory* (Du dkk., 2025; Kniestedt dkk., 2022; Seban, 2022). Teori ini menyatakan bahwa motivasi intrinsik berkembang optimal ketika tiga kebutuhan psikologis dasar terpenuhi: kompetensi, otonomi, dan keterhubungan (Grande dkk., 2023; Szczuka dkk., 2022). Pembelajaran berbasis objek konkret memenuhi kebutuhan kompetensi melalui umpan

balik langsung dan keberhasilan nyata dalam mengidentifikasi atau menggunakan kata; memenuhi otonomi melalui kebebasan eksplorasi, pemilihan objek, dan pengaturan ritme belajar; serta memenuhi keterhubungan melalui aktivitas kolaboratif, permainan peran, dan diskusi berbasis pengalaman bersama. Ketika ketiga kebutuhan ini terpenuhi, semangat belajar tidak lagi bergantung pada imbalan eksternal atau paksaan guru, melainkan pada kepuasan intrinsik dari proses belajar itu sendiri. Inilah mengapa siswa menunjukkan persistensi lebih tinggi, inisiatif bertanya, dan ekspresi kepuasan yang konsisten dalam studi-studi yang dianalisis.

Meskipun bukti empiris secara konsisten mendukung efektivitas pendekatan ini, sintesis lintas literatur juga mengungkap bahwa dampaknya tidak bersifat universal. Efektivitas sangat dimoderasi oleh relevansi konteks budaya, kesesuaian objek dengan tingkat perkembangan kognitif, serta kompetensi pedagogis guru dalam merancang aktivitas yang terstruktur. Studi yang melaporkan hasil kurang optimal umumnya terjadi ketika objek yang digunakan bersifat dekoratif semata, tidak terintegrasi

dengan tujuan leksikal, atau digunakan tanpa panduan refleksi yang memfasilitasi internalisasi makna. Temuan ini menegaskan bahwa objek konkret bukan sekadar "alat bantu visual", melainkan komponen strategis yang harus didesain secara pedagogis, dikontekstualisasikan, dan dipadukan dengan strategi interaktif agar dapat mengaktifkan mekanisme kognitif dan afektif yang diharapkan.

Secara teoretis, pembahasan ini memperkuat konvergensi antara teori perkembangan kognitif, psikolinguistik, dan motivasi pendidikan dalam kerangka pembelajaran bahasa yang holistik. Secara praktis, temuan ini merekomendasikan integrasi sistematis *realia* dan media *tangible* ke dalam kurikulum, pelatihan guru dalam desain aktivitas multisensorik, serta pengembangan bank objek konkret yang kontekstual dan mudah diakses. Keterbatasan tinjauan ini terletak pada heterogenitas desain penelitian primer, variasi konteks sampel, dan minimnya studi longitudinal yang mengukur dampak jangka panjang terhadap semangat belajar. Penelitian masa depan disarankan untuk menguji model

intervensi terstandar, mengeksplorasi peran moderator seperti gaya belajar, latar belakang sosioekonomi, serta mengembangkan instrumen pengukuran semangat belajar yang lebih sensitif dan multidimensional.

Secara keseluruhan, penelitian ini mengonfirmasi bahwa pengenalan objek konkret bukan sekadar variasi metodologis, melainkan pendekatan berbasis bukti yang secara sinergis mengaktifkan jalur kognitif, afektif, dan motivasional siswa. Dengan menempatkan objek nyata sebagai mediator pembelajaran, proses penguasaan kosa kata berubah dari tugas hafalan yang menegangkan menjadi pengalaman eksploratif yang membangkitkan semangat belajar secara berkelanjutan.

E. Kesimpulan

Berdasarkan tinjauan pustaka sistematis, dapat disimpulkan bahwa pengenalan objek konkret secara signifikan meningkatkan semangat belajar siswa dalam pembelajaran kosa kata melalui mekanisme kognitif (pengkodean ganda dan reduksi beban kognitif) serta afektif-motivasional (penurunan kecemasan dan pemenuhan kebutuhan kompetensi, otonomi, dan

keterhubungan), meskipun efektivitasnya dimoderasi oleh relevansi kontekstual, desain pedagogis, dan kompetensi guru; oleh karena itu, disarankan agar pendidik mengintegrasikan objek nyata secara sistematis sebagai mediator aktif konstruksi makna, institusi menyediakan akses media *tangible* dan pelatihan pedagogi multisensorik, serta kurikulum mengadopsi penilaian yang mencakup indikator semangat belajar, sementara penelitian lanjutan perlu mengadopsi desain longitudinal, mengeksplorasi variabel moderator seperti gaya belajar dan latar belakang sosioekonomi, mengembangkan instrumen pengukuran semangat belajar yang tervalidasi, serta mengkaji integrasi objek fisik dengan teknologi imersif untuk menjawab tantangan pembelajaran bahasa abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

- Aldemir, T., Bicer, A., Kilinc, S., Moon, J., & Kwok, M. (2025). Exploring emergent AI-TPACK competencies in a two-week AI literacy module for preservice teachers. *Teaching and Teacher Education*, 168. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2025.105231>

- Andria, M. (2025). Timing of corrective feedback in mobile instant messaging: An exploratory study of L2 Modern Greek learners' perceptions. *System*, 131. <https://doi.org/10.1016/j.system.2025.103591>
- Arnab, S., Masters, A., Purnomo, R. A., Mahon, D., & Minoi, J. L. (2025). Playful and frugal learning design: A value-based approach to inclusive and sustainable STEM education. *Social Sciences and Humanities Open*, 12. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2025.101923>
- Baciu, D. C. (2024). Causal Modeling and Thermodynamics: Towards a new convergence of the two fields. *BioSystems*, 246. <https://doi.org/10.1016/j.biosystems.2024.105338>
- Birhane, A., & McGann, M. (2024). Large models of what? Mistaking engineering achievements for human linguistic agency. *Language Sciences*, 106. <https://doi.org/10.1016/j.langsci.2024.101672>
- Brezovec, E., Zelić, M., & Zagode, A. M. (2026). Stabilizing truth in educational sciences: a systematic review of generative AI in education. *Kybernetes*, 55(13), 1–17. <https://doi.org/10.1108/K-09-2025-2339>
- Busse, V., Cao, Y., Kischnick, J. M., Sieveke, P., & Graham, S. (2026). Improving writing through evidence-based teaching. *Learning and Instruction*, 104. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2026.102361>
- Cheng, Y., Chen, H., Guo, X., Ding, B., & Pei, Z. (2026). Personality-aware emotion recognition in conversation with large language models. *Pattern Recognition*, 178. <https://doi.org/10.1016/j.patcog.2026.113460>
- Cho, E. (2025). Narrative analysis of English language learning in intra-national migration in Korea: A case study on the development of academic literacy. *System*, 133. <https://doi.org/10.1016/j.system.2025.103767>
- Chui, W., Andrus, B. M., Uttal, D., & Horn, M. (2026). The role of parental praise on children's exploratory behaviors during a collaborative coding activity. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 48. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2026.100820>
- Du, Z., Chai, H., Lu, H., Li, L., & Lowry, P. B. (2025). Are negative reviews always helpful? effects of emotional arousal on the usefulness of negative reviews and how merchants should respond. *Journal of Business Research*, 201. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2025.115740>

- Duraku, Z. H., Hoxha, L., & Buqaj, B. (2025). One-on-one tutoring for children with special educational needs: a qualitative multiple-case pilot study in a Kosovo public school. *Journal of Children's Services*.
<https://doi.org/10.1108/JCS-09-2024-0043>
- Ebadi, S., Zandi, M., & Ajabshir, Z. F. (2024). The effect of language learning engagement on L2 motivation over Instagram. *Acta Psychologica*, 250.
<https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2024.104512>
- Geriş, A., Çukurbaşı, B., Tunga, Y., & Engin, G. (2026). From users to creators: Design and evaluation of a VR professional development program for educators. *Computers and Education*, 243.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2025.105518>
- Geytenbeek, J. J. (2025). Assessment of spoken language comprehension in persons with complex communication needs. *Revista de Logopedia, Foniatria y Audiologia*, 45(3).
<https://doi.org/10.1016/j.rlfa.2025.100524>
- Gəruslu, V., Jafarov, Z., Mövsümov, A., Namazov, A., & Mirzayev, H. (2026). Encouraging responsible GenAI use in software engineering education: A design-oriented model. *Journal of Systems and Software*, 237.
<https://doi.org/10.1016/j.jss.2026.112846>
- Giordano, V., Spada, I., Chiarello, F., & Fantoni, G. (2024). The impact of ChatGPT on human skills: A quantitative study on twitter data. *Technological Forecasting and Social Change*, 203.
<https://doi.org/10.1016/j.techfore.2024.123389>
- Grande, S., Bertello, A., De Bernardi, P., & Ricciardi, F. (2023). Enablers of explorative and exploitative intellectual capital in entrepreneurial ecosystems. *Journal of Intellectual Capital*, 24(1), 35–69.
<https://doi.org/10.1108/JIC-07-2021-0197>
- Hadley, E. B., Dedrick, R. F., Dickinson, D. K., Kim, E., Hirsh-Pasek, K., & Golinkoff, R. M. (2021). Exploring the relations between child and word characteristics and preschoolers' word-learning. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 77.
<https://doi.org/10.1016/j.appdev.2021.101332>
- He, J., Wing, C. K., & Hoe, T. W. (2023). The cultivation of children's musical creative practical competency: A literature review. *Thinking Skills and Creativity*, 48.
<https://doi.org/10.1016/j.tsc.2023.101309>
- He, S., Jiao, Z., & Zhang, R. (2026). "Who Lives in the Future"? A toolkit for imagining inclusive and

- posthuman future characters as an approach to design fiction. *Futures*, 175. <https://doi.org/10.1016/j.futures.2025.103735>
- Kindler, B. (2025). Mass editing, mass writing: Experiments in collective literary production from Yan'an to the Great Leap forward. *World Development*, 188. <https://doi.org/10.1016/j.worlddev.2024.106880>
- Kniestedt, I., Lefter, I., Lukosch, S., & Brazier, F. M. (2022). Re-framing engagement for applied games: A conceptual framework. *Entertainment Computing*, 41. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2021.100475>
- Lai, C., Qin, J., Jiang, L., & Lin, C. H. (2026). Preservice Language Teachers' Agency in Self-Directed Informal Learning with GenAI. *Computers & Education*, 105589. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2026.105589>
- Lee, C. H., & Zhao, X. (2024). Data Collection, data mining and transfer of learning based on customer temperament-centered complaint handling system and one-of-a-kind complaint handling dataset. *Advanced Engineering Informatics*, 60. <https://doi.org/10.1016/j.aei.2024.102520>
- Lee, J. (2026). Play with AI (PL-AI): A play-centered, design-based curriculum for AI literacy in pre-K and kindergarten. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 10. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2026.100569>
- Liang, S. (2025). Construction and optimization of English learning behavior prediction model based on F-PID algorithm. *Systems and Soft Computing*, 7. <https://doi.org/10.1016/j.sasc.2025.200384>
- Løkken, I. M., Campbell, J. A., Kucirkova, N. I., & Dale, P. (2023). Experiment protocol: Exploring the sense of smell in digital book reading. *International Journal of Educational Research Open*, 5. <https://doi.org/10.1016/j.ijedro.2023.100285>
- Lu, J. (2026). Contradiction negotiation as agency in Chinese EFL teacher's research-teaching nexus: a narrative case study. *System*, 139. <https://doi.org/10.1016/j.system.2026.104010>
- McCarthy, S. J., & Zhang, J. (2023). Revisiting teaching preparation and practices for writing in Singapore. *Teaching and Teacher Education*, 135. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2023.104337>
- McMurray, B., Oleson, J., & Kutlu, E. (2025). From real-time measures to real world differences: New [and old] statistical approaches to individual differences in real-time

- language processing. *Brain Research*, 1864. <https://doi.org/10.1016/j.brainres.2025.149786>
- Mørch, A. I., Flø, E. E., Litherland, K. T., & Andersen, R. (2023). Makerspace activities in a school setting: Top-down and bottom-up approaches for teachers to leverage pupils' making in science education. *Learning, Culture and Social Interaction*, 39. <https://doi.org/10.1016/j.lcsi.2023.100697>
- Mwinsa, G. M., & Dagada, M. (2025). Play-based learning: A pedagogical approach for social skills development in ECE learners in Zambia. *Social Sciences and Humanities Open*, 11. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2025.101396>
- Ollesch, L., Venohr, O., & Bodemer, D. (2022). Implicit guidance in educational online collaboration: Supporting highly qualitative and friendly knowledge exchange processes. *Computers and Education Open*, 3. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2021.100064>
- Pham, A. T. (2026). Students' perceptions of learning conditions and satisfaction in EFL: A psychological and pedagogical perspective. *Acta Psychologica*, 265. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2026.106644>
- Pham, L. N., & Tin, T. B. (2022). Exploring learner interest in relation to humanistic language teaching materials: A case from Vietnam. *System*, 105. <https://doi.org/10.1016/j.system.2022.102731>
- Prinz, R., Bucher, P., Kun, Á., Paredes, O., Aragno, A., Shelby, C., Gumbel, M., Fimmel, E., & Strüngmann, L. (2025). Codes across (life)sciences. *BioSystems*, 254. <https://doi.org/10.1016/j.biosystems.2025.105515>
- Rahmanu, I. W. E. D., & Molnár, G. (2026). EFL classroom settings: Behavioral intention of using screen-based 360-degree video in learning English language. *Social Sciences and Humanities Open*, 13. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2026.102576>
- Ramello, S. (2026). Economy of dependence in memory-augmented large language models. *Strategic Business Research*, 2(1), 100046. <https://doi.org/10.1016/j.sbr.2025.100046>
- Rezk, W. A. (2026). From simplified texts to critical reading: The role of stylistics in advancing EFL in Egyptian arts faculties. *Social Sciences & Humanities Open*, 13, 102477. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2026.102477>

- Rizki, I. A., Mirsa, F. R., Islamiyah, A. N., Saputri, A. D., Ramadani, R., & Habibulloh, M. (2025). Ethnoscience-enhanced physics virtual simulation and augmented reality with inquiry learning: Impact on students' creativity and motivation. *Thinking Skills and Creativity*, 57. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2025.101846>
- Rozov, N. S. (2025). Stages and causes of the evolution of language and consciousness: A theoretical reconstruction. *BioSystems*, 248. <https://doi.org/10.1016/j.biosystems.2024.105389>
- Salim, F. (2026). Exploring the role of reflective journaling in the use of wearable smartwatches. *Telematics and Informatics Reports*, 21. <https://doi.org/10.1016/j.teler.2026.100309>
- Seban, D. (2022). Critical discourse analysis of preservice elementary teachers' literacy pasts. *Teaching and Teacher Education*, 116. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2022.103743>
- Shahri, N. N., & Minakova, V. (2021). Reflexive engagement with social meanings through registers. *Linguistics and Education*, 64. <https://doi.org/10.1016/j.linged.2021.100926>
- Sotamaa, Y. (2026). The Impact of Design on the Modernization of Finland. *She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation*, 12(1), 107–128. <https://doi.org/10.1016/j.sheji.2026.02.005>
- Sparapani, N., Tseng, N., Towers, L., Birkeneder, S., Karimi, S., Alexander, C. J., Garcia, J. V., Wood, T., & Nunnally, A. D. (2023). Factors associated with classroom participation in preschool through third grade learners on the autism spectrum. *Research in Autism Spectrum Disorders*, 105. <https://doi.org/10.1016/j.rasd.2023.102186>
- Sun, Y., Yang, H., Zhu, D., Wang, Y., & Suen, R. (2026). Harnessing synesthesia to unlock new pathways in learning for students with disabilities. *Learning and Instruction*, 102. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2025.102292>
- Supriyono, Wibawa, A. P., Suyono, & Kurniawan, F. (2024). Advancements in natural language processing: Implications, challenges, and future directions. *Telematics and Informatics Reports*, 16. <https://doi.org/10.1016/j.teler.2024.100173>
- Szczuka, J. M., Strathmann, C., Szymczyk, N., Mavrina, L., & Krämer, N. C. (2022). How do children acquire knowledge about voice assistants? A longitudinal field study on children's knowledge about how voice

- assistants store and process data. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 33. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2022.100460>
- Thoma, R., Farassopoulos, N., & Lousta, C. (2023). Teaching STEAM through universal design for learning in early years of primary education: Plugged-in and unplugged activities with emphasis on connectivism learning theory. *Teaching and Teacher Education*, 132. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2023.104210>
- Tong, D. H., Uyen, B. P., & Quoc, N. V. A. (2021). The improvement of 10th students' mathematical communication skills through learning ellipse topics. *Heliyon*, 7(11). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e08282>
- Tong, P., An, I. S., & Zhou, Y. (2024). From teacher-intended to learner-actualised affordances in a WeChat-Supported mobile Chinese language learning environment. *System*, 126. <https://doi.org/10.1016/j.system.2024.103459>
- Vaknin-Nusbaum, V., & Nevo, E. (2021). What can children learn from exposure to visual-graphical representations? *Thinking Skills and Creativity*, 40. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2021.100830>
- van den Boom-Muilenburg, S. N., Poortman, C. L., Daly, A. J., Schildkamp, K., de Vries, S., Rodway, J., & van Veen, K. (2022). Key actors leading knowledge brokerage for sustainable school improvement with PLCs: Who brokers what? *Teaching and Teacher Education*, 110. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2021.103577>
- Van Elsen, J., Buckers, L., Van Tricht, C., Torbeyns, J., & De Maeyer, S. (2025). PROSPER: A comprehensive, valid, and reliable instrument to observe problem-solving behaviours in preschoolers. *Thinking Skills and Creativity*, 58. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2025.101940>
- Xu, M., Li, D., & Li, P. (2021). Brain decoding in multiple languages: Can cross-language brain decoding work? *Brain and Language*, 215. <https://doi.org/10.1016/j.bandl.2021.104922>
- Xu, Y., Gu, H., Wang, Q., Yu, J. J., Tornquist, M., & Shen, J. (2025). A case study of a teacher's extrinsic emotion regulation on students' positive emotions and learning experience. *International Journal of Educational Research*, 134. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2025.102811>

Zadunaisky Ehrlich, S. (2025). Acts of distancing the talk: Decontextualization in peer talk and children-teacher talk at kindergarten. *Learning, Culture and Social Interaction*, 53. <https://doi.org/10.1016/j.lcsi.2025.100909>

Zhao, H., Zhu, X., Li, W., & Lin, X. (2025). When Parents Worry: How Parental Educational Anxiety Impacts Adolescent Academic Success through Depression, Self-Efficacy, and Social Media. *International Journal of Mental Health Promotion*, 27(4), 517–540. <https://doi.org/10.32604/ijmh.2025.062739>

Zimik, H. R., Aujirapongpan, S., & Waluyo, B. (2026). Cognitive and emotional dynamics of artificial intelligence-assisted English learning: A mixed-methods study in a dual instructional context. *Acta Psychologica*. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2026.106673>