

**PENGARUH MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP PERBENDAHARAAN
KOSAKATA BAHASA INGGRIS ANAK USIA DINI USIA 5-6**

Siti Nurjanah¹, Yuni Rahmawati Rosyidah² dan Harliana³

Universitas Bakti Indonesia

Email: siitinurjanah309@gmail.com, yunigadis908@gmail.com,
harliana@ubibanyuwangi.ac.id

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran terhadap peningkatan perbendaharaan kosakata bahasa Inggris pada anak usia 5–6 tahun di Maple Tree School. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, masing-masing berjumlah 15 anak. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan video animasi yang disesuaikan dengan tema, sedangkan kelompok kontrol menggunakan media konvensional seperti gambar dan metode tanya jawab. Hasil pretest menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelompok relatif sama, dengan rata-rata 45,33 pada kelompok eksperimen dan 44,67 pada kelompok kontrol. Setelah enam kali pertemuan, hasil posttest menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen dengan rata-rata 83,33 dibandingkan kelompok kontrol sebesar 66,00. Uji normalitas dan homogenitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen. Hasil uji t menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 6,527 lebih besar dari t_{tabel} sebesar 2,048 pada taraf signifikansi 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, penggunaan video animasi berpengaruh signifikan terhadap peningkatan perbendaharaan kosakata bahasa Inggris anak usia 5–6 tahun.

Kata kunci: *Media Animasi, Perbendaharaan kosakata, bahasa inggris, anak usia dini.*

Abstract:

This study aims to determine the effect of using animated videos as a learning medium on increasing English vocabulary in children aged 5–6 years at Maple Tree School. This study used a quantitative approach with an experimental design involving two groups, namely the experimental group and the control group, each consisting of 15 children. The experimental group was given treatment in the form of learning using animated videos tailored to the theme, while the control group used conventional media such as pictures and question and answer methods. The pretest results showed that the initial abilities of the two groups were relatively the same, with an average of 45.33 in the experimental group and 44.67 in the control group. After six meetings, the posttest results showed a higher increase in the experimental group with an average of 83.33 compared to the control group of 66.00. Normality and homogeneity tests

showed that the data were normally distributed and homogeneous. The t-test results showed a calculated t value of 6.527 greater than the t-table of 2.048 at a significance level of 0.05, so H₀ was rejected and H₁ was accepted. Thus, the use of animated videos significantly improves the English vocabulary of children aged 5–6 years.

Keywords: Animated Media, Vocabulary, English, early childhood

Pendahuluan

Masa kanak-kanak emas, atau masa emas, dalam perkembangan manusia terdiri dari usia 0 hingga 6 tahun, dan merupakan periode perkembangan di mana semua aspek perkembangan anak berkembang pesat (Nurkamelia, 2019; Uce, 2017). Perkembangan bahasa adalah komponen penting yang harus distimulasi sejak dini, karena bahasa berperan penting dalam pembentukan konsep berpikir dan kemampuan komunikasi anak. Kemampuan berbahasa Inggris menjadi sangat penting bagi anak-anak di era globalisasi saat ini karena itu membantu mereka belajar berpikir kritis dan kognitif serta membantu mereka menghadapi dunia luar (Purwanti, 2024).

Kosakata dalam bahasa Inggris adalah kumpulan kata-kata yang diketahui dan dimengerti seseorang yang digunakan untuk membuat kalimat bahasa Inggris (Puspitadewi, 2021). Vocabulary juga didefinisikan sebagai kumpulan kata bahasa Inggris yang digunakan dalam bahasa untuk menyampaikan makna, baik secara lisan maupun tulisan (membaca, menulis). Kata-kata ini digabungkan sehingga memiliki makna atau arti (Apriliani et al., 2024). Penguasaan kosakata sangat penting untuk pembelajaran bahasa asing, khususnya bahasa Inggris, bagi anak-anak usia dini. Anak lebih mudah memahami dan menggunakan bahasa dalam kehidupan sehari-hari semakin banyak mereka menggunakan kosakata.

Kosa kata, menurut Hatch & Brown (Otta, 2023), adalah kumpulan kata yang dimiliki seseorang dalam suatu bahasa. Penguasaan kosakata sangat penting sebagai dasar keterampilan berbahasa, baik secara lisan maupun tulisan (Wati et al., 2025). Kosakata anak menunjukkan seberapa luas kemampuan mereka untuk memahami dan berkomunikasi. Menurut Fasha et al. (2023), anak-anak berusia lima hingga enam tahun seharusnya mampu mengenali dan menggunakan beberapa kosakata dasar dalam bahasa Inggris, seperti nama benda, warna, hewan, angka, bagian tubuh, atau sekitar lima ratus kosakata (Fasha et al., 2023).

Anak-anak mulai menggunakan bahasa Inggris secara reseptif dan produktif. Yang pertama memiliki kemampuan untuk merespons pertanyaan sederhana, memperkenalkan diri, menyebutkan nama benda, warna, dan angka, dan mengucapkan kalimat singkat seperti *I like apples* atau *This is my cat* (Nabila, 2021). Namun, bahasa Inggris masih dianggap rendah di Indonesia. Menurut Education First English Proficiency Index (EPI) yang dilakukan pada tahun 2024, Indonesia memperoleh skor 468 dan berada di peringkat ke-80 dari 116 negara; skor ini lebih rendah dari rata-rata global, yang adalah 502 (Dwi Rusidayanti & Zuhdi, 2024).

Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris, termasuk di jenjang PAUD, belum optimal. Hal ini disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang menarik dan keterbatasan kemampuan guru (Arifa & Prayitno, 2019). Hasil observasi awal di Maple Tree School, Jl. KH. Agus Salim No. 89 A, Blindungan-Bondowoso menunjukkan bahwa anak-anak usia lima hingga enam tahun kekurangan kosakata bahasa Inggris, terutama dalam mengenal kata-kata dasar seperti warna, hewan, dan hari. Anak-anak menjadi bosan dan tidak termotivasi dengan metode pembelajaran konvensional dan kurangnya media visual (Rahmi & Hijriati, 2021). Oleh karena itu, inovasi pembelajaran baru diperlukan yang sesuai dengan kebutuhan anak usia dini, seperti media video animasi. Media ini dianggap efektif untuk menyajikan pembelajaran yang kontekstual, interaktif, dan visual dan auditori. Menurut Fahlevi (2017), ketika anak-anak menerima masukan yang bermakna (*comprehensible input*), mereka belajar bahasa secara alami. Dengan demikian, penelitian yang dilakukan oleh Wina et al. (2023) dan Indah & Muryanti (2023) menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dapat secara signifikan meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris anak-anak yang berusia kurang dari satu tahun.

Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana video animasi berdampak pada perbendaharaan kosakata bahasa Inggris anak-anak berusia lima hingga enam tahun. Hasil penelitian diharapkan dapat meningkatkan penelitian ilmiah tentang pembelajaran bahasa yang berbasis teknologi. Selain itu, hasil penelitian akan memberikan saran praktis untuk guru dan lembaga PAUD tentang cara menggunakan pembelajaran bahasa Inggris yang inovatif dan menyenangkan yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi experiment*) tipe Pretest-Posttest Control Group Design. Seperti pada tabel 1 desain eksperimen berikut.

Tabel 1. Desain Eksperimen

Kelompok Pretest Perlakuan Posttest			
Eksperimen O ₁	X	O ₂	
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Sumber (Wapa, A., Suastika, I. N., & Sanjaya, D. B. 2024).

Catatan :

1. Bandingkan O₂ vs O₄ → pakai independent t-test
2. Atau O₁ vs O₂ → pakai paired t-test

Desain ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran video animasi dan kelompok

kontrol yang menggunakan metode konvensional tanpa media video. Kedua kelompok diberikan pretest untuk mengukur kemampuan awal kosakata bahasa Inggris, kemudian diberikan perlakuan, dan diakhiri dengan posttest untuk menilai peningkatan hasil belajar.

Instrumen yang digunakan merupakan indikator perbendaharaan Bahasa Inggris yang disusun oleh peneliti mengacu pada sumber yang terpercaya melalui judges seorang ahli. Adapun instrumen pada penelitian ini terdapat pada tabel 1 dan 2 sebagai berikut.

Tabel 2. Indikator Perbendaharaan Kata Bahasa Inggris

No	Indikator	Materi Kosakata	Teknik
1	Menyebut nama benda	apple, ball, cat	Observasi
2	Menunjuk gambar sesuai kata	dog, car, book	Tes lisan
3	Menirukan pengucapan	red, blue, green	Unjuk kerja
4	Menggunakan kata sederhana	“This is apple”	Observasi

Tabel 3. Rubrik Penilaian

No	Indikator	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
1	Menyebut kosakata benda	Tidak mampu	Meniru	Menyebut sebagian	Menyebut dengan benar
2	Menunjuk gambar	Tidak tepat	Kadang tepat	Sering tepat	Selalu tepat
3	Pengucapan	Tidak jelas	Kurang jelas	Cukup jelas	Jelas & benar
4	Menggunakan kata	Tidak mampu	Dengan bantuan	Mandiri terbatas	Mandiri lancar

Analisis data dilakukan dengan uji-t independen untuk mengetahui perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Adapun rumus yang digunakan Adalah sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Sumber (Wapa. A, 2020)

\bar{X}_1, \bar{X}_2 = rata-rata kelompok

s_1^2, s_2^2 = varians

n_1, n_2 = jumlah sampel

Pemilihan metode ini didasarkan pada tujuan penelitian untuk mengukur secara objektif pengaruh penggunaan media video animasi terhadap perbendaharaan kosakata bahasa Inggris anak usia 5–6. Melalui hipotesis pengukuran apabila Jika $t_{hitung} > t_{tabel} \rightarrow H_0$ ditolak. Sedangkan Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel} \rightarrow H_0$ diterima.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penerapan video animasi di *Maple Tree School* yang dipilih untuk penelitian ini karena memiliki peserta didik yang hampir sama dari segi usia, latar belakang sosial ekonomi, dan kurikulum yang digunakan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran berdampak pada peningkatan perbendaharaan kosakata bahasa Inggris anak-anak berusia lima hingga enam tahun.

Penelitian ini melibatkan dua kelompok: kelompok eksperimen, yang terdiri dari lima belas anak sebagai kelompok kontrol, yang terdiri dari lima belas anak sebagai Kelompok eksperimen menerima perlakuan melalui pembelajaran melalui video animasi yang berkaitan dengan tema. Di sisi lain, kelompok kontrol menggunakan media konvensional seperti gambar dan tanya jawab untuk belajar. Hasil pretest yang dilakukan sebelum perlakuan menunjukkan bahwa kemampuan awal anak-anak dalam kosakata bahasa Inggris relatif sama; kelompok eksperimen menerima nilai rata-rata 45,33, sedangkan kelompok kontrol menerima nilai rata-rata 44,67. Setelah enam kali pertemuan dengan perlakuan yang berbeda, kedua kelompok mengikuti tes pasca pembelajaran untuk mengevaluasi kemampuan setelah pembelajaran.

Hasil posttest menunjukkan bahwa, dibandingkan dengan media konvensional, video animasi berkontribusi lebih besar terhadap peningkatan perbendaharaan kosakata bahasa Inggris anak-anak, dengan nilai rata-rata 83,33 untuk kelompok eksperimen dan nilai kontrol hanya 66,00. Uji normalitas dan homogenitas menunjukkan bahwa data penelitian berdistribusi normal dan homogen, sehingga dapat dilakukan uji-t. Hasil uji-t menunjukkan nilai $t_{hitung} = 6,527$ dan $t_{tabel} = 2,048$ pada taraf signifikansi 0,05, yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang menunjukkan bahwa penggunaan video animasi memiliki pengaruh signifikan terhadap perbendaharaan kosakata bahasa Inggris anak-anak berusia lima hingga enam tahun.

Hasil kuantitatif menunjukkan bahwa penggunaan media animasi dapat meningkatkan hasil belajar anak secara signifikan, terutama dalam penguasaan kosakata dasar bahasa Inggris seperti pohon, daun, bunga, warna, dan buah. Melalui tayangan visual yang bergerak, berwarna, dan disertai dengan suara yang menarik, anak-anak lebih mudah mengingat dan memahami kata-kata. Pendapat ini sejalan dengan Hurlock dalam Amini dan Suyadi (2020), yang menyatakan bahwa pengalaman belajar dan stimulus yang diberikan sangat mempengaruhi perkembangan kosakata anak. Sesuai dengan teori perkembangan kognitif Piaget, yang menekankan bahwa anak-anak belajar paling baik melalui aktivitas yang nyata dan dapat diamati, video animasi menyediakan pengalaman belajar yang konkret dan visual. Anak lebih mudah memahami arti kata dengan menggunakan gambar, warna, dan suara.

Hal ini sejalan dengan temuan penelitian Saputri (2023 dan Aji et al., 2024), yang menyatakan bahwa video animasi, sebagai media berbasis audio-visual, dapat meningkatkan daya tarik dan pemahaman anak terhadap kosakata

bahasa Inggris karena mereka menawarkan konteks visual yang kuat dan konkret. Selain itu, temuan penelitian ini mendukung klaim Tirtayani et al. (2017) dan Pertiwi et al. (2021), yang menyatakan bahwa penggunaan media berbasis audio dan visual dapat meningkatkan keterampilan berbahasa anak, terutama memperkaya kosakata. Menurut Basri (2019), guru memiliki peran penting sebagai fasilitator dalam memanfaatkan media pembelajaran yang tepat.

Guru dapat menggunakan video animasi untuk membuat pembelajaran lebih interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan perkembangan anak usia dini. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi dalam pembelajaran bahasa Inggris di PAUD efektif karena membantu anak belajar lebih banyak kosakata dan membuat mereka lebih terlibat aktif dalam proses belajar.

Kesimpulan

Untuk mengajar anak usia dini, menggunakan media pembelajaran animasi adalah cara inovatif untuk membuat proses pembelajaran yang responsif terhadap dinamika perkembangan zaman. Secara teratur menggunakan media ini dapat meningkatkan keterampilan bahasa dan kognitif anak dan menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, menarik, dan kontekstual. Oleh karena itu, Maple Tree School bondowoso dapat berfungsi sebagai model dalam pengembangan kemampuan bahasa Inggris anak usia dini. Anak-anak lebih siap untuk menghadapi tantangan pembelajaran dan perkembangan di masa depan karena metode ini meningkatkan perbendaharaan kosakata mereka dan membantu mereka belajar berkomunikasi dengan baik.

Daftar Pustaka

- Aji, R. K. C. G., Anwar, A. K., & Wibowo, Y. (2024). Desain Animasi 2d Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini Dengan Cerita “Ayam Dan Ikan Tongkol“. *Canting: Jurnal Batik Indonesia*, 10(1), 37.
- Apriliani, N., Mulyadi, S., & Mulyana, E. H. (2024). Penggunaan Media Flashcard untuk Pengembangan Kemampuan Perbendaharaan Kata pada Anak Usia 4-5 Tahun (Studi Eksperimen di Tk Islam Amal Sholeh Kota Tasikmalaya). *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 7(2), 297. <https://doi.org/10.31537/jecie.v7i2.1303>
- Fasha, A. K., Na'imah, N., & Suyadi. (2023). Pengenalan Kosak=ata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini Di Tk Kids Garden Al-Mabrur Bandung. *Jurnal Usia Dini*, 9(3), 395. <https://doi.org/10.24114/jud.v9i3.55413>
- Hafidah, R., & Dewi, N. K. (2020). Tpr (Total Physical Response) Method on Teaching English To Early Childhood. *Early Childhood Education and Development Journal*, 2(1), 15. <https://doi.org/10.20961/ecedj.v2i1.45167>
- Indah, H., & Muryanti, E. (2023). Efektivitas Media Animasi terhadap Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmu*

Kependidikan, 21(3), 692–702.
DOI:<https://doi.org/10.31851/wahanadidaktika.v21i3.12947>.
<https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/didaktika/article/view/12947>

- Nabila, T. (2021). *Implementasi Strategi Pembelajaran Beyond Centers and Circle Time Dalam Menerapkan Pembiasaan Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun Kelas B2 Di Tk Al-Ulhaq Sukabumi Bandar Lampung*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Nurhalimah, Romdanih, & Nurhasanah. (2020). Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Penggunaan Media Kartu Gambar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II*, 74.
- Nurkamelia. (2019). Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini (STPPA) Tercapai di RA Harapan Bangsa Maguwoharjo Condong Catur Yogyakarta. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(2), 113.
- Puspitadewi, R. (2021). *Pengenalan Kosa Kata Dalam Bahasa Inggris Melalui Lagu Untuk Anak Usia Dini (Telaah Buku Karya Devinta Puspita Ratri Iswahyuni dan Ni'matul Lailiyah)*. Insitut Agama Islam Negeri Purwokerto.
- Uce, L. (2017). The golden age: Masa efektif merancang kualitas anak. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 1(2), 78.
- Wapa, A. (2020). Influence of Creative Problem Solving To Study Result Social Sciences Study As Reviewed From the Multicultural Attitude of Students Class V Elementary South Kuta. *PrimaryEdu: Journal of Primary Education*, 4(2), 160-171
- Wapa, A., Suastika, I. N., & Sanjaya, D. B. (2024). PENGARUH METODE SOSIODRAMA TERHADAP HASIL BELAJAR PPKN DI TINJAU DARI INTERAKSI SOSIAL. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 4(2), 84-93.
- Wati, Z. A., Setiawan, A., Hasyim, U. A.-F. A., & Suhono. (2025). The Effectiveness of Using Animated Films in Improving Students' Mastery of English Vocabulary. *Bulletin of Pedagogical Research*, 5(1).
DOI:<https://doi.org/10.51278/bpr.v5i1.1777>.
<https://attractivejournal.com/index.php/bpr/article/view/1777>
- Wina, Musi, M. A., Rusmayadi, R., R. K., & Dzulfadhilah, F. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Menggunakan Video Animasi Untuk Meningkatkan Kosakata Di Taman Kanak-Kanak Pusat Padu Lino. *Anakta: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 6.