



PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI TERHADAP PERBENDAHARAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS ANAK USIA DINI USIA 5-6 TAHUN DI GUGUS IV KALIBARU

Lailatul Hasanah¹, Andi Wapa², Mu'tasim Fikri³

¹²³Universitas Bakti Indonesia

elhasanah685@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran video animasi terhadap perbendaharaan kosakata bahasa Inggris anak usia 5–6 tahun di TK Gugus IV Kalibaru. Latar belakang penelitian ini didasari oleh pentingnya penguasaan kosakata sebagai dasar pembelajaran bahasa asing pada anak usia dini, serta rendahnya minat anak dalam pembelajaran konvensional yang masih didominasi metode ceramah tanpa dukungan media visual. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi experiment*) melalui rancangan *Nonequivalent Control Group Design*. Pengumpulan data dilakukan melalui tes kosakata bahasa Inggris yang diberikan pada saat pretest dan posttest. Data dianalisis menggunakan uji *Independent Sample T-Test* dengan bantuan program SPSS 22. Hasil analisis menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen. Nilai *t* hitung sebesar 8,916 lebih besar dari *t* tabel (2,048) dengan signifikansi $0,001 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi berpengaruh signifikan terhadap peningkatan perbendaharaan kosakata bahasa Inggris anak usia dini. Media ini efektif dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Video Animasi, Kosakata Bahasa Inggris.

Abstract

*This study aims to determine the effect of animated video learning media on the English vocabulary of 5–6-year-old children in Kindergarten Cluster IV Kalibaru. The background of this study is based on the importance of vocabulary mastery as a foundation for foreign language learning in early childhood, as well as the low interest of children in conventional learning, which is still dominated by lecture methods without the support of visual media. This study used a quantitative approach with a quasi-experimental design using a Nonequivalent Control Group Design. Data collection was carried out through English vocabulary tests administered during the pretest and posttest. Data were analyzed using the Independent Sample T-Test with the help of SPSS 22. The analysis results showed that the data were normally distributed and homogeneous. The calculated *t*-value of 8.916 was greater than the *t*-table (2.048) with a significance level of $0.001 < 0.05$, so H_0 was rejected and H_a was accepted. Thus, it can be concluded that animated video learning media has a significant effect on increasing the English vocabulary of early childhood children. This media is effective in creating enjoyable, meaningful, and developmentally appropriate learning.*

Keywords: Early Childhood, Animated Video, English Vocabulary

PENDAHULUAN

Masa anak usia dini merupakan periode emas (*golden age*) dalam perkembangan manusia, yakni usia 0–6 tahun di mana seluruh aspek perkembangan anak berkembang pesat (Nurkamelia, 2019; Uce, 2017). Salah satu aspek yang krusial untuk distimulasi sejak dini adalah perkembangan bahasa, karena bahasa berperan penting dalam pembentukan konsep berpikir dan kemampuan komunikasi anak (Sa'ida, 2018).

Di era globalisasi, kemampuan berbahasa Inggris menjadi kebutuhan penting bagi anak sebagai bekal menghadapi dunia global sekaligus sarana pengembangan kemampuan kognitif dan berpikir kritis (Purwanti, 2024). Dalam konteks bahasa Inggris kosakata disebut *vocabulary* yang merupakan himpunan kata-kata yang dimiliki, dimengerti oleh seseorang yang kemudian akan digunakan dalam menyusun kalimat bahasa Inggris (Puspitadewi, 2021). *Vocabulary* adalah kumpulan dari beberapa kata bahasa Inggris yang digabungkan, sehingga memiliki makna atau arti (Apriliani et al., 2024). *Vocabulary* juga didefinisikan dengan kumpulan kata bahas Inggris yang digunakan dalam bahasa tersebut untuk menyampaikan makna, baik dalam bentuk lisan (*speaking, listening*) maupun tulisan (*reading, writing*) (Nurhalimah et al., 2020). Penguasaan kosakata merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran bahasa asing, khususnya bahasa Inggris, bagi anak usia dini. Semakin banyak kosakata yang dikuasai, semakin mudah bagi anak untuk memahami dan menggunakan bahasa dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Hatch & Brown kosakata merupakan daftar kata yang dimiliki seseorang dalam suatu bahasa (Otta, 2023). Penguasaan kosakata sangat penting sebagai dasar dalam keterampilan berbahasa, baik secara lisan maupun tulisan (Wati et al., 2025). Kosakata yang dimiliki anak mencerminkan seberapa luas kemampuan mereka dalam memahami dan menyampaikan informasi. Anak usia 5–6 tahun seharusnya telah mampu mengenali dan menggunakan sejumlah kosakata dasar dalam bahasa Inggris, seperti nama-nama benda, warna, hewan, angka, bagian tubuh atau sekitar 500 kosakata (Fasha et al., 2023). Anak-anak mulai mengembangkan kemampuan bahasa Inggris secara reseptif dan produktif. Dalam kemampuan reseptif, anak sudah mampu memahami instruksi sederhana seperti *sit down, stand up, shake hand, open, close*, dan sebagainya (Hafidah & Dewi, 2020). Pada

kemampuan produktif, anak mampu merespons pertanyaan sederhana, memperkenalkan diri, menyebutkan nama benda, warna, dan angka, serta mengucapkan kalimat pendek seperti *I like apples* atau *This is my cat* (Nabila, 2021). Namun kenyataannya, tingkat kemahiran bahasa Inggris di Indonesia masih tergolong rendah. Berdasarkan *Education First English Proficiency Index* (EPI) 2024, Indonesia memperoleh skor 468 dan berada di peringkat ke-80 dari 116 negara, di bawah rata-rata global yaitu 502 (Dwi Rusidayanti & Zuhdi, 2024). Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris, termasuk di jenjang PAUD, belum optimal akibat keterbatasan kompetensi guru dan kurangnya media pembelajaran yang menarik (Arifa & Prayitno, 2019).

Hasil observasi awal di Gugus IV Kalibaru memperlihatkan rendahnya penguasaan kosakata bahasa Inggris anak usia 5–6 tahun, terutama dalam mengenal kata dasar seperti warna, hewan, dan hari. Metode pembelajaran yang konvensional serta minimnya media visual membuat anak cepat bosan dan kurang termotivasi (Rahmi & Hijriati, 2021). Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang sesuai karakteristik anak usia dini, salah satunya melalui media video animasi. Media ini dinilai efektif karena mampu menyajikan pembelajaran yang kontekstual, interaktif, dan menarik secara visual serta auditori. Menurut Fahlevi (2017), pemerolehan bahasa terjadi secara alami apabila anak memperoleh masukan yang bermakna (*comprehensible input*). Sejalan dengan itu, penelitian Wina et al. (2023) dan Indah & Muryanti (2023) membuktikan bahwa penggunaan video animasi dapat meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris anak usia dini secara signifikan.

Penelitian ini memiliki kebaruan dibandingkan penelitian terdahulu karena berfokus pada pengaruh media video animasi terhadap perbendaharaan kosakata bahasa Inggris anak usia 5–6 tahun dengan pendekatan kuantitatif eksperimen semu (*quasi-experiment*) dan desain *pretest-posttest control group* di Gugus IV Kalibaru. Berbeda dari penelitian sebelumnya yang menekankan efektivitas media secara umum, penelitian ini mengintegrasikan video animasi dengan tema Kurikulum Merdeka di lingkungan sekolah dengan keterbatasan sarana digital. Kekurangan penelitian ini terletak pada cakupan subjek yang terbatas dan durasi

perlakuan yang singkat, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas.

Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh media video animasi terhadap perbendaharaan kosakata bahasa Inggris anak usia 5–6 tahun. Hasil penelitian diharapkan dapat memperkaya kajian ilmiah dalam pembelajaran bahasa berbasis teknologi serta memberikan rekomendasi praktis bagi guru dan lembaga PAUD dalam penerapan pembelajaran bahasa Inggris yang inovatif dan menyenangkan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi experiment*) tipe *Pretest-Posttest Control Group Design*. 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. Analisis data dilakukan dengan uji-t independen untuk mengetahui perbedaan signifikan antara kedua kelompok. 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 tahun di Gugus IV Kalibaru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di dua lembaga pendidikan anak usia dini di bawah Gugus IV Kalibaru, yaitu TK Ash-Shidqi dan TK Kuncup Bunga. Kedua lembaga tersebut dipilih karena memiliki karakteristik peserta didik yang relatif sama dari segi usia, latar belakang sosial ekonomi, serta kurikulum yang digunakan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap peningkatan perbendaharaan kosakata bahasa Inggris anak usia 5–6 tahun.

Subjek penelitian terdiri dari dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang berjumlah 15 anak dari TK Ash-Shidqi dan kelompok kontrol yang berjumlah 15 anak dari TK Kuncup Bunga. Kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan

berupa pembelajaran dengan media video animasi sesuai dengan tema, sedangkan kelompok kontrol belajar dengan menggunakan media konvensional berupa gambar dan tanya jawab. Sebelum perlakuan diberikan, kedua kelompok menjalani pretest untuk mengetahui kemampuan awal kosakata bahasa Inggris anak. Hasil pretest menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelompok relatif sama, dengan rata-rata nilai kelompok eksperimen sebesar 45,33, sedangkan kelompok kontrol sebesar 44,67. Setelah enam kali pertemuan dengan perlakuan yang berbeda, kedua kelompok kembali mengikuti posttest untuk mengukur kemampuan setelah pembelajaran.

Hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kelompok eksperimen dengan nilai rata-rata 83,33, sedangkan kelompok kontrol hanya mencapai 66,00. Peningkatan rata-rata sebesar 38,00 pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa media video animasi berpengaruh lebih besar terhadap peningkatan perbendaharaan kosakata bahasa Inggris anak dibandingkan dengan media konvensional. Uji normalitas dan homogenitas menunjukkan bahwa data penelitian berdistribusi normal dan homogen, sehingga dapat dilanjutkan dengan uji-t. Hasil uji-t menunjukkan nilai $t_{hitung} = 6,527$ dan $t_{tabel} = 2,048$ pada taraf signifikansi 0,05. Karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh signifikan penggunaan media video animasi terhadap perbendaharaan kosakata bahasa Inggris anak usia 5–6 tahun. Temuan kuantitatif tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi dapat meningkatkan hasil belajar anak secara signifikan, terutama dalam aspek penguasaan kosakata bahasa Inggris dasar seperti *tree*, *leaf*, *flower*, *color*, dan *fruit*. Anak-anak lebih mudah mengingat dan memahami makna kata melalui tayangan visual yang bergerak, berwarna, dan disertai suara yang menarik.

Temuan tersebut sejalan dengan pandangan Hurlock dalam Amini dan Suyadi (2020) yang menyatakan bahwa perkembangan kosakata anak sangat dipengaruhi oleh pengalaman belajar dan stimulus yang diberikan. Media video animasi menyediakan pengalaman belajar yang konkret dan visual, sesuai dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menekankan bahwa anak belajar paling baik melalui aktivitas yang bersifat nyata dan dapat diamati. Melalui kombinasi gambar, warna, dan suara, anak lebih mudah mengaitkan kata dengan makna yang

sebenarnya. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Saputri (2023) serta Aji et al. (2024) yang menyebutkan bahwa video animasi sebagai media berbasis audio-visual dapat meningkatkan daya tarik dan pemahaman anak terhadap kosakata bahasa Inggris karena menghadirkan konteks yang konkret dan visual yang kuat. Selain itu, hasil penelitian ini memperkuat temuan Tirtayani et al. (2017) dan Pertiwi et al. (2021) yang menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis visual dan audio dapat meningkatkan keterampilan berbahasa anak, khususnya dalam memperkaya kosakata. Guru memiliki peran penting sebagai fasilitator dalam memanfaatkan media pembelajaran yang tepat (Basri, 2019). Dengan menggunakan video animasi, guru dapat menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan media video animasi dalam pembelajaran bahasa Inggris di PAUD efektif untuk memperkaya kosakata anak sekaligus menumbuhkan motivasi dan partisipasi aktif mereka dalam proses belajar.

PENUTUP

Integrasi media pembelajaran video animasi dalam pendidikan anak usia dini merupakan strategi inovatif untuk menciptakan proses pembelajaran yang responsif terhadap dinamika perkembangan zaman. Penerapan media ini secara sistematis dapat menstimulasi kemampuan bahasa dan kognitif anak, sekaligus membangun lingkungan belajar yang interaktif, menarik, dan kontekstual. Dengan demikian, TK Gugus IV Kalibaru memiliki potensi untuk menjadi model dalam pengembangan kompetensi bahasa Inggris anak usia dini. Pendekatan ini tidak hanya berkontribusi pada peningkatan perbendaharaan kosakata, tetapi juga mendukung pembentukan kemampuan komunikasi yang efektif, sehingga anak-anak lebih siap menghadapi tantangan pembelajaran dan perkembangan global di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] 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.
- [2] 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>
- [3] 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>
- [4] 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>
- [5] 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>
- [6] 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.
- [7] Nurhalimah, Romdanih, & Nurhasanah. (2020). Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Penggunaan Media Kartu Gambar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II*, 74.
- [8] 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.
- [9] 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.
- [10] Uce, L. (2017). The golden age: Masa efektif merancang kualitas anak. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 1(2), 78.
- [11] Wapa, A., Zahro, A. F., & Haya, H. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran TALINTAR Terhadap Kemampuan Berhitung Perkalian Bersusun Siswa Kelas IV SD Negeri Pujerbaru 2 Kecamatan Maesan. *Jurnal Penelitian IPTEKS*, 8(1), 55-61.
- [12] Wapa, A., Arnyana, I. B. P., & Suastra, I. W. (2024). The Influence Of The Creative Problem Solving (CPS) Model on Science Learning Outcomes in Terms Of Students' Multicultural Attitudes. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Kimia*, 13(1), 27-35.
- [13] 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>

- [14] 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.
- [15] 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.