

**PENGARUH VIDEO ANIMASI TEHADAP PENGENALAN
KOSAKATA BAHASA INGGRIS DI TAMAN KANAK
KANAK ASSYOFA**

**The Influence of Animated Videos on English Vocabulary Introduction
at Assyofa Kindergarten**

Wafa Ashaabulmaymanah & Elise Muryanti

Universitas Negeri Padang

Wafawizar2001@gmail.com; elise@fip.unp.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Oct 9, 2024	Oct 25, 2024	Nov 5, 2024	Nov 10, 2024

Abstract

This research was motivated by the lack of development in children's ability to recognize English vocabulary. Teachers usually explain the material by giving examples of assignments, then the children are asked to do the assignments on the Children's Worksheet. This shows a lack of teacher professionalism in developing and introducing English vocabulary to children. This research aims to determine the effect of using animated video learning media on children's introduction of English vocabulary at Assyofa. Kindergarten. with a sampling technique in the form of cluster sampling involving classes B1 and B2, each consisting of 15 children. Data collection was carried out using a test containing 4 statements, and data analysis included normality tests, homogeneity tests, and hypothesis tests. The data collection tool used was a statement sheet, and the data was processed using the SPSS version 30 for Windows application. Data analysis shows that the average pre-test score for the experimental class is 112 and the post-test score is 218. The average pre-test result for the control class is 83 and the post-test result for the control class is 174. The final

data set is homogeneous and distributed regularly. Based on the results of the hypothesis test, the sig (2-tailed) value is $0.000 < 0.05$. So H_a is accepted and H_o is rejected. So it can be concluded that there is an influence of animated videos on children's introduction of English vocabulary.

Keywords : Early Childhood, English vocabulary, Animation Video

Abstrak : Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurang berkembangnya kemampuan bekembangnya kemampuan pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak. Guru biasanya menjelaskan materi dengan memberikan contoh tugas, kemudian anak-anak diminta mengerjakan tugas di Lembar Kerja Anak. Hal ini menunjukkan kurangnya profesionalisme guru dalam mengembangkan dan mengenalkan kosakata bahasa Inggris kepada anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap pengenalan kosakata bahasa Inggris anak di Taman Kanak-kanak Assyofa. dengan teknik pengambilan sampel berupa *cluster sampling* yang melibatkan kelas B1 dan B2, masing-masing terdiri dari 15 anak. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes yang berisi 4 pernyataan, dan analisis data mencakup uji normalitas, uji homogenitas, serta uji hipotesis. Alat pengumpulan data yang digunakan adalah lembar pernyataan, dan data diolah menggunakan bantuan aplikasi *SPSS versi 30 for Windows*. Analisis data menunjukkan bahwa rata-rata skor pre-test kelas eksperimen adalah 112 dan skor post-test adalah 218 Hasil pre-test rata-rata kelas kontrol 83 dan hasil post-test kelas kontrol 174 Kumpulan data akhir bersifat homogen dan tersebar secara teratur. Berdasarkan hasil uji hipotesis menunjukkan nilai sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Maka H_a diterima dan H_o ditolak. Maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh video animasi terhadap pengenalan kosakata bahasa Inggris Anak.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, kosakata Bahasa Inggris, Video Animasi

PENDAHULUAN

Usia dini adalah tahap awal yang penting dalam perkembangan anak, disebut juga sebagai masa keemasan (golden age) karena pertumbuhan dan perkembangan anak berjalan sangat cepat (Sugiyono., 2013), pada masa ini anak mengalami perkembangan yang pesat di berbagai aspek, sehingga diperlukan stimulasi untuk mendukung setiap tahap perkembangannya.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenjang sebelum pendidikan dasar, diberikan pada anak usia 0–8 tahun, sesuai NAEYC (dalam Amini dan Aisyah, 2014). PAUD meliputi program seperti Taman Penitipan Anak, Kelompok Bermain, Taman Kanak-Kanak, dan awal Sekolah Dasar. Pendidikan ini bertujuan menstimulasi perkembangan anak, termasuk aspek bahasa, yang penting untuk komunikasi sehari-hari (Susanto, 2021). Salah satunya adalah pengenalan bahasa Inggris sebagai bahasa internasional yang penting di era global.

Di masa golden age, anak lebih mudah menyerap hal baru, termasuk bahasa asing atau bahasa kedua. Masa sensitif untuk perkembangan bahasa ini adalah usia 2–7 tahun sehingga pengenalan bahasa asing seperti bahasa Inggris sebaiknya dimulai sejak dini(Purwanti, 2020). Dengan pembelajaran yang tepat, bahasa Inggris akan lebih melekat di ingatan anak hingga mereka dewasa(Hayati & Naufal, 2022). Pengenalan bahasa Inggris dapat dimulai dari kosakata. Kosakata adalah kumpulan kata dengan makna tertentu penting sebagai dasar untuk memudahkan anak menggunakan bahasa tersebut. Untuk membuat pembelajaran menarik, media interaktif seperti video animasi bisa digunakan (Permanik, 2020). Menurut, media pembelajaran yang menarik akan membuat anak lebih semangat belajar. Sedangkan video animasi menyajikan informasi secara menyenangkan, yang cocok untuk mengenalkan kosakata(Isnain et al., 2024).

Di Taman Kanak-Kanak Assyofa, hasil observasi menunjukkan bahwa minat anak pada bahasa Inggris kurang, dan media yang digunakan belum cukup inovatif. Media sederhana seperti tabel kertas belum cukup menarik perhatian anak. Penelitian ini bertujuan mengenalkan kosakata bahasa Inggris menggunakan video animasi sederhana dari Canva, yang diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar anak

Dari analisis diatas mendapatkan beberapa identifikasi masalah seperti: kurangnya antusias anak pada pembelajaran kosakata, pemebelajaran masih monoton dan kurang kreatif, kurangnya media pengembangan pada pembelajaran kosakata, dan belum adanya pengemabngan media video animasi pada pembelajaran kosakata. Sehingga mendapatkan suatu pokok rumusan masalah sebagai berikut: “seberapa besar pengaruh video animasi terhadap pengenalan kosakata Bahasa inggris anak di taman kanak-kanak assyofa”

Pengertian anak usia dini adalah periode awal yang sangat penting dalam perkembangan manusia. Pada usia ini, proses belajar anak perlu disesuaikan dengan karakteristik perkembangannya. Menurut(Ubaida et al., 2024) anak usia dini adalah anak usia 1–5 tahun, berdasarkan batasan psikologi perkembangan: bayi (0–1 tahun), usia dini (1–5 tahun), dan masa kanak-kanak (6–12 tahun). Selanjutnya tujuan pendidikan anak usia dini bertujuan ujuan utama pendidikan adalah membentuk anak menjadi pribadi mandiri yang dapat berfungsi sesuai harkat dan martabat manusia. Menurut(Yenti, 2024) tujuan pendidikan adalah membantu anak berkembang secara optimal dalam seluruh aspek kemanusiaan. Montessori menyatakan bahwa anak usia 0–6 tahun berada dalam masa keemasan (golden age), di mana mereka sangat peka terhadap berbagai rangsangan dari

lingkungan. Masa ini adalah waktu penting untuk mendukung perkembangan kognitif, bahasa, motorik, dan emosional anak. Pendidikan anak usia dini dilakukan melalui jalur formal (seperti TK dan RA), nonformal, dan informal, dengan masing-masing memiliki ciri khasnya.

Tujuan Bahasa untuk anak usia dini yakni Bahasa sangat penting bagi anak, karena bahasa menjadi alat komunikasi untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Menurut (Lia Amelia, 2024) Bahasa adalah alat komunikasi yang terorganisasi dalam bentuk satuan-satuan, seperti kata, kelompok kata, klausa, dan kalimat yang diungkapkan baik secara lisan maupun. Menurut Vygotsky bahasa adalah cara anak untuk menelan konsepsi tentang bagaimana memerhatikan sesuatu, menghafalkan kembali apa yang didapat, memberikan kategorisasi, merencanakan, memecahkan masalah, dan memikirkan dunia anak (diri pribadi) sendiri. (Rahim, 2023) juga berpendapat bahwa bahasa adalah segala bentuk komunikasi di mana pikiran dan perasaan seseorang disimbolisasikan agar dapat menyampaikan arti kepada orang lain

Metode pengenalan bahasa asing Menurut (Warda et al., 2023) mendefinisikan kosakata sebagai suatu kata yang diketahui dan memiliki makna serta bentuk. Kosakata merupakan komponen utama yang harus dikuasai anak dalam belajar bahasa Inggris sehingga dapat memudahkan dalam menggunakan bahasa tersebut.

Pengertian media video animasi pada pengertian lain media video animasi adalah media audio visual dengan menggabungkan gambar animasi yang dapat bergerak dengan diringi dengan audio sesuai dengan karakter animasi. Media video animasi merupakan bentuk dari pengembangan yang terdiri dari beberapa gambar yang menceritakan suatu kejadian atau peristiwa dari potongan-potongan gambar yang dijadikan satu dan dijadikan gambar bergerak yang diambil dari kehidupan sehari-hari (Novita et al., 2019).

. berdasarkan dari hasil penjelasan latar belakang diatas sehingga dapat ditarik menjadi topik permasalahan yang akan diteliti dengan judul berjudul “Pengaruh Video Animasi Terhadap Pengenalan Bahasa Inggris Anak di Taman Kanak-Kanak Assyofa.”.

Kemudian dari penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh video animasi terhadap pengenalan Kosaka Bahasa Inggris anak di taman kanak-kanak Assyofa.

METODE

Jenis penelitian ini tergolong dalam penelitian lapangan (Field Reseach) dengan pendekatan kuantitatif, sedangkan penelitian ini menggunakan metode pre-eksperimen. Penelitian pre-eksperimen adalah penelitian yang menyelidiki kemungkinan saling berhubungan sebab akibat dengan cara mengenai kepada suatu atau lebih kelompok (Zakariah, 2020) Desain penelitian pre-eksperimen berupa kelompok eksperimen dan kontrol, yang dipilih secara random, kelompok eksperimen deiberi perlakuan (X) sedangkan kelompok kontrol tidak. Dari tujuan penelitian eksperimen semu untuk memperoleh informasi dari pelaksanaan eksperimen yang bersifat seenarnya dalam keadaan yang tidak memungkinkan untuk memanipulasi variable.

Dalam pelakasanaan model pembelajaran *case base learning* bantuan dari video animasi, sedangkan kelompok control tanpa deiberikan perlakuan khusus. Setelah dilakukan penelitian, kedua kelas diberiakan posttest.

Adapun bentuk rancangan penelitian sebagai berikut:

Tabel 1. Rancangan penelitian

<i>Group</i>	<i>Pre-Test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-Test</i>
Eskperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Keterangan:

O₁: tes awal (*pre-test*) Eksperimen

O₃: Tes awal (*Pre-test*) Kontrol

X: Perlakuan (*treatment*) melakukan pengajaran dengan media *audio visual* menggunakan video animasi terhadap pengenalan kosakata bahasa Inggris anak

O: *Post -test* kelas eksperimen

O₄: Post-test kelas control

-: Perlakuan melakukan mengajaran berbahasa Inggris dengan menggunakan media *visual* yaitu Tabel.

Sedangkan objek penelitian yang hendak diteliti dalam penelitian ini adalah kelas B1 dengan sampel 15 anak dan B2 dengan 15 anak, yang dilakukan pada tanggal 07-22 Oktober 2024 di TK Asyyofa TungguII tam Padang, dengan menggunakan teknik purposive sampling. Sedangkan Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa tes

pres-test dan *pos-test*, kemudian teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini berupa, uji normalitas, homogenitas, uji hipotesis dan uji independent sampel test.

HASIL

1. Data hasil *pre-Test* dan *Post-Test* kemampuan mengenal kosakata Bahasa inggris anak di TK Assyofa di kelas eksperimen

Dalam penelitian hasil pre-test yang dilakukan pada kelas B2 taman kanak-kanak Assyofa semester I tahun 2024/2025 berjumlah 15 orang anak memperoleh hasil prestes kemampuan mengenal kosakata Bahasa inggris anak di TK Assyofa sebagai berikut:

Tabel 2. Frekuensi Hasil *Pre-test* Kemampuan Mengenal Kosakata Bahasa Inggris Anak di TK Assyofa di Kelas B2

No	Nama Anak	Total Skor
		<i>Pre-test</i>
1	A	5
2	A	8
3	R	9
4	A	7
5	R	7
6	R	6
7	N	8
8	K	9
9	E	9
10	B	7
11	F	7
12	R	8
13	A	10
14	A	5
15	A	7
Jumlah Skor = 112		
Rata-rata = 7,5		

Berdasarkan hasil tabel diatas data prestes kelas eksperimen B2 diatas menunjukan terdapat rata-rata skor Tingkat kemampuan kosakata Bahasa inggris anak sebesar 7,5. Sedangkan data hasil posttest data yang diperoleh dari B2 taman kanak-kanak Assyofa semester I tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 15 anak, memperoleh hasil posttest kemampuan mengenal kosakata Bahasa inggris anak:

Tabel 3. Frekuensi Hasil *Post-test* Kemampuan Mengenal Kosakata Bahasa Inggris Anak di TK Assyofa di Kelas B2

No	Nama Anak	Total Skor
		<i>Post-test</i>
1	O	14
2	A	15
3	A	16
4	F	14
5	A	15
6	F	14
7	V	13
8	S	16
9	N	14
10	H	14
11	S	16
12	S	15
13	F	14
14	R	15
15	F	13
Jumlah Skor = 218		
Rata-rata = 14, 13		

Dari table diatas dapat dilihat rata-rata skor setelah diberikan *treatment* dengan video animasi di kelompok B2 kelas eksperimen sebesar 14,13.

2. Data *hasil Pre-Test* kemampuan mengenal kosakata Bahasa inggris anak di kelas control (B1)

Hasil yang diperoleh dari B1 taman Kanak-Kanak Assyofa semester I tahu 2024/2025 yang berjumlah 15 orang anak, memperoleh hasil *pre-test* kemampuan mengenal kosakata Bahasa inggris anak:

Tabel 3. Frekuensi Hasil Pre-test kemampuan mengenal kosakata bahasa Inggris Kelas B1 di Taman Kanak-kanak Assyofa

No	Nama Anak	Total Skor
		<i>Pre-test</i>
1	A	7
2	A	5
3	R	6
4	A	4
5	R	5
6	R	5
7	N	4
8	K	6
9	E	6

10	B	4
11	F	6
12	R	6
13	A	7
14	A	5
15	A	7
Jumlah Skor = 83		
Rata-rata = 5,69		

Dari hasil Tabel diatas mendapati hasil rata-rata skor Tingkat kemampuan mengenal kosakata Bahasa Inggris anak dengan skor 5,69. Sedangkan hasil post-Test dari kelas B1 taman kanak-kanak Assyofa semester 1 tahun 2024/2025 yang berjumlah 15 anak mendapati hasil *post-test* kemampuan mengenal Kosaka Bahasa Inggris anak:

Tabel 4. Hasil postes kemampuan mengenal posakata Bahasa Inggris kelas B1 di Taman kanak-kanak Assyofa

No	Nama Anak	Total Skor
		<i>Post-test</i>
1	A	12
2	A	12
3	R	13
4	A	11
5	R	10
6	R	12
7	N	12
8	K	11
9	E	12
10	B	10
11	F	13
12	R	11
13	A	12
14	A	12
15	A	11
Jumlah Skor = 174		
Rata-rata = 11,6		

Hasil dari post-tes kelas control B1 diatas menunjukan terdapat rata-rata skor Tingkat kemampuan mengenal kosa kata Bahasa Inggris anak sebesar 11,6.

3. Analisis data

a. Analisis Data *Pre-Test*

Berdasarkan data penelitian tersebut, penelitian ini berguna untuk mentimulasi mengenal kosa kata Bahasa Inggris anak dengan media pembelajaran video animasi Ada

empat indikator yang dinilai peneliti, yaitu 1) Anak mampu menyebutkan kosakata bahasa Inggris sesuai dengan video animasi 2) Anak mampu memasang kosakata bahasa Inggris yang sesuai dengan video animasi, 3) Anak mampu mengulang kembali beberapa kosakata dalam bahasa Inggris 4) Anak dapat menyebutkan arti beberapa kosakata bahasa Inggris yang ada di dalam video animasi.

b. Uji normalitas

Hasil uji normalitas yang didapatkan dari hasil *pre-test* dan *post-test* mendapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 5. Uji Normalitas *Pre-Test*

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pre-test kontrol	.203	15	.095	.889	15	.064
pre-test eksperimen	.174	15	.200 [*]	.941	15	.389

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Dari hasil tes normalitas dengan sampel sebanyak 15 pada kelas eksperimen mendapatkan hasil 0,389 sedangkan kelas control mendapat hasil 0,064, dari hasil yang didapatkan menyatakan data berdistribusi normal.

Sedangkan hasil uji normalitas *Post-Test* dapat dilihat dari hasil uji SPSS dibawah ini:

Tabel 6. Uji Normalitas *Post-Test*

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Post-Test Eksperimen	.238	15	.022	.887	15	.061
Post-test Kontrol	.270	15	.004	.882	15	.050

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan dari **Tabel** diatas dapat ditarik suatu Kesimpulan yang mana dari 15 anak, mendapati hasil uji postes kelas eksperimen 0,061 sedangkan kelas control 0,50. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data posttest kelas eksperimen dan control berdistribusi normal.

c. Uji homogenitas

Untuk mengetahui hasil data yang akan uji hipotesi maka di perlukan uji homogenitas yang mana mendapatkan hasil dari pengujian SPSS Versi 30 dapat diketahui sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas *Post-Test*

		Tests of Homogeneity of Variances			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil	Based on Mean	.255	1	28	.617
	Based on Median	.237	1	28	.630
	Based on Median and with adjusted df	.237	1	27.872	.630
	Based on trimmed mean	.268	1	28	.609

Berdasarkan hasil diatas dapat diketahui bahwa nilai sig 0,617 lebih besar dari 0,05 yang Menyatakan bahwa data berdistribusi Homogen

d. Uji hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas serta diketahui kedua sampel berdistribusi normal dan homogen. Selanjut akan dilakukan uji hipotesis digunakan dalam penelitian ini iyalah uji paramterik, yaitu independent sampel T-Test untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan dari kedua kelompok.

Tabel 8. Hasil uji Hipotesis Post-Tes Eksperimen dan kelas control.

		Group Statistics			
	kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
hasil post-test	kelas B2	15	14.53	.990	.256
	kelas B1	15	11.60	.910	.235

Berdasarkan Tabel diatas dapat diketahui rata-rata N-Gain kelas eksperimen adalah 14,53 dan kelas control 11,60. Kemudia dilakukan uji hipotesis kedua untuk mengetahui perbedaan pada kelas tersebut (signifikan atau tidak) sehingga dilakukan penafsiran pada table sebagai berikut:

Tabel 9. Independent Sampel Test

		Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Significance		Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
						One-Sided p	Two-Sided p			Lower	Upper
hasil post-test	Equal variances assumed	.255	.617	8.445	28	<.001	<.001	2.933	.347	2.222	3.645
	Equal variances not assumed			8.445	27.803	<.001	<.001	2.933	.347	2.222	3.645

Berdasarkan Tabel diatas diketahui nilai signifikan pada levene's test of variance adalah $0,617 > 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa varian data kelas eksperimen dan kelas control adalah homogen. Kemudian berdasarkan Tabel 9 diketahui nilai sig (2tailed) adalah $0,001 < 0,05$. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan

antara kelas control, sehingga asumsi H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan hasil penelitian bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran video animasi terhadap pengembangan kosakata Bahasa Inggris anak.

Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan pada tanggal 07-22 Oktober 2024 di TK Assyofa Tunggul Itam Padang mendapatkan hasil terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap pengembangan kosakan Bahasa Inggris anak yang dibuktikan dengan hasil uji hipotesis dengan bantuan software SPSS mendapatkan hasil nilai $\text{sig } 0,001 < 0,05$ yang mana video animasi berpengaruh signifikan terhadap pengembangan kosakata Bahasa Inggris anak di TK Assyofa Tunggul Itam Padang.

PEMBAHASAN

Studi tentang pengaruh media pembelajaran video animasi terhadap pengenalan kosakata bahasa Inggris anak di Taman Kanak-Kanak Assyofa memerlukan pembahasan lebih lanjut untuk menjelaskan dan memperdalam analisis dalam penelitian ini. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, penelitian ini mengungkapkan pengaruh video animasi pada pengenalan kosakata bahasa Inggris anak di Taman Kanak-kanak Assyofa. Pada kelas kontrol, hasil kosakata bahasa Inggris anak pada tahap *post-test* menunjukkan rata-rata 11,60 dengan standar deviasi 0,910, nilai minimum 10, dan nilai maksimum 13 Sementara itu, pada kelas eksperimen, rata-rata hasil kosakata anak adalah 14,53, dengan standar deviasi 0,990, nilai minimum 13 dan nilai maksimum 16.

Hasil penelitian yang diperoleh dari tes yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi sangat meningkatkan pengenalan kosakata bahasa Inggris di Taman Kanak-kanak Assyofa. Video animasi ini menarik perhatian anak-anak, sehingga mereka menjadi lebih bersemangat dan antusias dalam mengenal kosakata bahasa Inggris. Penggunaan video animasi dalam pengajaran kosakata bahasa Inggris sangat menarik sesuai dengan peranan media pembelajaran dalam dunia pendidikan, dimana media pembelajaran sebagai salah satu sarana alternatif dalam belajar, diantaranya dapat mempermudah dan memperjelas dalam penyampaian materi, mudah di pahami, lebih menarik dan interaktif, melatih pemikiran dan membuat anak lebih peka dalam belajar (Muhayat et al., 2017). Dengan media pembelajaran video animasi, anak dapat berkenalan kosakata bahasa Inggris dengan pengalaman yang berbeda, lebih menarik dan interaktif.

Pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak menggunakan video animasi juga sesuai dengan teori dari Brewster & Girard (2003) dimana standar untuk mengenalkan bahasa

Inggris pada anak yang mencakup 4 aspek perkembangan kosakata bahasa Inggris yaitu 1) mendengarkan dan mengulang hal yang didengarkan 2) pengucapan atau pelafalan kosakata 3) makna kosakata 4) penggunaan/pelengkap kosakata. Dari hasil penelitian yang dilakukan di yang telah dilakukan di Taman Kanak-Kanak Assyofa didapatkan hasil yang berpengaruh meningkatkan kemampuan mengenal kosakata bahasa Inggris anak karena anak sudah dapat mencapai standar dari teori Brewster & Girard tersebut.

Perkembangan anak diberbagai aspek sangat berpengaruh terhadap proses pertumbuhan mereka. Aspek-aspek tersebut meliputi nilai agama dan moral, kognitif, fisik motorik, bahasa, sosial emosional, dan sendiri. Salah satu aspek yang perlu dikembangkan adalah aspek bahasa. Bahasa adalah sistem komunikasi manusia yang dinyatakan melalui susunan suara atau ungkapan tulis yang terstruktur untuk membentuk satuan yang lebih besar, seperti morfem, kata, dan kalimat, yang diterjemahkan dari bahasa Inggris : *"the system of human communication by means of a structured arrangement of sounds (or written representation) to form larger units, eg. morphemes, words, sentences"*(Nurdiansyah et al., 2024). Bahasa menjadi alat komunikasi yang sangat penting karena dalam kehidupan tidak terlepas dari Bahasa sebagai alat komunikasi. Bahasa akan mempermudah anak dalam bergaul, berkomunikasi, dan menyesuaikan diri dengan lingkungan.

Selain bahasa Indonesia, bahasa lain juga harus diajarkan kepada anak-anak sejak dini seperti bahasa Inggris guna untuk mendorong perkembangan bahasa anak. Hal ini disebabkan karena bahasa Inggris merupakan bahasa terpenting dalam globalisme. Karena generasi pada saat ini adalah orang dewasa di masa depan, dan sangatlah penting bagi anak untuk menguasai bahasa asing, terutama bahasa Inggris (Angraini et al., 2023) Teori-teori *Second Language Acquisition* terbaru menyebutkan bahwa semakin dini anak belajar bahasa asing, semakin cepat mereka menguasainya karena alasan kemampuan *short and long term memory* yang lebih baik.

Salah satu unsur bahasa yang sangat penting adalah kosakata. Kosakata adalah perbendaharaan kata yang merupakan Kumpulan dari kata-kata yang diketahui seseorang dan merupakan salah satu komponen Bahasa yang penting untuk dipelajari dalam Bahasa Inggris(Evy et al., 2022). Kosakata merupakan dasar dari pembelajaran bahasa Inggris yang wajib dikuasai dan dimiliki untuk keterampilan berbahasa anak. Pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini dimulai dari hal sederhana yang ada di sekitar anak(Kurniawati Mahardika et al., 2023).

Mengenalkan kosakata bahasa Inggris sejak dini adalah bagian dari pengembangan kemampuan bahasa anak. Pentingnya kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak usia dini dalam memperkenalkan kosakata bahasa Inggris dapat dilihat dari adanya berbagai objek, media pembelajaran interaktif dan pembelajaran yang menarik perhatian anak dalam mengenal kosakata bahasa Inggris seperti media pembelajaran *audio visual*. Salah satunya yaitu media pembelajaran video animasi. Sejalan dengan itu, (Novita et al., 2019) yang meneliti tentang penguasaan kosakata bahasa Inggris menggunakan media audio visual pada anak usia dini dalam penelitian tersebut menunjukkan hasil bahwa terjadinya peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak setelah menggunakan media audio visual yaitu 20% meningkat.

Tujuan memperkenalkan kosakata bahasa Inggris pada anak menggunakan video animasi diantaranya, meningkatkan pengucapan dan men kosakata bahasa Inggris anak, menarik perhatian anak karena anak-anak akan lebih tertarik jika pembelajaran dilakukan dengan cara-cara yang menyenangkan Apriliya (2013). Pengembangan kemampuan keterampilan berpikir rasional dengan melihat langsung tampilan gambar, dan pengembangan kemampuan memerinci atau mengelaborasi dengan menyaksikan tampilan dalam pengembangan kosakata bahasa Inggris (Sari & Putrie, 2022).

Penerapan media pembelajaran video animasi sangat sesuai untuk memperkenalkan kosakata bahasa Inggris kepada anak usia dini. Awal kegiatan melibatkan anak-anak dalam mengenali beberapa kosakata bahasa Inggris, anak sudah mampu menyebutkan kosakata dalam bahasa Inggris sesuai dengan video animasi, anak sudah mampu memasangkan kosakata bahasa Inggris sesuai dengan gambarnya, anak sudah mampu mengulang kembali beberapa kosakata dalam bahasa Inggris, serta anak sudah mampu menyebutkan arti dari kosakata bahasa Inggris. Setelah anak mengenal matematika yang diberikan peneliti merujuk kepada seluruh instrument penelitian. Setelah instrument tersebut dilakukan dengan kegiatan yang menarik dan menyenangkan karena media pembelajaran video animasi yang diberikan berdasarkan karakteristik anak.

Merujuk pada penelitian, perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pengenalan kosakata bahasa Inggris anak terletak pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran video animasi sedangkan kelas kontrol menggunakan kertas bergambar (*flash card*) yang sudah biasa digunakan dalam proses pembelajaran mereka.

Berdasarkan penelitian, anak di kelas eksperimen menunjukkan hasil yang lebih baik dalam kosakata bahasa Inggris dibandingkan dengan anak-anak di kelas kontrol. Secara

keseluruhan, di kelas kontrol skor *pre-test* anak adalah 83 dan *post-test* 174, dengan rata-rata *pre-test* 5,69 dan *post-test* 11,6. Sementara itu, di kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran video animasi, terjadi peningkatan skor dari *pre-test* 112 menjadi *post-test* 218 dengan rata-rata keseluruhan *pre-test* 7,5, dan *post-test* 14,13. Kedua kelas mengalami peningkatan hasil, namun kelas eksperimen menunjukkan skor yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan signifikan dalam kosakata bahasa Inggris anak di kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga penggunaan media pembelajaran video animasi terbukti sangat berpengaruh untuk pengenalan kosakata bahasa Inggris anak.

Terjadinya peningkatan yang signifikan di kelas eksperimen yang menggunakan video animasi dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan kertas bergambar (*flash card*) adalah karena minat anak yang tinggi dalam mengenal kosakata bahasa Inggris melalui video animasi sebab sifat dari video animasi yang bersifat media pembelajaran yang kreatif dan interaktif sehingga anak lebih tertarik saat terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Tak hanya itu, video animasi memiliki keunggulan spesifik dalam mengajarkan kosakata bahasa Inggris, diantaranya yaitu membantu anak usia dini dalam pelafalan dalam bahasa Inggris. Hal ini dikarenakan video animasi membantu anak dalam melihat, mendengar dan berinteraksi secara langsung, sehingga lebih mudah untuk dipahami sedangkan pada kertas bergambar (*flash card*) hanya menunjukkan gambar di kertas yang kadang sulit untuk dipahami dan membosankan. Selain itu, keunggulan video animasi adalah anak usia dini dapat melihat atau menonton video animasi ini dalam jangka Panjang, artinya video animasi mempunyai jangka pemakaian yang lama (awet). Tidak hanya itu, dalam video animasi tersebut, anak akan berinteraksi selama menonton video. sehingga anak tidak mudah bosan dan tertarik untuk meningkatkan pemahamannya tentang kosakata bahasa Inggris melalui media pembelajaran video animasi tersebut.

KESIMPULAN

penggunaan media pembelajaran video animasi secara signifikan meningkatkan pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak-anak di TK Assyofa. Dalam studi ini, anak-anak yang belajar dengan media video animasi menunjukkan peningkatan skor kosakata yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang hanya menggunakan gambar. Rata-rata skor *post-test* pada kelas eksperimen adalah 14,13, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang rata-ratanya 11,6. Uji hipotesis menunjukkan bahwa dengan hasil nilai sig (2-

tailed) sebesar 0,001 sehingga terjadi perbedaan yang signifikan. perbedaan ini signifikan, mendukung asumsi bahwa video animasi lebih efektif dalam menarik minat dan meningkatkan kemampuan pengenalan kosakata bahasa Inggris. Penelitian ini menegaskan pentingnya menggunakan metode yang interaktif dan inovatif, seperti video animasi, dalam pembelajaran bahasa bagi anak usia dini untuk memaksimalkan perkembangan bahasa dan komunikasi mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Angraini, M. N., Yani, D. F., Andika, W. D., & Suningsih, T. (2023). Peran Media Berbasis ICT (Information and Communication Technology) pada Kemampuan Bahasa Inggris Anak Usia Dini. *Journal of Early Childhood Education*, 1(1), 2023. <https://doi.org/https://doi.org/10.37985/gifted.v1i1.5>
- Evy, C., Widyahening, T., Feri, *, & Sufa, F. (2022). Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris dengan Media Bingo Game bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1135–1145. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1341>
- Hayati, F., & Naufal, A. (2022). UPAYA MENUNJANG KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA INGGRIS ANAK DENGAN PERMAINAN ANAK AYAM Efforts to Support Children's English Speaking Skills with Chicken Games. *Desember*, 9(2), 113–128.
- Isnain, W. N., Luthfy, P. A., & Munawar, M. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran untuk Mengenalkan Kosakata Etika untuk Anak Usia Dini. *PAUDLA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(1), 49–62. <https://doi.org/10.26877/paudia.v13i1.18164>
- Kurniawati Mahardika, E., Sevi Nurmanita, T., Anam, K., & Aditya Prasetyo, M. (2023). Strategi Literasi Budaya Anak Usia Dini melalui Pengembangan Game Edukatif. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 80–93. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.287>
- Lia Amelia. (2024). PENERAPAN PENDEKATAN WHOLE LANGUAGE DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA DALAM TEKS BERBAHASA INGGRIS. *Al-Ihda': Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran*, 19(2), 1431–1440. <https://doi.org/10.55558/alihda.v19i2.168>
- Muhayat, U., Wahyudi, W., Wibawanto, H., Hardyanto, W., & Artikel, S. (2017). Pengembangan Media Edukatif Berbasis Augmented Reality untuk Desain Interior dan Eksterior Info Artikel. In *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology IJCET* (Vol. 6, Issue 2). <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujet>
- Novita, L., Guru Sekolah Dasar, P., Pakuan Bogor, U., & Novianty, A. (2019). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR SUBTEMA BENDA TUNGGAL DAN CAMPURAN. In *JTIEE* (Vol. 3, Issue 1).

- Nurdiansyah, M., Feisha F, M., Layala, N., & Santoso, G. (2024). Bahasa Inggris Menjadi Bahasa Internasional Sebagai Tinjauan Historis dan Politik. *Jurnal Pendidikan Transformatif*. <https://doi.org/https://doi.org/10.9000/jpt.v3i2.1850>
- Purwanti, R. (2020). Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini Melalui Metode Gerak dan Lagu. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(2), 91–105. <https://doi.org/10.33369/jip.5.2>
- Rahim, A. R. (2023). Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia pada Mahasiswa PIAUD STAI Darul Ulum Kandungan dalam Keterampilan Berbicara. SENTRI. *Jurnal Riset Ilmiah* . <https://doi.org/https://doi.org/10.55681/sentri.v2i2.521>
- Sari, S. N., & Putrie, C. A. R. (2022). PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENGENALAN KOSA KATA BAHASA INGGRIS DI PAUD KENANGA. *Research and Development Journal of Education*, 8(1), 166. <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i1.11177>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Susanto, &. A. (2021). *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*. Bumi Aksara.
- Ubaida, I., Hayati, S., Nurhayati, I., Anak, P. I., Dini, U., Tinggi, S., Al-Khairiyah, I. T., Kunci, K., Anak, :, Naga, U., & Emosional, S. (2024). PENGARUH PERMAINAN ULAR NAGA TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI 5-6 TAHUN DI TKIT AL-FITRAH A R T I C L E I N F O. *Journal Buah Hati*, 11(2), 80–92. <https://ejournal.bbg.ac.id/buahhati>
- Warda, Y., Kumalasari, I., Alwashliyah, U., Tinggi, S., Islam, A., & Pakam, S. L. (2023). PENGGUNAAN MEDIA FLASHCARD UNTUK MENGENALKAN KOSAKATA DASAR BAHASA INGGRIS PADA ANAK USIA DINI. *Pengembangan Profesi Guru Pendidikan Agama Islam*. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30821/ansiru.v7i2.17134>
- Yenti, D. H. (2024). Landasan Pengembangan Kurikulum Merdeka. . *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*.
- Zakariah, M. A. (2020). *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF, KUANTITATIF, ACTION RESEARCH, RESEARCH AND DEVELOPMENT (R n D)*. . Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.