

CARTOON MOVIE CLIPS: MEDIA INOVATIF DALAM MENINGKATKAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA SDN 5 SUWAWA

Haris Danial¹, Nurlin Amelia Chelsi Ngadi², Noerja Fadhilla Hadjaratie³

^{1,2,3}Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Sastra dan Budaya,
Universitas Negeri Gorontalo, Provinsi Gorontalo, Indonesia

harisdanial@ung.ac.id

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima (Mei) (2025)

Disetujui (Juni) (2025)

Dipublikasikan (Juni)
(2025)

Keywords:

kosakata, cartoon movie clips, animasi, pembelajar EFL

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan cuplikan film kartun dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa di SDN 5 Suwawa. Penelitian ini menggunakan desain pra-eksperimen dengan satu kelompok pre-test dan post-test yang melibatkan 31 siswa kelas V. Perlakuan dilakukan dalam enam sesi, di mana siswa diajarkan kosakata melalui cuplikan animasi yang dikombinasikan dengan permainan dan strategi bermain peran. Data dikumpulkan melalui tes kosakata yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan pada skor kosakata siswa, dengan rata-rata skor meningkat dari 32,93 pada pre-test menjadi 65,5 pada post-test. Analisis statistik menggunakan uji-t menunjukkan bahwa nilai t hitung (-26,7) lebih kecil dari nilai t tabel (-1,70), sehingga hipotesis nol (H0) ditolak dan hipotesis alternatif (H1) diterima. Temuan ini mendukung kesimpulan bahwa penggunaan cuplikan film kartun efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata. Selain itu, media kartun memberikan pengalaman belajar visual dan auditif yang membuat pembelajaran kosakata menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Namun, penelitian ini juga menemukan tantangan seperti potensi gangguan perhatian dan keterbatasan dalam penerapan yang lebih luas.

Abstract

This study investigates the effectiveness of using cartoon movie clips to enhance students' vocabulary mastery at SDN 5 Suwawa. The research employed a pre-experimental design with one group pre-test and post-test involving 31 fifth-grade students. The treatment was conducted over six sessions, where students were taught vocabulary through animated clips combined with games and role-playing strategies. The data were collected through vocabulary tests administered before and after the treatment. The results showed a significant improvement in students' vocabulary scores, with the average score increasing from 32.93 in the pre-test to 65.5 in the post-test. Statistical analysis using a t-test indicated that the calculated t-value (-26.7) was lower than the critical value (-1.70), leading to the rejection of the null hypothesis (H0) and acceptance of the alternative hypothesis (H1). These findings support the conclusion that cartoon movie clips are effective in improving vocabulary mastery. Moreover, cartoon clips provided a visual and auditory learning experience that made vocabulary learning more engaging and enjoyable. However, challenges such as potential distractions and limited generalizability were also identified.

Pendahuluan

Bahasa Inggris merupakan salah satu dari berbagai bahasa yang digunakan di seluruh dunia. Bahasa ini telah menjadi bahasa global yang dituturkan oleh banyak orang, baik sebagai bahasa pertama maupun sebagai bahasa kedua. Crystal (2003) menegaskan bahwa Bahasa Inggris menempati posisi global yang sesungguhnya karena memiliki fungsi yang unik dan diakui hampir di setiap negara. Dengan mempertimbangkan berbagai manfaat dari penguasaan Bahasa Inggris, Indonesia menetapkan Bahasa Inggris sebagai mata pelajaran wajib dalam pendidikan formal. Sebagaimana tercantum dalam Standar Isi 2013 oleh Kemendikbud, tujuan dari pembelajaran bahasa asing, khususnya Bahasa Inggris, adalah untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi secara efektif dalam konteks global. Sejalan dengan tujuan tersebut, Bahasa Inggris diposisikan sebagai bahasa asing utama yang secara formal diperkenalkan di Indonesia, mulai dari jenjang sekolah dasar hingga sekolah menengah atas.

Kosakata memegang peranan yang sangat penting dalam pembelajaran Bahasa Inggris dan merupakan salah satu komponen esensial yang harus dikuasai oleh pembelajar. Richards dan Renandya (2002) menyatakan bahwa kosakata membentuk dasar dari kemahiran berbahasa dan secara signifikan memengaruhi kemampuan peserta didik dalam keterampilan berbicara, menyimak, membaca, dan menulis. Selain itu, Wilkins (1972) dalam Thornbury (2002) menegaskan bahwa *"without grammar very little can be conveyed, without vocabulary nothing can be conveyed"*. Ia menambahkan bahwa *"we can say very little with grammar, but we can say almost anything with words"*. Pernyataan tersebut mengindikasikan bahwa dalam proses pembelajaran bahasa asing, penguasaan kosakata menjadi hal yang sangat krusial agar pembelajar dapat mengaplikasikan bahasa tersebut dalam keempat keterampilan berbahasa, yaitu berbicara, menyimak, membaca, dan menulis. Ketika peserta didik memiliki penguasaan kosakata yang memadai, mereka akan lebih mudah dalam membentuk dan menyusun kalimat. Sebaliknya, keterbatasan kosakata akan menjadi hambatan yang signifikan dalam merangkai kalimat dan mengekspresikan ide dalam bahasa yang sedang dipelajari.

Berdasarkan hasil observasi awal, peneliti menemukan bahwa banyak peserta didik masih menunjukkan tingkat motivasi yang rendah dan cenderung merasa jenuh

ketika harus mempelajari serta menghafal kosakata Bahasa Inggris. Kondisi ini berdampak pada kesulitan mereka dalam memahami teks berbahasa Inggris serta menjawab pertanyaan dari guru, yang disebabkan oleh keterbatasan penguasaan kosakata. Sebagai contoh, ketika guru meminta siswa untuk menyusun kalimat menggunakan kata benda (noun), sebagian besar dari mereka masih mengalami hambatan dalam menyusunnya karena belum memahami arti kata-kata dalam Bahasa Inggris. Hal ini menunjukkan bahwa rendahnya penguasaan kosakata menjadi faktor utama yang memengaruhi kemampuan mereka dalam mengembangkan kalimat yang bermakna.

Selain itu, metode konvensional seperti menghafal daftar kosakata sering kali dianggap membosankan dan kurang efektif, sehingga menyebabkan peserta didik kesulitan dalam mengingat dan menggunakan kosakata baru secara berkelanjutan. Oleh karena itu, dibutuhkan kreativitas guru dalam memilih metode dan media pembelajaran yang lebih kontekstual, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Keberhasilan pembelajaran kosakata sangat bergantung pada metode dan media yang digunakan dalam proses pengajaran.

Mengajarkan kosakata Bahasa Inggris kepada siswa bukanlah tugas yang mudah, mengingat Bahasa Inggris bukan bahasa ibu mereka. Oleh sebab itu, guru dituntut untuk mampu memilih media pembelajaran yang tepat dan relevan dalam pengajaran kosakata. Di era digital saat ini, tersedia beragam media yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran kosakata, seperti musik, video, film, dan sebagainya. Dalam beberapa tahun terakhir, penggunaan media inovatif seperti klip film kartun mulai dilirik oleh para pendidik sebagai sarana pembelajaran yang menarik dan edukatif.

Film kartun memiliki daya tarik visual yang kuat, alur cerita yang dinamis, serta karakter yang mudah dikenali dan disukai oleh anak-anak, sehingga memberikan pengalaman belajar yang imersif dan kontekstual. Poulson (2010) mendefinisikan film kartun sebagai media berbasis animasi yang menggambarkan karakter dengan ciri-ciri yang disederhanakan namun tetap dapat dikenali. Sementara itu, Abuzahra et al. (2016) menyatakan bahwa video kartun dapat menjadi alat yang efektif dalam pembelajaran kosakata bagi anak-anak, selama pemilihannya dilakukan dengan cermat dan terintegrasi secara tepat dalam proses pembelajaran. Mereka juga menambahkan bahwa karena

anak-anak secara alami tertarik pada kartun, pemanfaatan media ini dapat meningkatkan partisipasi aktif dan minat belajar siswa di dalam kelas.

Penggunaan film kartun sebagai media pembelajaran tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga memungkinkan peserta didik untuk mempelajari gaya bahasa, pelafalan kata, serta ekspresi yang umum digunakan oleh penutur asli. Hal ini mendukung penguatan penguasaan kosakata dalam konteks yang nyata dan komunikatif. Dengan demikian, pemilihan media pembelajaran yang tepat menjadi faktor kunci dalam peningkatan penguasaan kosakata siswa.

Namun demikian, di beberapa sekolah yang berada di wilayah dengan keterbatasan sumber daya, termasuk di SDN 5 Suwawa, masih ditemukan metode pengajaran kosakata yang bersifat tradisional, seperti menghafal daftar kata dan definisinya tanpa konteks. Pendekatan ini cenderung membosankan, kurang memotivasi, dan tidak efektif untuk retensi jangka panjang. Pembelajaran kosakata secara terpisah dari konteks penggunaannya membuat siswa kesulitan memahami makna dan fungsi kata dalam kalimat maupun percakapan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti memandang perlu untuk melakukan penelitian yang berfokus pada penggunaan media film kartun dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris. Melalui penelitian ini, diharapkan penggunaan klip film kartun dapat membantu siswa dalam memahami dan menguasai lebih banyak kosakata secara lebih menyenangkan, kontekstual, dan bermakna.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2016), metode penelitian kuantitatif berlandaskan pada paradigma positivisme dan digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu. Pengumpulan data dilakukan melalui instrumen penelitian, kemudian data dianalisis menggunakan teknik statistik atau kuantitatif dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya. Pendekatan ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana efektivitas penggunaan media *cartoon movie clips* dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas V di SDN 5 Suwawa. Desain penelitian yang digunakan adalah *pre-eksperimental*. Sugiyono (2014) menjelaskan bahwa desain pre-eksperimental merupakan desain penelitian yang hanya melibatkan satu kelompok atau kelas tanpa kelompok pembandingan. Kelompok ini diberi perlakuan dan dilakukan pengukuran sebelum (pre-

test) dan sesudah (post-test) perlakuan. Dengan demikian, penelitian ini menggunakan satu kelompok untuk melihat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Jenis desain yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*, yang termasuk dalam kategori penelitian eksperimen. Desain ini terdiri dari tiga tahap, yaitu pre-test, perlakuan (treatment), dan post-test. Pada tahap awal, peserta didik diberikan tes awal (pre-test) tanpa menggunakan media film kartun. Selanjutnya, mereka menerima pembelajaran kosakata dengan bantuan media *cartoon movie clips*. Setelah itu, peserta didik kembali mengikuti tes (post-test) untuk mengetahui perkembangan penguasaan kosakata mereka setelah diberikan perlakuan.

Hasil Penelitian

Dalam temuan penelitian ini, data diperoleh melalui analisis hasil pretest dan posttest yang telah diklasifikasikan secara sistematis. Sebagaimana telah dijelaskan pada metode penelitian, penelitian ini menggunakan desain *pre-eksperimental* yang merujuk pada kerangka teori Sugiyono (2024). Pretest dilaksanakan sebelum pemberian perlakuan berupa penggunaan media *cartoon movie clips* di dalam kelas, yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi siswa dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris. Sementara itu, data posttest diperoleh dari pelaksanaan tes yang format dan substansinya serupa dengan pretest, guna mengukur perkembangan yang terjadi setelah perlakuan diberikan. Seluruh rangkaian tes diberikan kepada siswa kelas V A di SDN 5 Suwawa sebagai subjek penelitian. Hasil dari pretest dan posttest kemudian dianalisis untuk mengetahui efektivitas penggunaan klip film kartun dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada peserta didik.

Hasil

Hasil Analisis Kuantitatif Deskriptif

Analisis deskriptif bertujuan untuk merangkum, mengorganisasi, dan menyajikan data secara informatif tanpa menarik kesimpulan di luar data yang tersedia. Bagian ini menyajikan hasil analisis data terkait peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa melalui penggunaan media *Cartoon Movie Clips*, baik data yang diperoleh dari pretest maupun posttest, sebagaimana diuraikan dalam analisis data berikutnya. Jenis analisis ini memberikan gambaran umum terhadap data yang terkumpul dengan menggunakan ukuran statistik seperti: nilai rata-rata (mean), varians, standar deviasi, distribusi frekuensi, serta visualisasi dalam bentuk grafik.

Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sebelum Penerapan Media *Cartoon Movie Clips*

Bagian ini menyajikan hasil pretest yang telah dilaksanakan pada siswa kelas V A SDN 5 Suwawa, dengan jumlah responden sebanyak 31 siswa. Sebelum diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan *Cartoon Movie Clips*, hasil pretest menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih memiliki keterbatasan dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris. Kondisi ini diduga dipengaruhi oleh rendahnya motivasi belajar siswa terhadap Bahasa Inggris, serta penggunaan strategi pembelajaran yang masih bersifat konvensional oleh guru di kelas. Selain itu, peneliti juga mengamati kesalahan siswa dalam pengucapan (pronunciation) sejumlah kosakata Bahasa Inggris yang umum, yang menunjukkan lemahnya kemampuan fonologis mereka dalam bahasa target.

Hasil Pretest

Pada bagian ini, peneliti menyajikan visualisasi data hasil pretest. Instrumen pretest mencakup tiga kategori utama kosakata, yaitu: *noun* (kata benda), *verb* (kata kerja), dan *adjective* (kata sifat). Skor hasil pretest siswa akan diuraikan secara rinci dalam diagram berikut untuk memberikan gambaran awal mengenai tingkat penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa sebelum diberikan perlakuan pembelajaran melalui media *Cartoon Movie Clips*.

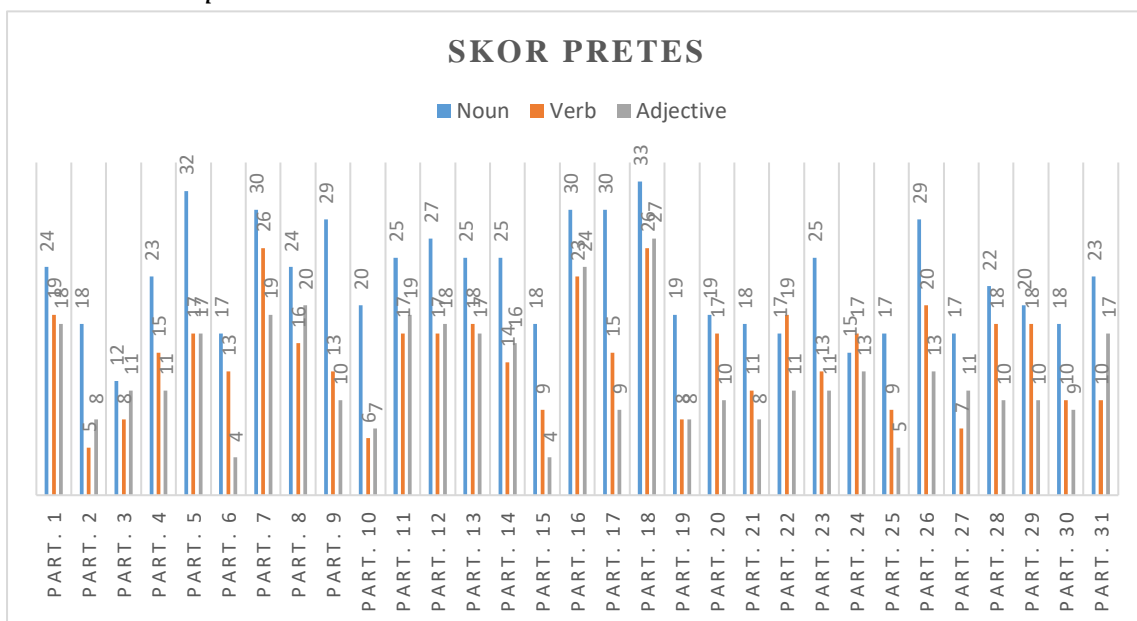


Diagram 1: Skor Pretes

Berdasarkan Diagram 1, terlihat bahwa skor tertinggi dalam pretest diperoleh oleh Partisipan 18 dengan total skor sebesar 57, yang terdiri atas skor 33 untuk kategori *noun*, 26 untuk *verb*, dan 27 untuk *adjective*. Sementara itu, skor terendah dicapai oleh empat partisipan, yaitu Partisipan 2, 3, 15, dan 25, masing-masing dengan total skor sebesar 20.

Jika ditinjau berdasarkan masing-masing kelas kata, skor tertinggi dalam kategori *noun* adalah 33 poin, *verb* sebesar 26 poin, dan *adjective* sebesar 27 poin. Sebaliknya, skor terendah dalam kategori *noun* adalah 12 poin, *verb* sebesar 5 poin, dan *adjective* sebesar 4 poin. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tidak ada peserta didik yang memperoleh skor ≥ 50 pada masing-masing kategori kelas kata. Seluruh peserta masih berada pada tingkat penguasaan kosakata di bawah 50, baik dalam kategori *noun*, *verb*, maupun *adjective*. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan awal siswa dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris masih tergolong rendah sebelum diberi perlakuan menggunakan media *Cartoon Movie Clips*.

Penerapan Cartoon Movie Clips terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris

Penelitian ini dilaksanakan melalui enam kali pertemuan pembelajaran eksperimental dengan alokasi waktu 90 menit setiap pertemuan. Sebelum melaksanakan perlakuan (treatment), peneliti terlebih dahulu berkoordinasi dengan guru Bahasa Inggris untuk memahami kondisi kelas dan menjelaskan tujuan penelitian. Proses perlakuan difokuskan pada penggunaan potongan film kartun (*cartoon movie clips*) sebagai media pembelajaran kosakata Bahasa Inggris.

Pertemuan pertama (20 Januari 2025) diawali dengan pengenalan peneliti kepada siswa dan pemberian pre-test untuk mengukur penguasaan awal kosakata, yang mencakup tiga kategori: *noun*, *verb*, dan *adjective*. Siswa diminta menuliskan kosakata yang mereka ketahui ke dalam tabel yang disediakan.

Pertemuan kedua (27 Januari 2025) dimulai dengan pengantar mengenai teks deskriptif dan diskusi singkat tentang jenis kata. Saat peneliti memperkenalkan media berupa cuplikan film kartun "Cinderella" dan "Moana", siswa menunjukkan antusiasme tinggi. Peneliti mengaitkan karakter dalam film dengan kosakata tertentu dan memberikan worksheet individu untuk mendeskripsikan karakter yang ditonton. Siswa diminta menuliskan apa yang dikenakan, dilakukan, dan karakteristik tokoh tersebut.

Pertemuan ketiga (29 Januari 2025) melibatkan penayangan film kartun "Inside Out" dan "Big Hero 6". Peneliti melibatkan siswa dalam latihan membaca teks deskriptif,

pelafalan kosakata, serta latihan mencocokkan kata dengan artinya. Kemudian, siswa diminta mendeskripsikan teman sekelasnya, dan beberapa siswa dipersilakan membacakan hasil kerja mereka di depan kelas.

Pertemuan keempat (6 Februari 2025) fokus pada pengayaan kosakata terkait benda-benda di restoran melalui film kartun "Ratatouille". Siswa mengidentifikasi kata benda, kata sifat, dan kata kerja yang muncul dalam film, lalu menuliskannya dalam daftar kosakata. Kegiatan ini menunjukkan adanya peningkatan pelafalan dan penguasaan makna kosakata oleh siswa dibandingkan pertemuan sebelumnya.

Pertemuan kelima (13 Februari 2025) kembali menggunakan potongan film "Ratatouille" namun dengan bagian berbeda. Pertanyaan lisan diberikan untuk melatih siswa mengidentifikasi dan memahami kosakata dalam konteks. Hasil kerja siswa dianalisis untuk mengukur peningkatan pemahaman dan penggunaan kosakata deskriptif.

Pertemuan keenam (18 Februari 2025) merupakan tahap evaluasi melalui pemberian post-test yang mengukur penguasaan kosakata setelah perlakuan. Target post-test adalah 150 kosakata (50 untuk tiap kategori). Setelah post-test, siswa juga diminta mengisi angket mengenai pengalaman mereka menggunakan media film animasi dalam pembelajaran kosakata.

Secara keseluruhan, implementasi cartoon movie clips memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan penguasaan kosakata siswa. Media ini terbukti menarik minat belajar, meningkatkan pemahaman kontekstual, serta mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Hasil ini mendukung penggunaan media visual sebagai pendekatan yang efektif dalam pengajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar.

Penguasaan Kosakata Siswa Setelah Penerapan Cartoon Movie Clips

Bagian ini menyajikan hasil post-test yang telah dilaksanakan terhadap 31 siswa kelas V A di SDN 5 Suwawa setelah penerapan media pembelajaran menggunakan **potongan film kartun (cartoon movie clips)**. Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis data, peneliti menemukan adanya peningkatan dalam pemahaman dan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa. Peningkatan ini terlihat dari kemampuan siswa dalam mengidentifikasi serta menggunakan kosakata dalam konteks yang relevan, terutama yang berkaitan dengan kelas kata seperti **kata benda (noun)**, **kata kerja (verb)**, dan **kata sifat (adjective)**. Media visual berupa film kartun telah memberikan

pengalaman belajar yang lebih kontekstual, menarik, dan memudahkan siswa dalam mengingat dan mengaplikasikan kosakata yang dipelajari.

Hasil Post-Test

Dalam bagian ini, peneliti memaparkan hasil temuan dari post-test yang diberikan kepada siswa setelah pelaksanaan pembelajaran berbasis cartoon movie clips. Tes ini dirancang untuk mengevaluasi sejauh mana siswa mengalami peningkatan penguasaan kosakata setelah mendapatkan perlakuan pembelajaran.

Seluruh siswa diminta untuk menuliskan sebanyak mungkin kosakata berdasarkan tiga kategori utama yaitu **noun**, **verb**, dan **adjective**, yang sebelumnya telah diperkenalkan melalui tayangan potongan film. Hasil post-test ini disajikan dalam bentuk diagram guna memberikan gambaran visual dan kuantitatif mengenai tingkat pencapaian siswa dalam menguasai kosakata Bahasa Inggris.

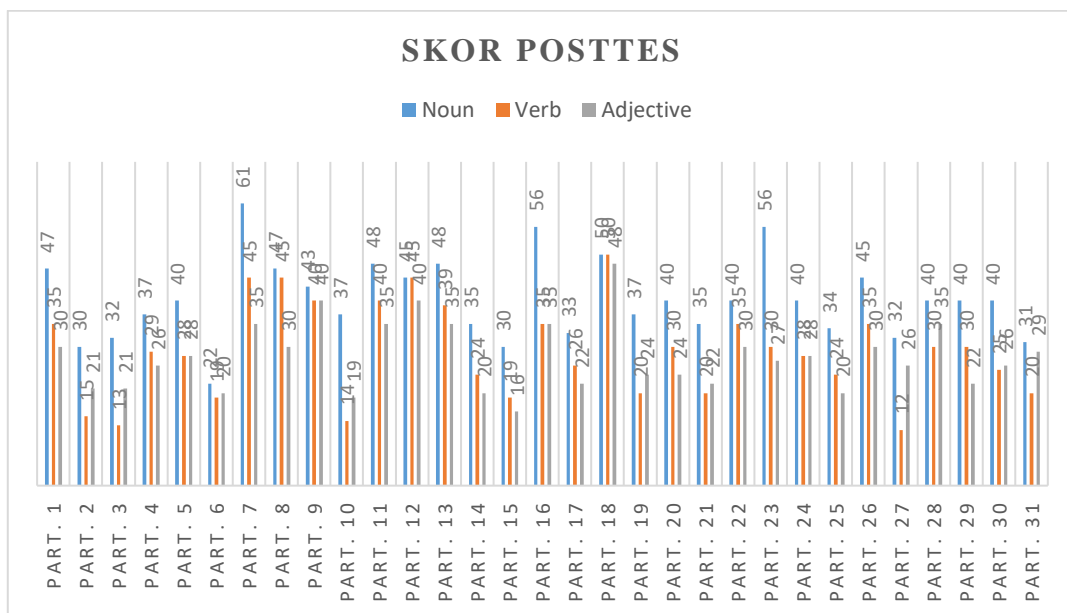


Diagram 2. Skor Posttes

Berdasarkan pengamatan terhadap Diagram 4.2 di atas, skor tertinggi diperoleh oleh Partisipan 18 dengan skor akhir sebesar 99 yang terdiri atas Noun (50), Verb (50), dan Adjective (48). Sementara itu, skor terendah diperoleh oleh Partisipan 4 dengan skor total 41 yang terdiri dari Noun (22), Verb (19), dan Adjective (20).

Dari sisi penguasaan jenis kata, skor tertinggi masing-masing kategori adalah 56 untuk kategori Noun, 50 untuk kategori Verb, dan 48 untuk kategori Adjective. Secara umum, kategori Noun merupakan kelas kata yang paling dikuasai oleh siswa dibandingkan dengan dua kategori lainnya.

Berdasarkan skor akhir siswa, sebanyak 4 orang siswa memperoleh skor ≥ 50 pada kategori Noun, dan hanya 1 orang siswa yang mencapai skor ≥ 50 pada kategori Verb. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan *cartoon movie clips* lebih efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata dalam bentuk kata benda dibandingkan kata kerja maupun kata sifat.

Hasil Analisis Kuantitatif Inferensial

Analisis inferensial digunakan untuk menarik kesimpulan dan membuat prediksi mengenai suatu populasi berdasarkan data dari sampel. Analisis ini melibatkan teknik statistik yang memungkinkan peneliti untuk menguji hipotesis serta menentukan hubungan antar variabel.

Uji Hipotesis

Perumusan hipotesis yang akan diuji menggunakan rumus *t-test* adalah sebagai berikut:

$H_0 : \mu_2 \neq \mu_1$ Tidak terdapat peningkatan yang signifikan dalam pencapaian belajar siswa antara sebelum dan sesudah perlakuan diberikan
 $H_0 : \mu_2 > \mu_1$ Terdapat peningkatan yang signifikan dalam pencapaian belajar siswa antara sebelum dan sesudah perlakuan diberikan

Uji yang digunakan adalah uji satu pihak kanan (*right-side test*) dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan (dk) = $(n - 1)$.

H_0 diterima, H_1 ditolak jika $-t_{\text{nilai}} > -t_{\text{tabel}}$ atau $t_{\text{nilai}} < t_{\text{tabel}}$
 H_0 ditolak, H_1 diterima jika $-t_{\text{nilai}} < -t_{\text{tabel}}$ atau $t_{\text{nilai}} > t_{\text{tabel}}$

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh:

$$\bar{x}_1 = 32.93 \quad s_1^2 = 93.99 \quad n = 31$$

$$\bar{x}_2 = 65.5 \quad s_2^2 = 266.67$$

Sehingga diperoleh nilai berdasarkan rumus berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - \sum x \sum y}{\sqrt{(n \sum x^2 - (\sum x)^2)(n \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

$$r_{xy} = \frac{(31)(69616) - (1019)(1990)}{\sqrt{((31)(36425) - (1019)^2)(31)(135700) - (1990)^2}}$$

$$r_{xy} = \frac{2158096 - 2027810}{\sqrt{(1129175 - 1038361)(4206700 - 3960100)}}$$

$$r_{xy} = \frac{130286}{\sqrt{(90814)(246600)}}$$

$$r_{xy} = \frac{130286}{\sqrt{22394732400}}$$

$$r_{xy} = \frac{130286}{149648,6966}$$

$$r_{xy} = 0.870612327 \rightarrow 0.87$$

Kemudian ditentukan nilai t_{score} dengan menggunakan rumus t-tes yaitu:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right) \left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

$$t = \frac{32.93 - 65.5}{\sqrt{\frac{93.99}{31} + \frac{266.67}{31} - 2(0.87) \left(\frac{9.6}{\sqrt{31}}\right) \left(\frac{16.33}{\sqrt{31}}\right)}}$$

$$t = \frac{-32.57}{\sqrt{3.03 - 1.74(1.73)(2.94)}}$$

$$t = \frac{-32.57}{10.34 - 1.74(5.09)}$$

$$t = \frac{-32.57}{\sqrt{10.34 - 8.85}}$$

$$t = \frac{-32.57}{\sqrt{1.49}}$$

$$t = \frac{-32.57}{1.22}$$

$$t = -26.7$$

Setelah t_{skor} dihitung, kemudian ditentukan nilai t_{tabel} . Untuk menemukan nilai t_{table} , selanjutnya tahap awal dibutuhkan dengan menentukan *degrees of freedom* (dk) sebagai berikut:

$$dk = n_1 - 1$$

$$= 31 - 1$$

$$dk = 30$$

Dengan derajat kebebasan (dk) = $n - 1 = 31 - 1 = 30$ dan $\alpha = 0,05$, maka nilai t-tabel (mengacu pada distribusi t) adalah sebesar **-1,70**.

Keputusan Uji

Kriteria pengujian:

- Tolak H_0 jika **t-hitung < -t-tabel** atau **t-hitung > t-tabel**

Karena:

$t\text{-hitung} = -26,7 < -t\text{-tabel} = -1,70$

Maka, H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil uji-t di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest siswa. Dengan demikian, penggunaan media *cartoon movie clips* terbukti **efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa** di kelas V SDN 5 Suwawa.

Pembahasan

Penelitian ini mengeksplorasi peningkatan kemampuan kosakata siswa melalui penggunaan klip film kartun. Data dikumpulkan secara efektif menggunakan desain pra-eksperimen dengan intervensi pembelajaran dan tes kosakata yang dirancang untuk menjawab pertanyaan penelitian dan menguji hipotesis.

Proses pembelajaran berlangsung selama enam sesi. Sesi pertama digunakan untuk pelaksanaan pre-test. Sesi kedua hingga kelima berfokus pada pembelajaran kosakata dengan menggunakan film animasi. Pada sesi terakhir, dilakukan post-test untuk mengukur peningkatan penguasaan kosakata.

Merujuk pada Diagram 1, tidak ada siswa yang memperoleh nilai sempurna 100 pada pre-test. Namun, pada Diagram 2, terlihat bahwa pada post-test, terdapat 4 siswa yang memperoleh nilai ≥ 50 pada kategori noun dan 1 siswa memperoleh nilai ≥ 50 pada kategori verb. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan klip film kartun dapat secara signifikan meningkatkan kemampuan kosakata. Stimulus visual dan auditori yang ditampilkan dalam konten animasi membantu siswa memahami dan mengingat kosakata lebih efektif daripada metode hafalan konvensional. Penyajian kata dalam konteks yang bermakna memperkuat daya ingat dan pemahaman siswa.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Chelea Liu & Philip (2019) yang menunjukkan bahwa 83% siswa setuju bahwa video animasi membantu proses belajar mereka. Penelitian tersebut menekankan bahwa animasi dapat meningkatkan minat belajar, pemahaman konten, pembelajaran mandiri, serta menjadi alternatif yang menyegarkan dari materi pembelajaran konvensional.

Data dalam penelitian ini menunjukkan bahwa klip film kartun sangat bermanfaat bagi

penguasaan kosakata siswa. Integrasi kartun ke dalam pengajaran kosakata menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, efektif, dan mudah diingat. Penelitian ini bertujuan mengetahui apakah klip film kartun dapat meningkatkan pencapaian kosakata siswa EFL tahun pertama di SDN 5 Suwawa. Rata-rata nilai pre-test adalah 32,93 (total 1021), sedangkan rata-rata nilai post-test meningkat menjadi 65,5 (total 2030,5), menunjukkan peningkatan yang signifikan.

Selama tahap perlakuan, penggunaan klip kartun tidak dilakukan secara eksklusif. Peneliti menggabungkan strategi tambahan seperti permainan dan peran agar suasana belajar tetap menarik. Misalnya, pada pertemuan keempat, klip kartun digabungkan dengan permainan tebak kata. Siswa diminta menyebutkan kosakata yang muncul dalam cuplikan kartun dan mendapatkan poin jika menjawab dengan benar. Metode ini membuat siswa lebih bersemangat dan termotivasi untuk belajar.

Dalam tahap persiapan, peneliti memilih klip kartun yang sesuai dan relevan dengan kosakata sehari-hari. Selama pelaksanaan, siswa diminta menonton secara cermat dan mengenali kosakata yang muncul. Pada momen tertentu, video dijeda dan siswa menebak kosakata yang ditampilkan.

Meskipun memberikan manfaat, peneliti juga menghadapi beberapa kendala:

1. **Risiko gangguan fokus** – Karena kartun sangat menarik, siswa bisa saja lebih fokus pada hiburan daripada pembelajaran kosakata.
2. **Generalisasi terbatas** – Penelitian dilakukan pada sampel kecil, sehingga hasilnya belum tentu berlaku pada kelompok usia atau latar belakang pendidikan lainnya.

Namun demikian, pendekatan ini terbukti efektif terutama bagi pemula dalam memahami kosakata bahasa Inggris secara menyenangkan dan interaktif.

Simpulan

Penerapan klip film kartun dapat meningkatkan kemampuan kosakata siswa di SDN 5 Suwawa. Hal ini ditunjukkan dari hasil tes kemampuan kosakata sebelum dan sesudah penerapan film animasi. Rata-rata nilai kemampuan kosakata siswa sebelum diterapkan media film animasi adalah 32,93, sedangkan setelah penerapan media film animasi, rata-rata nilai kemampuan siswa meningkat menjadi 65,5. Hal ini didukung oleh temuan yang merujuk pada pengujian hipotesis di mana H_0 ditolak dan H_1 diterima jika $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$. Dalam hal ini, bentuk $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ adalah $-26,7 < -1,70$, sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan kosakata siswa dalam

pembelajaran menggunakan klip film kartun lebih baik dibandingkan sebelum menggunakan media tersebut.

Seluruh temuan penelitian menggambarkan bahwa klip film kartun memberikan manfaat yang signifikan terhadap kompetensi siswa, khususnya dalam memahami konsep kosakata. Mengintegrasikan klip film kartun ke dalam pengajaran kosakata membuat proses belajar menjadi lebih menarik, efektif, dan mudah diingat. Dengan memberikan konteks visual, meningkatkan keterampilan menyimak, serta menambah motivasi belajar, kartun membantu siswa membangun fondasi kosakata yang lebih kuat secara menyenangkan.

Selama sesi perlakuan, penerapan klip film kartun tidak dilakukan secara terus-menerus di setiap pertemuan. Sebaliknya, peneliti berusaha menggabungkan permainan dan peran sebagai bagian dari strategi pengajaran untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan mencegah kebosanan dalam proses pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Abuzahra, N., Farrah, M. A., & Zalloum, S. (2016). *Using Cartoon in Language Classroom from a Constructivist Point of View*. Arab World English Journal (AWEJ) Special Issue on CALL (Issue 3). Retrieved from <http://ssrn.com/abstract=2822995>
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Crystal, D. (2003). *English as a Global Language* (2nd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Ghozali, I. (2009). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud.
- Liu, C., & Philip, G. (2019). *Survey on the Usefulness of Animated Videos to Students' Learning*. [Studi dalam bentuk survei]. Dalam artikel yang mengulas efektivitas media animasi dalam pembelajaran.
- Oxford University Press. (2008). *Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English* (8th ed.). New York: Oxford University Press.
- Richard, J. C., & Renandya, W. A. (Eds.). (2002). *Methodology in Language Teaching: An Anthology of Current Practice*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: PT Alfabeta.
- Syamsudin, H., & Damianti, I. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Taringan, H. G. (1989). *Pengajaran Kosa Kata*. Bandung: Angkasa.
- Thornbury, S. (2002). *How to Teach Vocabulary*. United Kingdom: Pearson Education Limited.
- Unwin, D., & McAleese, R. (1978). *The Encyclopaedia of Educational Media Communications and Technology*. London: Palgrave Macmillan UK. <https://doi.org/10.1007/978-1-349-81526-5>
- Wittich, W. A., & Schuller, C. F. (1953). *Audio-Visual Materials: Their Nature and Use*. New York: Harper and Brothers Company.