



# Pengaruh Video Animasi Terhadap Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun



Miftahul Khairina Hamdani<sup>1\*</sup>, Syahrul Ismet<sup>1</sup>, Serli Marlina<sup>1</sup>, Resti Elma Sari<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang, Indonesia

\* corresponding author: [miftahulkhairina65@gmail.com](mailto:miftahulkhairina65@gmail.com), [syahrul@fip.unp.ac.id](mailto:syahrul@fip.unp.ac.id), [serlimarlina@fip.unp.ac.id](mailto:serlimarlina@fip.unp.ac.id), [restielmasari@fip.unp.ac.id](mailto:restielmasari@fip.unp.ac.id)

## ARTICLE INFO

### Article history

Received: 18-Okt-2025

Revised: 25-Okt-2025

Accepted: 01-Nov-2025

### Kata Kunci

Anak Usia Dini;  
Kosakata Bahasa Inggris;  
Media Video Animasi;

### Keywords

Animated Video Media;  
Early Childhood;  
English Vocabulary;

## ABSTRACT

Pada abad ke-21, banyak perkembangan yang terjadi, yang dimana bahasa asing merupakan bahasa yang penting untuk dikuasai, maka dengan itu melalui perkembangan usia dini bahasa Inggris sudah dapat ditingkatkan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh video animasi terhadap pengenalan kosakata bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun di TK Sabbihisma 2. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen dan dengan bentuk quasi eksperimental. Populasi dalam penelitian ini seluruh anak didik TK Sabbihisma 2 dengan jumlah anak 41 anak, dan sampel dalam penelitian ini adalah kelas B4 dan kelas B2 yang masing-masingnya berjumlah 10 anak. Teknik analisis data menggunakan uji t, namun sebelum itu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, dan diolah menggunakan bantuan aplikasi SPSS 26 for windows. Analisis data menunjukkan bahwa rata-rata skor pre-test kelompok eksperimen Adalah 8,20 dan skor post-test Adalah 12,90. hasil pre-test rata-rata kelas kontrol Adalah 7,90 dan hasil post-test kelas kontrol aalah 10,10. Kumpulan data akhir bersifat homogen dan tersebar secara teratur. Berdasarkan hasil uji hipotesis menunjukkan nilai sig (2-tailed) sebesar  $0,005 < 0,05$ . dengan demikian ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

*In the 21<sup>st</sup> century, numerous developments have occurred, highlighting the importance of foreign languages; therefore, through early childhood development, English can be effectively improved. The purpose of this study was to determine the influence of animated videos on the introduction of English vocabulary to children aged 5-6 years in TK Sabbihisma 2. This study employs a quantitative research approach with an experimental method and a quasi-experimental design. The population in this study consisted of all students at TK Sabbihisma 2, totaling 41 children. The sample comprised class B4 and class B2, each with 10 children. The data analysis technique employed the t-test, but before that, prerequisite tests were conducted, namely the normality test and the homogeneity test, which were processed using the SPSS 26 for Windows application. Data analysis showed that the average pre-test score of the experimental group was 8.20, and the post-test score was 12.90. The average pre-test result for the control class was 7.90, and the average post-test result was 10.10. The final dataset was homogeneous and evenly distributed. The results of the hypothesis test showed a sig value (2-tailed) of  $0.005 < 0.05$ . Thus, a significant difference was observed between the experimental and control classes.*



This is an open-access article under the CC-BY-SA license.



## 1. Pendahuluan

Terdapat enam aspek yang harus dikembangkan pada anak usia dini, salah satunya yaitu mengenai perkembangan bahasanya. Pada masa usia anak mencapai 5-6 tahun itu masih tergolong dengan masa *golden age*, yaitu dimana pertumbuhan anak berkembang dengan pesat. Perkembangan bahasa itu sendiri merupakan salah satu aspek perkembangan anak usia dini yang harus dikembangkan. Kemampuan berbahasa pada anak perkembangan selama masa prasekolah, bahwa kosakata, jumlah kata yang diketahui akan berkembang jika distimulasi dengan baik oleh guru maupun orang tua. Dengan berkembangnya bahasa anak dengan baik akan menjadikan anak dapat berinteraksi dengan lingkungannya baik secara lisan, tulisan, simbol, dan bahasa tubuh ([Arifin & Pauweni, 2019](#)).

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang digunakan disegala bidang kehidupan global, maka dengan itu penting untuk diajarkan sejak usia dini. Kemahiran yang dimiliki anak dalam berbahasa Inggris sangat penting untuk mencapai kesuksesan anak dalam bermasyarakat yang dimana terhubung dengan global. Dengan pertumbuhan yang pesat dan pentingnya bahasa Inggris secara global mengharuskan untuk mengenalkannya kepada anak usia dini ([Ningsih et al., 2024](#)). Pengenalan bahasa Inggris untuk anak usia dini dimulai dengan pemberian kosakata sederhana. Dalam mengajarkan bahasa Inggris kepada anak usia dini, hal yang penting yaitu pada pengenalan dan pengembangan kosakata bahasa Inggris, kosakata bahasa Inggris dapat dikenalkan kepada anak dimulai dengan hal yang sangat dekat dengan kehidupan anak, yaitu seperti kata kerja, nama-nama bagian tubuh, nama buah-buahan, nama hewan, dan lainnya. Dalam pemerolehan kosakata pada anak usia dini erat kaitannya dengan apa yang diamati oleh anak dan dikenalinya. Proses pembelajaran bahasa Inggris dipergunakan untuk memanfaatkan sebagai media yang menjadi pendukung dari keterampilan aspek bahasa anak usia dini ([Fadlan et al., 2021](#)).

Banyak cara yang dapat dilakukan dalam mengenalkan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini dalam kegiatan pembelajaran. Seorang guru dapat melakukan kegiatan yang bervariasi, menyenangkan dan juga menjadikan kegiatan pembelajaran kosakata bahasa Inggris menjadi lebih menarik bagi anak didik. Pada saat ini teknologi banyak digunakan untuk menciptakan media pembelajaran yang bervariasi dan mengasyikkan, salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran video animasi yang dirancang sebaik mungkin sesuai dengan mengenalkan kosakata bahasa Inggris pada anak. Video animasi merupakan media audio-visual yang memberikan tampilan gambar bergerak dalam proses pembelajaran yang dapat menarik perhatian anak ([Riensa, 2022](#)). Menurut [Fadilah et al., \(2023\)](#) video merupakan sebuah media pembelajaran yang menampilkan gerak dan suara yang dibentuk menjadi sebuah alur dengan pesan-pesan untuk mencapai suatu tujuan dalam pembelajaran.

Berdasarkan observasi awal yang lakukan di Taman Kanak-Kanak Sabbihisma 2 Ulak Karang, pengetahuan bahasa Inggris anak sudah mulai diajarkan, begitu juga pengenalan kosakatanya, akan tetapi pengenalan kosakata bahasa Inggris belum efektif, seperti anak yang belum dapat menyebutkan benda-benda sekitar anak menggunakan kosakata bahasa Inggris, hal ini dikenakan masih kurangnya penggunaan media-media intraktif dan tidak menggunakan teknologi dalam pembelajaran kosakata, maka dengan itu kemampuan kosakata anak terhadap kosakata bahasa Inggris masih perlu untuk kembangkan. Hal ini disebabkan karena dalam mengenalkan bahasa Inggris hanya menggunakan lagu-lagu harian saja tanpa menggunakan media pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti merasa perlu adanya variasi dalam menggunakan media pembelajaran yang berbeda yang dapat meningkatkan keinginan belajar kosakata bahasa Inggris pada diri anak

sendiri. Penggunaan media video animasi dapat memproleh bahasa pada anak usia dini, seperti menggunakan video lagu anak-anak, begitu juga dalam mengembangkan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini, yang dimana penggunaan media berbasis teknologi seperti dengan video pembelajaran mampu mengembangkan aspek perkembangan bahasa anak usia dini yang sedang berkembang dengan pesat ([Fitriyanti, et al., 2024](#)).

Media pembelajaran untuk saat ini bukan hanya menggunakan media tradisional, melainkan juga menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, dengan menggunakan teknologi, para peserta didik mudah dalam menerima pembelajaran dimanapun dan kapan saja ([Habib et al., 2020](#)). Media video animasi adalah suatu media audio visual yang mana didalamnya terdapat suatu informasi dalam menyampaikan suatu pembelajaran menggunakan video yang memiliki gambar yang bergerak, video animasi juga merupakan media audio visual yang dirangkai menggunakan teknologi dengan proses penciptaan suatu efek dan menampilkan gambar yang teratur agar penonton dapat melihat ilustrasi pada sebuah video yang ditampilkan. Video animasi dapat dijadikan sebagai media intraktif untuk menyampaikan pembelajaran kepada anak dengan lebih rinci dan menyenangkan, sehingga penyampaian pembelajaran dapat lebih mudah difahami anak didik ([Zahara & Hendriana, 2021](#)). Adanya media pembelajaran dapat memudahkan proses pembelajaran, media pembelajaran juga digunakan untuk membantu anak didik dalam mengembangkan ide, emosi, kefokusan, dan juga minat belajar anak ([Rupnidah, 2022](#)). Menurut Daryanto dalam ([Widyahapsari et al., 2023](#)) menyatakan bahwa terdapat beberapa karakteristik media video animasi, yaitu bahwa media video animasi memiliki beberapa elemen media yang disatukan menjadi satu, yaitu audio visual, dan vediao animasi memiliki kemudahan dan kelengkapan materi, yang dimana dapat memungkinkan anak menggunakan media tanpa harus diperhatikan orang dewasa, karena media video animasi dibuat sesuai berdasarkan karakteristik dan materi yang diajarkan. Proses pengenalan bahasa Inggris terdiri dari beberapa komponen bahasa, yaitu *grammar* (tata bahasa), *vocabulary* (kosakata), dan *pronountation* (pengucapan). Kosakata merupakan kumpulan kata yang dimiliki oleh suatu bahasa dan memberikan makna bila seseorang menggunakan bahasa tersebut. Dalam aspek pembelajaran bahasa Inggris yaitu menyimak, berbicara mendengarkan dan menulis dalam hal ini pembelajaran bahasa Inggris untuk anak usia dini hanya mencakup keterampilan menyimak dan bercerita. Dalam memperolah kosakata dapat menggunakan permainan, lagu dan juga menggunakan media-media pembelajaran salah satunya menggunakan video animasi ([Khomsin & Rahimmatussalisa, 2021](#)).

Meskipun telah banyak penelitian mengenai pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini, masih terdapat kesenjangan (*gap*) penelitian terkait pengaruh video animasi dalam pembelajaran Pendidikan anak usia dini. Penelitian sebelumnya oleh [Widyahening & Sufa \(2022\)](#) telah mengkaji mengenai pembelajaran kosakata bahasa Inggris menggunakan aplikasi digital akan tetapi belum secara khusus meneliti menggunakan media video animasi dan dampaknya pada pembelajaran kosakata bahasa Inggris untuk anak. Pada penelitian sebelumnya sama-sama pentingnya meningkat pembelajaran kosakata bahasa Inggris pada anak akan tetapi pada penelitian sebelumnya menggunakan media Bingo Game yang dimana disini anak mengenal kosakata bahasa Inggris dengan bermain game, berbeda dengan penelitian ini yaitu dimana anak hanya diminta menonton, mendengarkan. Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada pengujian pengaruh video animasi terhadap media pembelajaran dalam mengenalkan kosakata bahasa Inggris pada anak Taman Kanak-kanak Sabbihisma 2.

Berdasarkan dari pengamatan yang dilakukan peneliti di TK Sabbihisma 2, yaitu keterbatasan media pembelajaran yang ada pada sekolah. permasalahan ini menunjukkan

perlunya ada inovasi dalam media pembelajaran yaitu dengan menggunakan media berbasis teknologi, seperti media video animasi untuk mengenalkan kosakata bahasa Inggris pada anak. Berdasarkan permasalahan tersebut, rumusan penelitian yang diajukan adalah: "Seberapa besar pengaruh video animasi terhadap pengenalan kosakata bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Sabbihima 2 Ulak Karang?". selaras dengan rumusan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh video animasi dalam mengenalkan kosakata bahasa Inggris di Taman Kanak-kanak Sabbihisma 2. Penelitian ini juga untuk mengetahui bagaimana penggunaan media digital dapat membantu proses pembelajaran anak yang dapat dilakukan dengan menyenangkan dan menarik bagi anak.

## 2. Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen dalam bentuk quasi eksperimental (eksperimen semu) desain ini menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan demikian, penelitian eksperimen bertujuan untuk menguji dan menerapkan sesuatu yang baru, dan untuk mengembangkan dalam konteks kehidupan yang nyata ([Sugiono, 2019](#))

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan tes yang sama supaya hasil dari pengujian yang dilakukan dapat dibandingkan. Dalam penelitian ini peneliti berusaha melihat dan mengungkapkan sejauh mana pengaruh vedio animasi terhadap kemampuan kosakata bahasa inggris anak di TK Sabbihisma 2 dengan membandingkan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini menggunakan dua kelas yang dijadikan sebagai objek penelitian, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan (X) atau treatment berupa penggunaan media video animasi yang peneliti rancang dalam proses pembelajaran, sedangkan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan (-) dan tetap melakukan pembelajaran sebagaimana biasanya Bersama guru menggunakan media video animasi yang sudah tertera di *YouTube*.

Populasi dalam penelitian ini Adalah seluruh anak Taman Kanak-kanak Sabbihisma 2 yang berjumlah 41 orang anak. Sampel penelitian diambil dari kelas B4 dan B2, yang dimana B4 sebagai kelas eksperimen dan B2 sebagai kelas control. Teknik dalam pengambilan sampel yang akan dilakukan adalah menggunakan teknik *sampling purposive* ([Sugiyono, 2019](#)). Kelas B4 dan B2 dipilih karena keduanya memilih jumlah anak yang sama dan pada tingkat perkembangan usia sama. Teknik penilaian dalam penelitian ini yaitu membuat tes berupa indikator-indikator yang akan dicapai oleh anak. Penelitian ini menggunakan format checklist menurut Sudaryono dalam ([Hasanah, 2024](#)) menyatakan bahwa checklist adalah suatu daftar yang berisikan aspek-aspek yang akan diamati oleh peneliti. Format *checklist* berisi indikator perkembangan untuk mengukur ketercapaian tujuan kompetensi dasar yang ditetapkan. Jawaban setiap item instrumen menggunakan skala format *checklist*.

Setelah data terkumpul, maka dilakukan analisis data yang terkumpul lalu dianalisis menggunakan uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* untuk memastikan data berkontribusi normal, dan uji homogenitas menggunakan *Levene's Test* untuk mengetahui kesamaan varians antar kelompok. Jika data dinyatakan normal dan homogen, maka dilanjutkan dengan uji *Independent Sampel T-Test* untuk mengetahui perbedaan signifikan antara hasil *post-test* kelompok eksperimen dan control. Hasil dikatakan signifikan jika

nilai signifikansi  $< 0,05$ , yang menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas control.

Teknik yang dipakai dalam pengukuran kemampuan anak adalah tes yang disusun berdasarkan indicator-indikator yang akan dicapai oleh anak. Tujuan dari penggunaan Teknik ini adalah untuk mengukur secara objektif Tingkat penguasaan kosakata bahasa Inggris anak usia dini setelah dilakukan perlakuan pembelajaran, baik pada kelompok kelas eksperimen maupun pada kelompok kelas kontrol. Setiap indikator yang dicapai anak akan diberikan skor penilaian dalam pencapaian anak. Untuk menentukan skor penilaian pada setiap pertanyaan, diperlukan suatu tolak ukur yang dapat mempermudah dan membantu dalam memberikan penilaian terhadap anak. Salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu dengan menggunakan rubrik pada panduan instrumen. Berikut adalah bentuk instrument penelitian yang digunakan dalam pengukuran kemampuan kosakata bahasa Inggris anak:

**Tabel 1.** Instrumen Penelitian Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak ([Cameron, 2001](#))

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Aspek Yang Dinilai
Bahasa Inggris	Kemampuan mengenal kosakata bahasa inggris	<i>Pronuntation</i>	Anak mampu mengucapkan kosakata bahasa Inggris dengan pengucapan yang tepat
		<i>Spealling</i>	Anak mampu mengucapkan kosakata bahasa Inggris dari video yang dijeda oleh peneliti
		<i>Meaning</i>	Anak mampu mengeja kosakata bahasa Inggris dengan tepat
			Anak mampu mengartikan kosakata bahasa Inggris yang diberikan

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrument terlebih dahulu melalui proses uji coba serta diuji validitas dan realibilitasnya. Uji validitas dilakukan dalam dua tahap, yaitu validitas ahli oleh dosen bidang bahasa Inggris dan Validitas item melalui uji coba pada sekolah lain dengan analisis statistic. Berdasarkan perhitungan menggunakan SPSS 26, diperoleh hasil bahwa nilai korelasi item-total untuk setiap butir soal adalah sebagai berikut: item 1 sebesar 0,919, item 2 sebesar 0,972, item 3 sebesar 0,875, dan item 4 sebesar 0,868. Seluruh nilai korelasi tersebut lebih besar dari pada nilai r-tabel sebesar 0,666 pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ , sehingga keempat butir soal dinyatakan valid dan layak digunakan dalam penelitian. Selanjutnya, uji reliabilitas dilakukan menggunakan teknik analisi Cronbach's Alpha melalui bantuan SPSS 26. Hasil analisis menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,841 dengan jumlah item sebanyak 4. Berdasarkan hasil tersebut, instrument yang digunakan dinyatakan valid dan reliabel, sehingga layak untuk mengukur variable yang diteliti.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### Hasil

Data dideskripsikan dalam penelitian adalah dari dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini dilakukan untuk mengumpulkan data tentang pengaruh media video animasi terhadap pengenalan kosakata bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Sabbihisma 2. Dalam penelitian ini dilakukan sebanyak 5 kali pertemuan yaitu terdiri dari satu kali pre-test yang dilakukan di kelas eksperimen dan kelas control, 3 kali treatment dan post-test pada pertemuan terakhir. Dalam pelaksanaan pembelajaran

anak diminta untuk duduk dengan tertib lalu dimulai dengan pembukaan, setelah itu guru akan mengenalkan media dan diminta untuk menyaksikan video animasi bersama-sama, setelah itu guru meminta anak satu-satu untuk maju kedepan dan menyebutkan kosakata bahasa Inggrisnya, lalu guru menjeda video dan meminta anak menebak gambar, lalu meminta anak membaca kata yang ada pada kosakata, dan yang terakhir yaitu meminta anak menyebutkan arti dari kosakata. Data ini diambil dengan menggunakan tes lisan untuk mengetahui kemampuan anak.

Sebelum dilakukan tes atau uji hipotesis maka akan dilakukan tes awal yaitu uji normalitas, maka data pre-test dan post-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol akan dilakukan uji normalitas terlebih dahulu. Pada penelitian ini uji normalitas yang dilakukan dengan metode *Shapiro-Wilk*. Untuk uji normalitas pada penelitian ini dilakukan dengan bantuan *SPSS For Windows versi 26.0*. dilakukan dengan metode *Shapiro-Wilk* karena sampel yang digunakan kurang dari 20 orang anak. Uji normlitas yang telah dilakukan dapat dilihat pada table berikut:

**Tabel 2.** Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Tests of Normality							
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk				
	Statisti	c	df	Sig.	Statisti	c	df	Sig.
Pre-Tets Kontrol	.206		10	.200*	.916		10	.325
Post-Test kontrol	.124		10	.200*	.988		10	.993
Pre-Test Eksperimen	.254		10	.067	.936		10	.514
Post-Test Eksperimen	.180		10	.200*	.944		10	.593

Berdasarkan tabel uji normalitas yang peneliti lakukan diproleh nilai signifikan kelas eksperimen pada pre-test adalah 0,514 dan post-test adalah 0,593. Untuk kelas kontrol nilai pre-test adalah 0,325 dan nilai post-test 0,993. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Selanjutnya dilakukan uji homogenitas yang dilakukan dengan menggunakan uji *One Way Anova*. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui data yang diproleh bersifat homogen antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk uji homogenitas, peneliti menggunakan uji-t pada pengenalan kosakata bahasa Inggris yang telah didapatkan selama pelaksanaan penelitian. Uji homogenitas post-test yang telah dilaakukan dapat dilihat pada table berikut:

**Tabel 3.** Uji Homogenitas Post-Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Test of Homogeneity of Variance					
Nilai		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
	Based on Mean	.373	1	18	.549
	Based on Median	.431	1	18	.520
	Based on Median and with adjusted df	.431	1	16.929	.520
	Based on the trimmed mean	.468	1	18	.503

Berdasarkan tabel pengujian menggunakan SPSS 26. Dapat diketahui bahwa nilai signifikannya adalah 0,549. Karena nilai signifikannya lebih dari 0,05 yakni  $0,549 > 0,05$ . Sehingga data tersebut dapat dikatakan homogen, jadi kedua kelas yang dijadikan penelitian adalah kelas yang homogen.

Jika data yang sudah diolah diketahui hasilnya sudah berdistribusi normal dan bersifat homogen maka selanjutnya dilakukan analisis data sesuai dengan teknik analisis yang telah dilakukan, yaitu dengan melakukan suatu perbandingan dengan menggunakan test. Adapun test yang dilakukan dalam membandingkan sebuah hasil yang telah diperoleh adalah dengan menggunakan tes *independent sampel t-test*. Hasil uji hipotesis dapat dilihat pada table berikut:

**Tabel 4.** Uji Hipotesis Post-Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai	Post Test_Kontrol	10	10.10	1.912	.605
	Post Test_Eksperimen	10	12.90	1.969	.623

Data di atas menunjukkan bahwa rata-rata (mean) N-gain untuk kelas eksperimen adalah 12.90 dan kelas Kontrol 10.10. berikut hasil uji untuk menentukan apakah perbedaan pada kedua kelas bermakna signifikan atau tidak. Adapun hasilnya dapat dilihat melalui tabel berikut:

**Tabel 5.** *Independent Sampel T-test*

Independent Samples Test										
		t-test for Equality of Means								
						Sig.				
		F	Sig.	t	df	(2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
hasil	Equal variances assumed	.373	.549	-3.226	18	.005	-2.800	.868	-4.623	-.977
	Equal variances not assumed			-3.226	17.984	.005	-2.800	.868	-4.624	-.976

Berdasarkan tabel di atas uji *Independent Sample Test* di atas dapat disimpulkan bahwa nilai signifikan sig pada *Levene's Test For Equality Of Variances* sebesar 0.549. nilai tersebut menunjukkan bahwa signifikan sebesar  $0.549 > 0.05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data untuk post-test kelas eksperimen dan post-test kelas kontrol sama tau homogen. Sedangkan untuk nilai sig. (2-tailed) diperoleh sebesar  $0.005 < 0.05$  yang artinya ada perbedaan antara kemampuan mengenal kosakata bahasa Inggris anak di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

## Pembahasan

Penggunaan media pembelajaran yang menarik akan memudahkan anak dalam mengenal kosakata bahasa Inggris, karena media itu sendiri berfungsi sebagai fasilitas dalam proses pembelajaran. Menurut *Association of Education Communication and Technology* (AECT), media merupakan segala bentuk dan saluran yang dapat dimanfaatkan untuk proses penyampaian pesan dalam kegiatan belajar mengajar. Sementara itu, *National Education Association* (NEA) menjelaskan bahwa media adalah perangkat yang dapat dimanipulasi, didengar, dilihat, dibaca, serta digunakan secara optimal dalam kegiatan pembelajaran (Fadilah et al., 2023). Oleh karena itu, seorang guru memerlukan media pembelajaran yang efektif agar peserta didik lebih mudah memahami materi. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, anak akan memperoleh kemudahan dalam menerima informasi, sekaligus meningkatkan motivasi dan semangat belajar mereka (Ani Daniyati et al., 2023; Arifin & Pauweni, 2019).

Salah satu media yang efektif untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya dalam pengenalan kosakata bahasa Inggris, adalah media berbasis teknologi seperti video animasi. Media video animasi mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan karena di dalamnya terdapat unsur gambar, audio, dan gerak yang menarik perhatian anak. Penggunaan media ini memberikan banyak manfaat, seperti meningkatkan daya tarik belajar, menstimulasi daya ingat anak melalui penglihatan dan pendengaran, serta mempermudah pemahaman terhadap kosakata dan struktur bahasa Inggris (Sari & Ningsih, 2023; Ningsih et al., 2024). Selain itu, video animasi juga memungkinkan anak belajar secara mandiri karena dapat diakses dengan mudah melalui berbagai platform digital seperti *YouTube*.

Video animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi perlu dirancang dengan baik agar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak usia dini. Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris, media ini terbukti membantu anak dalam meningkatkan kemampuan mengenal kosakata dasar. Penelitian yang dilakukan oleh Mahayati et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan video animasi mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran karena menggabungkan unsur visual, auditori, dan kinestetik. Dengan demikian, perkembangan teknologi dapat dimanfaatkan secara optimal untuk menunjang keberhasilan proses belajar anak di era digital (Fitriyanti et al., 2024; Habib et al., 2020).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Taman Kanak-kanak Sabbihisma 2, diketahui bahwa pengaruh penggunaan video animasi terhadap pengenalan kosakata bahasa Inggris anak usia 5–6 tahun terlihat dari hasil pre-test dan post-test yang diberikan pada dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil pre-test menunjukkan bahwa kedua kelas memiliki kemampuan awal yang hampir sama, di mana belum ada anak yang mencapai kategori mahir. Kondisi ini terjadi karena belum diterapkannya media pembelajaran yang menarik dan berbasis teknologi di kedua kelas (Rupnidah & Suryana, 2022).

Setelah pelaksanaan treatment sebanyak tiga kali, terlihat adanya peningkatan yang signifikan terutama pada kelas eksperimen. Pada tahap awal treatment, anak mulai dikenalkan dengan penggunaan media video animasi; kemudian pada treatment kedua, beberapa anak sudah menunjukkan peningkatan hingga kategori cukup; dan pada treatment ketiga, sebagian besar anak telah mencapai kategori mahir. Kelas eksperimen menggunakan video animasi yang dirancang oleh peneliti, sementara kelas kontrol menggunakan video animasi yang tersedia di platform *YouTube* (Widyahabsari et al., 2023; Zahara & Hendriana, 2021).

Hasil post-test menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kedua kelas. Nilai rata-rata kelas eksperimen meningkat dari 8,20 pada pre-test menjadi 12,90 pada post-test, dengan selisih 4,70 poin. Sementara kelas kontrol meningkat dari 7,90 menjadi 10,10, dengan selisih 3,80 poin. Hal ini menunjukkan bahwa video animasi yang dirancang secara khusus oleh peneliti memberikan pengaruh yang lebih besar dibandingkan dengan video animasi umum yang tersedia di *YouTube* (Riensha, 2022; Hasanah & Hartati, 2024).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal kosakata bahasa Inggris. Media ini tidak hanya mudah digunakan dan diakses, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan anak selama proses belajar. Namun demikian, guru tetap perlu memberikan pendampingan dan pengawasan langsung agar pembelajaran tetap terarah dan bermakna (Khomsin & Rahimmatussalisa, 2021; Fadlan et al., 2021). Oleh karena itu, media video animasi dapat dijadikan salah satu alternatif inovatif dalam pembelajaran bahasa Inggris di taman kanak-kanak, karena memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan penguasaan kosakata anak (Mahayati et al., 2023; Ani Daniyati et al., 2023).

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK Sabbihisma 2, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan anak dalam mengenal kosakata bahasa Inggris. Pembelajaran dengan media video animasi terbukti lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional, karena mampu menarik perhatian anak melalui kombinasi unsur visual, suara, dan gerak yang sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini. Media ini tidak hanya memudahkan anak dalam memahami dan mengingat kosakata baru, tetapi juga meningkatkan motivasi serta keterlibatan mereka selama proses pembelajaran. Selain itu, video animasi mudah digunakan dan diakses, sehingga memberikan manfaat yang besar bagi guru dalam menyampaikan materi dan bagi anak dalam menerima pembelajaran secara menyenangkan dan bermakna.

#### Daftar Pustaka

- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Arifin, A. W., & Pauweni, A. J. (2019). Peran Guru terhadap Aspek Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jambura Early Childhood Education Journal*, 1(2), 37–45. <https://doi.org/10.37411/jecej.v1i2.57>
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fadlan, A., Ridwan, R., Nopriansyah, U., & Nurfaizah, N. (2021). Penerapan Metode TPR (Total Physical Response) Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia Dini. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 137–151. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v4i1.8619>
- Fitriyanti, Intan Maulida Qorry' Aina, A. M., Muhammad Fajrul Islam, Mukhammad Wahyudi, N. I., Purnamasari, Wahyuning Tirto Dewi, Ida Miswanti, S., Aminah,

- Nuning Puspitaningrum, Rochma Ervina, S., Anugerah Wati, Wedya Puspita, Kristin Anggraini, S., & Irawati, N. (2024). *Transformasi Pembelajaran Anak Usia Dini Di Zaman Digital* (Issue desember). file:///C:/Users/acer5/Downloads/BOOKCHAPTERTRANSFORMASIPEMBELAJA RAN (1).pdf
- Mahayati, E., Atok, K. K., Firmansyah, F. A., Ariyanto, S. R., & Rozi, F. (2023). Efektivitas Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*, 10(1), 102–108. <https://doi.org/10.36706/jipf.v10i1.20170>
- Ningsih Dian Ayu, Sholeha, Gabe Deliana Sihombing, Siti Aisah Azarah, Siti Anggraini Pancenang, & Yesi Novitasari. (2024). Strategi pembelajaran Bahasa InggrisAnak Usia Dini melalui Pendekatan Gerak dan Lagu. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 92–109. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v7i2.19764>
- Riensa, A. S. (2022). Pengaruh Penggunaan Video Animasi Berbahasa InggrisTerhadap Pembendaharaan Kosakata Bahasa InggrisAnak Usia 5-6 Tahun di TK IT Taruna Teladan Delanggu Klaten. *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam*.
- Habib, A., Astra, I. M., & Utomo, E. (2020). Media Pembelajaran Abad 21: Kebutuhan Multimedia Interaktif Bagi Guru dan Siswa Sekolah Dasar. *JARTIKA : Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 3(1), 25–35. <https://doi.org/10.36765/jartika.v3i1.20>
- Hasanah, F. N., & Hartati, S. (2024). Pengaruh Media Powtoon terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Bhakti Bunda Padang. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(4), 2288-2303. <https://doi.org/10.31004/irje.v4i4.1361>
- Rupnidah, R., & Suryana, D. (2022). Media pembelajaran anak usia dini. *Jurnal PAUD agapedia*, 6(1), 49-58. <https://doi.org/10.17509/jpa.v6i1.48199>
- Sugiono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung:Alfabeta
- Sari, M. N., & Ningsih, P. E. A. (2023). Pengajaran Bahasa InggrisTerhadap Siswa Sekolah Dasar dengan Menggunakan Video Animasi. *Jurnal Abdimas Adpi Sosial Dan Humaniora*, 4(3), 628–636. <https://doi.org/10.47841/jsoshum.v4i2.299>
- Widyahabsari, D., Aka, K. A., & Zaman, W. I. (2023). Media Video Animasi Materi Bangun Ruang. *Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran*, 587–594. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/3856/2702>
- Zahara, S., & Hendriana, B. (2021). Pengembangan Media Video Animasi untuk Kemampuan Menghafal Hadist pada Anak Usia Dini. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3593–3601. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.948>
- Khomsin, K., & Rahimmatussalisa, R. (2021). Efektivitas Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Bahasa Inggrispada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 25–33. <https://doi.org/10.21831/jpa.v10i1.37872>