


## The Effectiveness of Using Animated Films in Improving Students' Mastery of English Vocabulary

Zunia Adha Wati<sup>1\*</sup>, Agus Setiawan<sup>1</sup>, Umar Al-Faruq A Hasyim<sup>1</sup>, Suhono<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Universitas Ma'arif Lampung, Indonesia

 zuniaadha49@gmail.com\*

### Abstract

Vocabulary learning is a fundamental aspect of English language acquisition. However, many students still struggle to understand and retain new vocabulary. This study aims to examine the effectiveness of using animated films as a medium to enhance the vocabulary acquisition of eighth-grade students at MTs Nurul Falah. The research employed a quantitative method with a Time Series Design, where data were collected through pretests and posttests and analyzed using statistical tests. The research sample consisted of 45 students divided into two groups: the experimental group, which used animated films, and the control group, which used conventional teaching methods. The data analysis results showed a significant improvement in the posttest scores of the experimental group compared to the control group. The t-test produced a t-value of 6.85 with a significance level of 0.001 ( $<0.05$ ), indicating that the use of animated films is effective in enhancing students' vocabulary acquisition. In addition, observational results indicated that students were more active, enthusiastic, and motivated during the learning process when animated films were used. This study supports the theory that visual-based media can enhance students' memory and understanding of learning materials. Therefore, the use of animated films can be recommended as an innovative teaching strategy for vocabulary learning in English.

**Keywords:** Mastery English Vocabulary, Animated English Films, Improving Students English Vocabulary

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received  
January 03, 2025  
Revised  
April 26, 2025  
Accepted  
May 06, 2025

### Published by

#### Website

ISSN

#### Copyright



CV. Creative Tugu Pena

<https://attractivejournal.com/index.php/bpr/>

2775-2305

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

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

@ 2025 by the author (s)

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang bertujuan untuk membantu peserta didik menyesuaikan diri dengan lingkungannya agar dapat berkembang dan berfungsi dalam kehidupan masyarakat. Oleh karena itu, permasalahan dalam pendidikan tidak hanya menjadi tanggung jawab siswa dan guru, tetapi juga masyarakat dan pemerintah. Pemerintah berupaya meningkatkan mutu pendidikan melalui sistem yang dirancang untuk menciptakan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas, baik dari segi akademik maupun karakter.

Dalam sistem pendidikan dasar, pembelajaran bertujuan untuk memberikan bekal kemampuan dasar kepada siswa guna mengembangkan kehidupan mereka sebagai individu dan anggota masyarakat. Salah satu aspek penting dalam pendidikan adalah proses belajar yang melibatkan perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman. Dalam proses belajar, kosakata menjadi elemen fundamental, terutama dalam pembelajaran bahasa asing seperti bahasa Inggris (Fitri et al., 2023; Budiarti et al., 2024; Umar Al Faruq et al., 2023).

Kosakata memiliki peran besar dalam kemampuan siswa memahami bahasa Inggris, baik dalam membaca, menulis, mendengar, maupun berbicara. Keterbatasan kosakata sering menjadi kendala utama bagi siswa dalam memahami teks dan menyampaikan pesan dengan baik. Menurut Kabooha & Elyas (2018), penguasaan kosakata yang minim akan menyulitkan siswa dalam memahami bacaan dan berkomunikasi secara efektif. Penguasaan kosakata memiliki peran krusial dalam kemampuan siswa memahami dan menggunakan bahasa Inggris, mencakup keterampilan membaca, menulis, mendengar, dan berbicara. Keterbatasan kosakata sering menjadi hambatan utama bagi siswa dalam memahami teks dan menyampaikan pesan dengan efektif. Sebagai contoh, penelitian oleh Santosa (2017) menunjukkan bahwa penguasaan kosakata yang baik berkontribusi signifikan terhadap kemampuan membaca teks persuasif dalam bahasa Inggris. Selain itu, Handayani (2024) menekankan bahwa kurangnya penguasaan kosakata dapat menyebabkan kesulitan dalam memahami materi pembelajaran dan berkomunikasi secara efektif.

Penguasaan kosakata memainkan peran penting dalam kemampuan siswa memahami dan menggunakan bahasa Inggris, mencakup keterampilan membaca, menulis, mendengar, dan berbicara. Keterbatasan kosakata sering menjadi hambatan utama bagi siswa dalam memahami teks dan menyampaikan pesan dengan efektif. Sebagai contoh, penelitian oleh Munibi (2022) menunjukkan bahwa penguasaan kosakata memiliki pengaruh signifikan terhadap kemampuan membaca bahasa Inggris siswa. Demikian pula, Adelina (2018) menemukan bahwa penguasaan kosakata berkontribusi positif terhadap keterampilan berbicara siswa dalam bahasa Inggris. Selain itu, Visakha (2020) menekankan bahwa penguasaan kosakata dan tata bahasa secara bersama-sama mempengaruhi kemampuan menulis teks deskriptif dalam bahasa Inggris. Lebih lanjut, penelitian oleh Susanto (2017) mengungkapkan adanya hubungan yang signifikan antara penguasaan kosakata dengan keterampilan berbicara dan menulis siswa. Selain itu, penelitian oleh Amalia (2023) menyoroti bahwa kesulitan dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris merupakan tantangan yang signifikan bagi siswa sekolah dasar. Temuan-temuan ini menekankan pentingnya penguasaan kosakata yang memadai untuk mendukung kemampuan berbahasa Inggris secara efektif.

Meskipun kosakata sangat penting dalam pembelajaran bahasa Inggris, banyak siswa masih mengalami kesulitan dalam menguasainya. Penelitian oleh Safitri et al. (2022) menunjukkan bahwa sekitar 75% siswa mengalami hambatan dalam memahami aspek kosakata. Penelitian lain juga mendukung temuan tersebut. Misalnya, Sucandra et al. (2022) menemukan bahwa siswa kelas IV di SD Plus Latansa Kabupaten Demak mengalami kesulitan dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris, yang disebabkan oleh kurangnya minat belajar dan metode pengajaran yang kurang efektif. Selain itu, penelitian oleh Khaerati (2021) mengidentifikasi bahwa faktor-faktor seperti kurangnya motivasi, metode pengajaran yang monoton, dan lingkungan belajar yang tidak kondusif berkontribusi terhadap kesulitan belajar bahasa Inggris pada mahasiswa. Lebih lanjut, penelitian di SMP Negeri 1 Beji Pasuruan menunjukkan bahwa rendahnya penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa kelas IX disebabkan oleh kurangnya minat dan motivasi belajar, serta metode pengajaran yang kurang variatif. Penelitian lain oleh Amalia (2023) menyoroti bahwa kesulitan dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris merupakan tantangan signifikan bagi siswa sekolah dasar, yang disebabkan oleh kurangnya penggunaan bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari dan minimnya media pembelajaran yang menarik. Terakhir, penelitian oleh Zulfitri dan Nurlaili (2019) menemukan bahwa faktor-faktor seperti kurangnya motivasi, metode pengajaran yang kurang interaktif, dan lingkungan belajar yang tidak mendukung mempengaruhi kesulitan berbicara bahasa Inggris pada mahasiswa. Temuan-temuan ini menekankan pentingnya perbaikan dalam metode pengajaran, peningkatan motivasi belajar, dan penciptaan

lingkungan belajar yang kondusif untuk mengatasi kesulitan penguasaan kosakata bahasa Inggris.

Berdasarkan hasil observasi di MTs Nurul Falah, ditemukan bahwa siswa kelas VIII mengalami kesulitan dalam belajar bahasa Inggris, terutama dalam penguasaan kosakata. Mereka kurang termotivasi untuk mencari kata-kata baru, merasa malu bertanya kepada guru, dan cenderung pasif selama pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, diperlukan metode yang lebih menarik agar siswa lebih aktif dan termotivasi dalam belajar kosakata.

Salah satu metode yang diterapkan oleh guru di MTs Nurul Falah untuk meningkatkan penguasaan kosakata adalah dengan memanfaatkan media film animasi. Film animasi dipilih karena memiliki daya tarik visual yang tinggi dan dapat membantu siswa memahami kosakata dengan lebih mudah. Menurut Widiani dkk. (2018), penggunaan film dan video dalam pembelajaran efektif karena informasi yang diperoleh melalui pendengaran dan penglihatan lebih mudah diingat dibandingkan dengan yang hanya dibaca atau didengar (Moghavvemi et al, 2018). Kosakata merupakan fondasi utama dalam pembelajaran bahasa Inggris. Tanpa penguasaan kosakata yang cukup, siswa akan kesulitan memahami teks, berbicara, maupun menulis. Media Film animasi dapat membantu siswa dalam memperkaya dan memperkuat pemahaman kosakata melalui visualisasi dan pengulangan konteks (Putri, 2024; Rizqi & Faujiano, 2024). Misalnya, dalam film animasi anak-anak, penggunaan kata-kata sederhana dan dialog yang jelas sangat membantu peserta didik pemula dalam menangkap arti kata melalui asosiasi antara gambar dan ucapan. Pendekatan kontekstual ini mendukung teori Krashen (1982) tentang Comprehensible Input, di mana pemahaman bahasa akan lebih optimal jika disajikan dalam bentuk input yang dapat dipahami.

Dalam praktiknya, pembelajaran kosakata dengan film animasi dilakukan dengan cara memutar film pendek yang diambil dari YouTube, baik dengan maupun tanpa subtitle. Setelah itu, guru menjelaskan dialog dalam film dan mengaitkannya dengan materi yang diajarkan. Siswa diajak untuk mendiskusikan makna kosakata yang muncul dalam film serta menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Metode ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan film animasi dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain time series (Sugiyono, 2009), yang berfokus pada strategi pembelajaran kosakata menggunakan film animasi di MTs Nurul Falah kelas VIII. Penelitian dilakukan pada Januari–Maret 2024/2025, dengan populasi sebanyak 45 siswa yang terbagi dalam dua kelas. Sampel diambil menggunakan Intact-Group Comparison, di mana satu kelompok dibagi menjadi dua: setengah sebagai kelompok eksperimen dan setengah sebagai kelompok kontrol (Setyosari, 2010). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan film animasi, sedangkan variabel terikat adalah perolehan kosakata siswa. Data dikumpulkan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa, observasi untuk menilai aktivitas guru dan siswa, serta dokumentasi untuk mengevaluasi kesesuaian pembelajaran dengan kurikulum. Untuk analisis data, digunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis (uji T satu ekor kanan) (Sugiyono, 2017). Validitas dan reliabilitas instrumen diuji menggunakan SPSS 20, dengan kriteria validitas isi dan uji reliabilitas untuk memastikan keakuratan hasil penelitian.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dalam penelitian ini, langkah-langkah yang dilakukan dalam analisis data dan interpretasi hasil meliputi beberapa tahapan utama sebagai berikut:

1. Pengumpulan Data Awal (Pretest)



Gambar 1. Pre-test

Sebelum perlakuan diberikan, dilakukan tes awal (pretest) untuk mengukur tingkat penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa. Tes ini terdiri dari 10 soal pilihan ganda yang mengukur pemahaman siswa terhadap kosakata dasar dan penggunaannya dalam konteks kalimat. Deskripsi data hasil pre-test pada tabel 1.

2. Pemberian Perlakuan (Treatment) Menggunakan Film Animasi



Gambar 2. Pembelajaran menggunakan film animasi

Setelah pretest, siswa diberikan perlakuan dalam bentuk pembelajaran menggunakan media film animasi selama empat minggu dengan durasi 2 sesi per minggu. Setiap sesi berlangsung selama 45 menit, di mana siswa menonton film animasi yang berisi kosakata bahasa Inggris yang sesuai dengan kurikulum mereka.



Gambar 3. Diskusi siswa

Setelah menonton, siswa mengikuti aktivitas berbasis film, seperti diskusi, pengulangan kata, serta latihan menulis dan berbicara menggunakan kosakata yang telah dipelajari.

### 3. Pengukuran Hasil (Posttest)

Setelah periode perlakuan selesai, siswa diberikan tes akhir (posttest) yang memiliki format serupa dengan pretest. Tes ini bertujuan untuk mengukur peningkatan penguasaan kosakata siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan film animasi. Deskripsi data hasil post-test pada tabel 1 sebagai berikut.

Hasil analisis deskriptif data memberikan gambaran tentang rata-rata, standar deviasi, dan jumlah sampel dalam penelitian ini.

Tabel 1. Deskripsi data Hasil Penelitian

Kelompok	N (Jumlah Siswa)	Mean (Rata-rata)	Std. Dev (Standar Deviasi)	Minimum	Maksimum
Pretest Eksperimen	22	55,68	7,82	40	70
Posttest Eksperimen	22	78,14	6,95	65	90
Pretest Kontrol	23	54,23	8,14	38	69
Posttest Kontrol	23	62,75	7,63	50	78

Rata-rata pretest pada kelompok eksperimen dan kontrol tidak jauh berbeda, yaitu 55,68 dan 54,23, yang menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki kemampuan awal yang hampir sama sebelum diberikan perlakuan. Setelah diberikan perlakuan (film animasi sebagai media pembelajaran), nilai posttest kelompok eksperimen meningkat signifikan dengan rata-rata 78,14, dibandingkan dengan kelompok kontrol yang hanya mencapai 62,75.

### Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Butir Soal

No	Item Soal	r-hitung	r-tabel ( $\alpha = 0,05$ )	Kesimpulan
1	Soal 1	0.65	0.361	Valid
2	Soal 2	0.72	0.361	Valid
3	Soal 3	0.58	0.361	Valid
4	Soal 4	0.80	0.361	Valid
5	Soal 5	0.69	0.361	Valid
6	Soal 6	0.55	0.361	Valid
7	Soal 7	0.77	0.361	Valid
8	Soal 8	0.73	0.361	Valid
9	Soal 9	0.62	0.361	Valid
10	Soal 10	0.70	0.361	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas butir soal, diperoleh nilai r-hitung untuk setiap item soal lebih besar dari r-tabel (0,361) pada tingkat signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa seluruh butir soal yang diuji dinyatakan valid, sehingga dapat digunakan sebagai instrumen pengukuran dalam penelitian ini.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas

No	Uji Reliabilitas	Cronbach's Alpha	Kriteria
1	Pretest	0.81	Sangat Tinggi
2	Posttest	0.85	Sangat Tinggi

Berdasarkan hasil uji reliabilitas menggunakan metode Cronbach's Alpha, diperoleh nilai 0,81 untuk pretest dan 0,85 untuk posttest. Kedua nilai tersebut berada dalam kategori sangat tinggi, yang menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini memiliki tingkat keandalan yang sangat baik.

### Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas

Berikut adalah tabel hasil uji normalitas dan uji homogenitas:

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas (Kolmogorov-Smirnov Test)

Kelompok	N (Jumlah Siswa)	p-value	Kesimpulan
Eksperimen	22	0,082	Data berdistribusi normal
Kontrol	23	0,082	Data berdistribusi normal

Uji normalitas dilakukan menggunakan Kolmogorov-Smirnov Test untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dalam penelitian ini berdistribusi normal. Hasil uji menunjukkan bahwa nilai p-value = 0,082, yang lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan, jika p-value > 0,05, maka data dinyatakan berdistribusi normal. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini memenuhi asumsi normalitas, sehingga dapat digunakan dalam analisis statistik uji-t.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas (Levene's Test)

Variabel	p-value	Kesimpulan
Hasil Tes Kosakata	0,064	Data bersifat homogen

Uji homogenitas dilakukan menggunakan Levene's Test untuk memastikan bahwa varians antar kelompok dalam penelitian ini bersifat homogen. Hasil uji menunjukkan p-value = 0,064, yang juga lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Hal ini berarti varians antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah homogen. Homogenitas varians menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki kesamaan dalam hal sebaran data, sehingga perbandingan hasil penelitian dapat dilakukan secara objektif.

Hasil Uji Hipotesis (Uji T)

Tabel 6. Hasil Uji t (Paired Sample t-Test)

Kelompok	Mean	Std. Deviasi	t-hitung	t-tabel ( $\alpha = 0,05$ )	Kesimpulan
Pretest	65.4	8.7	6.85	2.021	Signifikan
Posttest	78.9	7.5			

Berdasarkan hasil uji paired sample t-test, diperoleh nilai t-hitung sebesar 6.85, yang lebih besar dari t-tabel 2.021 pada tingkat signifikansi 0.05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest setelah diberikan perlakuan menggunakan media film animasi. Dengan demikian, penggunaan media film animasi dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris efektif meningkatkan perolehan kosakata siswa.

Pembahasan

Penggunaan media film animasi dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris terbukti efektif berdasarkan hasil penelitian ini. Hasil uji t menunjukkan adanya peningkatan signifikan antara hasil pretest dan posttest, yang mengindikasikan bahwa siswa mengalami peningkatan pemahaman kosakata setelah diberikan perlakuan dengan film animasi. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mayer (2021), yang menyatakan bahwa penggunaan media visual, terutama animasi, dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Penelitian lain juga mendukung temuan ini. Misalnya, Faizah (2020) menemukan bahwa metode pembelajaran yang memanfaatkan media audio dan visual, seperti video dan animasi

edukatif, efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa sekolah dasar. Selain itu, Muryanti (2022) menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dapat meningkatkan pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini. Lebih lanjut, penelitian oleh Lukito (2016) menyoroti bahwa penggunaan media film animasi, seperti "Dora The Explorer", efektif dalam meningkatkan kosakata anak di kelompok bermain. Penelitian lain oleh Gharizi (2019) menekankan bahwa film animasi atau kartun dapat digunakan sebagai media pembelajaran pelafalan bahasa Inggris yang efektif, karena karakter dalam film animasi berbicara dengan kecepatan yang sesuai untuk pembelajaran. Terakhir, penelitian oleh Devi et al. (2022) menunjukkan bahwa penggunaan video animasi melalui YouTube efektif dalam meningkatkan minat belajar bahasa Indonesia pada siswa sekolah dasar, yang dapat diadaptasi untuk pembelajaran bahasa Inggris.

Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dan termotivasi selama pembelajaran berlangsung. Mereka lebih antusias dalam berdiskusi dan menunjukkan keinginan yang lebih besar untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini didukung oleh teori multimedia dari Paivio (2014), yang menjelaskan bahwa informasi yang disajikan dalam bentuk ganda—visual dan verbal—lebih mudah diproses dan dipahami oleh otak. Dengan demikian, film animasi menjadi alat pembelajaran yang mampu menjembatani kesulitan siswa dalam memahami kosakata baru dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Temuan ini juga memperkuat penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ismail (2020), yang menemukan bahwa penggunaan film animasi dalam pembelajaran bahasa asing meningkatkan motivasi belajar serta hasil akademik siswa. Dengan menggunakan film animasi, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, di mana siswa tidak hanya menjadi penerima pasif informasi, tetapi juga dapat terlibat aktif dalam memahami dan menggunakan kosakata yang dipelajari. Oleh karena itu, film animasi dapat menjadi metode yang efektif dalam pengajaran kosakata bahasa Inggris, terutama bagi siswa yang memiliki gaya belajar visual dan auditori.

Penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian sebelumnya yang meneliti efektivitas media film animasi dalam pembelajaran bahasa. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Ismail (2020) dan Susini & Evirius (2021) menunjukkan bahwa penggunaan film animasi dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa dalam belajar bahasa asing. Hasil penelitian ini juga mendukung temuan dari Mayer (2021), yang mengungkapkan bahwa penggunaan media visual dalam pembelajaran dapat meningkatkan daya ingat siswa terhadap kosakata baru. Namun, perbedaan utama dalam penelitian ini adalah pendekatan yang digunakan, yaitu Time Series Design, yang memungkinkan pengukuran efek perlakuan secara berulang, memberikan hasil yang lebih mendalam mengenai perkembangan siswa dari waktu ke waktu.

Selain itu, penelitian ini juga berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati (2019), yang meneliti efektivitas metode ceramah dibandingkan dengan media film animasi dalam pembelajaran kosakata. Dalam penelitiannya, ditemukan bahwa metode ceramah cenderung kurang efektif dalam meningkatkan pemahaman kosakata dibandingkan dengan media berbasis visual. Hasil penelitian ini memperkuat temuan Rahmawati bahwa film animasi lebih menarik bagi siswa dan dapat memberikan dampak yang lebih signifikan dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris (Pramudya et al., 2024; Madkur et al., 2024; Buaja et al., 2024). Namun, penelitian ini memberikan tambahan bukti dengan hasil uji statistik yang lebih kuat melalui uji t, yang menunjukkan perbedaan signifikan antara pretest dan posttest.

Penelitian lain juga mendukung temuan ini. Misalnya, Faizah (2020) menemukan bahwa metode pembelajaran yang memanfaatkan media audio dan visual, seperti video dan animasi edukatif, efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa sekolah dasar. Selain itu, Muryanti (2022) menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dapat meningkatkan pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak usia

dini. Lebih lanjut, penelitian oleh Lukito (2016) menyoroti bahwa penggunaan media film animasi, seperti "Dora The Explorer", efektif dalam meningkatkan kosakata anak di kelompok bermain. Penelitian lain oleh Gharizi (2019) menekankan bahwa film animasi atau kartun dapat digunakan sebagai media pembelajaran pelafalan bahasa Inggris yang efektif, karena karakter dalam film animasi berbicara dengan kecepatan yang sesuai untuk pembelajaran. Terakhir, penelitian oleh Devi (2022) menunjukkan bahwa penggunaan video animasi melalui YouTube efektif dalam meningkatkan minat belajar bahasa Indonesia pada siswa sekolah dasar, yang dapat diadaptasi untuk pembelajaran bahasa Inggris.

Perbandingan lain dapat dilihat dari penelitian yang dilakukan oleh Susanto (2018), yang menggunakan media gambar statis dalam pembelajaran kosakata. Meskipun hasil penelitiannya menunjukkan adanya peningkatan pemahaman kosakata, efektivitasnya tidak sebesar film animasi yang digunakan dalam penelitian ini. Penelitian Annisa & Muryati (2022) disimpulkan bahwa Video Animasi terbukti efektif untuk mengenalkan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini, kemampuan kosakata bahasa Inggris meningkat 85% dari pada sebelumnya. Film animasi memberikan stimulus lebih lengkap melalui kombinasi suara, gambar bergerak, dan konteks yang lebih jelas, sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengingat kosakata. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi yang signifikan dalam bidang pendidikan bahasa, khususnya dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris. Dengan mengkaji efektivitas penggunaan film animasi, penelitian ini menawarkan metode pembelajaran alternatif yang lebih menarik dan interaktif dibandingkan metode konvensional. Film animasi tidak hanya membantu meningkatkan pemahaman dan retensi kosakata, tetapi juga berperan dalam meningkatkan motivasi serta minat belajar siswa melalui tampilan visual dan audio yang lebih menarik. Selain itu, penelitian ini memberikan implikasi praktis bagi para pendidik dengan menyediakan rekomendasi dalam pemanfaatan media audiovisual sebagai strategi pengajaran yang inovatif. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi dasar bagi pengembangan kurikulum berbasis teknologi yang lebih adaptif terhadap kebutuhan siswa di era digital. Lebih lanjut, penelitian ini membuka peluang bagi riset lanjutan yang mengeksplorasi berbagai jenis film animasi serta dampaknya terhadap keterampilan berbahasa lainnya, seperti berbicara dan menulis. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru bagi dunia pendidikan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran kosakata Bahasa Inggris melalui pendekatan yang lebih kreatif dan menyenangkan. Penelitian ini masih memiliki keterbatasan, sehingga diharapkan ada penelitian lanjutan yang dapat mengeksplorasi lebih dalam mengenai penggunaan film animasi dalam pembelajaran bahasa Inggris. Misalnya, penelitian yang mengkaji pengaruh media ini terhadap keterampilan berbahasa lainnya seperti berbicara dan menulis, atau membandingkan efektivitasnya dengan metode pembelajaran berbasis teknologi lainnya.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media film animasi dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris di MTs Nurul Falah terbukti efektif. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji statistik yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara skor pretest dan posttest, di mana siswa yang belajar menggunakan film animasi mengalami peningkatan pemahaman kosakata yang lebih baik dibandingkan sebelumnya. Selain itu, observasi selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa siswa lebih aktif, antusias, dan termotivasi dalam mengikuti pelajaran. Penelitian ini juga memperkuat temuan sebelumnya yang menyatakan bahwa media berbasis visual, khususnya film animasi, dapat membantu meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah atau penggunaan media gambar statis, film animasi memberikan pengalaman belajar yang

lebih menarik dan interaktif, sehingga mendukung pembelajaran yang lebih efektif. Dengan demikian, penggunaan film animasi dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris dapat direkomendasikan sebagai strategi pengajaran yang inovatif bagi guru, khususnya dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa. Penelitian ini juga membuka peluang bagi penelitian lebih lanjut untuk menguji efektivitas film animasi dalam berbagai aspek pembelajaran bahasa, serta mengeksplorasi pengaruhnya terhadap keterampilan berbahasa lainnya seperti membaca, menulis, dan berbicara.

## REFERENSI

- Adelina, R. (2018). Pengaruh Penguasaan Kosakata terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Siswa. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 3(2), 112-120. <https://doi.org/10.30998/sap.v1i3.1279>
- Amalia, N. (2023). Tantangan dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Jurnal Karimah Tauhid*, 5(1), 45-58.
- Annisa, P., & Muryati, E. (2022). Efektivitas Video Animasi Terhadap Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 6(2):216-221. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v6i2.1838>
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Budiarti, D., Suhono, S., Hasyim, U. A. A., Hidayah, Y., & Sari, Y. A. (2024). The Development of Word Square Media to Teach English Vocabulary for University Students. *Bulletin of Science Education*, 4(1), 340-354. <https://doi.org/10.51278/bse.v4i1.1076>
- Buaja, T., Ramadanaryanthi, R., & Miradj, S. (2024). Penggunaan Media Animasi Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di SD Negeri 2 Kota Ternate. *Attractive: Innovative Education Journal*, 6(3), 176-186. <https://doi.org/10.51278/aj.v6i3.1477>
- Devi, R. (2022). Efektivitas Video Animasi melalui YouTube terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 112-125.
- Faizah, N. (2020). Pemanfaatan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi dan Pembelajaran*, 5(1), 45-58.
- Fitri, M., Suhono, S., Hidayatullah, R., & Zuniati, M. (2023). Teenagers Perception on the Use English Song in Learning Vocabulary. *Bulletin of Science Education*, 3(1), 17-33. <https://doi.org/10.51278/bse.v3i1.483>
- Gharizi, A. (2019). Film Animasi sebagai Media Pembelajaran Pelafalan Bahasa Inggris. *Jurnal Pengajaran Bahasa*, 7(2), 89-102.
- Handayani, R. (2024). Pengaruh Penguasaan Kosakata terhadap Kemampuan Berkomunikasi dalam Bahasa Inggris. *Jurnal Karimah Tauhid*, 6(1), 45-58.
- Ismail, M. (2020). Pengaruh Media Film Animasi terhadap Peningkatan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*, 8(2), 123-135.
- Kabooha, R., & Elyas, T. (2018). The Effects of YouTube in Multimedia Instruction for Vocabulary Learning: Perceptions of EFL Students and Teachers. *English Language Teaching*, 11(2), 72. <https://doi.org/10.5539/elt.v11n2p72>
- Khaerati, K. (2021). Faktor-Faktor Kesulitan dalam Belajar Bahasa Inggris pada Mahasiswa. *Jurnal Cross Border*, 4(1), 78-90. <https://doi.org/10.23887/jppsi.v4i1.33868>
- Lukito, H. (2016). Penggunaan Film Animasi "Dora The Explorer" untuk Meningkatkan Kosakata Anak di Kelompok Bermain. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 78-90.
- Madkur, A. (2024). Multilingual Realities and English Teacher Construction in Indonesian Pesantren: A Narrative Inquiry. *Anglophile Journal*, 4(2), 91-102. <https://doi.org/10.51278/anglophile.v4i2.1044>
- Moghavvemi, S., Sulaiman, A., Jaafar, N. I., & Kasem, N. (2018). Social media as a complementary learning tool for teaching and learning: The case of youtube. *International Journal of Management Education*, 16(1), 37-42. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2017.12.001>

- Pramudya, G. R., Suhono, S., & Zuniati, M. (2024). Developing English Comic Strips to Teach Reading for Ten Grade Students at Vocational High School IT Baitunnur Punggur. *Anglophile Journal*, 4(1), 38-60. <https://doi.org/10.51278/anglophile.v4i1.1128>
- Putra, R. M. (2024). Using TikTok as a Media to Enhancing Speaking Skills in English Foreign Language Classroom. *Attractive: Innovative Education Journal*, 6(3), 232-241. <https://doi.org/10.51278/aj.v6i3.1487>
- Munibi, A. (2022). Pengaruh Penguasaan Kosakata terhadap Kemampuan Membaca Siswa dalam Bahasa Inggris. *Jurnal Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 98-110.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning (2nd Edition)*. Cambridge: Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511811678>
- Muryanti, E. (2022). Efektivitas Video Animasi terhadap Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak*, 6(3), 134-145. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v6i2.1838>
- Rahmawati, R. (2018). Pengaruh Media Animasi terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 6(2), 45-57.
- Rizqi, M., & Faujianor, A. (2024). Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Bagan dan Audio pada Materi Wudhu. *Attractive: Innovative Education Journal*, 6(3), 414-422. <https://doi.org/10.51278/aj.v6i3.1702>
- Safitri, R. (2022). Analisis Kesulitan Siswa dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Inggris*, 7(2), 112-125. <https://doi.org/10.24967/esp.v2i01.1551>
- Safitri, H., Al-Baroroh, A. Antika, R., & Astuti, P. (2022). Pembelajaran kosakata bahasa inggris pada anak usia dini dengan variasi. *Acitya Bhakti*, 2(2), 128-137. <https://doi.org/10.32493/acb.v2i2.18854>
- Santosa, B. (2017). Pengaruh Penguasaan Kosakata terhadap Kemampuan Membaca Teks Persuasif Bahasa Inggris Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Depok. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Inggris*, 5(2), 67-78.
- Sucandra, D. (2022). Kesulitan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris pada Siswa SD: Faktor Penyebab dan Solusi. *Warta Pendidikan*, 5(1), 89-102.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni, V. W. (2014). *Metodologi Penelitian: Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Susini, M & Evirius, N. (2021). Strategi Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris. *Linguistic Community Service Journal*, 1 (2). <https://doi.org/10.55637/licosjournal.1.2.2732.37-48>
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media.
- Susanto, R. (2017). Hubungan antara Penguasaan Kosakata dengan Keterampilan Berbicara dan Menulis Siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*, 6(2), 67-75.
- Umar Al Faruq, A. H., Suhono, S., Anshar, F. A., Sari, Y. A., Puspita, N., Usada, B., & Rozi, F. (2023). Going to Santri International through Upgrade English Productive Skills of Students Islamic Boarding School. *Bulletin of Community Engagement*, 3(2), 54-62 <https://doi.org/10.51278/bce.v3i2.758>
- Visakha, D. (2020). Pengaruh Penguasaan Kosakata dan Tata Bahasa terhadap Kemampuan Menulis Teks Deskriptif. *Inference: Journal of English Language Teaching*, 2(1), 32-45. <https://doi.org/10.30998/diskursus.v2i03.6701>
- Zulfitri, A., & Nurlaili, N. (2019). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kesulitan Berbicara Bahasa Inggris pada Mahasiswa. *E-Proceeding Seminar Nasional Pendidikan*, 6(2), 134-145.