



## Penerapan Media Animasi terhadap Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak di Taman Kanak-Kanak Pertiwi 1 Kantor Gubernur Padang

Divia Mistarin<sup>1, a\*</sup>, Yaswinda<sup>1, b</sup>

<sup>1</sup> Universitas Negeri Padang, Indonesia

a\* [divamistarin12345@gmail.com](mailto:divamistarin12345@gmail.com); b [yaswinda@fip.unp.ac.id](mailto:yaswinda@fip.unp.ac.id);

---

### Informasi artikel

*Received* :

September 07, 2024.

*Accepted* :

October 16, 2024.

*Published* :

November 18, 2024.

Kata kunci:

Kosakata;

Animasi;

Anak Usia Dini;

DOI:

10.30736/jce.v8i2.22

10

---

### ABSTRAK

Tugas peneliti di Taman Anak Pertiwi 1 adalah mengajarkan kata-kata baru dalam bahasa Inggris kepada anak-anak menggunakan berbagai bentuk media pembelajaran. Karena mengandalkan media tradisional, seperti kartu bergambar, Kantor Gubernur Padang kini kekurangan media pendukung yang memadai. Meskipun manfaat media pembelajaran animasi yang praktis, terutama bagi anak-anak, potensi penerapannya belum diteliti dengan baik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa baik Taman Anak Pertiwi 1 Kantor Gubernur Padang menggunakan media pembelajaran animasi untuk mengajarkan kata-kata baru dalam bahasa Inggris kepada anak-anak. Teknik kuantitatif digunakan dalam penelitian ini. Di bawah kewenangan Kantor Gubernur Padang, 89 siswa dari Taman Anak Pertiwi 1 menjadi populasi penelitian. Tiga puluh anak menjadi ukuran sampel; lima belas anak dimasukkan ke dalam kelompok eksperimen (B4) dan lima belas ke dalam kelompok kontrol (B2). Metode pengumpulan informasi meliputi wawancara, observasi terstruktur, dan dokumentasi. Kami menggunakan uji homogenitas, normalitas, dan uji hipotesis untuk menganalisis data. Survei adalah alat untuk mengumpulkan data. Setelah itu, dengan bantuan SPSS 23, kami menguji hipotesis data, khususnya menggunakan uji-t. Nilai ambang signifikansi kurang dari 0,05, dengan nilai-p 0,00. Oleh karena itu, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sangat berbeda. Baik hipotesis alternatif  $H_a$  maupun hipotesis nol  $H_0$  telah diterima. Meskipun demikian, kami menolak hipotesis nol ( $H_0$ ). Hasilnya, ada pengaruh animasi yang terukur terhadap perkembangan kosakata anak-anak dalam bahasa Inggris. Berdasarkan bukti ini, kita dapat menyimpulkan bahwa  $H_a$  benar dan  $H_0$  salah. Perkembangan kosakata anak dalam bahasa Inggris sangat dipengaruhi oleh penggunaan media animasi.

---

### ABSTRACT

*The researcher's job at Pertiwi Children's Park 1 is to teach the kids new words in English using various forms of instructional media. Due to its reliance on traditional media, such as flashcards, the Governor's Office of Padang is now short on sufficient supporting media. Despite the obvious benefit of animation learning medium being convenient, especially for kids, its potential applications have not been well investigated. The goal of this research is to find out how well the Governor's Office of Padang's Pertiwi Children's Park 1 uses animated learning media to teach kids new words in English. A quantitative technique is used in this investigation. Under the authority of the Padang Governor's Office, 89 students from Pertiwi 1 Children's Park served as the study's population. Thirty youngsters made up the sample size; fifteen were assigned to the experimental group (B4) and fifteen to the control group (B2). Methods for gathering information include interviews, structured observation, and documentation. We used tests for homogeneity, normality, and hypothesis testing to analyze the data. A*

---

*Keywords:*

*Vocabulary;*

*Animation;*

*Early Childhood;*



*survey is the tool for collecting data. After that, with the help of SPSS 23, we put the data through hypothesis testing, using a t-test in particular. There is less than a 0.05 threshold of significance, with a p-value of 0.00. Therefore, the experimental group and the control group were quite different. Both the alternative hypothesis  $H_a$  and the null hypothesis  $H_0$  have been accepted. Nevertheless, we reject the null hypothesis ( $H_0$ ). As a result, there is a measurable effect of animation on children's vocabulary development in English. Given this evidence, we may conclude that  $H_a$  is correct and  $H_0$  is incorrect. A child's vocabulary development in English is greatly influenced by the use of animated media.*

---

## **PENDAHULUAN**

Pentingnya pengembangan potensi anak pada usia dini menjadi isyarat untuk pembenahan pendidikan di masa ini. Pendidikan anak usia dini meningkatkan perkembangan optimal kepribadian dan potensi anak dengan menyediakan berbagai aktivitas yang mendukung berbagai aspek perkembangan anak. (Suryana, 2016). Berbagai aspek perkembangan mencakup dimensi kognitif, linguistik, sosial, emosional, fisik, dan motorik. Permendikbud nomor 136 tahun 2014 telah menggabungkan unsur-unsur religius dan moral selain karakteristik yang sudah ada sebelumnya, seperti yang dinyatakan. Akuisisi bahasa adalah aspek penting dalam pendidikan anak usia dini yang memerlukan perhatian dan perawatan yang cermat. Pemerolehan bahasa merupakan komponen penting dari perkembangan anak karena memungkinkan anak-anak untuk berkomunikasi secara efektif dalam kehidupan sehari-hari mereka (Mahyuddin et al., 2018). Melati et al., (2023) menekankan pentingnya kemampuan bahasa anak-anak dalam memfasilitasi interaksi dan komunikasi mereka dengan orang lain. Keterampilan ini memungkinkan anak-anak untuk mengekspresikan pikiran dan emosi mereka secara efektif kepada lingkungan mereka.

Ketika membahas isu keterampilan bahasa pada bayi yang masih sangat muda, terdapat tiga perspektif utama: pendekatan behavioris, innatis, dan interaksionis. Investigasi awal difokuskan pada beberapa aspek perkembangan bahasa. Menurut *behavioristik* B.F. Skinner, pemerolehan bahasa terjadi melalui proses pengkondisian, yang melibatkan penggunaan dorongan dan imitasi (Latifa & Muryanti, 2022). Komponen bahasa pada anak harus beroperasi pada efisiensi tertingginya berdasarkan tahap perkembangan anak. Ini karena bahasa memainkan peran penting dalam perkembangan anak-anak. Proses bahasa mencakup berbagai komponen linguistik, salah satunya adalah elemen yang berkaitan dengan kosakata. Kosakata memegang peranan penting dalam komunikasi karena memungkinkan pemahaman yang jelas dan ekspresi yang efektif dari pikiran seseorang (Ira, 2015). Pemerolehan dan pemahaman konsep yang dikomunikasikan oleh pembicara dapat ditingkatkan secara signifikan dalam proses belajar anak melalui pemanfaatan kosakata yang luas (Pertwi et al., 2021). Tujuan utama dari penguasaan kosakata adalah untuk menumbuhkan rasa ingin tahu anak-anak. Untuk menumbuhkan rasa ingin tahu yang kuat dan meningkatkan kemampuan anak-anak dalam memahami serta menggunakan kata-kata secara efektif, sangat penting untuk mendukung perkembangan kemampuan penalaran logis mereka. Bahasa Inggris merupakan media komunikasi internasional, yang dimana pada saat ini sangat tinggi minat dalam pengajaran bahasa Inggris (Saridewi, 2018). Anak-anak memandang bahasa Inggris sebagai bahasa yang bukan asli bagi mereka, sehingga proses penguasaan bahasa ini harus bersifat progresif dan berkelanjutan. Pengulangan

dan kebiasaan selama masa kanak-kanak awal adalah hal yang menyenangkan dan disesuaikan dengan tahap perkembangan serta karakteristik khusus anak. Dalam studi mereka (Saputri, A. R., & Junanto, 2023) menekankan bahwa pendidikan bahasa Inggris dini untuk anak-anak kecil berfokus pada pengembangan kemampuan dasar seperti mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis.

(Muryanti, 2022) berpendapat bahwa pengajaran bahasa Inggris sejak dini sangat penting bagi anak-anak karena beberapa alasan: 1) Fondasi untuk pengembangan bahasa di masa depan adalah masa sekarang, saat perkembangan bahasa anak-anak sangat baik; 2) Belajar bahasa Inggris sebagai bahasa kedua akan lebih menguntungkan jika Anda memulainya sejak dini. Lebih banyak waktu untuk belajar tersedia bagi seseorang yang memulainya lebih awal; 3) siswa memiliki peluang lebih baik untuk fasih dalam dua bahasa saat mereka mencapai sekolah menengah jika mereka mulai mempelajarinya di masa kanak-kanak atau sekolah dasar; 4) Mempelajari bahasa kedua di usia dini meningkatkan kemahiran anak dalam berbicara bahasa ibu mereka.

Pengenalan bahasa Inggris kepada anak dengan cara memperkenalkan prinsip dasar yang berkaitan dengan aspek umum kehidupan sehari-hari. Proses memperkenalkan bayi dengan bahasa Inggris dimulai dengan membiasakan mereka pada berbagai kosakata. (Firdaus et al., 2020). Misalnya, kemampuan mengidentifikasi benda-benda di sekitar anak-anak, khususnya berbagai warna, nama-nama hewan, bagian-bagian tubuh, perlengkapan sekolah, dan barang-barang serupa, memudahkan mereka mengingat. Memfasilitasi pengenalan kosakata bahasa Inggris kepada anak-anak memerlukan pemanfaatan metodologi dan sumber daya yang mendukung sebagai instrumen dalam proses pendidikan (Nugraha et al., 2022). Pengajaran kosakata bahasa Inggris memerlukan penguasaan keterampilan media dengan penggabungan teknologi. Penggunaan animasi (audio dan visual) untuk pembelajaran lebih efektif dalam menarik perhatian anak-anak, terutama selama tahap perkembangan awal mereka ketika mereka sangat reseptif terhadap rangsangan lingkungan. Pendekatan ini melampaui pendekatan tradisional seperti buku dan papan tulis. Dampak media pembelajaran terhadap pengenalan kosakata bahasa Inggris kepada anak-anak sejalan dengan prinsip-prinsip teori pembelajaran Behavioristik. Menurut Isna (2019) berpendapat bahwa teori pembelajaran behavioristik adalah perubahan preferensi perilaku siswa sebagai akibat dari proses pembelajaran. Teori ini bertujuan untuk berperilaku lebih baik dengan menciptakan rangsangan dan memunculkan respons. Jika siswa tidak merasakan adanya perubahan setelah mendapat rangsangan maka menurut teori ini dapat dikatakan siswa tersebut kurang belajar.

Animasi, sebagaimana didefinisikan oleh Indah & Muryanti (2023) adalah kompilasi gambar, garis, teks, atau komponen lain yang menciptakan objek dengan efek visual dan audio untuk menghasilkan gerakan. Efek-efek ini memungkinkan pengguna untuk memahami pesan yang disampaikan dan berinteraksi dengan animasi tersebut. Pada hakikatnya, animasi adalah upaya untuk menganimasikan objek yang tidak mampu bergerak sendiri. Na'imah (2022) menegaskan bahwa media animasi menawarkan beberapa keunggulan. Pertama, meningkatkan interaktivitas proses pembelajaran. Kedua, meningkatkan kualitas pengajaran. Selain itu, menumbuhkan sikap positif di kalangan siswa terhadap materi yang diajarkan dan memfasilitasi perbaikan di masa mendatang. Selain itu, memiliki potensi untuk mengubah peran guru secara positif. Terakhir, meningkatkan motivasi siswa untuk mengambil tindakan. Animasi dapat digunakan untuk menyampaikan ide, informasi, atau

komunikasi yang relevan dengan berbagai aspek kehidupan. Animasi dapat menyampaikan informasi dengan efisien dengan cara yang mudah dipahami oleh anak-anak.

Hubungan antara animasi dan media pendidikan bahasa Inggris. Animasi dapat secara efisien dan akurat meningkatkan pengalaman belajar anak-anak serta menumbuhkan minat mereka dalam mempelajari kosakata bahasa Inggris (Wijayanto, 2014). Menurut Valentina & Sujana (2021) animasi dengan gerakan dan suara memudahkan penonton untuk memahami konten. Selain itu, penggunaan warna visual yang realistis dalam media animasi dapat membangkitkan minat anak-anak untuk belajar. Pengenalan media animasi memfasilitasi perolehan kosakata bahasa Inggris anak-anak.

Penelitian ini mengkaji dampak media animasi terhadap pengenalan kosakata bahasa Inggris kepada anak-anak di TK Pertiwi 1 yang berlokasi di Kantor Gubernur Padang.

## **METODE**

Penelitian tentang dampak media animasi terhadap pengembangan kosakata bahasa Inggris anak-anak TK di Pertiwi 1 Kantor Gubernur Padang direncanakan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif sering kali menggunakan pendekatan kuasi-eksperimental. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif animasi dalam mengajarkan kata-kata baru dalam bahasa Inggris kepada anak-anak. Dalam desain kelas eksperimen, perlakuan (X) diberikan, sementara kelas kontrol tidak menerima perlakuan apapun (-), dan kedua kelas mengikuti protokol penelitian yang identik. Populasi studi terdiri dari semua anak yang terdaftar di TK Pertiwi 1, yang terletak di Kantor Gubernur. Taman Kanak-Kanak Pertiwi 1, yang terletak di Kantor Gubernur, memiliki total 79 anak. Ini mencakup satu kelompok studi di kelompok A dan lima kelompok studi di kelompok B. Sampel penelitian terdiri dari semua 30 anak di kelas B4 dan B2 di TK Pertiwi 1, Kantor Gubernur. Grup kontrol terdiri dari 15 anak, sementara grup eksperimen juga terdiri dari 15 anak muda. Setelah pengumpulan data, peneliti melanjutkan untuk melakukan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan uji t sampel untuk menganalisis temuan penelitian.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol menunjukkan perbedaan yang signifikan secara statistik antara skor pra- dan pasca-tes. Hasil pra-tes menunjukkan bahwa siswa dalam kelompok kontrol dan kelompok eksperimen telah mempelajari jumlah kosakata yang sama. Dengan skor rata-rata 13,27, kelompok kontrol mengungguli kelompok eksperimen dengan selisih yang lebar. Tiga perawatan diberikan kepada kelompok eksperimen dan kontrol setelah pra-tes dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan anak-anak dalam mengenali kata-kata bahasa Inggris. Berbeda dengan penggunaan kartu flash oleh kelompok kontrol, media kelompok eksperimen bersifat animasi. Ujian akhir, yang disebut Pasca-tes, diberikan setelah pemberian obat di setiap kelas. Dengan menggunakan data pra- dan pasca-tes, penelitian ini membandingkan kelompok eksperimen dan kontrol. Persamaan dan variasi dalam efek terapi tersebut terungkap.

Tabel 1. Perbandingan *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Menggunakan SPSS 23

Kelas Eksperimen				Kelas Kontrol			
Nama	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Gain score	Nama	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Gain score
AS	12	20	8	AAP	8	10	2
AKI	12	19	7	AAA	13	16	3
AMC	10	17	7	AS	11	15	4
AKB	11	19	8	AMY	14	19	5
AGS	10	19	9	AMF	13	15	2
BAO	10	16	6	AQN	12	15	3
GFD	12	17	5	AHY	14	17	3
HR	7	18	11	ASL	12	18	6
HS	10	17	7	AKP	13	15	2
KNA	11	17	6	ED	15	20	5
KAP	8	21	5	GRA	19	23	4
NSR	7	18	5	GAE	17	20	3
NSA	9	16	6	HAL	13	17	4
NAN	8	15	7	MAYS	15	17	2
LM	9	16	7	MS	10	13	3
<b>Jumlah</b>	146	265	104	<b>Jumlah</b>	199	250	51
<b>Rata-rata</b>	9,73	17,67	6,93	<b>Rata-rata</b>	13,27	16,67	3.40

Dari tabel yang disediakan yang membandingkan skor *pre-tes* dan *post-tes* kelas eksperimen dan kelas kontrol, terlihat jelas bahwa ada perbedaan yang nyata dalam hasil yang dicapai setelah pemberian perlakuan pada setiap kelas. Kelas eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan dalam skor *pre-tes* mereka, dengan skor total 146 dan rata-rata 9,73. Setelah menerima perlakuan dan menjalani *post-tes*, skor mereka meningkat menjadi 265 dengan rata-rata 17,67. Demikian pula, kelas kontrol juga melihat peningkatan skor mereka dari total 199 dan rata-rata 13,27 setelah perlakuan. Setelah *post-tes*, skor mereka naik menjadi 250 dengan rata-rata 16,67.

Akhirnya, kelompok eksperimen menunjukkan kinerja yang lebih baik dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris mereka melalui penggunaan media animasi, dibandingkan dengan kelompok kontrol yang mengandalkan kartu flash (flashcard).

Tabel 2. Uji Normalitas Menggunakan SPSS23

Kelas		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smimov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Eksperimen	Pre-test	.162	15	.200*	.923	15	.217
	Post-test	.188	15	.162	.954	15	.594
Hasil Kontrol	Pre-test	.140	15	.200*	.971	15	.872
	Post-test	.165	15	.200*	.971	15	.877

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa terdapat 15 titik data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan kriteria pengukuran normalitas, apabila nilai p lebih besar dari 0,05 maka data dikatakan berdistribusi normal. Sebaliknya apabila nilai p lebih kecil dari 0,05 maka data dikatakan tidak berdistribusi normal. Uji

normalitas yang dilakukan peneliti menghasilkan nilai p masing-masing sebesar 0,217 dan 0,594 untuk kelas eksperimen pada pre-test dan post-test. Kelas kontrol memperoleh nilai pre-test dan post-test masing-masing sebesar 0,872 dan 0,877. Suatu nilai teramati dikatakan signifikan secara statistik apabila lebih besar dari 0,05. Data pre-test dan post-test kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal, sehingga dapat ditarik kesimpulan.

Tabel 3. Uji Homogenitas Menggunakan SPSS 23

<b>Test of Homogeneity of Variances</b>				
Hasil <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol				
Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
.035	1	28	.318	
<b>Test of Homogeneity of Variances</b>				
Hasil <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol				
Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
1.450	1	16	.246	

Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa rata-rata data pra-tes antara kedua kelompok yang disebutkan di atas memiliki nilai signifikansi sebesar 0,318. Berikut ini adalah kriteria untuk menarik kesimpulan dari uji homogenitas: data dianggap homogen jika nilai signifikansi lebih dari 0,05, sedangkan data dianggap tidak homogen jika nilai signifikansi kurang dari 0,05. Nilai signifikansi yang dicapai dalam uji homogenitas yang diberikan adalah 0,318, yang berada di atas ambang batas 0,05. Data yang diperoleh homogen, seperti yang ditunjukkan oleh nilai signifikansi rata-rata sebesar 0,318. Nilai p rata-rata untuk uji homogenitas data pasca-tes kedua kelas adalah 0,094. Berdasarkan kriteria berikut, kita dapat mengatakan bahwa data homogen jika nilai p lebih dari 0,05 dan tidak homogen jika nilai p kurang dari 0,05. Beginilah cara kerja uji homogenitas. Uji homogenitas yang disajikan memiliki nilai p sebesar 0,094, yang lebih dari ambang signifikansi 0,05. Data yang diperoleh bersifat homogen, seperti yang ditunjukkan oleh nilai p rata-rata sebesar 0,094.

Setelah menyelesaikan uji normalitas dan uji homogenitas, tahap selanjutnya adalah melanjutkan dengan pengujian hipotesis. Setelah data dipastikan mengikuti distribusi normal dan menunjukkan homogenitas, langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis. Peneliti menggunakan SPSS 23 untuk melakukan uji hipotesis, khususnya memanfaatkan uji t sampel independen, sebuah metode uji statistik yang pragmatis. Sebagai kriteria untuk mengevaluasi apakah ada perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok, khususnya kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Tabel di bawah ini menampilkan hasil dari uji hipotesis yang dilakukan menggunakan data penelitian.

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis

Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil <i>Post-test</i> kelas eksperimen	15	6,93	1,624	0,419
<i>Post-test</i> Kelas Kontrol	15	3,40	1,242	0,321

Data tersebut menunjukkan bahwa kelas kontrol memiliki rata-rata N-gain sebesar 3,40 sedangkan kelas eksperimen memiliki rata-rata sebesar 6,93. Untuk mengetahui seberapa besar perbedaan antara kedua kelompok tersebut, kami menggunakan hasil uji berikut. Uji Levene dari Independent Sample T Test menghasilkan hasil signifikansi sebesar 0,693, di atas ambang signifikansi yang ditentukan sebesar 0,05.

Hal ini membuktikan bahwa kelompok eksperimen dan kontrol memiliki jumlah variasi yang sama, juga disebut homogenitas varians. Nilai  $t$  (dua sisi) sebesar 0,00, di bawah ambang signifikansi 0,05, menunjukkan signifikansi statistik dalam uji- $t$ . Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok eksperimen yang menggunakan media animasi memiliki skor peningkatan rata-rata yang signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan materi flashcard. Uji- $t$  yang membandingkan penggunaan media pembelajaran animasi dengan flashcard di kelas kontrol menunjukkan bahwa yang pertama secara signifikan meningkatkan kapasitas yang terakhir untuk mengenali bahasa Inggris di TK Pertiwi 1, Kantor Gubernur Padang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa TK Pertiwi 1 yang berada di bawah naungan Kantor Gubernur Padang mampu meningkatkan kemampuan pengenalan kata dalam bahasa Inggris anak secara signifikan melalui penggunaan media pembelajaran animasi. Menurut teori Behavioris B.F. Skinner, pemerolehan bahasa terjadi melalui pengkondisian, yaitu melalui dorongan dan peniruan (Skinner, 2019). Media animasi memungkinkan anak memperoleh pengetahuan dan keterampilan dengan cara yang menyenangkan. Selain itu, media animasi menawarkan berbagai keuntungan dalam mendukung pertumbuhan anak-anak, terutama dalam meningkatkan kapasitas kognitif mereka, sehingga mempersiapkan mereka dengan keterampilan yang diperlukan untuk berhasil dalam usaha pendidikan mereka selanjutnya. Menurut (Wahyuni & Pransiska, 2019), Pendidikan anak usia dini memegang peranan penting dalam perkembangan anak secara holistik. Meningkatkan kemampuan kognitif anak melibatkan pencapaian kemahiran berbahasa, karena bahasa memegang peranan yang sangat penting dalam aplikasi praktis. Bahasa adalah kumpulan bunyi yang digabungkan untuk membentuk kata, frasa, dan kalimat, beserta simbol yang digunakan untuk berinteraksi dengan orang lain. Selain Bahasa Indonesia, penting untuk mengenalkan anak pada bahasa lain, seperti Bahasa Inggris, sejak usia dini untuk mendukung perkembangan bahasa mereka. Ini disebabkan oleh peran penting yang dimainkan oleh bahasa Inggris dalam kerangka globalisasi. Mengingat bahwa generasi mendatang pada akhirnya akan mencapai usia dewasa, sangat penting bagi para pemuda untuk menguasai bahasa asing, terutama bahasa Inggris (Daulay & Pransiska, 2022).

Sebuah perbedaan yang mencolok dalam skor terlihat antara kelas eksperimen dan kelas kontrol selama periode pengajaran di TK Pertiwi 1, di bawah pengawasan Kantor Gubernur Padang. Peneliti menemukan banyak keuntungan signifikan dalam penggunaan media pembelajaran animasi, seperti: 1) menumbuhkan pengalaman belajar yang interaktif; 2) meningkatkan kualitas pembelajaran; 3) meningkatkan sikap positif siswa terhadap materi pelajaran; 4) mengubah pengaruh positif guru dan memotivasi mereka untuk mengambil tindakan; 5) menyampaikan konten edukasi secara efektif kepada anak-anak sebagai pendengar dan penonton, sehingga memudahkan pemahaman mereka.

Pemanfaatan media animasi ini sangat tepat untuk anak-anak karena secara efektif memperkenalkan mereka pada bahasa Inggris yang dirancang khusus untuk kelompok usia mereka. Kegiatan ini melibatkan anak-anak untuk mengidentifikasi kosakata bahasa Inggris berdasarkan gambar dalam animasi, mengenali huruf-huruf bahasa Inggris berdasarkan kosakata dalam animasi, menebak gambar animasi berdasarkan pengucapan dalam animasi, mengisi huruf yang hilang dalam kosakata animasi, mengulang kosakata dalam bahasa Inggris, dan menyatakan arti kosakata bahasa Inggris dalam animasi. Setelah anak-anak terbiasa dengan kosakata bahasa Inggris

yang diberikan, peneliti menggunakan semua peralatan belajar. Selain itu, alat ini menggunakan latihan yang menarik dan memikat untuk mengenalkan anak-anak pada bahasa Inggris, memanfaatkan media animasi yang disesuaikan dengan karakteristik mereka.

## KESIMPULAN

Penelitian ini menemukan bahwa dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan kartu bergambar, penggunaan media animasi secara signifikan membantu anak-anak di TK Pertiwi 1, Kantor Gubernur Padang, memperoleh kosakata bahasa Inggris baru. Melihat rata-rata kedua kelompok tersebut, terungkap bahwa kelompok eksperimen memanfaatkan materi pembelajaran animasi dengan lebih baik (17,67 vs. 16,67) daripada kelompok kontrol. Karena nilai-p dua sisi kurang dari 0,05 (0,00), kita dapat menyimpulkan bahwa hipotesis alternatif (H<sub>0</sub>) diterima dan hipotesis nol (H<sub>0</sub>) ditolak. (Wah). Hal ini menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mengintegrasikan kosakata bahasa Inggris mereka lebih efektif daripada kelompok kontrol, yang mungkin disebabkan oleh pengaruh sumber belajar animasi berkualitas tinggi terhadap perkembangan kosakata anak-anak.

## REFERENSI

- Daulay, S., & Pransiska, R. (2022). Permasalahan Guru Taman Kanak-kanak Dalam Mengenalkan Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan AURA (Anak Usia Raudhatul Atfhal)*, 3, 79–87. <https://doi.org/10.37216/aura.v3i2.719>
- Firdaus, Muthiara, Muryanti, & Elise. (2020). Games Edukasi Bahasa Inggris untuk Pengembangan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1216–1227.
- Indah, H., & Muryanti, E. (2023). Efektivitas Media Animasi Interaktif Untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini. *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 21(3), 692–702.
- Ira, E. F. S. H. M. (2015). Penggunaan Media Lagu Anak-Anak Dalam Mengembangkan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Siswa di PAUD. *Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2).
- Isna, A. (2019). Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Al-Athfal*, 2(2), 62–69.
- Latifa, B., & Muryanti, E. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Lapbook Dalam Mengenalkan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Di Taman Kanak-Kanak. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 29–41.
- Mahyuddin, N., Rozimela, Y., & Yaswinda, Y. (2018). MODEL PEMBELAJARAN BERBAHASA SANTUN MELALUI CD PEMBELAJARAN INTERAKTIF DI TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH PARIAMAN. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 49–54.
- Melati, E., Kurniawan, M., Marlina, M., Santosa, S., Zahra, R., & Purnama, Y. (2023). Pengaruh Metode Pengajaran Berbasis Teknologi Terhadap Kemampuan Berbicara Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sekolah Menengah. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 6(4), 14–20.
- Muryanti, E. (2022). Early Literacy Practice in Kindergartens in West Sumatra Indonesia. *Proceedings of the 6th International Conference of Early Childhood Education (ICECE-6 2021)*, 668, 231–234. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220602.046>
- Na'imah, N. (2022). Urgensi Bahasa Inggris Dikembangkan Sejak Anak Usia Dini.



- Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2564–2572.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1916>
- Nugraha, M. A., Sularsa, A., & Zani, T. (2022). PEMBUATAN APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS TEMA " RUANG KELAS " UNTUK ANAK SD BERBASIS AUGMENTED REALITY AUGMENTED REALITY-BASED " CLASSROOM OBJECTS " ENGLISH LEARNING APPLICATION FOR ELEMENTARY SCHOOL Aplikasi mobile Android adalah sebuah program. *E-Proceeding of Applied Science*, 8(1), 155–161.
- Pertiwi, A. B., Rahmawati, A., & Hafidah, R. (2021). Metode Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini. *Kumara Cendekia*, 9(2), 95.  
<https://doi.org/10.20961/kc.v9i2.49037>
- Saputri, A. R., & Junanto, S. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI BERBAHASA INGGRIS TERHADAP PERBENDAHARAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK IT TARUNA TELADAN DELANGGU KLATEN TAHUN AJARAN 2022/2023. 5, 1–14.  
<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK558907/>
- Saridewi, S. (2018). *The Effect of Story Telling Method towards Kindergarten Teachers' English Speaking Skill and Motivation*. 169(Icece 2017), 54–58.  
<https://doi.org/10.2991/icece-17.2018.13>
- Skinner, B. F. (2019). *The behavior of organisms: An experimental analysis*. BF Skinner Foundation.
- Suryana, D. (2016). *Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi \& Aspek Perkembangan Anak*. Prenada Media. <https://books.google.co.id/books?id=qQRBDwAAQBAJ>
- Valentina, N. P. D., & Sujana, I. W. (2021). Video Pembelajaran Animasi Berbasis Role Playing Tema Profesi pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 231–242.
- Wahyuni, S. S., & Pransiska, R. (2019). Pengaruh Bercerita Dengan Media Replika Televisi Bergambar Tiga Dimensi Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Di Taman Kanak-Kanak Islam Daud Khalifatulloh Padang. *Generasi Emas*, 2(1), 35–46. [https://doi.org/10.25299/ge.2019.vol2\(1\).3300](https://doi.org/10.25299/ge.2019.vol2(1).3300)
- Wijayanto, R. (2014). Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Kelas 2 Pada MI Nurul Falah Ciater. *AMIK Bina Sarana Informatika Purwokerto*, II(1), 1–11.