



Pengaruh Film Kartun Berbahasa Inggris sebagai Pengembangan Kosakata pada Kalangan Anak-Anak di Kabupaten Sumenep

Hanifatur Rizqi^{1*}, Eko Adi Sumitro²

¹Fakultas Teknik, Sistem Informasi, Universitas Wiraraja, Indonesia

²Fakultas Pertanian, Teknologi Hasil Pertanian, Universitas Wiraraja, Indonesia

hanifarizqi@wiraraja.ac.id¹, ekoadisumitro@wiraraja.ac.id²

Alamat Kampus: Jl. Raya Pamekasan - Sumenep No.KM. 05, Patean, Kec. Batuan, Kabupaten Sumenep, Jawa Timur 69451

Korespondensi penulis: hanifarizqi@wiraraja.ac.id*

Abstract: *This study aims to examine the influence of English cartoon films on the development of children's English vocabulary in Sumenep Regency. In the current era of globalization, English language skills are very important, especially in vocabulary mastery from an early age. This study used a quantitative approach with an experimental design on 60 children aged 6–12 years who were divided into experimental and control groups. Data collection techniques included vocabulary tests, observations, interviews, and questionnaires. The results showed that children who watched English cartoon films regularly experienced a significant increase in their English vocabulary mastery compared to children who were not exposed to the media. The effectiveness of this media is influenced by the frequency of watching, content quality, and parental guidance. Apart from that, cartoon films have been proven not only as entertainment, but also as an effective, fun learning medium, and able to build motivation and positive attitudes towards learning English. This study recommends that parents and educators utilize audiovisual media optimally to support the development of children's language learning.*

Keywords: *Cartoon Films, Vocabulary, Children, Audiovisual Media.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh film kartun berbahasa Inggris terhadap pengembangan kosakata bahasa Inggris (vocabulary) anak-anak di Kabupaten Sumenep. Pada era globalisasi saat ini, kemampuan berbahasa Inggris menjadi sangat penting, khususnya pada penguasaan kosakata sejak usia dini. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen terhadap 60 anak usia 6–12 tahun yang dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kontrol. Teknik pengumpulan data meliputi tes kosakata, observasi, wawancara, dan kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak yang menonton film kartun berbahasa Inggris secara rutin mengalami peningkatan signifikan dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris (vocabulary) dibandingkan anak-anak yang tidak terpapar oleh media tersebut. Efektivitas media ini dipengaruhi oleh frekuensi menonton, kualitas konten, dan pendampingan orang tua. Selain dari hal tersebut, film kartun terbukti tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan mampu membangun motivasi serta sikap positif terhadap pembelajaran bahasa Inggris. Penelitian ini merekomendasikan agar orang tua dan pendidik memanfaatkan media audiovisual secara optimal untuk mendukung perkembangan pembelajaran bahasa anak-anak.

Kata Kunci: Film Kartun, Vocabulary, Anak-anak, Media Audiovisual.

1. LATAR BELAKANG

Pada era globalisasi ini, penguasaan bahasa Inggris menjadi kebutuhan penting bagi dunia pendidikan dan kehidupan sehari-hari terutama generasi muda untuk menghadapi perkembangan zaman yang semakin kompetitif. Mengingat bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang digunakan dalam berbagai bidang, di Indonesia menerapkan penguasaan bahasa Inggris sejak dini sebagai bagian dari kurikulum pendidikan. Salah satu keterampilan utama dalam pembelajaran bahasa Inggris adalah penguasaan kosakata, yang menjadi dasar bagi kemampuan membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara. Tanpa penguasaan

pemahaman yang memadai, kemampuan anak untuk memahami dan menggunakan bahasa Inggris secara aktif akan sangat sulit. Oleh karena itu, perluasan pemahaman sejak usia dini menjadi perhatian utama pembelajaran bahasa.

Salah satu metode yang populer untuk mendukung pengembangan pemahaman bahasa Inggris pada anak-anak adalah melalui media audiovisual, seperti film kartun berbahasa Inggris. Penelitian Alfi Syahrin dan Amru (2021) menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan penggunaan audiovisual dalam mendukung pembelajaran bahasa Inggris, terutama dalam pengembangan kosakata dan pemahaman. Dalam konteks perkembangan teknologi, media pembelajaran berbasis audiovisual seperti film kartun semakin banyak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran bahasa Inggris. Film kartun memiliki daya tarik tersendiri bagi anak-anak karena menggunakan visual yang menarik, dialog sederhana, dan cerita yang mudah dipahami. Try Rindawati, Lily Thamrin, Lusi (2022) juga mengatakan bahwa pembelajaran menggunakan media audiovisual film kartun untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata anak sekolah dasar. Media ini tidak hanya menghibur, tetapi juga dapat menjadi sarana pembelajaran bahasa yang efektif. Anak-anak dapat menyerap kosakata baru secara alami melalui paparan berulang terhadap dialog dan narasi dalam film kartun.

Di sisi lain, penting untuk memahami bagaimana faktor usia, frekuensi penonton, dan jenis film kartun mempengaruhi pengembangan kosakata anak-anak. Tidak semua film kartun memiliki nilai edukasi yang sama, sehingga pemilihan film yang sesuai menjadi hal yang penting. Seperti halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Apriliyanti, Purwanti, dan Dristiana Dwivayani 2022 yang mengatakan bahwa animasi kartun (Upin & Ipin) mempengaruhi perilaku meniru anak yang menonton. Dilihat dari frekuensi menonton yang sering berulang, atensi (perhatian) menonton yang tinggi dan durasi yang cukup lama menyebabkan anak yang menonton memiliki rasa keingin samaan terhadap apa yang mereka tonton. Mereka meniru tingkah laku untuk terlihat lucu seperti animasi Upin & Ipin itu sendiri, bahkan tidak sedikit yang menirukan gaya bahasa yang digunakan dalam animasi tersebut. Inilah pentingnya peran orang tua untuk pengawasan anak dalam memilih film kartun yang baik dan edukatif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam pengaruh film kartun berbahasa Inggris terhadap perkembangan kosakata anak-anak, serta memberikan rekomendasi kepada orang tua dan pendidik dalam memanfaatkan film kartun sebagai sarana pembelajaran yang efektif.

Namun, meskipun berbagai penelitian menunjukkan efektivitas media audiovisual dalam pembelajaran, penggunaan film kartun sebagai alat pembelajaran masih kurang dimanfaatkan secara optimal oleh para pendidik maupun orang tua. Banyak orang tua yang

menganggap film kartun hanya sebagai sarana hiburan, bukan media edukatif. Seperti halnya yang terjadi di Kabupaten Sumenep. Banyak orang tua yang masih kurang memperhatikan tentang pentingnya penerapan pembelajaran bahasa Inggris di usia dini. Selain itu, anak-anak di Kabupaten Sumenep juga memiliki tingkat minat yang rendah terhadap film kartun dengan penggunaan bahasa Inggris. Mereka cenderung lebih suka menonton film kartun dengan terjemahan bahasa Indonesia. Hal tersebut tidaklah buruk, sebagai bentuk cinta tanah air agar lebih fasih dalam penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Akan tetapi penting bagi orang tua untuk menanamkan bekal kepada anak sejak dini untuk belajar bahasa Inggris sebagai investasi masa depan. Tentunya peran orang tua sangatlah penting dalam edukasi anak. Mereka bisa mengarahkan dan memengaruhi anak mereka agar tidak hanya menonton film kartun dengan terjemahan bahasa Indonesia saja, akan tetapi juga bisa menonton film kartun dengan penggunaan bahasa Inggris. Selain itu, orang tua juga harus mendampingi anak setiap kali menonton film kartun dan memberikan pemahaman kepada anak terhadap kosakata baru yang mereka dapatkan. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh penggunaan film kartun berbahasa Inggris terhadap pengembangan wawasan anak-anak di Kabupaten Sumenep.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran bahasa Inggris yang kreatif dan menyenangkan bagi anak-anak di Kabupaten Sumenep. Hasil penelitian ini juga bisa menjadi acuan bagi orang tua, pendidik, dan institusi pendidikan di Kabupaten Sumenep dalam memanfaatkan film kartun berbahasa Inggris sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan usia anak untuk mendukung penguasaan bahasa Inggris sejak dini.

2. KAJIAN TEORITIS

Pengertian Film Kartun

Film kartun adalah salah satu bentuk media visual yang menggunakan gambar animasi untuk menceritakan sebuah cerita. Kartun sering kali memiliki karakter yang lucu, warna yang cerah, dan alur cerita yang sederhana namun menarik bagi anak-anak. Film kartun dapat ditayangkan dalam berbagai bentuk, seperti film pendek, serial televisi, atau film panjang. Dalam konteks pendidikan, film kartun yang berbahasa Inggris dapat dijadikan sebagai salah satu sarana pembelajaran bahasa asing, terutama dalam mengembangkan kosakata anak-anak.

Perkembangan Bahasa Pada Anak

Perkembangan bahasa pada anak merupakan proses yang sangat penting dalam tahapan tumbuh kembang mereka. Proses ini dimulai sejak anak berada dalam kandungan ibu dan terus berlanjut setelah lahir, di mana anak mulai meniru suara dan kata-kata yang didengarnya dari lingkungan sekitarnya. Pada usia dini, anak-anak belajar bahasa melalui interaksi sosial, mendengarkan percakapan, serta menggunakan kata-kata dalam percakapan sehari-hari. Oleh karena itu, faktor lingkungan, termasuk media yang digunakan untuk berkomunikasi, sangat berpengaruh dalam pengembangan kemampuan bahasa mereka.

Pengaruh Media dalam Pembelajaran Bahasa

Media memiliki peran yang sangat besar dalam pembelajaran bahasa, khususnya dalam pengembangan kosakata. Salah satu media yang sangat efektif untuk mendukung pembelajaran bahasa adalah film atau animasi, terutama film kartun. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh beberapa ahli, penggunaan film kartun berbahasa Inggris dapat membantu anak-anak belajar bahasa dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan. Anak-anak cenderung lebih mudah menerima dan memahami informasi ketika disajikan dengan visual yang menarik serta suara yang sesuai dengan konteks cerita.

Selain itu, film kartun juga dapat memperkenalkan kosakata baru dengan cara yang kontekstual. Dalam film kartun, anak-anak dapat melihat situasi tertentu yang memperlihatkan penggunaan kata-kata dalam konteks yang nyata, sehingga membantu mereka mengingat dan memahami makna kata-kata tersebut. Penelitian oleh Shamsudin et al. (2018) menunjukkan bahwa menonton film kartun berbahasa Inggris dapat memperkaya kosakata anak-anak dengan cara yang lebih natural dan tidak memaksa.

Pengembangan Kosa Kata Anak Melalui Film Kartun Berbahasa Inggris

Kosakata adalah kumpulan kata yang dimiliki oleh seseorang dan digunakan untuk berkomunikasi. Pada anak-anak, pengembangan kosakata sangat dipengaruhi oleh paparan mereka terhadap bahasa, baik secara lisan maupun tulisan. Kosakata yang diperoleh anak-anak tidak hanya berasal dari pengalaman langsung, tetapi juga dari media yang mereka konsumsi. Seperti halnya, televisi, youtube, media social, dan lain-lain. Untuk itu dengan adanya media yang mereka konsumsi tentu menjadi salah satu acuan dan progress dalam mengembangkan pengetahuan terkait Bahasa asing.

Film kartun berbahasa Inggris berperan penting dalam memperkenalkan kosakata baru kepada anak-anak. Melalui cerita yang menarik dan penggunaan bahasa yang mudah dipahami,

anak-anak dapat menyerap kosakata baru secara tidak langsung. Mereka akan mendengar kata-kata dalam konteks yang relevan dan melihat ilustrasi yang membantu mereka memahami makna kata tersebut. Penelitian yang dilakukan oleh Widiati dan Cahyani (2016) menunjukkan bahwa anak-anak yang sering menonton film kartun berbahasa Inggris memiliki kecenderungan untuk lebih cepat menguasai kosakata bahasa Inggris dibandingkan dengan mereka yang tidak terpapar media tersebut.

Pengaruh Film Kartun Berbahasa Inggris Pada Anak di Kabupaten Sumenep

Kabupaten Sumenep, yang terletak di Pulau Madura, memiliki kondisi geografis dan sosial yang unik. Penggunaan bahasa Indonesia sebagai bahasa pengantar utama di sekolah-sekolah di Kabupaten Sumenep tidak menghalangi anak-anak di daerah tersebut untuk belajar bahasa Inggris. Kehadiran media, termasuk film kartun berbahasa Inggris, memberikan kesempatan bagi anak-anak di Kabupaten Sumenep untuk mengembangkan kosakata bahasa Inggris mereka, yang dapat menjadi modal penting dalam era globalisasi ini.

Penelitian yang dilakukan oleh Astuti (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media digital, seperti menonton film kartun berbahasa Inggris, memiliki dampak positif dalam memperkaya kosakata anak-anak di Sumenep. Melalui paparan konten berbahasa Inggris, anak-anak tidak hanya belajar mengenali kata-kata baru, tetapi juga memahami cara penggunaan kata tersebut dalam berbagai konteks. Bahkan tidak hanya kartun Berbahasa Inggris, kartun berbahasa asing lainnya juga sangat efektif jika dijadikan sebagai patokan dalam meningkatkan pengetahuan dan kosa kata anak.

Teori Belajar dan Pembelajaran Bahasa

Teori pembelajaran bahasa yang relevan dengan penggunaan film kartun berbahasa Inggris untuk pengembangan kosakata anak adalah teori pembelajaran kognitif. Teori ini menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses aktif yang melibatkan pengolahan informasi dalam pikiran individu. Menurut Piaget (1976), anak-anak membangun pengetahuan baru berdasarkan pengalaman dan interaksi mereka dengan dunia di sekitar mereka. Dalam konteks ini, menonton film kartun berbahasa Inggris menjadi pengalaman yang memungkinkan anak-anak untuk menerima informasi baru dan membentuk pemahaman tentang bahasa yang mereka pelajari.

Selain itu, teori sosial Vygotsky (1978) juga relevan dalam menjelaskan bagaimana interaksi sosial dapat mempengaruhi perkembangan bahasa anak. Dalam hal ini, meskipun anak-anak menonton film kartun secara mandiri, mereka tetap mendapatkan manfaat dari

konteks sosial yang terkandung dalam film, seperti cara karakter-karakter dalam kartun berinteraksi dan berbicara. Hal ini akan memperkaya kosakata mereka dan membantu anak-anak dalam mengembangkan kemampuan bahasa Inggris mereka.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa dengan menonton film kartun berbahasa Inggris dapat memberikan pengaruh yang signifikan dan mengembangkan kosakata asing bagi anak-anak. Hal tersebut juga menjadi cara efektif dalam meningkatkan pengetahuan kosakata Bahasa Inggris terhadap anak-anak. Oleh karena itu dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas terkait manfaat film kartun berbahasa Inggris terhadap pengembangan kosakata anak-anak di Kabupaten Sumenep.

3. METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen. Penelitian eksperimen ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh film kartun berbahasa Inggris terhadap pengembangan kosakata pada kalangan anak-anak di Kabupaten Sumenep. Desain eksperimen ini dilakukan dengan memberikan perlakuan tertentu (menonton film kartun berbahasa Inggris) kepada kelompok eksperimen dan kemudian mengukur perubahan dalam penguasaan kosakata anak-anak.

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah anak-anak usia 6-12 tahun yang berada di Kabupaten Sumenep, khususnya yang berada di tingkat Sekolah Dasar (SD). Sampel penelitian dipilih dengan menggunakan teknik purposive sampling, di mana sampel diambil berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Kriteria sampel adalah anak-anak yang terdaftar sebagai siswa SD di Kabupaten Sumenep dan yang memiliki akses untuk menonton film kartun berbahasa Inggris.

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 60 anak-anak yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang terdiri dari 30 anak dan kelompok kontrol yang terdiri dari 30 anak. Kelompok eksperimen akan diberikan perlakuan berupa menonton film kartun berbahasa Inggris selama periode tertentu, sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan tersebut.

Teknik Pengumpulan data

Data dalam penelitian ini dikumpulkan menggunakan beberapa teknik, antara lain:

a. Tes Kosakata

Sebelum dan setelah diberikan perlakuan, anak-anak akan diminta untuk mengikuti tes kosakata bahasa Inggris. Tes ini akan mengukur kemampuan mereka dalam mengenali, memahami, dan menggunakan kata-kata bahasa Inggris yang telah dipelajari. Tes kosakata ini terdiri dari soal-soal yang berkaitan dengan kata benda, kata kerja, kata sifat, dan frasa dalam konteks film kartun yang mereka tonton.

b. Observasi

Selama proses penelitian, dilakukan observasi terhadap anak-anak yang terlibat dalam kelompok eksperimen. Observasi ini bertujuan untuk melihat bagaimana interaksi anak-anak dengan media yang digunakan dan bagaimana mereka mengaplikasikan kosakata yang baru mereka pelajari dalam situasi sehari-hari.

c. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan beberapa guru dan orang tua untuk mendapatkan data tambahan mengenai dampak penggunaan film kartun berbahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari anak-anak. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana anak-anak mengembangkan kosakata mereka di luar konteks penelitian.

d. Kuesioner

Kuesioner diberikan kepada orang tua dan guru untuk mengumpulkan informasi mengenai kebiasaan anak-anak dalam menonton film kartun dan penggunaan bahasa Inggris di lingkungan rumah dan sekolah.

e. Teknik Analisis data

Data yang diperoleh akan dianalisis secara kuantitatif menggunakan uji statistik untuk melihat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Uji-t (independent sample t-test) akan digunakan untuk membandingkan hasil tes kosakata awal dan akhir antara kedua kelompok. Selain itu, analisis kualitatif juga dilakukan untuk mendalami persepsi orang tua, guru, dan anak-anak terkait pengaruh film kartun berbahasa Inggris terhadap pengembangan kosakata mereka.

Berdasarkan hasil metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai pengaruh film kartun berbahasa Inggris terhadap pengembangan kosakata pada anak-anak di Kabupaten Sumenep. Dengan desain eksperimen yang sistematis, diharapkan penelitian ini dapat menghasilkan data yang

valid dan reliabel mengenai manfaat penggunaan media kartun sebagai sarana pembelajaran bahasa Inggris bagi anak-anak.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dampak perilaku anak-anak di Kabupaten Sumenep dalam menonton film kartun berbahasa Inggris

Film kartun telah menjadi salah satu tontonan favorit bagi anak-anak. Khususnya di era globalisasi dan kemajuan teknologi informasi. Kesadaran orang tua dalam hal tontonan anak tidak hanya berfungsi sebagai hiburan saja, akan tetapi sebagai salah satu cara kreatif untuk belajar dan merangsang seorang anak untuk mengasah kemampuan mereka melalui tontonan yang mereka tonton. Seperti halnya penelitian yang kami lakukan ini, mengenai dampak perilaku anak-anak di Kabupaten Sumenep dalam menonton film berbahasa Inggris. Tidak sedikit dari mereka yang memiliki minat menonton film kartun. Akan tetapi, kesadaran orang tua tentang pentingnya mengasah kemampuan anak melalui tontonan sepertinya kurang. Sehingga mereka tidak memberikan pengawasan kepada anak-anak mereka. Oleh karena itu, penting bagi orang tua agar memberikan pengawasan khusus kepada anaknya dalam memilih tontonan untuk edukasi anak, tidak sekadar hiburan saja. Selanjutnya, para orang tua di Kabupaten Sumenep juga diharapkan untuk mengarahkan anak-anak mereka agar menonton film kartun dengan penggunaan bahasa Inggris.

Mengingat bahwa usia mereka yang masih dalam tahap pembentukan kepribadian dan karakter, anak-anak mudah mengikuti dan meniru apa yang mereka lihat dan mereka dengar. Menurut teori psikologi, media audiovisual dapat mempengaruhi aspek kognitif, efektif, dan psikologis. Di sinilah pentingnya peran orang tua untuk mengawasi anak-anak mereka, agar anak-anak mereka tidak salah tontonan dan meniru hal-hal yang tidak baik, bahkan merusak kepribadian mereka. Selanjutnya akan dibahas mengenai pengaruh media audiovisual.

Pertama, dari segi kognitif, paparan film kartun berbahasa Inggris berpotensi meningkatkan kemampuan berbahasa asing anak-anak. Anak-anak dapat menyerap kosakata baru, memperbaiki pelafalan, dan memahami struktur kalimat melalui pengulangan dalam kartun dialog. Oleh karena itu, penting bagi anak-anak di Kabupaten Sumenep untuk terbiasa menonton film kartun dengan pelafalan bahasa Inggris, agar mereka mulai terbiasa mendengar hal tersebut. Sehingga dapat mereka terapkan dalam kehidupan mereka. Studi oleh Musthafa (2010) menunjukkan bahwa anak-anak yang sering terpapar media berbahasa asing cenderung memiliki kemampuan bahasa Inggris yang lebih baik.

Selanjutnya, yang kedua adalah dari segi efektif. Media audiovisual dapat mempengaruhi aspek efektif di Kabupaten Sumenep. Mulai dari meningkatkan minat dan motivasi, film kartun memiliki daya tarik visual dan cerita yang menyenangkan, sehingga anak-anak atau pelajar lebih termotivasi untuk belajar bahasa Inggris secara alami. Kartun berbahasa Inggris seperti *Dora the Explorer* dan *Baby Peppa*. Melalui contoh dialog sederhana dalam film kartun tersebut, anak-anak di Kabupaten Sumenep dapat lebih percaya diri dalam mendengarkan meniru keterampilan bahasa serta frasa dalam bahasa Inggris. Misalnya, mereka dapat mempelajari ungkapan sehari-hari seperti “Hallo”, “Thank You”, dan “How are You”. Media audiovisual dapat membantu siswa di Kabupaten Sumenep mendengar bagaimana kata-kata diucapkan dengan intonasi dan aksent yang benar. Ini sangat penting untuk melatih pemahaman mendengarkan dan pengucapan. Di Kabupaten Sumenep, film kartun berbahasa Inggris tidak hanya dimanfaatkan saat di rumah saja, tetapi juga dapat dimanfaatkan di sekolah-sekolah, pusat pembelajaran informal atau bahkan melalui kegiatan di komunitas lokal. Program ini juga dapat disesuaikan dengan konteks lokal, seperti menambahkan subtitle dalam bahasa Madura atau bahasa Indonesia untuk memperkuat pemahaman. Dengan pendekatan ini, media audiovisual membantu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus membangun aspek efektif yang penting bagi seseorang.

Ketiga, yaitu aspek psikologis. Media audiovisual seperti film kartun ini, dapat mempengaruhi aspek psikologis pada anak. Film kartun yang menggunakan bahasa Inggris cenderung menarik perhatian anak-anak karena visual yang berwarna-warni, cerita yang menghibur, dan karakter yang lucu. Hal ini menciptakan rasa ingin tahu alami untuk memahami bahasa yang digunakan dalam film kartun tersebut. Dalam konteks yang menyenangkan dan tidak formal yang disajikan dalam film kartun, dapat mempengaruhi anak-anak merasa lebih santai saat belajar melalui film kartun dibandingkan metode tradisional, sehingga mengurangi tekanan psikologis atau rasa takut melakukan kesalahan. Dengan seringnya menonton film kartun, anak-anak di Kabupaten Sumenep dapat meniru pengucapan dan dialog sederhana. Ketika mereka berhasil memahami atau meniru kata-kata dalam bahasa Inggris, rasa percaya diri mereka akan bertambah. Melalui pengalaman menyenangkan menonton film kartun, anak-anak di Kabupaten Sumenep dapat membangun sikap positif terhadap bahasa Inggris. Sikap ini penting untuk mendukung pembelajaran jangka panjang, karena anak akan melihat bahasa Inggris sebagai sesuatu yang menarik. Dengan pendekatan yang tepat, media ini dapat menjadi alat efektif dalam meningkatkan keterampilan bahasa anak-anak secara alami. Tentunya hal tersebut dapat membantu membangun rasa percaya diri dan memotivasi anak-anak di Kabupaten Sumenep untuk belajar bahasa Inggris.

Efektivitas film kartun berbahasa Inggris dalam membantu pengembangan kosakata anak-anak di Kabupaten Sumenep

Film kartun berbahasa Inggris telah lama dianggap sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak-anak. Dengan kombinasi visual, audio, dan cerita menarik, media ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Di Kabupaten Sumenep, akses terhadap pendidikan formal bahasa Inggris masih terbatas, penggunaan film kartun dapat menjadi solusi alternatif dalam mengembangkan pemahaman anak-anak.

Anak-anak cenderung memiliki daya serap tinggi terhadap informasi visual dan audio, sehingga menonton film kartun berbahasa Inggris memberikan mereka kesempatan untuk mengenali kata-kata baru dalam konteks yang relevan. Teori belajar bahasa kedua oleh Krashen menyebutkan bahwa input dapat dipahami (Comprehensible Input) adalah kunci untuk pembelajaran bahasa. Dengan menonton film kartun, anak-anak mendapatkan masukan tersebut dalam bentuk dialog sederhana dan situasi sehari-hari yang mudah dipahami.

Penelitian sebelumnya juga mendukung efektivitas metode ini. Misalnya, sebuah penelitian oleh Putri et al (2020) menunjukkan bahwa anak-anak yang sering terpapar film berbahasa Inggris mengalami peningkatan signifikan dalam penguasaan ilmu pengetahuan mereka. Di Kabupaten Sumenep, pengaruh ini bisa menjadi lebih signifikan karena anak-anak mungkin kurang terpapar bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari, sehingga film kartun dapat menjadi sumber utama bagi masyarakat.

Namun efektivitas penggunaan film kartun ini sangat bergantung pada frekuensi dan kualitas kontenyang ditonton. Film dengan pengucapan yang jelas, pemahaman sederhana, dan tema yang sesuai dengan usia anak-anak lebih efektif dibandingkan dengan film yang terlalu kompleks. Selain itu, adanya panduan dari orang tua atau guru dapat membantu anak memahami kosakata baru dengan lebih baik, misalnya melalui diskusi setelah menonton.

Aspek lain yang perlu dipertimbangkan adalah keseimbangan budaya. Film kartun berbahasa Inggris yang membuat nilai-nilai budaya barat perlu disaring agar tidak bertentangan dengan nilai lokal di Kabupaten Sumenep. Pemilihan film yang seimbang antara pengajaran bahasa dan nilai-nilai yang sesuai dengan budaya setempat akan memberikan hasil yang optimal.

Meskipun efektif, terdapat tantangan dalam penerapan metode ini. Tidak semua keluarga di Kabupaten Sumenep memiliki akses ke perangkat teknologi yang memadai untuk menonton film, terutama di daerah pedesaan. Selain itu, jika anak-anak terlalu sering menonton

film tanpa kontrol, mereka mungkin lebih fokus pada hiburan dibandingkan dengan pembelajaran.

Kesimpulannya, film kartun berbahasa Inggris dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam membantu pengembangan pemahaman anak-anak di Kabupaten Sumenep. Namun efektivitasnya bergantung pada kualitas film, frekuensi menonton, panduan dari orang dewasa serta ketersediaan akses teknologi.

Presepsi orang tua dan anak-anak di Kabupaten Sumenep terhadap penggunaan film kartun berbahasa Inggris sebagai media pembelajaran

Penggunaan film kartun berbahasa Inggris sebagai media pembelajaran semakin populer di berbagai kalangan, termasuk di Kabupaten Sumenep. Presepsi terhadap efektivitas dan manfaat media ini bervariasi antara orang tua dan anak-anak, tergantung pada pengalaman, latar belakang pendidikan, serta tingkat pelajar.

Bagi sebagian besar orang tua, film kartun berbahasa Inggris dianggap sebagai cara yang inovatif dan menyenangkan untuk memperkenalkan bahasa asing kepada anak-anak. Orang tua dengan pendidikan formal yang baik biasanya lebih terbuka terhadap penggunaan film kartun ini. Mereka menyadari bahwa media ini mampu memberikan paparan alami terhadap bahasa Inggris melalui dialog sederhana, pengucapan yang jelas, dan ilustrasi visual. Sebaliknya, sebagian orang tua di daerah pedesaan atau dengan akses terbatas terhadap pendidikan mungkin kurang memahami potensi media ini, bahkan bercanda hanya sebagai hiburan tanpa nilai pendidikan.

Di sisi lain, anak-anak sering kali merasa tertarik pada film kartun karena visualnya yang menarik dan cerita yang mudah dipahami. Dalam konteks pembelajaran, anak-anak menganggap film kartun sebagai media yang menyenangkan dibandingkan dengan metode tradisional seperti buku teks. Namun, pemahaman mereka terhadap manfaat edukasi dari film tersebut sering kali bergantung pada arahan dari orang tua atau guru.

Pada sebuah penelitian oleh Astuti dan Haryanto (2020) menyebutkan bahwa efektivitas film berbahasa Inggris dalam pembelajaran sangat dipengaruhi oleh keterlibatan orang tua. Orang tua yang secara aktif mendampingi anak-anak mereka saat menonton dapat membantu menjelaskan kata-kata baru, memberikan konteks, serta mengajarkan nilai-nilai positif dari cerita. Di Kabupaten Sumenep, di mana akses terhadap pendidikan formal bahasa Inggris mungkin masih terbatas, peran pendampingan orang tua sangatlah dibutuhkan.

Namun, tidak semua orang tua dan anak-anak di Kabupaten Sumenep memiliki akses yang sama terhadap teknologi dan sumber daya untuk menonton film kartun berbahasa Inggris.

Faktor keterbatasan infrastruktur dan ekonomi dapat mempengaruhi tingkat adopsi media ini. Selain itu, ada juga kekhawatiran dari sebagian orang tua tentang pengaruh nilai-nilai budaya asing yang terkandung dalam film tersebut, yang dianggap dapat bertentangan dengan budaya lokal di Kabupaten Sumenep.

Dari sisi anak-anak, keberhasilan penggunaan film kartun sebagai media pembelajaran juga dipengaruhi oleh motivasi dan minat mereka terhadap bahasa Inggris. Anak-anak yang memiliki ketertarikan pada karakter dan cerita dalam film, cenderung lebih cepat menyerap kosakata baru. Sebaliknya, jika film yang ditonton tidak menarik atau tidak sesuai dengan usia mereka, akan sulit mereka pahami.

Kesimpulannya, persepsi orang tua dan anak-anak di Kabupaten Sumenep terhadap penggunaan film kartun berbahasa Inggris sebagai media pembelajaran cenderung positif, meskipun terdapat beberapa kendala seperti kekhawatiran budaya. Untuk mengoptimalkan manfaatnya, diperlukan pendekatan terpadu yang melibatkan orang tua dan seleksi konten yang sesuai dengan usia anak-anak.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media audio visual seperti penggunaan film kartun berbahasa Inggris sebagai alat untuk mengembangkan pengetahuan kosakata bahasa Inggris bagi anak-anak di Kabupaten Sumenep sangatlah berpengaruh. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh film kartun berbahasa Inggris terhadap pengembangan kosakata pada kalangan anak-anak di Kabupaten Sumenep. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa anak-anak yang sering menonton film kartun berbahasa Inggris menunjukkan peningkatan pemahaman bahasa Inggris yang lebih signifikan dibandingkan dengan mereka yang jarang atau tidak menontonnya. Film kartun yang menggunakan bahasa Inggris dengan cara yang menarik dan visual yang atraktif membantu anak-anak memahami arti kata dan frasa dalam konteks yang mereka dengar.

Selain itu, frekuensi menonton dan jenis film kartun juga berpengaruh terhadap hasil yang diperoleh. Anak-anak yang menonton film yang sesuai dengan usia mereka dan menggunakan bahasa yang sederhana menunjukkan perkembangan kosakata yang lebih baik. Proses belajar pemahaman melalui film kartun bersifat tidak langsung dan menyenangkan, sehingga anak-anak merasa termotivasi untuk belajar tanpa merasa tertekan.

Penelitian ini juga menemukan bahwa keterlibatan orang tua atau pendamping memiliki peran penting dalam mendukung proses pembelajaran kosakata melalui film kartun.

Pendampingan orang tua dapat membantu anak-anak memahami kata-kata yang sulit, menjelaskan konteks cerita, dan memotivasi anak untuk menggunakan kata-kata baru dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, film kartun tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai alat pembelajaran yang efektif.

Secara keseluruhan, film kartun berbahasa Inggris memiliki potensi besar sebagai media pengembangan kosakata pada anak-anak di Kabupaten Sumenep. Oleh karena itu, disarankan agar orang tua, pendidik, dan pihak terkait memanfaatkan media ini secara optimal dengan memilih konten yang sesuai, memberikan pendampingan yang baik, dan mengintegrasikan aktivitas menonton dengan kegiatan belajar lainnya. Dengan pendekatan yang tepat, film kartun dapat menjadi salah satu cara kreatif untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris.

Saran

Ada beberapa saran yang ingin peneliti sampaikan bagi orang tua, anak-anak, dan bagi pemerintah, yaitu:

- **Bagi Orang Tua**

Saran bagi orang tua untuk mendampingi anak saat menonton film kartun berbahasa Inggris. Orang tua diharapkan memberikan pemahaman dan membantu menjelaskan kata-kata baru dan memastikan pemahaman anak terhadap konteks bahasa yang mereka dengar. Selain itu, orang tua juga diharapkan untuk memberikan batasan durasi tontonan kepada anak.

- **Bagi Anak-Anak**

Saran bagi anak-anak adalah untuk menggunakan kosakata baru yang mereka dapatkan dalam kehidupan sehari-hari. Anak-anak diharapkan dapat mencoba menggunakan kosakata yang dipelajari dari film dalam percakapan sehari-hari, baik di rumah maupun di lingkungan sekolah. Selain itu, anak-anak juga diharapkan untuk mencatat kosakata setiap kali menemukan kosakata baru, untuk diingat dan diulang.

- **Bagi Pemerintah**

Saran bagi pemerintah yaitu untuk dapat membentuk komunitas belajar yang mendukung pembelajaran bahasa Inggris melalui film atau media lainnya. Selanjutnya, pemerintah diharapkan untuk meningkatkan infrastruktur teknologi. Pastikan fasilitas teknologi seperti internet dan perangkat audiovisual tersedia di sekolah-sekolah untuk mendukung pembelajaran berbasis multimedia.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih disampaikan kepada:

1. Universitas Wiraraja, khususnya Fakultas Teknik dan Fakultas Pertanian, yang telah memberikan fasilitas dan dukungan akademik selama proses penelitian berlangsung.
2. Guru dan orang tua siswa di Kabupaten Sumenep yang telah berpartisipasi dan memberikan informasi yang sangat berarti dalam proses pengumpulan data.
3. Anak-anak peserta penelitian, yang telah bersedia menjadi bagian dari studi ini dan menunjukkan antusiasme dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan.
4. Rekan-rekan sejawat dan tim peneliti, atas kerja sama, diskusi, dan masukan yang sangat bermanfaat dalam menyusun dan menyelesaikan artikel ini.
5. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan pembelajaran bahasa Inggris anak-anak melalui media audiovisual.

DAFTAR REFERENSI

- Alfi Syahrin, & Amru. (2021). *Penggunaan Media Audiovisual dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 12(1), 45–53.
- Apriliyanti, A., Purwanti, E., & Dwivayani, D. (2022). *Pengaruh Tayangan Animasi Upin & Ipin terhadap Perilaku Meniru Anak Usia Dini*. *Jurnal Ilmu Komunikasi Anak*, 8(2), 100–110.
- Astuti, R. (2022). *Pemanfaatan Media Digital terhadap Perkembangan Kosakata Anak di Wilayah Pedesaan*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(3), 211–220.
- Astuti, R., & Haryanto, T. (2020). *Efektivitas Film Berbahasa Inggris dalam Pembelajaran Bahasa Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing*, 5(2), 77–85.
- Krashen, S. D. (1982). *Principles and Practice in Second Language Acquisition*. Pergamon Press Inc.
- Musthafa, B. (2010). *The Role of Exposure to Foreign Language Media in Children's Language Acquisition*. *International Journal of Language Studies*, 4(3), 215–226.
- Piaget, J. (1976). *Piaget's Theory*. In Inhelder, B. & Piaget, J., *The Child's Conception of Space*. Norton.
- Putri, R. N., Wulandari, S., & Prasetyo, H. (2020). *Pengaruh Media Audiovisual terhadap Penguasaan Bahasa Inggris Anak*. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(1), 32–40.

- Shamsudin, S., Ali, M., & Rahman, H. (2018). *Enhancing Children's Vocabulary Acquisition through English Cartoons*. *Journal of Language and Communication Studies*, 6(2), 89–97.
- Try Rindawati, Lily Thamrin, & Lusi. (2022). *Penggunaan Media Audiovisual Kartun untuk Meningkatkan Kosakata Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 14(1), 55–62.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Widiati, U., & Cahyani, H. (2016). *Children's Exposure to English Cartoons: Impact on Vocabulary Development*. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 6(2), 135–142.