

PENGARUH MEDIA VIDEO TERHADAP PENINGKATAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS MATERI *TASTE OF FOOD* SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Riza Serlyana

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
(riza.19084@mhs.unesa.ac.id)

Ulhaq Zuhdi

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
(ulhaqzuhdi@unesa.ac.id)

Abstrak

Kosakata merupakan bagian vital yang harus dikuasai jika seseorang ingin menguasai suatu bahasa. Oleh karena itu, kosa kata Bahasa Inggris (vocabulary) perlu dipelajari sejak dini agar anak-anak lebih mudah mengingat. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media video terhadap peningkatan kosakata Bahasa Inggris pada materi rasa pada makanan bagi siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen menggunakan *Nonivalent Control Group Design*. Hasil uji t-test menunjukkan t_{hitung} sebesar 6,258 pada yang berarti $t_{hitung} 6,258 > t_{tabel} 2,006$ sehingga H_a diterima dan H_o ditolak sehinggalah uji hasil tersebut menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media video dalam pembelajaran Bahasa Inggris materi *taste of food* di kelas V Sekolah Dasar.

Kata Kunci: media video, kosakata bahasa Inggris.

Abstract

Vocabulary is a vital part that must be mastered if someone wants to master a language. Therefore, English vocabulary needs to be learned from an early age so that children can remember more easily. The purpose of this research is to find out the effect of video media on increasing the English vocabulary of the Taste of Food section for fifth-grade elementary school students. This research is experimental research using Nonivalent Control Group Design. The results of t-test show $t_{statistics}$ of 6.258, which means $t_{statistics} 6.258 > t_{table} 2.006$ which means H_a is accepted and H_o is rejected. In conclusion, there is a significant influence on the use of video media in learning English on taste of food section in fifth - grade of elementary school students.

Keywords: video media, English vocabulary.

sebelumnya dimana Bahasa Inggris masuk ke dalam muatan lokal. Hal ini merupakan langkah yang baik mengingat kemampuan berbahasa Inggris sangat diperlukan dalam perkembangan anak di era modern.

Anak-

anak perlu menguasai bahasa Inggris karena bahasa Inggris merupakan bahasa internasional dan digunakan secara luas di berbagai negara, yang mana akan memungkinkan mereka untuk berkomunikasi dengan orang dari berbagai latar belakang budaya. Penguasaan bahasa Inggris membuka akses lebih luas ke berbagai sumber daya pendidikan seperti buku, artikel, dan materi pembelajaran yang seringkali tidak tersedia dalam bahasa Indonesia, sehingga memperkaya pengetahuan dan informasi yang dapat mereka peroleh. Selain itu, kemampuan berbahasa Inggris sejak dini mempersiapkan anak untuk dunia kerja global di masa depan, di mana keterampilan ini sering menjadi syarat penting. Belajar bahasa asing juga diketahui dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak, termasuk kemampuan berpikir kritis, kreativitas,

PENDAHULUAN

Pendidikan secara umum adalah pengalaman..belajar makhluk hidup yang terjadi dalam berbagai kondisi lingkungan dan berlangsung sepanjang hidup. Cakupan dalam pendidikan yaitu semua situasi dalam kehidupan yang memengaruhi perkembangan individu. Pendidikan merupakan usaha untuk membantu mengembangkan potensi peserta didik secara fisik dan mental., dari kondisi alamnya menuju peradaban yang lebih manusiawi dan lebih baik.

Saat ini salah satu kurikulum pendidikan yang berlaku di Indonesia adalah kurikulum merdeka. Pada kurikulum merdeka ini guru diberikan keleluasaan untuk memilih media atau perangkat ajar sesuai dengan kebutuhan dan minat peserta didik. Dalam kurikulum merdeka ini, Bahasa Inggris di Sekolah Dasar merupakan mata pelajaran tetap, berbeda dengan kurikulum yang

dan pemecahan masalah. Peluang untuk meraih beasiswa dan melanjutkan studi di luar negeri, yang mensyaratkan bahasa Inggris juga menjadi lebih terbuka, memberikan mereka peluang lebih besar untuk pengalaman pendidikan yang lebih beragam. Di era digital, banyak teknologi, aplikasi, dan platform menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa utama, sehingga menguasai bahasa ini membantu anak lebih mudah mengakses dan memanfaatkan teknologi. Selain itu, belajar bahasa Inggris membantu anak lebih terbuka terhadap budaya lain, memperluas wawasan, meningkatkan toleransi, dan pemahaman antarbudaya, menjadikan mereka individu yang lebih inklusif dan berwawasan luas.

Mengajarkan kemampuan berbahasa Inggris sejak usia sekolah dasar sangat penting karena beberapa alasan. Pertama, anak akan lebih mudah melanjutkan ke tingkat berikutnya tanpa merasa terkejut atau kesulitan saat menerima pelajaran bahasa Inggris. Kedua, daya tangkap anak terhadap suatu bahasa akan lebih baik jika diajarkan sejak dini, sehingga penting untuk memperkenalkan bahasa Inggris pada tingkat sekolah dasar. Ketiga, di era globalisasi saat ini, hampir setiap sistem menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa utama. Oleh karena itu, memperkenalkan bahasa Inggris sejak dini kepada anak-anak akan mempermudah anak dalam menerima perkembangan kemajuan teknologi dengan baik.

Kemampuan berbahasa tidak lepas dari penguasaan kosakata. Kosakata memiliki peran fundamental dalam pembelajaran bahasa Inggris karena merupakan dasar dari kemampuan berkomunikasi yang efektif. Kosakata adalah dasar penting yang menjadi media komunikasi bagi siswa untuk mengenal dan mempelajari bahasa (Arsini, 2022). Penguasaan kosakata yang luas memungkinkan siswa untuk memahami dan menyampaikan ide, pikiran, serta perasaan dengan lebih jelas dan tepat. Tanpa kosakata yang memadai, kemampuan mendengar, berbicara, menulis, dan membaca dalam bahasa Inggris akan sangat terbatas.

Pemahaman kosakata juga berkontribusi pada kemampuan siswa dalam memahami teks tertulis dan lisan, yang esensial untuk mengembangkan keterampilan membaca dan mendengarkan. Selain itu, penguasaan kosakata yang baik membantu siswa untuk lebih mudah memahami tata bahasa dan struktur kalimat, karena mereka dapat mengenali dan menerapkan kata-kata dalam konteks yang benar. Dalam interaksi sehari-hari, kosakata yang kaya memungkinkan siswa untuk berkomunikasi dengan lebih percaya diri dan fleksibel, baik dalam situasi formal maupun informal. Oleh karena itu, pembelajaran kosakata harus menjadi fokus utama dalam pengajaran bahasa Inggris untuk memastikan siswa dapat mencapai kompetensi bahasa yang komprehensif.

Permasalahan yang dihadapi ketika mengajar Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar yaitu yang pertama; terbatasnya ketersediaan guru pengajar Bahasa Inggris mengingat transisi dari Kurikulum 2013 yang tidak mewajibkan siswa Sekolah Dasar mempelajari Bahasa Inggris di sekolah; kedua; kurangnya minat dan motivasi peserta didik dalam mempelajari Bahasa Inggris karena merasa tidak perlu mempelajarinya; ketiga, sistem pembelajaran masih secara konvensional sehingga peserta didik mudah merasa bosan.

Permasalahan-permasalahan tersebut juga ditemui peneliti ketika melakukan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) yang berlokasi di SDN Panjangjiwo I/265 Kota Surabaya. Kebanyakan peserta didik mengeluhkan pembelajaran yang membosankan. Media yang digunakan guru dalam mengajar Bahasa Inggris yaitu buku lembar kerja siswa. Kemampuan Bahasa Inggris peserta didik di SDN Panjangjiwo I/265 juga relatif rendah. Anak-anak merasa kesulitan ketika diberi pertanyaan sederhana tentang kosakata Bahasa Inggris. Hal ini juga merupakan dampak dari pandemi covid-19 yang menyebabkan pembelajaran tidak dapat berjalan secara maksimal. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran Bahasa Inggris yakni menggunakan media video. Media elektronik bernama video dapat merekam, menyalin, memutar, menyiarkan, dan menampilkan gambar bergerak.

Dengan menggunakan media video dalam pembelajaran dapat menghadirkan beragam manfaat seperti menarik minat siswa dan mampu memvisualisasikan materi pembelajaran yang abstrak, sehingga siswa lebih mudah memahami materi, dan mampu membangkitkan komunikasi antara guru dan siswa.

Media video disebut efektif untuk pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar karena video menawarkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif dibandingkan metode tradisional. Video dapat menyajikan konteks visual dan auditori yang membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Misalnya, melalui video, siswa dapat melihat situasi nyata di mana bahasa Inggris digunakan, memahami ekspresi wajah, gerak tubuh, dan intonasi yang membantu dalam memahami nuansa bahasa. Video juga memungkinkan pengulangan materi, sehingga siswa dapat menonton kembali bagian yang sulit dipahami hingga mereka merasa nyaman dengan materinya. Selain itu, video dapat mencakup berbagai konten yang menarik, seperti kartun, cerita interaktif, dan lagu, yang memotivasi siswa untuk belajar dan membuat proses belajar lebih menyenangkan.

Berbagai jenis pembelajaran dapat dibantu oleh media video. Ini termasuk pembelajaran auditori, visual, dan kinestetik sehingga setiap siswa dapat belajar dengan cara

yang paling sesuai dengan mereka. Secara keseluruhan, penggunaan video dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar membantu menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, menyenangkan, dan efektif dalam meningkatkan keterampilan berbahasa siswa.

Media video yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar dapat memuat rekaman suara berbahasa Inggris, animasi berbahasa Inggris, dan juga lagu berbahasa Inggris. Media tersebut selain menarik minat peserta didik dan menghidupkan suasana belajar, media video juga membantu melatih kemampuan mendengar dan berbicara sehingga dapat memperkaya kosakata. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan (Putri, 2002) yang menunjukkan hasil observasi pada anak-anak yang sering menonton konten video kartun berbahasa Inggris "Cocomelon" pada situs *Youtube* mampu menstimulasi antusiasme anak dalam mempelajari Bahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan. Begitu juga dengan penelitian yang dilakukan oleh (Radode, 2021) Pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan media audio-visual terbukti lebih efektif dibandingkan sebelum adanya penggunaan media tersebut.

Berdasarkan tantangan yang dihadapi guru bahasa Inggris dan studi-studi terdahulu yang telah menunjukkan hasil yang baik pada penggunaan media video sebagai solusi untuk masalah penelitian sebelumnya oleh karena itu diperlukan untuk melakukan studi atau penelitian yang berjudul "Pengaruh Media Video Terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Materi *Taste Of Food* Siswa Kelas V Sekolah Dasar".

Penelitian ini memiliki rumusan masalah sebagai berikut, "Bagaimana pengaruh media video terhadap peningkatan kosakata Bahasa Inggris materi *Taste of Food* siswa kelas V sekolah dasar?". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan bagaimana media video berdampak pada peningkatan kosakata bahasa Inggris materi *Taste of Food* siswa kelas V sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini berjudul "Pengaruh Media Video Terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Materi *Taste Of Food* Siswa Kelas V Sekolah Dasar" termasuk jenis penelitian eksperimen yang menggunakan pendekatan kuantitatif dan memiliki bentuk desain eksperimen berupa *Quasi Experimental Design*. Penelitian ini mengaplikasikan desain nonequivalent control group, yang bertujuan untuk membandingkan data dari dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pemilihan kedua kelompok ini tidak dilakukan secara acak.

Kedua kelompok tersebut mengikuti *pretest* untuk memahami kondisi permulaan peserta didik sebelum

perlakuan dilakukan. Setelah diberikan *pretest*, kelompok eksperimen menerima perlakuan dengan menggunakan media video pada saat pembelajaran bahasa Inggris di kelas. Selanjutnya kedua kelompok penelitian diberikan *post test* untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari penggunaan media video terhadap peningkatan kosakata Bahasa Inggris siswa. Adapun pada kelompok kontrol, siswa hanya diberikan *pretest* dan *post test* tanpa ada perlakuan media video dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini berlokasi di SD Negeri Panjang Jiwo I/265 Kota Surabaya. Alasan pemilihan lokasi penelitian adalah karena sekolah ini memenuhi kriteria penelitian yaitu terdapat muatan pelajaran Bahasa Inggris, memiliki kelas paralel jumlah yang relatif sebanding, dan belum pernah menggunakan media video pada pembelajaran Bahasa Inggris sebelumnya.

Menurut pendapat Sugiyono (2016), populasi merujuk pada seluruh wilayah yang terdiri dari subjek dan objek yang peneliti tentukan untuk menjadi fokus penelitian dan untuk mengambil kesimpulan. Pada penelitian ini, populasi yang telah ditetapkan yakni siswa kelas V SD Negeri Panjang Jiwo I/265 di Kota Surabaya pada tahun ajaran 2023/2024. Adapun teknik pengambilan sampel untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah dengan menggunakan *purposive sampling*. Kelas V A ditetapkan sebagai kelas eksperimen, dengan jumlah siswa sebanyak 27 siswa sedangkan kelas V C ditetapkan sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa 27 siswa.

Pada penelitian ini ada tiga variabel yang digunakan antara lain variabel bebas, variabel terikat dan variabel kontrol. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media video. Variabel terikat dalam penelitian ini yakni peningkatan kosakata bahasa Inggris siswa kelas V sedangkan variabel kontrol dalam penelitian ini yakni guru, kondisi kelas, alokasi waktu, materi, dan keadaan siswa.

Pada penelitian kuantitatif, instrumen memiliki peran untuk mengukur variabel penelitian yang akan menghasilkan data kuantitatif atau angka yang menunjukkan kuantitas tiap unit analisis dari variabel yang akan diukur (Djaali, 2020). Dalam penelitian ini, tes digunakan peneliti sebagai instrumen penelitian untuk mengukur sejauh mana peningkatan kosakata bahasa Inggris siswa pada materi rasa pada makanan (*taste of food*).

Tes yang diberikan terdiri dari *pre-test* dan *posttest* dengan tingkat kesulitan yang hampir serupa. Dalam tes ini terdapat soal pilihan ganda dengan empat pilihan jawaban (a, b, c, dan d). Masing-masing tipe tes memiliki jumlah soal sebanyak 20 butir. Kedua tipe soal tersebut akan membantu peneliti untuk mendapatkan data tentang seberapa besar dan bagaimana media video dapat

mempengaruhi peningkatan kosakata Inggris siswa pada materi rasa pada makanan (*taste of food*).

Penelitian ini mengumpulkan data melalui pengujian atau tes. Tes ini digunakan untuk pengetahuan awal siswa dan kemampuan kosakata siswa setelah melalui proses pembelajaran. Terdapat 2 jenis tes yang diujikan yakni *pre-test* dan *post-test*.

Pre-test diberikan kepada siswa sebelum kelas dimulai dengan tujuan mengukur pemahaman awal mereka tentang materi yang akan dipelajari. *Pre-test* diujikan kepada kelompok kelas eksperimen serta kelompok kelas kontrol, dengan menggunakan tipe soal yang sama. Sebaliknya, *Post-test* adalah tes yang dilakukan setelah kegiatan pembelajaran selesai untuk mengetahui peningkatan kosakata di kelas eksperimen yang menggunakan media video dan kelas kontrol yang tidak menggunakan media video selama proses pembelajaran. *Pre-test* dan *post-test* memiliki 20 butir soal pilihan ganda (*multiple choice*), dan keduanya memiliki tingkat kesulitan yang sama.

Sebelum digunakan dalam penelitian, soal tes harus diuji untuk memastikan kevalidan dan reliabilitas instrumennya. Teknik analisis yang digunakan meliputi uji validitas dan uji reliabilitas soal. Kedua uji ini penting bagi peneliti untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian mempunyai validitas dan reliabilitas yang sesuai.

Uji kevalidan instrumen yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini menggunakan uji validitas dengan metode korelasi *product moment* menggunakan bantuan program SPSS versi 25. Dalam analisis ini, peneliti menggunakan tingkat signifikansi 5% dengan kriteria bahwa jika nilai (Sig) > 0,05, maka soal dianggap tidak valid, sedangkan jika nilai (Sig) < 0,05, maka soal dianggap valid. Setelah soal dianggap valid, langkah selanjutnya adalah melakukan uji reliabilitas. Uji reliabilitas dilakukan untuk memastikan bahwa suatu instrumen dapat dipercaya ketika akan digunakan sebagai alat pengumpul data.

Sugiyono (2014) berpendapat bahwa, suatu instrumen yang reliabel yaitu instrumen yang jika dua atau lebih peneliti yang berbeda dalam objek yang sama menghasilkan data yang serupa, atau peneliti yang sama dalam waktu yang berbeda menghasilkan data yang sama atau sekelompok data apabila dibelah menjadi dua menunjukkan data yang sama. Peneliti menggunakan metode Cronbach's Alpha dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 25. Dengan kriteria apabila nilai korelasi r hitung > nilai korelasi r tabel maka instrumen dapat dinyatakan reliabel, jika nilai korelasi r hitung < nilai korelasi r tabel maka instrumen dinyatakan tidak reliabel.

Setelah memperoleh data hasil uji validitas dan realibitas instrumen tes, peneliti melakukan analisis hasil

tes dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji t-test, serta perhitungan N-Gain ternormalisasi. Uji normalitas bertujuan untuk menentukan apakah data yang diperoleh dari dua kelompok sampel berdistribusi normal. Pada penelitian ini, penghitungan uji normalitas dilakukan menggunakan program SPSS versi 25 dengan uji Shapiro-Wilk dengan kriteria apabila nilai X^2 hitung < X^2 tabel maka distribusi data dapat dinyatakan normal dan apabila nilai hitung > tabel maka distribusi data dapat dinyatakan tidak normal.

Setelah memperoleh hasil uji normalitas, peneliti melakukan uji homogenitas. Uji homogenitas bertujuan untuk menunjukkan bahwa dua kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variasi atau keragaman yang sama. Dalam penelitian ini, penghitungan uji homogenitas dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 25 menggunakan uji Levene. Kriteria pengujian adalah jika nilai signifikansi atau probabilitas < 0,05, maka data sampel tidak homogen. Sebaliknya, jika nilai signifikansi atau probabilitas > 0,05, maka data sampel dinyatakan homogen.

Setelah memperoleh hasil dari uji normalitas dan uji homogenitas, langkah berikutnya yang dilakukan peneliti adalah melakukan uji hipotesis dengan *t-test*. Uji hipotesis *t-test* adalah teknik statistika yang digunakan untuk menguji signifikansi perbedaan antara dua mean yang berasal dari dua distribusi. Teknik uji hipotesis ini digunakan apabila peneliti ingin mengevaluasi perbedaan antara dua efek. Dalam penelitian ini, dilakukan pengujian *t-test* pada dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen (kelas yang menerima perlakuan) dan kelompok kontrol sebagai pembanding (kelas yang tidak menerima perlakuan). Pada akhir eksperimen, hasil dari kedua kelompok tersebut dianalisis dengan membandingkan rata-rata (mean) keduanya.

Perhitungan uji *t-test* dalam penelitian ini dilakukan menggunakan *software* pengolahan data SPSS versi 25 dengan metode *Independent Sample T-test*. Kriteria untuk menentukan apakah H_0 ditolak atau H_a diterima adalah berdasarkan jika nilai t hitung \geq nilai t tabel maka hipotesis “Terdapat pengaruh pemanfaatan media pembelajaran video terhadap peningkatan kosakata Bahasa Inggris materi *taste of food* pada siswa kelas V Sekolah Dasar” dapat diterima. Serta apabila H_0 tertolak dan H_a terbukti dilihat dari t hitung $\leq t$ tabel, maka hipotesis “Terdapat pengaruh pemanfaatan media video terhadap peningkatan kosakata Bahasa Inggris materi *taste of food* pada siswa kelas V Sekolah Dasar” tidak dapat diterima.

Setelah hipotesis terjawab, langkah selanjutnya yaitu menghitung dan menginterpretasikan nilai N-Gain ternormalisasi untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video terhadap peningkatan kosakata bahasa

Inggris siswa kelas V SD Negeri Panjangjiwo I/265 Kota Surabaya. Menurut kategori gain ternormalisasi yang dimodifikasi oleh Sundayana (2015), adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Interpretasi Gain Ternormalisasi yang Telah Dimodifikasi

Nilai Gain Ternormalisasi	Interpretasi
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi Penurunan
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,70 \leq g < 1,00$	Tinggi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Video terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Materi *Taste of Food* Siswa Kelas V Sekolah Dasar” dilaksanakan dalam beberapa tahapan. Peneliti melakukan observasi di SD Negeri Panjang Jiwo I/265 Kota Surabaya untuk mengumpulkan data dan informasi tentang kendala-kendala yang dihadapi terkait peningkatan kosakata bahasa Inggris siswa di kelas V. Setelah melakukan observasi, peneliti memutuskan untuk menggunakan media Video untuk mengatasi kendala dalam pembelajaran bahasa Inggris terutama untuk peningkatan kosakata pada materi *taste of Food* (rasa pada makanan).

Pada tahapan pelaksanaan penelitian, peneliti mengumpulkan data dari dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dengan masing-masing kelompok terdiri dari 27 siswa. Tahap awal pembelajaran dimulai dengan memberikan pretest kepada siswa yang telah divalidasi sebelumnya. Di kelas kontrol, pembelajaran dilanjutkan dengan menggunakan modul ajar konvensional yang telah disusun. Setelah proses pembelajaran selesai, siswa dari kedua kelompok mengikuti post test yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda yang juga telah melalui proses validasi sebelumnya.

Penelitian dilanjutkan pada kelas eksperimen yang juga diberikan soal *pre test* yang sama dengan soal *pretest* yang telah diberikan pada kelas kontrol di awal pembelajaran. Setelah peneliti memperoleh data nilai pretest siswa kelas eksperimen, kegiatan dilakukan dengan proses pembelajaran. Kelas eksperimen memperoleh *treatment* yang berbeda dengan kelas kontrol yaitu penggunaan media video berbahasa Inggris pada materi rasa pada makanan (*Taste of Food*). Terdapat tiga video yang memuat materi yang dikemas dalam bentuk gambar dan kartun yang menarik untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa di kelas eksperimen. Di akhir pembelajaran, siswa kelas eksperimen diberikan *post test*

untuk mengetahui peningkatan kosakata bahasa Inggris yang telah dicapai setelah menggunakan media video pembelajaran berbahasa Inggris.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini mencakup lembar tes yang terdiri dari soal *pre test* dan *post test*, serta berbagai perangkat pembelajaran seperti Modul Ajar, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), Bahan Ajar, dan Media Pembelajaran. Semua instrumen dan perangkat pembelajaran ini telah melalui proses uji validitas oleh ahli, termasuk dosen dan guru sebelum digunakan dalam penelitian. Setelah direvisi berdasarkan masukan dari para validator dan dianggap valid, langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba instrumen. Uji coba ini bertujuan untuk menilai validitas dan reabilitas instrumen pretest dan posttest sebelum digunakan secara menyeluruh dalam penelitian. Uji coba tersebut mencakup uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian. Uji coba instrumen dilakukan di kelas V-B SD Negeri Panjang Jiwo I/265 Kota Surabaya dengan responden berjumlah 26 siswa dan instrumen soal pilihan ganda sebanyak 25 butir.

Kriteria instrumen dinyatakan valid apabila nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$. Nilai r_{tabel} dengan N (26) adalah 0.388. Selain itu juga dapat dilihat dari nilai Sig. Jika nilai sig. < 0.05 maka instrumen soal dapat dikatakan valid. Hasil uji validitas pada soal *pre test* diperoleh 20 butir soal valid dan 5 butir soal yang tidak valid.

Instrumen dinyatakan valid jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$, dengan nilai r_{tabel} untuk N (26) adalah 0.388. Selain itu, validitas instrumen juga dapat ditentukan berdasarkan nilai Signifikansi (Sig.). Jika nilai Sig. < 0.05 , maka instrumen soal dapat dianggap valid. Berdasarkan hasil uji validitas pada soal pretest, dari total 25 butir soal yang diuji, diperoleh 20 butir soal yang valid, sedangkan 5 butir soal lainnya tidak valid. Hasil uji validitas pada soal *posttest* menunjukkan bahwa terdapat 23 butir soal yang valid dan 2 butir soal yang tidak valid. Hanya soal-soal yang dinyatakan valid yang digunakan dalam penelitian, sehingga baik instrumen soal *pretest* maupun soal *posttest* menggunakan 20 soal pilihan ganda yang telah diverifikasi sebagai valid.

Setelah melakukan uji validitas instrumen tes, peneliti melakukan uji realibilitas. Instrumen tes yakni soal pretest dan soal post-test yang telah dinyatakan valid pada uji validitas selanjutnya dilakukan uji reliabilitas. Reliabilitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten. Penelitian ini menggunakan uji Cronbach' Alpha dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Uji Reabilitas pada Soal *Pre-Test*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.936	20

Ketentuan data dapat dinyatakan reliabel jika $r_{hitung} > r_{tabel}$. Nilai signifikansi yang digunakan adalah 5%, maka r_{tabel} dengan N (26) adalah 0.388. Tabel 2 menunjukkan nilai *alpha* sebesar 0.936 sehingga instrumen tes pada soal *pre-test* dinyatakan reliabel.

Berikut adalah hasil uji reliabilitas pada soal *post-test*:

Tabel 3. Uji Reabilitas pada Soal *Post-Test*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.929	23

Ketentuan data dapat dinyatakan reliabel jika $r_{hitung} > r_{tabel}$. Nilai signifikansi yang digunakan adalah 5%, maka r_{tabel} dengan N (26) adalah 0.388. Tabel 3 menunjukkan nilai *alpha* sebesar 0.929 sehingga instrumen tes pada soal *post-test* dapat dinyatakan reliabel.

Setelah melakukan uji validitas dan uji reabilitas serta instrumen dinyatakan valid dan reliabel, langkah selanjutnya yang perlu dilakukan yaitu melakukan penelitian untuk membuktikan apakah perangkat dan instrumen tersebut dapat digunakan dalam proses pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam pelaksanaannya, proses pembelajaran diatur sesuai dengan Modul Ajar yang telah disusun, mencakup kegiatan dari pendahuluan hingga penutup pembelajaran.

Soal Pretest sebanyak 20 butir pilihan ganda dibagikan kepada siswa di kelas kontrol dan siswa di kelas eksperimen pada awal pembelajaran. Kelas kontrol kemudian mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional dan diberikan *post-test* pada akhir pembelajaran. Sementara itu, di kelas eksperimen diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran berupa video berbahasa Inggris. Setelah perlakuan tersebut, kelas eksperimen juga diberikan *post-test* yang terdiri dari 20 butir soal pilihan ganda. Hasil *pre-test* dan hasil *post-test* digunakan peneliti untuk melakukan uji statistik selanjutnya, termasuk uji normalitas, uji homogenitas, uji *t-test*, dan uji N-Gain ternormalisasi.

Uji normalitas pada penelitian ini digunakan untuk untuk menentukan apakah sampel data berasal dari distribusi normal atau tidak. Data diperoleh melalui hasil nilai *pre-test* dan *post-test* di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut merupakan data perolehan nilai dari kelas eksperimen dan kelas kontrol:

Tabel 4. Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas Eksperimen

No.	Nama	Pre-Test	Post-Test
1.	ARF	35	85
2.	AZP	25	80
3.	AKR	55	95
4.	AAD	75	85
5.	ACY	65	70
6.	BIA	65	100
7.	ARI	75	100
8.	FZR	50	90
9.	FPW	60	95
10.	HPP	50	95
11.	HC	60	75
12.	KSA	50	85
13.	MFN	30	70
14.	MAG	35	75
15.	MAA	70	95
16.	MAN	40	85
17.	MAS	60	65
18.	MF	40	80
19.	MMW	70	100
20.	PR	50	85
21.	RAH	70	95
22.	SAH	40	90
23.	SAF	60	90
24.	TS	60	80
25.	VPA	60	100
26.	NKL	40	90
27.	AAS	30	90

Tabel 5. Data Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas Kontrol

No.	Nama	Pre-Test	Post-Test
1.	AA	45	60
2.	B	45	50
3.	AFZ	55	65
4.	ASA	65	70
5.	ADA	30	30
6.	ABC	35	70
7.	AAM	60	75
8.	DFA	60	70
9.	DOE	50	85
10.	FKP	65	70
11.	FPB	55	65
12.	HH	40	80
13.	KRP	65	70
14.	KRD	50	60
15.	MSA	20	40
16.	MAM	60	70
17.	MYB	45	55

18.	MAA	25	50
19.	MIA	75	95
20.	NP	40	60
21.	NZA	25	35
22.	RPE	70	80
23.	RAA	30	65
24.	SJF	40	80
25.	TAW	65	75
26.	VMN	50	55
27.	YCZ	55	70

Dari data yang telah diperoleh, kemudian data dianalisis menggunakan uji normalitas. Pada penelitian ini menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk*. Berikut merupakan hasil uji normalitas pre-test dan post-test di kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan bantuan aplikasi SPSS 25.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality							
Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			Sig.
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
Hasil Tes Siswa	PreTest Eksperimen	.174	27	.034	.944	27	.153
	PostTest Eksperimen	.137	27	.200*	.942	27	.138
	PreTest Kontrol	.105	27	.200*	.965	27	.478
	PostTest Kontrol	.154	27	.099	.959	27	.355

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Kriteria data dapat dinyatakan berdistribusi normal adalah apabila nilai Sig. (signifikansi) > 0,05. Pada tabel 6 hasil uji normalitas nilai *pre-test* di kelas eksperimen menunjukkan signifikansi 0,153, sedangkan *pre-test* di kelas kontrol menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,478. Hasil uji normalitas pada *pre-test* di kelas eksperimen dan kelas kontrol lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan sampel data *pre-test* di dua kelas tersebut berdistribusi normal.

Adapun hasil uji normalitas nilai *post-test* di kelas eksperimen menunjukkan signifikansi sebesar 0,138 sedangkan uji normalitas nilai *post-test* di kelas kontrol menunjukkan signifikansi sebesar 0,355. Kedua data tersebut memiliki nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05 sehingga sampel data *post-test* di kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Pada uji homogenitas di penelitian ini menggunakan uji Lavene. Uji homogenitas digunakan untuk mengevaluasi apakah varians (ragam) dari beberapa kelompok data adalah sama (homogen) atau tidak. Berikut merupakan data yang diperoleh dari uji *Lavene* di kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan program SPSS 25:

Tabel 7. Uji Homogenitas pada *Pre-Test*

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Tes	Based on Mean	.005	1	52	.943
	Based on Median	.007	1	52	.934
	Based on Median and with adjusted df	.007	1	51.828	.934
	Based on trimmed mean	.006	1	52	.940

Data dapat dinyatakan homogen apabila nilai Sig. *Based on Mean* > 0,05. Pada tabel 7 menunjukkan nilai signifikansi *Based on Mean* sebesar 0,943. Nilai Sig. 0,943 > 0,05 sehingga kedua kelompok dapat dinyatakan homogen. Adapun data pada nilai post-test adalah sebagai berikut:

Tabel 8. Uji Homogenitas pada *Post-Test*

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Tes	Based on Mean	2.218	1	52	.142
	Based on Median	1.513	1	52	.224
	Based on Median and with adjusted df	1.513	1	38.941	.226
	Based on trimmed mean	2.102	1	52	.153

Berdasarkan data pada tabel 8, hasil signifikansi *Based on Mean* uji homogenitas pada nilai *post-test* adalah 0,142. Nilai signifikansi 0,142 > 0,05 sehingga dapat dinyatakan bahwa kedua kelompok data pada *post-test* adalah homogen.

Langkah selanjutnya yang dilakukan adalah uji t-test. Uji t-test adalah alat statistik yang digunakan untuk membandingkan rata-rata dari dua kelompok data. Uji ini dapat dilakukan apabila data yang telah diperoleh berdistribusi normal dan homogen. Uji t-test ini digunakan untuk mengetahui perbedaan kelas eksperimen dan kelas kontrol atau untuk membuktikan hipotesis, ada atau tidaknya pengaruh pemanfaatan media video terhadap peningkatan kosakata Bahasa Inggris peserta didik.

Perhitungan uji t-test pada penelitian ini menggunakan program pengolahan data SPSS 25 dengan rumus *independent sample t-test*. Tujuan dilakukannya uji *independent sample t-test* adalah untuk membandingkan dua sampel yang tidak saling berpasangan atau tidak memiliki keterkaitan satu sama lain. Berikut adalah data rata-rata dari kelas eksperimen dan kelas kontrol:

Tabel 9. Rata-rata Peningkatan Kosakata Siswa

Group Statistics					
	Hasil Post-Test	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Peningkatan Kosakata	Eksperimen	27	86.48	9.982	1.921
	Kontrol	27	64.81	14.967	2.880

Tabel 9 menunjukkan data rata-rata perolehan nilai *post-test* dari kelas eksperimen yaitu 86,48. Sedangkan rata-rata perolehan nilai *post-test* di kelas kontrol yaitu 64,81. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan hasil dari

penggunaan media video di kelas eksperimen dan media konvensional di kelas kontrol.

Tabel 10. Hasil Uji T-Test

		Independent Samples Test					Levene's Test for Equality of Variances		t-Test for Equality of Means		95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper		
Peningkatan Kosakata	Equal variances assumed	2,218	,142	6,258	52	,000	21,667	3,462	14,719	28,614		
	Equal variances not assumed			6,258	45,310	,000	21,667	3,462	14,695	28,639		

Adanya pengaruh penggunaan media video terhadap peningkatan kosakata Bahasa Inggris ditentukan apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 diterima. Data yang diperoleh dari tabel di atas yaitu t_{hitung} sebesar 6,258. Sedangkan nilai t_{tabel} berdasarkan tabel statistika dengan taraf signifikan 0,025 dan nilai derajat bebas $df = n - k$ atau $54 - 2 = 52$, maka diperoleh t_{tabel} sebesar 2,006. Sehingga $t_{hitung} 6,258 > 2,006 t_{tabel}$, dapat dinyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a "Terdapat pengaruh media video terhadap peningkatan kosakata Bahasa Inggris materi *taste of food* pada siswa kelas V Sekolah Dasar" diterima.

Selanjutnya peneliti melakukan uji N-Gain ternormalisasi. Uji N-Gain Ternormalisasi adalah digunakan untuk mengevaluasi efektivitas suatu perlakuan terhadap sekelompok peserta didik. Uji N-Gain dihitung dengan membandingkan selisih antara skor *post-test* dan *pre-test* yang dinormalisasi dengan skala tertentu. Uji N-Gain membantu peneliti mengetahui seberapa besar perubahan atau peningkatan yang terjadi akibat intervensi atau perlakuan. Berikut ini merupakan data hasil uji N-Gain nilai *pre test* dan *post test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol:

Tabel 1.1 Hasil Uji N-Gain Ternormalisasi

Kelas	Rata-Rata		N-Gain
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	
Eksperimen	52,59	86,48	0,71
Kontrol	48,88	64,81	0,31

Berdasarkan data pada tabel 4.11 dapat diketahui nilai N-Gain dari kelas eksperimen adalah sebesar 0,71. Sedangkan nilai N-gain dari kelas kontrol adalah sebesar 0,31. Artinya, data di atas dapat diinterpretasikan yaitu rata-rata N-Gain kelas eksperimen tergolong dalam kategori tinggi. Sedangkan rata-rata N-Gain kelas kontrol tergolong pada kategori sedang. Berdasarkan data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa peningkatan kosakata Bahasa Inggris di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan peningkatan kosakata Bahasa Inggris di kelas kontrol.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SDN Panjangjiwo I/265 Kota Surabaya. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada 4 Desember 2023 sampai 8 Desember 2023. Proses pengambilan data menggunakan sampel di kelas 5 yakni kelas 5A sebagai kelas eksperimen dan kelas 5C sebagai kelas kontrol. Kondisi kelas dan latar belakang maupun kemampuan peserta didik pada masing-masing kelas relatif sama. Tahapan dalam pelaksanaan penelitian yaitu pemberian *pre-test* pada tiap kelas, pemberian perlakuan pada pembelajaran, dan pemberian *post-test* untuk mendapatkan data dan mencapai tujuan penelitian.

Kegiatan awal yang dilakukan peneliti yaitu melakukan orientasi kemudian dilanjutkan dengan mengamati kegiatan pembelajaran yang dimulai dengan apersepsi dan motivasi. Setelah itu guru memberikan *pre-test* untuk mengetahui pemahaman awal peserta didik terhadap materi rasa pada makanan (*taste of food*) sementara peneliti mencatat data hasil *pre-test* siswa. Selain itu, kegiatan *pre-test* ini juga bertujuan untuk mengetahui penguasaan kosakata peserta didik pada materi rasa pada makanan (*taste of food*). *Pre-test* diberikan pada kedua kelompok kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan soal yang sama. Hasil perolehan nilai rata-rata *pre-test* di kelas eksperimen adalah 52,59. Sedangkan perolehan nilai rata-rata *pre-test* di kelas kontrol adalah 48,88.

Setelah melalui tahapan *pre-test*, peneliti mengetahui fakta tentang kondisi awal peserta didik. Peserta didik mampu menyebutkan macam-macam rasa pada makanan dalam bahasa Indonesia namun masih kesulitan apabila diminta menyebutkannya menggunakan bahasa Inggris. Perbendaharaan kata peserta didik juga masih kurang sehingga kesulitan menyebutkan contoh makanan yang memiliki rasa tertentu menggunakan bahasa Inggris. Hal ini dibuktikan dengan perolehan rata-rata nilai *pre-test* yang masih tergolong rendah di kedua kelompok kelas.

Tahapan selanjutnya setelah dilakukan *pre-test* adalah pemberian perlakuan pada pembelajaran. Kelas eksperimen diberi perlakuan dengan penggunaan media video pembelajaran Bahasa Inggris materi *taste of food*. Sementara di kelas kontrol menggunakan media pembelajaran konvensional. Setelah pemberian perlakuan dengan menggunakan media yang berbeda, guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok kecil berisikan 5-6 orang. Kelompok kecil ini diminta untuk mengerjakan LKPD. Tujuan pengerjaan LKPD berkelompok adalah untuk memfasilitasi proses pembelajaran dan memaksimalkan keaktifitas peserta didik.

Tahapan terakhir yakni pemberian *post-test*. Kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan soal pilihan ganda yang sama dengan jumlah butir soal 20 butir. Hasil akhir perolehan rata-rata nilai *post-test* di kelas eksperimen

adalah 86,48 dan perolehan rata-rata nilai *post-test* di kelas kontrol adalah 64,81. Dari data ini, dapat disimpulkan kelas eksperimen memiliki capaian perolehan yang lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Jika dilihat dari data rata-rata nilai *pre-test* dan nilai *post-test* di kelas eksperimen dan kelas kontrol, keduanya sama-sama menunjukkan peningkatan. Namun, peningkatan yang lebih unggul ditemui pada kelas eksperimen. Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan rumus *independent sample t-test* didapatkan $t_{hitung} (6,258) > t_{tabel}(2,006)$. Dari uji *t-test* ini dapat disimpulkan terdapat pengaruh media video terhadap peningkatan kosakata Bahasa Inggris materi taste of food pada siswa kelas V Sekolah Dasar. Perolehan hasil uji N-Gain menunjukkan hasil peningkatan di kelas eksperimen sebesar 0,71 yang termasuk dalam kategori tinggi. Di kelas kontrol, perolehan hasil uji N-Gain adalah sebesar 0,31 yang termasuk dalam kategori sedang.

Penggunaan media video dapat dipilih sebagai alternatif karena media video dapat memvisualisasikan konsep yang awalnya abstrak menjadi lebih konkret, media video juga lebih menarik daripada media konvensional sehingga mampu menambah motivasi peserta didik dalam mempelajari Bahasa Inggris. Peneliti menggunakan video yang bersumber dari *Youtube*. Platform *youtube* dipilih karena kemudahan akses, keterjangkauan biaya, dan keberagaman pilihan video mulai dari animasi, quiz, hingga lagu anak-anak. Menurut Kabooha (2018), peserta didik yang mempelajari Bahasa Inggris menggunakan bantuan *Youtube* merasa terbantu dan mampu meningkatkan kosakata baru secara signifikan.

Pemahaman yang kuat terhadap kosakata akan memengaruhi cara peserta didik dalam berpikir dan tingkat kekreatifannya saat mempelajari suatu bahasa. Kemahiran dalam menggunakan kata-kata ini memainkan peran penting dalam menentukan kemampuan berbahasa seseorang. Kasno (2014) menyatakan bahwa kemahiran berbahasa seseorang sebenarnya tergantung pada seberapa banyak kosakata yang dikuasainya. Semakin luas kosakata yang dimiliki seseorang, semakin baik pula kemampuan berbahasanya.

Penggunaan media pembelajaran video unggul dalam upaya meningkatkan kosakata bahasa Inggris. Penggunaan video mampu menyajikan tampilan visual yang menarik sehingga mampu membantu siswa mengingat kata-kata baru. Peserta didik juga dapat langsung berinteraksi dengan materi pembelajaran melalui video. Misalnya, mereka dapat melihat dan mendengarkan kata-kata baru dalam konteks yang relevan, sehingga dapat membantu mereka memahami dan mengingat kata-kata tersebut.

Penggunaan media video dalam pengajaran kosakata Bahasa Inggris memiliki keunggulan dan kelemahan. Dari

penelitian yang telah dilakukan, peneliti mengetahui bahwa peserta didik lebih tertarik dengan media video karena memiliki visualisasi yang menarik disertai dengan animasi bergerak dan juga lagu. Selain itu, media video juga bertindak sebagai *storyteller* yang mampu memicukreativitas peserta didik dalam mengekspresikan gagasannya. Media video juga memiliki kelemahan seperti memerlukan perangkat yang memadai. Guru juga memerlukan kemampuan dalam mengoperasikan perangkat yang digunakan untuk implementasi media video. Terdapat juga potensi peserta didik mengalami distraksi saat pengimplementasian media video sehingga peserta didik tergoda untuk bermain-main dan tidak fokus pada tujuan pembelajaran. Perlu bagi guru untuk mengelola lingkungan pembelajaran agar peserta didik tetap fokus dan terlibat dengan materi pembelajaran.

Berdasarkan uraian pembahasan di atas menunjukkan bahwa penggunaan media video memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas V SD khususnya pada materi rasa pada makanan (*taste of food*).

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan analisis hasil penelitian dan pembahasan tentang pengaruh Media Video terhadap peningkatan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas V di SD Negeri Panjangjiwo I/265 Kota Surabaya bahwa, pembelajaran bahasa Inggris menggunakan Media Video memiliki pengaruh terhadap peningkatan kosakata bahasa Inggris siswa pada materi rasa pada makanan (*taste of food*). Hal ini dibuktikan dengan perolehan rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* siswa. Rata-rata nilai *pre-test* di kelas eksperimen yaitu 52,59 dan rata-rata nilai *post-test* di kelas eksperimen yaitu 86,48. Sedangkan nilai *pre-test* di kelas kontrol memiliki rata-rata 48,88 dan rata-rata nilai *post-test* 64,81. Selain itu, hasil uji *t-test* menunjukkan $t_{hitung} (6,258) > t_{tabel}(2,006)$, sehingga H_0 "Terdapat pengaruh media video terhadap peningkatan kosakata Bahasa Inggris materi *taste of food* pada siswa kelas V Sekolah Dasar" dapat diterima.

Peningkatan kosakata Bahasa Inggris pada materi *taste of food* di kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Hal ini didukung dengan perolehan N-Gain di kelas eksperimen sebesar 0,71 dengan kategori tinggi dan 0,31 di kelas kontrol dengan kategori sedang. Sehingga dapat dinyatakan bahwa peningkatan kosakata di kelas eksperimen lebih tinggi. Dengan demikian, penggunaan media video dapat meningkatkan kosakata Bahasa Inggris siswa.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media video dapat meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa kelas V sekolah dasar dalam mempelajari materi "*taste of food*", saran yang diberikan peneliti adalah guru sebaiknya mempertimbangkan penggunaan media video dalam pembelajaran bahasa Inggris. Dengan memanfaatkan media ini, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami dan mengingat materi yang diajarkan, serta meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris mereka secara efektif. Hal ini dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulah, Ishak, darmawan. 2013. *Teknologi Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Arsini, K. R., Goreti, M., & Kristiantari, R. (2022). Media Kartu Kata dan Kartu Gambar pada Materi Kosakata Bahasa Indonesia. 5, 173–184.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Burke, S.C., Snyder, S., Rager, R.C. 2009. An Assessment of Faculty Usage of Youtube as a Teaching Resource. *The Internet Journal of Allied Health Sciences and Practice*. Vol. 7 No. 1
- Darmawan, Deni, 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Kabooha, R. 2018. The Effects of YouTube in Multimedia Instruction for Vocabulary Learning: Perceptions of EFL Students and Teachers, (Online), Vol 11, Nomor 2, Canadian Center of Science and Education (<http://doi.org/10.5539/elt.v11n2p72> /, diunduh 22 Desember 2023).
- Lestari, R. 2017. Penggunaan Youtube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Berkemajuan dan Menggembirakan (The Progressive & Fun Education Seminar) ke-2*.
- Putri P. A., Nur Azizah A. Izzah S., Ciptro H. 2022. "The Use of The Cocomelon Youtube Channel as A Medium For Introducing Children's English Vocabulary". *Journal of English Language Teaching and Applied Linguistics*. Vol. 3 No. 2, 2022.
- Radode K. Simarmata 2021. "Penerapan Media Audio-Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas V di SD". *Jurnal Ilmiah Aquinas*. Vol. 4 No.2 Juli 2021.45
- Riyana, Cheppy. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Bandung: Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sugiyono, 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Suyanto, Kasihani, 2007. *English For Young Learners*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Turban., dkk, 2002. *Aplikasi Multimedia Interaktif, Paradigma: Yogyakarta*