

**PENGARUH PEMANFAATAN VIDEO YOUTUBE ANIMASI
COCOMELON DALAM PENINGKATAN KOSAKATA
BAHASA INGGRIS DI KELAS 3 SD**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Strata Satu (S-1)
dalam Ilmu Tarbiyah**



OLEH :

YULISA RIZKI

NIM :22591214

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH FAKULTAS TARBIYAH INSTITUT AGAMA
ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
2026**

PENGAJUAN SKRIPSI

Pengajuan Skripsi

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah

di

Curup

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Setelah diadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat Skripsi saudara Yulisa Rizki mahasiswa IAIN Curup yang berjudul **"Pengaruh pemanfaatan Vidio youtube animasi cocomelon dalam peningkatan kosakata bahasa Inggris di kelas 3 SD "** sudah dapat diajukan dalam Ujian Munaqosyah Institut Agama Islam Negeri Curup, Demikian permohonan ini kami ajukan. Terima kasih

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Curup, july 2026

Pembimbing 1

Pembimbing 2



Dr. Edi Wahyudi, M.M.TPd

NIP.197303131997021001



Mega Selvi Maharani, M.Pd

NIP.199505062022032007

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini ;

Nama : Yulisa Rizki

NIM : 22591214

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : PENGARUH PEMANFAATAN VIDEO ANIMASI YOUTUB
COCOMELON DALAM PENINGKATAN KOSAKATA
BAHASA INGRIS DI KELAS 3 SD

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini bukan merupakan karya yang pernah di ajukan orang lain untuk memperoleh kesarjanaab di suatu perguruan tinggi,dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak derdapat karya yang pernah ditulis atau di terbitkan orang lain ,kecuali secara tertulis diajukan atau menjadi rujukan dalam naskah ini dan di sebutkan dalam referensi,Apabila kemudian terbukti pernyataan ini tidak benar ,saya bersedia menerima hukuman atau sanksi dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya,semoga dapat digunakan sebagai semestinya.

Curup, 01 Agustus 2026

A 10,000 Rupiah Indonesian postage stamp is shown. It features a Garuda emblem in the center. The text '10000' is printed vertically on the left. Below the emblem, it says '10.000 RUPIAH' and 'METRA TENGAH'. A signature is written across the stamp. The serial number '1087 FAOX064979818' is visible at the bottom.

Yulisa Rizki
22591214



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Jalan Dr. AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax 21010 Kode Pos 39119
Email iain.curup@gmail.com.id

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor : 1034 /In.34/F.T/I/PP.00.9/08/2026

Nama : Yulisa Rizki
NIM : 22591214
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengaruh Pemanfaatan Video Youtube Animasi Cocomelon dalam Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris kelas 3 SD

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada:

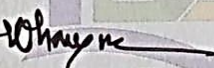
Hari/Tanggal : Kamis, 30 Juli 2026
Pukul : 08:00 – 09:30 WIB
Tempat : Ruang 05 Gedung Munaqasyah Fakultas Tarbiyah

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Tarbiyah.

TIM PENGUJI

Ketua,

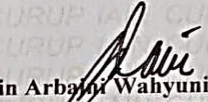
Sekretaris,

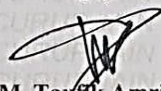

Dr. Edi Wahyudi M., M.TPd
NIP. 197303131997021001


Mega Selvi Maharani, M.Pd
NIP. 199505062022032007

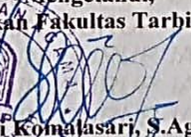
Penguji I,

Penguji II,


Wiwin Arbaini Wahyuningsih, M.Pd
NIP. 197210042003122003


H.M. Taufik Amrilah, M.Pd
NIP. 199005232019031006

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah


Dr. Bakti Komalasari, S.Ag., M.Pd
NIP. 197611072000032004



KATA PENGANTAR

سَمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Assalamualaikum Wr. Wb

Alhamdulillah, segala puji hanya milik Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya yang senantiasa selalu dicurahkan kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi yang berjudul **“PENGARUH PEMANFAATAN VIDEO YOUTUBE ANIMASI COCOMELON DALAM PENINGKATAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS DI KELAS 3 SD ”**. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang mana beliaulah menjadi panutan kita sampai akhir zaman. Dalam proses penyusunan skripsi ini, peneliti menyadari banyak mendapat dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, yang merupakan pengalaman yang tidak dapat diukur secara materi, namun dapat membukakan mata peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Oleh karena itu dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd.I selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
2. Ibu Dr.Eka Apriani,M.Pd selaku Wakil Rektor I, Bapak Dr.Sangkut Anshori,S.Pd,M.Hum. selaku Wakil Rektor II, Bapak Dr.Sagiman,M.Kom selaku Wakil Rektor III Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
3. Bapak Dr. Bakti Komalasari,S.A.g,M.Pd.selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
4. Bapak Agus Riyan Oktori,M.Pd.I. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
5. Ibu Jauhari Kumara Dewi ,M.Pd. selaku Pembimbing Akademik.

6. Bapak Dr. Edi Wahyudi, M.MT. Pd selaku pembimbing I dan Ibu Mega Selvi Maharani, M.Pd selaku pembimbing II.
7. Bapak dan Ibu Dosen sebagai pengajar PGMI yang telah memberikan ilmu dan bimbingan sejak awal hingga akhir perkuliahan.

Peneliti Menyadari, Bahwa Penyusunan Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis mengharapkan kritik dan saran dari pihak manapun guna untuk penyempurnanya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti , pembaca , Intitusi Pendidikan dan masyarakat luas.

Curup, 2026

Peneliti

Yulisa Rizki
Nim.22591214

MOTTO

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

"Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang".

فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ (٧) وَإِلَىٰ رَبِّكَ فَارْغَب (٨)

"Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain)," "dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap."

(QS. Al-Insyirah 94: Ayat 7-8)

“Every chapter brings its own trials. Finish it, then turn the page.”

Yulisa Rizki

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah , segala puji bagi Allah swt atas Limpahan Rahmat dan hidayah-nya,sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan penuh kesabaran dan ketulusan.Proses Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan ,dukungan ,dan doa dari berbagai pihak.oleh karena itu ,penulis dengan tulus mengucapkan terimakasih kepada :

1. Kedua orang tua tercinta, Ayah dan Ibu,Terima kasih atas segala cinta, kasih sayang, doa yang tidak pernah putus, pengorbanan yang tak ternilai, serta kepercayaan yang selalu diberikan kepada penulis
2. Seluruh keluarga tercinta,Terima kasih karena selalu menjadi tempat pulang, tempat berbagi cerita, dan sumber kekuatan ketika penulis merasa lelah dalam menjalani setiap proses kehidupan.
3. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) IAIN Curup, terima kasih atas ilmu, pengalaman, dan bimbingan yang telah diberikan selama masa perkuliahan. Semoga segala ilmu yang telah diajarkan menjadi amal jariyah yang terus mengalir manfaatnya.
4. Sahabat dan teman-teman seperjuangan, yang telah menemani perjalanan selama masa perkuliahan. Terima kasih atas kebersamaan, bantuan, motivasi, serta setiap cerita yang telah menjadi bagian dari perjalanan ini.
5. Terakhir, untuk diriku sendiri. Terima kasih karena tidak menyerah meskipun pernah merasa lelah, takut, ragu, kehilangan arah, bahkan hampir kehilangan semangat untuk melanjutkan perjalanan.

Curup,

2026

Yulisa rizki
22591214

ABSTRAK

PENGARUH PEMANFAATAN VIDEO YOUTUBE ANIMASI COCOMELON DALAM PENINGKATAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS DI KELAS 3 SD

Oleh: Yulisa Rizki (NIM 22591214)

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) 14 Talang Ulu, Curup Timur, Kabupaten Rejang Lebong, yang disebabkan oleh pembelajaran masih berpusat pada guru atau *teacher center* dan berbasis teks tanpa dukungan media audio visual yang memadai. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas III sebelum dan setelah menggunakan media video edukasi animasi CoComelon, serta mengukur pengaruh pemanfaatan media tersebut terhadap peningkatan kosakata Bahasa Inggris siswa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimen melalui desain One-Group Pretest-Posttest. Sampel penelitian berjumlah 25 siswa kelas III B. Data dikumpulkan melalui tes (pretest dan posttest) dan dianalisis menggunakan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk, serta uji hipotesis non-parametrik Wilcoxon Signed Ranks Test karena data tidak berdistribusi normal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata (mean) pretest siswa sebesar 40,84 meningkat signifikan menjadi 86,68 pada posttest.

Hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai Z sebesar -4,391 dengan Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 ($< 0,05$), sehingga Hipotesis Nol (H_0) ditolak dan Hipotesis Alternatif (H_1) diterima. Seluruh siswa (100% sampel) mengalami peningkatan skor tanpa ada satu pun yang mengalami penurunan. Dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan video edukasi animasi CoComelon memberikan pengaruh yang kuat, positif, dan signifikan terhadap peningkatan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas III sekolah dasar.

Kata Kunci: video edukasi animasi CoComelon, kosakata Bahasa Inggris, media audio visual, sekolah dasar.

DAFTAR ISI

PENGAJUAN SKRIPSI	2
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	ii
KATA PENGANTAR	ii
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABLE.....	xi
DAFTAR GRAFIK.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG.....	1
B. IDENTIFIKASI MASALAH	7
C. BATASAN MASALAH	8
D. RUMUSAN MASALAH	9
E. TUJUAN	9
F. MANFAAT	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Landasan Teori	11
1. Vidio Youtube Animasi CoComelon.....	11
2. Kosakata Bahasa Inggris kelas 3 SD.....	25
B. Penelitian Relevan	37
C. Kerangka Berpikir	41

D. Hipotesis Penelitian	44
BAB III METODELOGI PENELITIAN	40
A. Jenis dan Desain Penelitian	40
a. Desain Penelitian	40
b. Waktu dan Tempat Penelitian	40
B. Populasi dan Sample Penelitian	41
C. Variable Penelitian	42
D. Teknik dan Sample Pengumpulan Data	43
E. Uji Coba Instrument	49
F. Teknik Analisis Data	59
BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL	61
A. Gambaran Umum Objek Penelitian	61
B. Jadwal Penelitian	63
C. Hasil Penelitian	63
1. Proses Penelitian	63
2. Deskripsi Data Pretest dan posttest	69
3. Uji Prasyarat Normalitas	74
4. Uji Hipotesis	75
C. Pembahasan	84
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	91
A. KESIMPULAN	91
B. SARAN	91
DAFTAR PUSTAKA	94
LAMPIRAN	98

DAFTAR TABLE

Table 2 1	36
Table 3 1	41
Table 3 2	45
Table 3 3	46
Table 3 4	46
Table 3 5	47
Table 3 6	47
Table 3 7	48
Table 3 8.....	51
Table 3 9.....	52
Table 3 10.....	53
Table 3 11.....	55
Table 3 12.....	56
Table 3 13.....	57
Table 3 14.....	58
Table 3 15.....	58
Table 4 1.....	63
Table 4 2.....	70
Table 4 3.....	71
Table 4 4.....	75
Table 4 5.....	76
Table 4 6.....	77
Table 4 7	78
Table 4 8.....	79

DAFTAR GRAFIK

Grafik4. 1	72
Grafik4. 2	73
Grafik4. 3	74

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Penguasaan kosakata (*vocabulary*) merupakan unsur fundamental dalam pembelajaran Bahasa Inggris karena menjadi fondasi utama bagi pengembangan keterampilan berbahasa lainnya, yaitu menyimak (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*). Kosakata berperan sebagai unit dasar bahasa yang memungkinkan siswa memahami makna ujaran, mengekspresikan gagasan, serta berpartisipasi dalam proses komunikasi sederhana. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar, penguasaan kosakata tidak hanya berkaitan dengan banyaknya kata yang diketahui siswa, tetapi juga mencakup kemampuan memahami makna, melafalkan dengan benar, serta mengaitkan kata dengan konteks penggunaannya. Oleh karena itu, kosakata menjadi aspek awal dan krusial yang menentukan keberhasilan pembelajaran Bahasa Inggris pada jenjang pendidikan dasar.¹

Namun demikian, berbagai penelitian dalam lima tahun terakhir menunjukkan bahwa penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa sekolah dasar masih menghadapi permasalahan yang cukup signifikan. Siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami makna kosakata yang dipelajari, baik secara leksikal maupun kontekstual. Banyak siswa mengenal kosakata sebagai daftar kata yang harus dihafal tanpa

¹ Rachmah Amalia, "Kesulitan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris pada Siswa Sekolah Dasar," *Karimah Tauhid* 4, no. 2 (2022),

benarbenar memahami arti dan penggunaannya dalam situasi nyata. Kondisi ini menyebabkan kosakata yang dipelajari bersifat pasif dan mudah terlupakan setelah pembelajaran berlangsung. Penelitian yang dilakukan oleh Ryan mengungkapkan bahwa siswa sekolah dasar cenderung kesulitan menerjemahkan kosakata Bahasa Inggris ke dalam BahasaIndonesia dan sebaliknya, yang menunjukkan lemahnya pemahaman makna kosakata secara mendalam.²

Permasalahan penguasaan kosakata tersebut semakin kompleks ketika dikaitkan dengan aspek pelafalan (*pronunciation*) dan ejaan (*spelling*). Bahasa Inggris memiliki sistem bunyi dan penulisan yang berbeda dengan Bahasa Indonesia, sehingga siswa sering kali mengalami kesalahan dalam mengucapkan maupun menuliskan kosakata yang telah dipelajari. Kesalahan pelafalan yang berulang tanpa penguatan yang tepat dapat menyebabkan siswa menyimpan representasi bunyi yang keliru dalam memori mereka. Siswa sekolah dasar sering salah mengucapkan kosakata Bahasa Inggris karena kurangnya contoh audio yang jelas dan konsisten selama proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa permasalahan kosakata tidak hanya berkaitan dengan makna kata, tetapi juga dengan keterhubungan antara bunyi, bentuk kata, dan arti yang belum terbentuk secara utuh pada diri siswa.³

Salah satu faktor utama yang memengaruhi rendahnya penguasaan

² Ryan, "Analysis of Students' Difficulties in Mastering English Vocabulary at Elementary School Students," *International Journal of English Education and Linguistics (IJoEEL)* 5, no. 1 (2023): 45–52,

³Siti Nur Aini, "Kesulitan Pelafalan Kosakata Bahasa Inggris pada Siswa Sekolah Dasar," *Karimah Tauhid* 4, no. 2 (2022): 113–120,

kosakata Bahasa Inggris siswa sekolah dasar adalah keterbatasan paparan kosakata melalui rangsangan visual dan audio yang memadai⁴. Pada praktiknya, pembelajaran kosakata masih sering disampaikan melalui metode *teacher center*, seperti penjelasan verbal guru dan latihan tertulis di buku kerja siswa. Metode tersebut cenderung kurang memberikan pengalaman belajar yang konkret dan multisensorik, sehingga siswa kesulitan mengingat kosakata dalam jangka panjang. Padahal, siswa sekolah dasar, khususnya kelas III, berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret, di mana mereka lebih mudah memahami dan mengingat informasi yang disajikan melalui gambar, suara, dan konteks nyata. Tanpa dukungan visual dan audio yang menarik, kosakata yang dipelajari siswa menjadi abstrak dan sulit diinternalisasi.⁵

Penelitian dalam bidang pendidikan bahasa menunjukkan bahwa integrasi unsur visual dan audio dalam pembelajaran kosakata dapat membantu siswa menghubungkan bentuk kata, bunyi, dan makna secara lebih efektif. Unsur visual, seperti gambar atau animasi, berperan dalam membantu siswa memahami makna kosakata secara konkret, sedangkan unsur audio berfungsi sebagai model pelafalan yang benar. Ketika kedua unsur tersebut disajikan secara bersamaan, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih utuh dan bermakna. Penelitian yang dilakukan Arifin menegaskan bahwa keterbatasan media pembelajaran yang

⁴ Stephen Krashen, *Principles and Practice in Second Language Acquisition* (Oxford: Pergamon Press, 1982), 20–32, 63–66.

⁵ Suyanto dan Asep Jihad, “Karakteristik Pembelajaran Anak Usia Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Dasar*,

mengintegrasikan unsur visual dan audio menjadi salah satu penyebab rendahnya penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada siswa sekolah dasar.⁶

Selain itu, kurangnya rangsangan visual dan audio juga berdampak pada rendahnya daya tarik pembelajaran kosakata. Siswa cenderung cepat merasa bosan ketika pembelajaran hanya berfokus pada hafalan kata tanpa dukungan media yang menarik. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya memengaruhi hasil belajar kosakata. Penelitian Astuti dan Mustadi menunjukkan bahwa siswa lebih mudah mengingat kosakata ketika pembelajaran melibatkan tampilan visual yang menarik dan contoh audio yang jelas, dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya mengandalkan teks atau penjelasan lisan. Dengan demikian, permasalahan kosakata Bahasa Inggris pada siswa sekolah dasar tidak dapat dilepaskan dari cara penyajian kosakata yang belum sepenuhnya sesuai dengan karakteristik belajar siswa.⁷

Berdasarkan uraian tersebut, Penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada siswa sekolah dasar mencakup beberapa aspek utama, yaitu kesulitan memahami makna kata, kesalahan pelafalan dan ejaan, serta lemahnya keterhubungan antara bunyi, bentuk, dan arti kosakata. Permasalahan-permasalahan tersebut berkaitan erat dengan keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang mampu mengoptimalkan rangsangan visual dan

⁶ M. Arifin, "Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris di Sekolah Dasar," *Jurnal Kompetensi* 12, no. 1 (2021): 33–40

⁷ Rina Astuti dan Ali Mustadi, "Pengaruh Media Audio Visual terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*,

audio dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan perhatian khusus terhadap pemilihan dan pemanfaatan media pembelajaran yang dapat menyajikan kosakata secara visual dan auditori secara simultan, sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret, menarik, dan efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris.

Pemilihan video animasi CoComelon sebagai media pembelajaran bahasa Inggris didasari pada karakteristik media yang mengintegrasikan unsur visual, audio, dan pengulangan bahasa secara simultan sehingga berpotensi meningkatkan penguasaan kosakata siswa sekolah dasar. sejalan dengan teori *Multimedia Learning* yang dikemukakan Mayer, yang menjelaskan bahwa siswa akan lebih mudah memahami dan mengingat informasi ketika materi disajikan melalui kombinasi gambar, suara, dan teks dibandingkan penyajian verbal semata. Dalam pembelajaran bahasa Inggris pada siswa kelas III SD, penggunaan video animasi dapat membantu siswa memahami makna kosakata melalui visualisasi situasi nyata, meningkatkan motivasi belajar, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Oleh karena itu, CoComelon dipandang sebagai media yang mendukung pembelajaran kosakata bahasa Inggris pada siswa sekolah dasar.⁸

⁸ Richard E. Mayer, "Multimedia Learning," *Cambridge Handbook of Multimedia Learning* (Cambridge: Cambridge University Press, 2005), PDF open access,

Berdasarkan hasil wawancara kepada walikelas III B Nadhia Bertha S.Pd di kelas III MIM Talang Ulu,⁹ ditemukan bahwa pembelajaran bahasa Inggris masih menghadapi beberapa kendala. Proses pembelajaran cenderung berpusat pada penggunaan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang didominasi teks dan gambar berwarna hitam putih sehingga kurang menarik perhatian siswa. Selain itu, sekolah belum memiliki guru khusus bahasa Inggris, sehingga penyampaian materi masih terbatas pada pengenalan kosakata secara sederhana melalui latihan tertulis tanpa dukungan media audio visual. Kondisi tersebut menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami pelafalan, makna, serta penggunaan kosakata bahasa Inggris secara tepat. Kurangnya variasi media pembelajaran juga berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga penguasaan kosakata belum berkembang secara optimal. Hal ini menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual untuk membantu meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Inggris pada siswa kelas III sekolah dasar.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya peluang untuk mengintegrasikan Pemanfaatan media audio visual sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih sesuai dengan karakteristik siswa kelas III. media audio visual yang terstruktur diharapkan dapat membantu siswa meningkatkan kosakata Bahasa Inggris yang dipelajari.

⁹ 30 Januari 2026.

Dalam penelitian ini, media audio visual yang digunakan adalah video animasi edukasi CoComelon. Media ini dipilih karena menyajikan kosakata Bahasa Inggris sederhana melalui animasi, suara, dan pengulangan yang dapat disesuaikan dengan materi kosakata dasar pada Kurikulum Fase B/Kelas III sekolah dasar. Video yang digunakan akan dipilih secara selektif agar relevan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan pada Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) 14 Talang Ulu Curup Timur Kabupaten Rejang Lebong untuk menguji pengaruh pemanfaatan media pembelajaran audio visual terhadap peningkatan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas III, dengan menggunakan video animasi edukasi CoComelon sebagai media pembelajaran

B. IDENTIFIKASI MASALAH

1. Penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas III sekolah dasar masih tergolong rendah, terutama dalam memahami makna kosakata dan menggunakannya dalam konteks sederhana.
2. Siswa mengalami kesulitan dalam melafalkan kosakata Bahasa Inggris dengan tepat karena perbedaan sistem bunyi antara Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia serta keterbatasan paparan model pelafalan yang benar.
3. Pembelajaran kosakata Bahasa Inggris belum sepenuhnya disesuaikan dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa kelas III sekolah

dasar yang masih berada pada tahap berpikir konkret dan membutuhkan bantuan visual.

4. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris masih terbatas dan belum mengoptimalkan integrasi unsur visual dan audio secara bersamaan.
5. Keterbatasan media pembelajaran yang menarik secara visual dan audio berpotensi menurunkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam mempelajari kosakata Bahasa Inggris. Media pembelajaran audio visual memiliki potensi untuk membantu siswa memahami dan mengingat kosakata Bahasa Inggris melalui kombinasi unsur visual dan audio.
6. Belum diketahui secara empiris pengaruh pemanfaatan media pembelajaran audio visual terhadap peningkatan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) 14 Talang Ulu Curup Timur Kabupaten Rejang Lebong.

C. BATASAN MASALAH

1. Fokus Penelitian: Penelitian ini akan fokus dalam mengukur Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris siswa SD.
2. Media Pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah video edukasi animasi Cocomelon.
3. Subjek Penelitian siswa sekolah dasar kelas 3 usia 8-10 fase B
4. Lingkup Sekolah yaitu Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) 14 Talang Ulu Curup Timur

5. Desain Penelitian ini tidak membandingkan dengan kelompok control hanya focus pada kelas yang di berperlakuan dengan design pre test dan post test.

D. RUMUSAN MASALAH

1. Apakah terdapat Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris pada kelas 3 SD Sebelum dan Setelah menggunakan media video edukasi animasi Cocomelon ?
2. Apakah terdapat Pengaruh pemanfaatan Cocomelon terhadap peningkatan Kosakata Bahasa Inggris siswa kelas 3 SD ?

E. TUJUAN

1. Untuk Mengukur Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris pada kelas 3 SD dengan media video edukasi animasi Cocomelon
2. Untuk Mengukur Pengaruh pemanfaatan Ccomelon pada peningkatan Kosakata Bahasa Inggris siswa kelas 3 SD

F. MANFAAT

1. Secara Teoritis
 - a. Penelitian ini di harapkan dapat memberikan kontribusi pda perkembangan teori teori terhadap perolehan bahasa asing pada anak sekolah dasar .
 - b. Penelitian ini dapat memperkaya temuan mengenai konsep teori audio visual dalam pemebelajaran bahasa dan dimana teori audio visual sebagai teori yang mendukung untuk urgensi dari

penguasaan Bahasa asing .Serta mendukung penggunaan teknologi digital dalam penerapan pembelajaran sehingga dapat menguatkan video edukasi lainnya yang bisa di gunakan .

2. Secara Praktis

Secara Praktis penelitian ini menawarkan beberapa manfaat :

- a. Bagi Guru : Penelitian ini dapat menjadi panduan praktis guru bahasa inggris Dalam memilih dan memanfaatkan media pembelajaran yang efektif,dan mudah di akses.guru akan mendapatkan wawasan tentang bagaimana mengintegrasikan video edukasi animasi Cocomelon Untuk membuat pembelajaran kosakata lebih menarik dan bermakna bagi siswa.
- b. Bagi siswa : Melalui pemanfaatan media yang menarik dan sesuai usia ,siswa diharapkan dapat merasakan pengalaman belajar bahasa inggris yang lebih menyenangkan ,mengurangi hambatan awal ,dan termotifasi untuk aktif dalam proses pemerolehan kosakata bahasa inggris mereka di masa depan
- c. Bagi sekolah : Hasil penelitian ini dapat menjadi rekomendasi bagi pihak,untuk mengoptimalkan penggunaan sumber daya digital yang tersedia secara gratis.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Vidio Youtube Animasi CoComelon

a. Definisi Vidio Youtube Animasi CoComelon

CoComelon merupakan kanal YouTube edukasi global yang diproduksi oleh Moonbug Entertainment, yang secara khusus merancang konten audiovisual untuk menstimulasi perkembangan kognitif dan literasi anak usia dini melalui lagu-lagu anak (*nursery rhymes*).¹⁰ secara teoretis, efektivitas media ini didasarkan pada *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikembangkan oleh Richard Mayer, di mana informasi disampaikan melalui dua saluran utama, yakni visual dan auditori, untuk memaksimalkan penyerapan materi oleh anak.¹¹ Berdasarkan hasil observasi peneliti terhadap konten digital tersebut, CoComelon secara konsisten menggunakan teknik repetisi lirik yang dipadukan dengan animasi warna primer yang kontras, yang berfungsi untuk memperkuat daya ingat anak terhadap kosakata baru dalam lingkungan belajar yang menyenangkan.¹²

Secara teoritis, efektivitas video animasi sebagai media pembelajaran didukung oleh teori pembelajaran multimedia dari

¹⁰ Moonbug Entertainment, "CoComelon," diakses 23 April 2026, <https://www.moonbug.com/shows/cocomelon>.

¹¹ Richard E. Mayer, *Multimedia Learning*, 3rd ed. (Cambridge: Cambridge University Press, 2020), 102.

¹² Hasil Observasi Peneliti, "Analisis Unsur Audiovisual dan Repetisi pada Kanal YouTube CoComelon," (Dokumen Observasi, April 2026).

Richard E. Mayer. Mayer menjelaskan bahwa individu belajar lebih baik melalui kombinasi kata dan gambar dibandingkan hanya melalui teks saja, karena melibatkan dua saluran kognitif, yaitu visual dan auditori.¹³ Hal ini menunjukkan bahwa video animasi seperti CoComelon mampu meningkatkan pemahaman anak karena menyajikan informasi secara simultan melalui suara, gambar, dan gerakan, sehingga memperkuat proses encoding informasi dalam memori anak.

Selain itu, perspektif komunikasi multimodal dari Gunther Kress menegaskan bahwa media digital modern, termasuk video animasi, merupakan bentuk komunikasi yang menggabungkan berbagai mode seperti teks, visual, dan audio untuk membangun makna.¹⁴ Dalam konteks ini, CoComelon tidak hanya menyampaikan pesan melalui lirik lagu, tetapi juga melalui ekspresi karakter, warna, serta gerakan yang memperkuat pemahaman anak terhadap pesan yang disampaikan. Pendekatan multimodal ini sangat relevan bagi anak usia dini yang masih dalam tahap perkembangan bahasa dan kognitif.

Moonbug Entertainment sebagai pengembang CoComelon menyatakan bahwa konten ini dirancang khusus sebagai animasi edukatif berbasis lagu anak yang berfokus pada pengembangan

¹³ Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.).

¹⁴ Kress, G. (2010). *Multimodality: A Social Semiotic Approach to Contemporary Communication*. Routledge.

bahasa, pengenalan rutinitas, serta pemahaman konsep dasar melalui pengulangan (repetition) dan visual yang sederhana.¹⁵ Pengulangan dalam lagu dan adegan membantu anak mengingat kosakata dan pola perilaku, sementara visual yang konsisten mempermudah anak dalam mengenali situasi dan makna. Penelitian yang dilakukan Ismail dan Mubin terbaru juga menunjukkan bahwa video edukatif berbasis YouTube dapat berkontribusi terhadap perkembangan kognitif dan bahasa anak melalui stimulasi audiovisual yang terstruktur.¹⁶

Dengan demikian, sebagai peneliti dapat disimpulkan bahwa video YouTube animasi CoComelon adalah media pembelajaran digital berbasis audiovisual yang dirancang secara multimodal dengan mengintegrasikan unsur gambar, suara, dan teks, serta menerapkan prinsip pengulangan untuk mendukung perkembangan bahasa dan pemahaman konsep dasar anak secara efektif dan menyenangkan.

b. Ciri-Ciri dan Karakteristik video youtube Cocomelon

1. Karakteristik Audio-Visual (Multisensori)

CoComelon merupakan media pembelajaran berbasis audiovisual yang mengintegrasikan unsur visual dan auditori

¹⁵ Moonbug Entertainment. (2020). *CoComelon: Educational Content Overview*. <https://www.moonbug.com>

¹⁶ Ismail, N. S. C., & Mubin, M. A. A. (2025). *Assessing the Impact of YouTube Educational Videos on Early Childhood Learning*. *Journal of Management&Science*.

secara simultan. Secara visual, CoComelon menampilkan animasi tiga dimensi dengan warna cerah, kontras tinggi, serta gerakan dinamis yang mampu menarik perhatian anak dan mempertahankan fokus belajar. Penyajian visual yang terarah pada objek utama juga membantu anak dalam memahami informasi secara lebih jelas.

Dari sisi auditori, CoComelon menggunakan musik, ritme, dan intonasi sederhana yang disusun secara berulang sehingga mudah diproses oleh anak. Menurut Anggraini, Apriliani, dan Supeni, media audiovisual seperti CoComelon efektif dalam memperkenalkan kosakata karena menggabungkan unsur suara dan gambar secara bersamaan¹⁷. Hal ini diperkuat oleh Mardiani dan Pratiwi yang menyatakan bahwa format audiovisual YouTube mampu meningkatkan keterlibatan dan pemrosesan bahasa anak¹⁸. Namun demikian, stimulasi audiovisual yang terlalu intens dapat meningkatkan beban kognitif, sehingga penggunaannya perlu disertai dengan strategi pembelajaran yang terarah.

2. Struktur Linguistik yang Repetitif

Karakteristik utama CoComelon terletak pada

¹⁷ Anggraini, P.P., Apriliani, N.A., & Supeni, I. (2022). *The Use of the Cocomelon YouTube Channel as a Medium for Introducing Children's English Vocabulary*.

¹⁸ Mardiani, R., & Pratiwi, I.A. (2024). *Parental Roles in Facilitating Preschoolers' English Vocabulary Development Through Kids' YouTube Channels*.

penggunaan lagu anak dengan tingkat repetisi yang tinggi, baik pada kata, frasa, maupun struktur kalimat. Repetisi ini berfungsi sebagai mekanisme penguatan memori dalam proses pemerolehan bahasa. Menurut Untong, pengulangan dalam video CoComelon membantu anak dalam mengingat dan memahami kosakata baru melalui paparan yang konsisten¹⁹. Selain itu, Novarita dan Gumelar menjelaskan bahwa lirik yang berulang dan ritmis memudahkan anak dalam meniru pelafalan dan menyerap struktur bahasa²⁰.

Babilonia, Ibo, dan Laxarno juga menegaskan bahwa kombinasi antara repetisi dan unsur audiovisual dapat meningkatkan pemerolehan bahasa kedua karena memperkuat hubungan antara bunyi dan makna²¹. Namun, pembelajaran berbasis repetisi tetap perlu diimbangi dengan aktivitas aktif agar tidak hanya menghasilkan hafalan mekanis.

3. Narasi Kontekstual dan Pemodelan Perilaku

Konten CoComelon umumnya berfokus pada aktivitas sehari-hari seperti interaksi keluarga, bermain, dan kegiatan

¹⁹ Untong, L. (2025). *Cocomelon Videos: Its Effects on English Language Learning*.

²⁰ Novarita, P., & Gumelar, W.S. (2025). *The Influence of English YouTube Videos on Language Development*.

²¹ Babilonia, A.B., Ibo, R.C.R., & Laxarno, C.C. (2023). *Direct and Indirect Effects of YouTube Children Songs on L2 Acquisition*.

belajar. Hal ini menjadikan kosakata yang disajikan bersifat kontekstual dan dekat dengan pengalaman anak. Menurut Nurmahdania dan Annisah, penggunaan kosakata sehari-hari dalam CoComelon membantu siswa memahami makna kata karena berkaitan langsung dengan kehidupan mereka²². Surahman, Andriyanti, dan Widodo juga menyatakan bahwa video berbasis cerita sederhana dapat meningkatkan minat belajar serta penguasaan kosakata secara signifikan²³.

Meskipun CoComelon dirancang untuk anak usia dini, penggunaannya pada siswa kelas III SD tetap relevan secara pedagogis. Hal ini berkaitan dengan tahap perkembangan kognitif anak yang masih membutuhkan visualisasi konkret dalam memahami konsep.

Menurut Hoar, Maru, Wodo, dan Plain, media audiovisual seperti YouTube memberikan pengalaman belajar yang kaya karena melibatkan berbagai indera dalam proses pembelajaran bahasa. Selain itu bahwa video anak seperti CoComelon menggunakan struktur bahasa sederhana dan repetitif yang sesuai untuk tahap awal pembelajaran

²² Nurmahdania, N., & Annisah, A. (2025). *The Influence of the CoComelon Songs in Vocabulary Mastery*.

²³ Surahman, D., Andriyanti, E., & Widodo, P. (2025). *Early Childhood Vocabulary Acquisition through YouTube Songs*.

kosakata²⁴Karakteristik CoComelon yang menampilkan visual konkret, konteks kehidupan sehari-hari, serta pengulangan bahasa menjadikannya sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Namun, penggunaannya perlu dipadukan dengan aktivitas pembelajaran aktif agar hasil belajar lebih optimal.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa CoComelon memiliki beberapa karakteristik utama yang mendukung pembelajaran bahasa anak, yaitu sifat audiovisual yang multisensori, struktur linguistik yang repetitif, serta penyajian narasi yang kontekstual. Ketiga karakteristik ini saling melengkapi dalam membantu proses pemerolehan kosakata melalui kombinasi antara visual, suara, dan pengalaman yang dekat dengan kehidupan anak

c. Jenis-jenis Vidio Animasi

Video animasi CoComelon dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis berdasarkan fungsi, tujuan pembelajaran, dan isi kontennya. Pengelompokan ini penting untuk memahami bagaimana setiap jenis video memberikan kontribusi yang berbeda dalam proses pembelajaran anak. Menurut Hoar, Maru, Wodo, dan Plain, konten YouTube anak seperti CoComelon terdiri dari

^{24 24} Hoar, A., F. K. Maru, D. D. K. M. Wodo, and P. Plain, "The Influence of YouTube on First Language Acquisition," *Edunipa Journal* (2025)

berbagai bentuk seperti lagu anak, lagu fonik, serta konten edukatif yang berfokus pada pemerolehan bahasa anak.²⁵

1. Video Lagu Anak (Nursery Rhymes)

Jenis video ini merupakan bentuk paling umum dalam CoComelon. Video berisi lagu-lagu anak dengan melodi sederhana dan repetisi tinggi. Lagu-lagu ini dirancang untuk membantu anak dalam mengingat kosakata serta melatih kemampuan bahasa melalui pengulangan. Menurut Novarita dan Gumelar, lagu anak dengan struktur repetitif dan ritmis dapat meningkatkan daya ingat serta kemampuan pengucapan anak dalam pembelajaran bahasa²⁶.

2. Video Edukasi (Educational Songs)

Video edukasi dalam CoComelon berfokus pada pengenalan konsep dasar seperti angka, warna, huruf, dan bentuk. Jenis ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui pendekatan audiovisual. Menurut Anggraini, Apriliani, dan Supeni, video CoComelon dapat digunakan sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Inggris karena menyajikan materi secara sederhana dan mudah dipahami oleh anak²⁷.

²⁵ Hoar, A., F. K. Maru, D. D. K. M. Wodo, and P. Plain, "The Influence of YouTube on First Language Acquisition," *Edunipa Journal* (2025)

²⁶ Novarita, P., and W. S. Gumelar, "The Influence of English YouTube Videos on Language Development," *IDEAS Journal* (2025)

²⁷ Anggraini, P. P., N. A. Apriliani, and I. Supeni, "The Use of the Cocomelon YouTube Channel as a Medium for Introducing Children's English Vocabulary,

3. Video Cerita Sehari-hari (Daily Life Stories)

Jenis video ini menampilkan aktivitas sehari-hari seperti interaksi keluarga, kegiatan di sekolah, dan bermain bersama teman. Konten ini memberikan konteks nyata yang membantu anak memahami penggunaan bahasa dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Krásová, video berbasis cerita sederhana dalam konten anak membantu meningkatkan pemahaman narasi serta keterlibatan anak dalam proses belajar²⁸.

4. Video Pembelajaran Fonik (Phonics Songs)

Video ini berfokus pada pengenalan bunyi huruf dan pelafalan kata. Biasanya dikemas dalam bentuk lagu sehingga anak dapat belajar fonik dengan cara yang menyenangkan. Menurut Babilonia, Ibo, dan Laxarno, kombinasi antara musik dan visual dalam lagu anak dapat meningkatkan pemerolehan bahasa kedua, khususnya dalam aspek pelafalan²⁹.

5. Video Kebiasaan dan Karakter (Behavioral Songs)

Jenis video ini mengajarkan nilai-nilai kehidupan dan kebiasaan baik seperti mencuci tangan, berbagi, dan menjaga kebersihan. Konten ini tidak hanya berfungsi sebagai media bahasa tetapi juga sebagai sarana pembentukan karakter. Menurut Ulfa,

²⁸ Krásová, E., "Do Stories Matter? Narrativity in YouTube Videos Targeted at Pre-schoolers," *ADAM Arts Journal* (2022)

²⁹ Babilonia, A. B., R. C. R. Ibo, and C. C. Laxarno, "Direct and Indirect Effects of YouTube Children Songs on L2 Acquisition," *ELT Journal* (2023)

media audiovisual seperti video anak dapat digunakan untuk menstimulasi perkembangan bahasa sekaligus membentuk perilaku sosial anak sejak dini³⁰

Berdasarkan uraian mengenai jenis-jenis video animasi CoComelon, dapat disimpulkan bahwa konten CoComelon tidak bersifat tunggal, melainkan terdiri dari berbagai jenis yang memiliki fungsi dan tujuan pembelajaran yang berbeda. Secara umum, video CoComelon dapat diklasifikasikan ke dalam bentuk lagu anak (nursery rhymes), lagu edukasi, cerita kehidupan sehari-hari, pembelajaran fonik, serta lagu yang berfokus pada pembentukan kebiasaan dan karakter. Berdasarkan jenis jenis video tersebut peneliti menggunakan jenis video daily life stories.

d. Langkah-langkah

Penggunaan video CoComelon dalam pembelajaran perlu dilakukan secara sistematis agar dapat memberikan hasil yang optimal. Dalam konteks pembelajaran bahasa, penggunaan media video umumnya mengikuti tahapan kegiatan pembelajaran yang terdiri dari kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Menurut Watkins dan Wilkins, penggunaan video YouTube dalam pembelajaran bahasa perlu dirancang melalui tahapan sebelum menonton, saat menonton, dan setelah menonton agar siswa dapat

³⁰ Ulfa, K., "Using Media to Stimulate Babies' Language Development," *Methoda Journal* (2024),

memahami materi secara lebih efektif³¹.

1. Kegiatan Pendahuluan (*Pre-Activity*)

Pada tahap ini, guru mempersiapkan siswa sebelum menonton video. Kegiatan yang dilakukan meliputi membuka pembelajaran, menyampaikan tujuan pembelajaran, serta mengaitkan materi dengan pengalaman siswa. Guru juga dapat memperkenalkan kosakata awal yang akan muncul dalam video. Tahap ini bertujuan untuk mengaktifkan pengetahuan awal siswa sehingga mereka lebih siap dalam menerima informasi baru dari video yang akan ditampilkan.

2. Kegiatan Inti (*While-Activity*)

Pada tahap inti, guru memutar video CoComelon sebagai media pembelajaran. Siswa diminta untuk menyimak isi video dengan fokus pada kosakata, pengucapan, dan makna yang ditampilkan. Guru dapat melakukan beberapa strategi seperti menghentikan video pada bagian tertentu, mengulang bagian penting, serta meminta siswa menirukan kata atau kalimat yang terdapat dalam video. Menurut Alwehaibi, penggunaan video dalam pembelajaran bahasa dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta membantu pemahaman materi melalui kombinasi visual dan auditori. Tahap ini merupakan inti dari proses pembelajaran karena

³¹ Watkins, J., & Wilkins, M. (*Using YouTube in the EFL Classroom. Language Education in Asia*, 2011).2(1), 113–119.

siswa secara langsung menerima input bahasa melalui media audiovisual.

3. Kegiatan Penutup (*Post-Activity*)

Pada tahap penutup, guru melakukan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari. Kegiatan yang dilakukan dapat berupa tanya jawab, latihan menyebutkan kosakata, atau praktik sederhana menggunakan bahasa yang telah dipelajari.

Selain itu, guru juga memberikan kesimpulan dan evaluasi terhadap pembelajaran. Tahap ini bertujuan untuk memastikan bahwa siswa tidak hanya mengingat, tetapi juga memahami dan mampu menggunakan kosakata dalam konteks sederhana.

Berdasarkan uraian tersebut, langkah-langkah penggunaan video CoComelon dalam pembelajaran terdiri dari tiga tahap utama, yaitu pendahuluan, inti, dan penutup. Ketiga tahap ini saling berkaitan dalam membantu siswa memahami kosakata secara bertahap, mulai dari pengenalan, pemahaman, hingga praktik penggunaan bahasa. Dengan penerapan langkah-langkah yang sistematis, penggunaan CoComelon dapat menjadi lebih efektif sebagai media pembelajaran bahasa.

e. Indikator Video Youtube Animasi Cocomelon

Indikator video YouTube animasi CoComelon dalam penelitian ini disusun berdasarkan landasan teori pembelajaran yang relevan, yaitu Teori Dual Coding, Cognitive Theory of

Multimedia Learning,. Ketiga teori tersebut digunakan untuk mengidentifikasi karakteristik video yang mendukung efektivitas pembelajaran bahasa, khususnya dalam penguasaan kosakata siswa.

1. Indikator Berdasarkan Teori Dual Coding

Teori Dual Coding menjelaskan bahwa informasi akan lebih mudah dipahami dan diingat apabila disajikan melalui dua saluran sekaligus, yaitu visual dan verbal. Menurut Wong dan Samudra, pembelajaran kosakata melalui media audiovisual dapat meningkatkan pemahaman karena adanya keterkaitan antara representasi gambar dan bahasa³².

Berdasarkan teori tersebut, indikator video CoComelon meliputi:
Kesesuaian antara unsur visual dan verbal dalam penyampaian materi.

- a) Kejelasan animasi dalam merepresentasikan makna kata
- b) Sinkronisasi antara suara (audio) dan tampilan visual
- c) Kemampuan video dalam membantu daya ingat kosakata siswa

2. Indikator Berdasarkan Cognitive Theory of Multimedia Learning

Cognitive Theory of Multimedia Learning menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi disajikan

³² Wong, Kam Ming, dan Putri G. Samudra. "L2 Vocabulary Learning from Educational Media: Extending Dual-Coding Theory to Dual-Language Learners." *Computer Assisted Language Learning* (2021)

secara terstruktur melalui kombinasi teks, audio, dan visual, dengan tetap memperhatikan kapasitas kognitif siswa. Menurut Tohamba, penggunaan media video berbasis YouTube dapat mendukung pembelajaran kosakata apabila disajikan secara sederhana dan terorganisir³³.

Berdasarkan teori tersebut, indikator video CoComelon meliputi:

- a) Penyajian materi yang sederhana dan sistematis
- b) Kejelasan audio (lagu, musik, dan pelafalan)
- c) Tampilan visual yang menarik namun tidak berlebihan
- d) Adanya pengulangan (repetition) untuk memperkuat pemahaman

Berdasarkan ketiga landasan teori tersebut, indikator video YouTube animasi CoComelon mencakup dua aspek utama, yaitu aspek audiovisual, dan aspek desain pembelajaran multimedia,. Ketiga aspek ini saling melengkapi dalam menilai kualitas dan efektivitas video sebagai media pembelajaran.

Dengan demikian, video CoComelon dapat dikatakan berpengaruh apabila mampu menyajikan informasi secara visual dan verbal secara seimbang, disusun secara sistematis sesuai dengan kapasitas kognitif siswa, serta mengandung unsur interaksi sosial yang mendukung pembelajaran bahasa secara kontekstual.

³³ C. P. P. Tohamba, "The Use of YouTube in Improving English Vocabulary Mastery in Early Childhood: A Systematic Literature Review," *Journal of Instructional and Development Research* (2025): 3–6,

2. Kosakata Bahasa Inggris kelas 3 SD

a. Definisi Kosakata Bahasa Inggris

Kosakata (vocabulary) merupakan komponen fundamental dalam pembelajaran bahasa karena menjadi dasar bagi kemampuan memahami dan menghasilkan bahasa. Dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar, kosakata dipahami sebagai kumpulan kata dasar yang digunakan siswa untuk mengenali makna, menyampaikan ide sederhana, dan merespons lingkungan sekitarnya. Penguasaan kosakata tidak hanya mencakup hafalan kata, tetapi juga pemahaman makna dan kemampuan menggunakan kata tersebut dalam konteks yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak.³⁴

Pada jenjang sekolah dasar, khususnya kelas III, pembelajaran kosakata bahasa Inggris diarahkan pada pengenalan kata-kata konkret yang dekat dengan kehidupan siswa sehari-hari. Hal ini sejalan dengan tahap perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret, sehingga pemahaman bahasa akan lebih efektif jika dikaitkan dengan objek, aktivitas, dan pengalaman nyata.³⁵

Kosakata juga berfungsi sebagai fondasi utama bagi keterampilan berbahasa lainnya, seperti menyimak dan berbicara. Tanpa penguasaan kosakata yang memadai, siswa akan mengalami kesulitan dalam memahami instruksi, menangkap makna pesan, serta

³⁴ Jack C. Richards & Willy A. Renandya, *Methodology in Language Teaching* (Cambridge: Cambridge University Press, 2002),

³⁵ Jean Piaget, *The Psychology of the Child* (New York: Basic Books, 1972),

mengekspresikan diri dalam bahasa Inggris. Oleh karena itu, pembelajaran kosakata pada kelas III SD perlu dirancang secara sistematis dan kontekstual.³⁶

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kosakata merupakan landasan utama dalam pembelajaran bahasa Inggris di kelas III sekolah dasar karena berperan sebagai dasar dalam memahami dan menggunakan bahasa secara sederhana. Pembelajaran kosakata harus disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif siswa yang masih bersifat konkret, sehingga materi yang diberikan perlu kontekstual dan dekat dengan kehidupan sehari-hari. Dengan penguasaan kosakata yang baik, siswa akan lebih mudah mengembangkan keterampilan menyimak dan berbicara secara bertahap dan bermakna.

b. Ciri atau Karakteristik Kosakata Bahasa Inggris Kelas III SD

Kosakata bahasa Inggris yang diajarkan kepada siswa kelas III SD memiliki karakteristik khusus yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar anak. Salah satu ciri utama kosakata pada jenjang ini adalah bersifat konkret, yaitu kata-kata yang merujuk pada benda, aktivitas, atau keadaan yang dapat diamati secara langsung oleh siswa. Kosakata konkret lebih mudah dipahami karena dapat

³⁶ Miratul Hayati et al., "Pemanfaatan YouTube Channel Cocomelon sebagai Media Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak," *Al Hikmah* 5, no. 1 (2021),

dihubungkan dengan visual atau pengalaman nyata.³⁷

Selain itu, kosakata untuk siswa kelas III SD umumnya memiliki tingkat kompleksitas rendah, baik dari segi jumlah suku kata maupun struktur pengucapan. Kosakata yang pendek dan sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari dipilih agar siswa tidak mengalami beban kognitif yang berlebihan dalam proses pembelajaran bahasa asing.³⁸

Karakteristik lainnya adalah kosakata diajarkan secara kontekstual dan berulang. Pengulangan dalam berbagai konteks sederhana membantu siswa memperkuat ingatan dan meningkatkan pemahaman makna kata. Oleh karena itu, penggunaan media audiovisual seperti video animasi menjadi sangat relevan karena mampu menyajikan kosakata secara visual, auditori, dan kontekstual secara bersamaan.³⁹

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa kosakata bahasa Inggris untuk siswa kelas III SD memiliki karakteristik yang sederhana, konkret, dan dekat dengan pengalaman sehari-hari siswa. Pemilihan kosakata yang mudah diamati, memiliki tingkat kompleksitas rendah, serta diajarkan secara kontekstual dan berulang sangat penting untuk membantu siswa memahami dan

³⁷ Scott Thornbury, *How to Teach Vocabulary* (Harlow: Pearson Education, 2002), <https://archive.org/details/howtoteachvocab00thor>

³⁸ Cameron Lynne, *Teaching Languages to Young Learners* (Cambridge: Cambridge University Press, 2001)

³⁹ Alexandros Kleftodimos, "Computer-Animated Videos in Education," *Digital* 4, no. 3 (2024),

mengingat kosakata dengan baik. Oleh karena itu, penggunaan media audiovisual seperti video animasi dinilai sesuai dan efektif karena mampu menyajikan kosakata secara visual dan auditori sekaligus.

c. Jenis-Jenis Kosakata Bahasa Inggris Kelas III SD

Kosakata bahasa Inggris pada kelas III SD dapat diklasifikasikan berdasarkan fungsi dan penggunaannya dalam komunikasi sederhana. Jenis kosakata yang paling dominan adalah kosakata benda (nouns), seperti nama hewan, buah-buahan, dan benda di kelas. Kosakata ini menjadi dasar pengenalan bahasa karena mudah divisualisasikan dan dikaitkan dengan lingkungan siswa.⁴⁰

Selain kosakata benda, kosakata kerja (verbs) juga menjadi fokus penting, terutama kata kerja yang berkaitan dengan aktivitas sehari-hari siswa, seperti makan, bermain, dan belajar. Penguasaan kosakata kerja membantu siswa memahami instruksi sederhana dan mengekspresikan aktivitas yang dilakukan. Jenis kosakata lainnya adalah kosakata sifat (adjectives) dan ungkapan sederhana (simple expressions). Kosakata ini berfungsi untuk memperluas kemampuan siswa dalam mendeskripsikan objek dan menyusun kalimat sangat sederhana. Pengelompokan kosakata ini memudahkan guru dalam merancang pembelajaran yang terstruktur dan sesuai dengan tingkat

⁴⁰ Nation, I. S. P., *Learning Vocabulary in Another Language* (Cambridge: Cambridge University Press, 2001),

perkembangan siswa.⁴¹

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa kosakata bahasa Inggris untuk siswa kelas III SD dapat dikelompokkan ke dalam beberapa jenis utama, yaitu kosakata benda, kosakata kerja, kosakata sifat, dan ungkapan sederhana. Jenis-jenis kosakata ini dipilih karena sesuai dengan kebutuhan komunikasi dasar siswa serta mudah dikaitkan dengan aktivitas dan lingkungan sehari-hari mereka. Pengelompokan kosakata berdasarkan fungsi dan penggunaannya membantu guru menyusun pembelajaran yang lebih terarah, sederhana, dan sesuai dengan tahap perkembangan bahasa siswa. Dengan demikian, penguasaan kosakata dasar ini menjadi fondasi penting bagi siswa kelas III SD dalam mengembangkan kemampuan berbahasa Inggris secara bertahap.

d. Langkah-Langkah Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas III SD

a). Kegiatan Pendahuluan (Apersepsi Berbasis Audio-Visual)

Pembelajaran kosakata Bahasa Inggris diawali dengan kegiatan apersepsi untuk membangun kesiapan belajar siswa. Guru mengaitkan kosakata dengan pengalaman nyata siswa melalui media audio-visual, seperti gambar digital, video animasi pendek, atau tayangan benda di sekitar lingkungan sekolah. Media tersebut membantu siswa memahami makna

⁴¹ Jeremy Harmer, *How to Teach English* (Harlow: Pearson Education, 2007), <https://archive.org/details/howtoteachenglis0000harm>

kata secara langsung tanpa harus menerjemahkan ke dalam bahasa ibu. Pada tahap ini, guru juga menyampaikan tujuan pembelajaran secara sederhana agar siswa mengetahui kosakata yang akan dipelajari dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.

b). Pengenalan Kosakata (Comprehensible Input)

Tahap berikutnya adalah pengenalan kosakata baru melalui pemberian *input* yang dapat dipahami oleh siswa. Guru menyajikan kosakata menggunakan video, rekaman audio pengucapan kata, serta visual pendukung seperti gambar atau animasi. Guru mengucapkan kosakata dengan jelas, kemudian siswa menirukan secara bersama-sama dan individu. Penggunaan audio-visual pada tahap ini mendukung teori pemerolehan bahasa yang menekankan pentingnya *comprehensible input* agar siswa memperoleh bahasa secara alami sesuai tingkat perkembangannya.⁴²

c). Pemahaman dan Latihan Terbimbing

Setelah kosakata diperkenalkan, siswa diarahkan pada kegiatan pemahaman dan latihan terbimbing. Guru memberikan aktivitas seperti mencocokkan gambar dengan kata, menunjuk objek sesuai audio yang diperdengarkan, atau menjawab pertanyaan sederhana berdasarkan video. Pada tahap ini, guru

⁴² Sari, D., dan R. Putri. 2020. "Pengaruh Media Audio Visual terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara* 6 (1)

memberikan bimbingan dan umpan balik secara langsung. Aktivitas ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang memandang bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman belajar aktif dan interaksi sosial.⁴³

d). Penggunaan Kosakata dalam Konteks

Pada tahap ini, siswa menggunakan kosakata dalam konteks sederhana melalui aktivitas komunikatif. Guru memanfaatkan media audio-visual seperti video dialog pendek, lagu, atau gambar berseri sebagai model penggunaan bahasa. Siswa kemudian mempraktikkan kosakata dalam kalimat sederhana secara lisan, baik secara berpasangan maupun kelompok. Penggabungan unsur visual dan verbal dalam pembelajaran ini mendukung teori *dual coding* yang menyatakan bahwa informasi akan lebih mudah dipahami dan diingat apabila disajikan melalui saluran visual dan verbal secara bersamaan.⁴⁴

e). Penutup dan Refleksi

Tahap penutup dilakukan dengan meninjau kembali kosakata yang telah dipelajari melalui tayangan gambar atau audio singkat. Guru mengajak siswa melakukan refleksi sederhana mengenai kosakata yang sudah dipahami dan

⁴³ Rahmawati, Y. 2021. "Penggunaan Video Animasi dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5 (3).

⁴⁴ Wahyuni, S., dan N. Suryani. 2019. "Pemanfaatan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar." *Didaktika Dwija Indria* 7 (4).

digunakan. Selanjutnya, guru memberikan penguatan serta tindak lanjut berupa tugas sederhana berbasis media, seperti menyebutkan kosakata dari video yang ditonton di rumah.

Berdasarkan perspektif penulis, pembelajaran kosakata Bahasa Inggris kelas 3 sekolah dasar dalam Kurikulum Merdeka sangat relevan dan efektif apabila dipadukan dengan penggunaan video animasi seperti *Cocomelon*. Video animasi *Cocomelon* menyajikan kosakata dan ungkapan Bahasa Inggris melalui lagu, visual yang menarik, pengulangan kata, serta konteks kehidupan sehari-hari yang dekat dengan dunia anak dan terlebih lagi banyaknya jenis video dengan tema yang berbeda dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran di kelas nantinya. Karakteristik tersebut selaras dengan prinsip pembelajaran Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran bermakna, menyenangkan, dan sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik Fase B.

Selain itu, penggunaan *Cocomelon* mendukung tahapan pembelajaran kosakata yang telah dirancang, mulai dari apersepsi, pengenalan kosakata, latihan terbimbing, hingga penggunaan kosakata dalam konteks sederhana. Dari sudut pandang penulis, kombinasi unsur audio (lagu dan pelafalan) dan visual (animasi dan gerak) dalam *Cocomelon* mampu membantu siswa memahami makna kosakata secara lebih

cepat dan bertahan lama dalam ingatan. Dengan demikian, pemanfaatan video animasi *Cocomelon* tidak hanya mendukung pencapaian tujuan pembelajaran kosakata Bahasa Inggris, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas 3 sekolah dasar dalam Kurikulum Merdeka.

e. Indikator Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Kelas III

SD

Penguasaan kosakata merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran Bahasa Inggris, terutama pada jenjang sekolah dasar. Kosakata menjadi dasar bagi peserta didik untuk memahami dan menggunakan bahasa dalam berbagai konteks sederhana. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu memberikan input bahasa secara bermakna dan mudah dipahami oleh siswa.

Salah satu bentuk input yang efektif adalah penggunaan media audiovisual, seperti lagu anak. Media ini menggabungkan unsur suara dan visual yang dapat membantu peserta didik memahami makna kosakata secara lebih konkret. Melalui kegiatan mendengar dan melihat, peserta didik memperoleh paparan bahasa yang kontekstual sehingga lebih mudah dalam mengaitkan kata dengan situasi nyata. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa

pembelajaran kosakata dapat diperoleh melalui berbagai mode input, seperti mendengar (*listening*) dan melihat (*viewing*), yang mendukung pemahaman makna secara lebih efektif.

Dalam penelitian ini, penguasaan kosakata mengacu pada konsep *knowing a word* yang dikemukakan oleh I. S. P. Nation. Konsep ini menjelaskan bahwa untuk benar-benar menguasai suatu kata, peserta didik tidak hanya perlu mengetahui arti kata tersebut, tetapi juga memahami bentuk serta penggunaannya dalam konteks. Dengan demikian, penguasaan kosakata mencakup tiga aspek utama, yaitu form (bentuk kata), meaning (makna kata), dan use (penggunaan kata).⁴⁵

Aspek meaning berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam memahami makna kosakata berdasarkan konteks yang diperoleh melalui media audiovisual. Dalam hal ini, gambar dan lirik lagu berperan sebagai stimulus yang membantu siswa menghubungkan kata dengan aktivitas yang nyata.

Selanjutnya, aspek form berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam mengenali dan membentuk kosakata secara tertulis. Paparan dari media audiovisual membantu siswa mengenali bentuk kata, yang kemudian diperkuat melalui latihan seperti melengkapi huruf yang hilang dan menyusun huruf menjadi kata yang benar.

⁴⁵ I. S. P. Nation, *Learning Vocabulary in Another Language* (Cambridge: Cambridge University Press, 2001), 27

Adapun aspek use berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menggunakan kosakata dalam konteks kalimat sederhana. Kemampuan ini menunjukkan bahwa peserta didik tidak hanya memahami arti kata, tetapi juga mampu menerapkannya sesuai dengan situasi yang relevan dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian, penggunaan media audiovisual berupa lagu anak dapat mendukung penguasaan kosakata secara terpadu melalui pengembangan aspek form, meaning, dan use. Indikator Penguasaan Kosakata (Berdasarkan Nation)

Berdasarkan uraian teori di atas, indikator penguasaan kosakata dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

a. Aspek Meaning (Makna)

Peserta didik mampu memahami makna kosakata Bahasa Inggris berdasarkan konteks visual dan audio yang disajikan melalui media lagu.

b. Aspek Form (Bentuk Kata)

Peserta didik mampu mengenali dan menyusun bentuk kosakata Bahasa Inggris secara tepat setelah memperoleh paparan dari media audiovisual.

c. Aspek Use (Penggunaan Kata)

Peserta didik mampu menggunakan kosakata Bahasa

Inggris dalam kalimat sederhana sesuai dengan konteks kegiatan sehari-hari

Table 2 1 Indikator Kosakata bahasa Inggris

No	Aspek (Nation)	Indikator Pencapaian	Bentuk Kegiatan/Soal
1	Meaning (Makna)	Peserta didik mampu mengidentifikasi makna kosakata (kata kerja/benda) berdasarkan konteks visual dan audio dari video.	Memilih gambar yang sesuai dengan kosakata yang didengar atau dibaca (<i>Picture Matching</i>).
2	Form (Bentuk)	Peserta didik mampu mengenali ejaan (<i>spelling</i>) dan menyusun huruf menjadi kata yang bermakna secara tepat.	Menyusun huruf acak (<i>Word Scramble</i>) atau melengkapi huruf yang hilang (<i>Fill in the letters</i>).
3	Use (Penggunaan)	Peserta didik mampu menerapkan kosakata dalam konteks kalimat sederhana sesuai dengan situasi sehari-hari di sekolah.	Melengkapi kalimat rumpang (<i>Cloze Test</i>) dengan pilihan kata kerja/benda yang tepat.

Ketiga indikator tersebut diukur melalui tes tertulis berupa pilihan ganda, yang disesuaikan dengan kurikulum pembelajaran bahasa inggris di kelas 3 sd terutama materi

aktifitas di sekolah yang akan di fokuskan pada kosakata aktifitas yang terdapat di video Cocomelon diantaranya Vidio Cocomelon dengan judul *back to school* dan *I Love Sains* ,kedua Video ini di pilih karena memuat kosakata aktifitas disekolah sehingga sesuai dengan materi pembelajaran kelas 3 sd . Dengan demikian, peneliti menyimpulkan bahwa ketiga indikator tersebut telah representatif untuk mengukur peningkatan *vocabulary* siswa kelas III SD dalam konteks pembelajaran berbasis media video animasi

B. Penelitian Relevan

1. Penelitian oleh Fitri dan Ma'rifah

Judul: *The Use of Subtitled Video Animation to Improve Students' Vocabulary*

- a. Penelitian ini meneliti penggunaan video animasi bersubtitel dalam meningkatkan kosaka Mengidentifikasi arti kosakata bahasa Inggris yang berkaitan dengan tema video CoComelon (misalnya: animals, colors, body parts, daily activities).
- b. Memilih gambar yang sesuai dengan kosakata yang diberikan.
- c. Menentukan arti kata berdasarkan konteks kalimat sederhana.

Fokus penelitian adalah melihat peningkatan penguasaan kosakata siswa setelah pembelajaran menggunakan video animasi yang dilengkapi teks (subtitle). Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan membandingkan hasil belajar siswa

sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video animasi bersubtitel dapat meningkatkan kosakata siswa secara signifikan, khususnya dalam memahami makna kata dan penggunaan kosakata dalam konteks kalimat.⁴⁶

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah sama-sama meneliti penggunaan video animasi dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris di sekolah dasar serta menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengukur peningkatan kosakata siswa. Perbedaan dengan penelitian peneliti: Perbedaannya

terletak pada jenis media dan fokus penelitian. Fitri dan Ma'rifah menggunakan video animasi bersubtitel, sedangkan peneliti menggunakan video animasi edukatif CoComelon tanpa fokus subtitle, serta secara khusus meneliti siswa kelas III SD (Fase B) dengan desain one group pretest–posttest.

2. Penelitian oleh Yetti dkk.

Judul: *The Effectiveness of English Animated Videos in Enhancing the Vocabulary*

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas video animasi bahasa Inggris dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa sekolah dasar. Penelitian dilakukan dalam konteks pembelajaran EFL dengan menggunakan video animasi sebagai

⁴⁶ D. Fitri and U. Ma'rifah, "The Use of Subtitled Video Animation to Improve Students' Vocabulary," *English Education Journal* 12, no. 2 (2022)

media utama pembelajaran kosakata.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video animasi bahasa Inggris dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa secara signifikan dan membuat siswa lebih tertarik serta aktif dalam proses pembelajaran.⁴⁷

Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah sama-sama menggunakan video animasi sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Inggris dan bertujuan meningkatkan hasil belajar kosakata siswa sekolah dasar. Perbedaan dengan penelitian peneliti Perbedaannya terletak pada media spesifik dan subjek penelitian. Yetti dkk. menggunakan video animasi bahasa Inggris secara umum, sedangkan peneliti menggunakan video animasi edukatif CoComelon yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas III SD (Fase B).

3. Penelitian oleh Muftah

Judul: *Implementing Animated Videos to Enhance Vocabulary Comprehension among Early Childhood EFL Learners*

Penelitian ini meneliti penerapan video animasi untuk meningkatkan pemahaman kosakata pada peserta didik EFL usia dini. Fokus penelitian adalah pada peningkatan pemahaman kosakata melalui visualisasi dan konteks yang diberikan dalam video animasi.

⁴⁷ D. Yetti et al., "The Effectiveness of English Animated Videos in Enhancing the Vocabulary," *Journal of English Language and Education* 9, no. 1 (2024),

Hasil penelitian menunjukkan bahwa video animasi memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman kosakata, karena membantu siswa mengaitkan kata dengan gambar dan situasi nyata.⁴⁸

Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah sama-sama menggunakan media video animasi dan bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik. Perbedaannya terletak pada jenjang dan konteks pembelajaran. Muftah meneliti peserta didik usia dini EFL, sedangkan peneliti meneliti siswa kelas III SD (Fase B) serta menggunakan video animasi edukatif CoComelon yang lebih sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Berdasarkan uraian penelitian relevan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa. Persamaan seluruh penelitian relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran dan tujuan untuk meningkatkan kosakata siswa sekolah dasar. Adapun perbedaannya terletak pada jenis media, subjek penelitian, dan desain penelitian. Penelitian yang dilakukan peneliti memiliki Perbedaan karena menggunakan video animasi edukatif CoComelon, diterapkan pada siswa kelas III SD (Fase B), serta menggunakan desain

⁴⁸ M. Muftah, "Implementing Animated Videos to Enhance Vocabulary Comprehension among Early Childhood EFL Learners," *MEXTESOL Journal* 47, no. 2 (2023), <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1420733.pdf>

one group pretest–posttest, sehingga memiliki kebaruan dan kontribusi dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris di sekolah dasar.

C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran Bahasa Inggris pada jenjang sekolah dasar, khususnya di Kelas III (Fase B), memegang peranan krusial sebagai fondasi awal penguasaan keterampilan berbahasa reseptif dan produktif. Unsur utama yang mendasari keberhasilan komunikasi ini adalah penguasaan kosakata (vocabulary). Namun, kondisi empiris di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan yang signifikan. Proses pembelajaran *teacher center* yang berbasis berpusat pada teks hitam-putih dari Lembar Kerja Siswa (LKS) serta keterbatasan prasarana multimedia menyebabkan siswa kesulitan memahami makna kata secara kontekstual, membedakan ejaan, serta melafalkan kosakata dengan benar (pronunciation). Jika kondisi awal yang bermasalah ini dibiarkan tanpa adanya pembaruan media, maka minat belajar dan penguasaan kosakata siswa akan tetap berada di bawah standar capaian yang diharapkan.

Untuk mengatasinya diperlukan sebuah pembaruan media ajar berbasis audiovisual yang selaras dengan karakteristik kognitif anak usia sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret. Media yang dipilih dalam penelitian ini adalah video animasi edukasi melalui saluran YouTube CoComelon. Landasan teoretis yang mengukuhkan efektivitas media ini bersandar pada Cognitive Theory of Multimedia

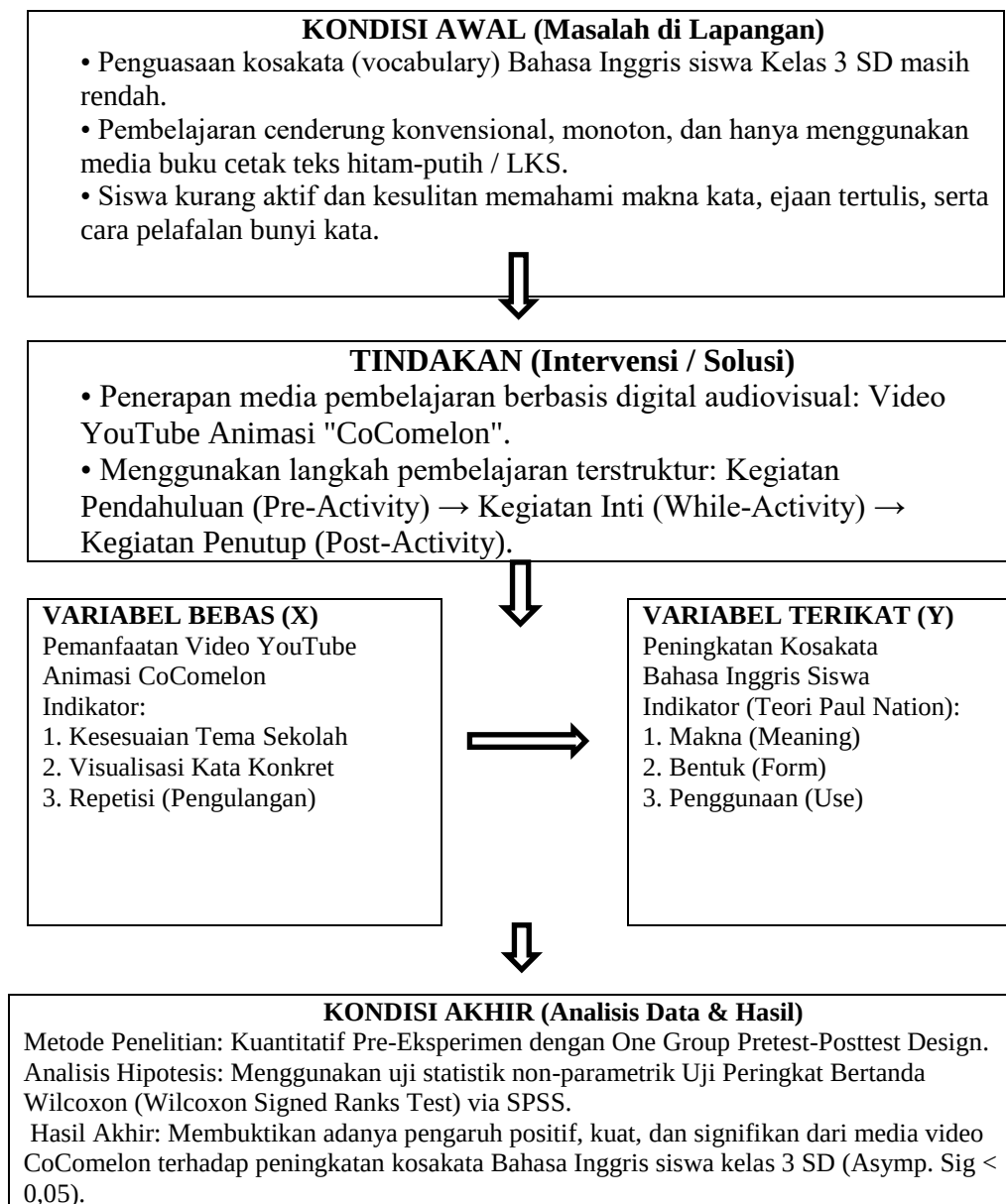
Learning dari Richard Mayer dan Dual Coding Theory dari Allan Paivio. Melalui kombinasi stimulus visual berupa karakter animasi konkret dan stimulus auditori lewat lagu-lagu berirama (rhymes), informasi kebahasaan yang diserap oleh anak akan diproses melalui dua saluran terpisah namun saling memperkuat. Hal ini mempermudah proses pemindahan input linguistik dari memori jangka pendek siswa menuju memori jangka panjang (long-term memory). Implementasi penggunaan video ini di dalam kelas dilakukan secara sistematis melalui tiga tahapan terstruktur, yaitu Kegiatan Pendahuluan (Pre-Activity), Kegiatan Inti (While-Activity), dan Kegiatan Penutup (Post-Activity).

Melalui intervensi tindakan tersebut, hubungan kausalitas antara Variabel Bebas (X) dan Variabel Terikat (Y) dapat terukur dengan jelas. Variabel Bebas (X) berupa pemanfaatan video CoComelon difokuskan pada indikator kesesuaian tema (aktivitas sekolah), visualisasi kata konkret, dan adanya aspek repetisi (pengulangan) lirik. Fokus intervensi ini ditujukan untuk memicu peningkatan Variabel Terikat (Y), yaitu penguasaan kosakata siswa, yang diukur secara komprehensif menggunakan parameter teori Paul Nation yang mencakup tiga komponen utama: pemahaman makna kata (Meaning), pengenalan bentuk ejaan dan bunyi pelafalan (Form), serta kemampuan mengingat kembali kata dalam konteks sederhana (Use).

Penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain One Group

Pretest-Posttest ini menguji kondisi penguasaan kosakata siswa sebelum diberikan intervensi (Pre-test) dan sesudah diberikan intervensi menggunakan video CoComelon (Post-test). Karena keterbatasan jumlah sampel di lapangan yang kurang dari 30 siswa, maka pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan teknik statistik non-parametrik, yaitu Uji Peringkat Bertanda Wilcoxon (Wilcoxon Signed Ranks Test) bantuan software SPSS. Jika hasil analisis data statistik pada akhir penelitian menunjukkan nilai signifikansi (Asymp. Sig. < 0,05), maka ditarik kesimpulan akhir bahwa pemanfaatan video YouTube animasi CoComelon memberikan pengaruh signifikan dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas III SD.

Bagan 2. 1 Kerangka Berfikir



D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir yang telah diuraikan, maka hipotesis penelitian dirumuskan sebagai berikut:

Hipotesis Nol (H_0):

Tidak terdapat pengaruh pemanfaatan video edukasi animasi

CoComelon terhadap peningkatan kosakata bahasa Inggris siswa kelas III sekolah dasar.

Hipotesis Alternatif (H_1):

Terdapat pengaruh pemanfaatan video edukasi animasi CoComelon terhadap peningkatan kosakata bahasa Inggris siswa kelas III sekolah dasar.

BAB III

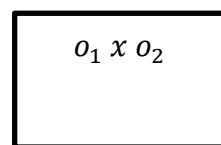
METODELOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

a. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dengan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperiment .untuk mengukur pengaruh pemanfaatan Vidio edukasi Cocomelon dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas 3 di MIM 14 Talang ulu.

Jenis eksperiment yang digunakan adalah **One-Group Pretest-Posttest Designt**,Membandingkan dengan keadaan sebelum di beri perlakuan dan keadaan setelah di beri perlakuan,desain ini dapat di gambarkan dengan:⁴⁹



o_1 = Nilai sebelum diberi perlakuan

X = Treatmrnt atau Perlakuan

o_2 = Nilai setelah di beri perlakuan

b. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di MIM 14 Talang Ulu . Pemilihan lokasi ini didasarkan pada keterbatasan sarana pembelajaran berbasis media digital, terutama dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris. Penelitian direncanakan berlangsung selama tiga minggu untuk tahap intervensi, dengan tahap pra-penelitian dilakukan sebelumnya untuk keperluan pengukuran awal kemampuan siswa.

⁴⁹ Sugiyono,METODE PENELITIAN(Kuantitatif,Kualitatif, dan Rnd)(2015)hal117

a. Tahap Persiapan (Pra-Penelitian)

Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi awal ke sekolah, koordinasi dengan guru kelas, dan pelaksanaan pretest untuk mengukur kemampuan awal siswa dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris. Hasil dari pretest ini digunakan sebagai dasar dalam pemilihan materi video pembelajaran yang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.

1). Tahapan Rencana Perlakuan selama 2 kali pertemuan

Table 3 1 Rencana Perlakuan

Pertemuan	Kegiatan Pembelajaran
1	Pretest
2	Treatment dengan media Video Cocomelon <i>Back to school</i> dan <i>Ilove saince</i>
3	Treatment
4	Posttest

2). Tahapan evaluasi

Setelah pelaksanaan intervensi selama 2 kali pertemuan , peneliti akan melaksanakan posttest untuk mengukur peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada siswa. Selain itu, dokumentasi dan observasi akhir dilakukan untuk memperoleh data tambahan yang mendukung hasil evaluasi.

B. Populasi dan Sample Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2019). Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik *Purposive*

Sampling. Purposive sampling adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan atau kriteria tertentu (Sugiyono, 2019).⁵⁰

Pertimbangan penentuan sampel pada kelas III-B (terdiri dari 25 siswa) dalam penelitian ini didasarkan atas rekomendasi dan izin dari pihak Sekolah/Kepala MIM 14 Talang Ulu. Hal ini dikarenakan adanya keterbatasan alokasi waktu pembelajaran menjelang Ujian Akhir Semester/Ulangan, sehingga pihak sekolah hanya mengizinkan pelaksanaan penelitian secara terbatas pada satu kelas yang paling siap dan representatif untuk dijadikan sampel penelitian.

C. Variable Penelitian

Menurut sugiyono Dalam penelitian kuantitatif, variable merupakan segala sesuatu yang di tetapkan oleh peneliti yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari agar diperoleh informasi mengenai hal tersebut, lalu di tarik kesimpulan. Penelitian ini menggunakan dua jenis variabel yaitu variabel bebas (Independen) dan variabel terikat (Dependent). yaitu :

a. Variabel Bebas (x) = Penggunaan Vidio animasi Cocomelon

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media video animasi Cocomelon sebagai sarana penyampaian materi bahasa Inggris. Video ini dipilih karena menggabungkan unsur audio (suara/musik) dan visual (gambar bergerak) yang

⁵⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 126.

dirancang khusus untuk menarik minat belajar anak.

Indikator pemanfaatan video Cocomelon dalam penelitian ini meliputi:

- 1) Kesesuaian Tema: Video yang digunakan disesuaikan dengan kurikulum kelas 3 SD semester 2 (tema: *activities at school*).
- 2) visualisasi Kosakata: Penggunaan gambar dalam video yang secara langsung mewakili kosakata yang sedang dipelajari.
- 3) Repetisi (Pengulangan): Penayangan video dilakukan secara berulang untuk memperkuat ingatan siswa terhadap kosakata baru.

b. Variabel Terikat (Y) =Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas 3 SD. Penguasaan kosakata berdasarkan teori nation knowing a word dari 3 aspek yaitu aspek meaning, form and use.

D. Teknik dan Sample Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data empiris yang sesuai dengan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data sebagai berikut:

a. Tes (Pretest dan Posttest)

Tes digunakan untuk mengukur penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan video animasi CoComelon. Materi dalam tes disesuaikan dengan kosakata yang muncul dalam video yang ditayangkan, seperti tema anggota tubuh, benda di rumah, dan aktivitas sehari-hari. Tes ini berbentuk soal pilihan ganda dan isian singkat.

b. Observasi Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran

Teknik observasi digunakan untuk mengetahui bagaimana siswa merespons pembelajaran yang menggunakan media video CoComelon. Observasi dilakukan secara sistematis selama proses belajar berlangsung, dengan indikator seperti keaktifan siswa, partisipasi dalam menjawab pertanyaan, antusiasme saat menyimak video, dan keterlibatan dalam latihan kosakata. Observasi dilakukan dengan lembar observasi terstruktur yang telah disiapkan sebelumnya.

c. Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan bukti visual selama pelaksanaan pembelajaran, seperti foto. Dokumentasi ini digunakan untuk memperkuat data observasi serta menunjukkan keabsahan proses pelaksanaan perlakuan.

2). Instrument Penelitian

Instrumen pengumpulan data adalah alat yang digunakan untuk mengukur variabel penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa instrumen yang disusun berdasarkan indikator dari masing-masing variabel:

Table 3 2 Instrument Pengumpulan data

Teknik	Nama Instrumen	Bentuk Instrumen	Fungsi
Tes	Soal Pretest dan Posttest Kosakata	Soal pilihan ganda 20	Mengukur peningkatan kosakata siswa sebelum dan sesudah perlakuan video
Observasi	Lembar Observasi Aktivitas Siswa	Skala cek (checklist) dan kolom deskripsi	Mencatat keaktifan dan keterlibatan siswa selama pembelajaran dengan video
Dokumen tasi	pelaksanaan dan media foto	dokumentasi + file dokumentasi visual	Mendukung keabsahan data melalui bukti fisik pelaksanaan penelitian

**a. INSTRUMEN TES BAHASA INGGRIS KURIKULUM
MERDEKA — FASE B**

Unit 8: Activities at School | Kelas III SD/MI

Table 3 3 Identitas Instrument

Mata Pelajaran	Bahasa Inggris
Fase / Kelas	Fase B / Kelas III SD/MI (Semester 2)
Kurikulum	Kurikulum Merdeka
Unit	Unit 8 — Activities at School
Sumber Media	Lagu CoComelon: "Back to School" & "I Love Science"
Fokus	Kata Kerja (Verb) Kegiatan di Sekolah
Teori Kosakata	Nation (Meaning – Form – Use)
Jumlah Soal	20 Soal Pilihan Ganda
Alokasi Waktu	45 Menit

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP) — FASE B

Table 3 4 Capaian Pembelajaran

Elemen	Capaian Pembelajaran
Membaca – Memirsa	Pada akhir fase B, peserta didik memahami kata-kata yang sering digunakan sehari-hari dengan bantuan gambar/ilustrasi. Mereka membaca dan memberikan respons terhadap teks pendek sederhana dan familiar dalam bentuk tulisan atau digital, termasuk teks visual, multimodal atau interaktif. <i>By the end of Phase B, students understand everyday vocabulary with support from pictures/illustrations. They read and respond to a range of short, simple, familiar texts in the</i>

	<i>form of print or digital texts, including visual, multimodal or interactive texts.</i>
--	---

B. TUJUAN PEMBELAJARAN (TP)

Table 3 5 Tujuan Pembelajaran

TP	Aspek Nation	Indikator	Rumusan Tujuan	Level Kognitif
TP 1	Meaning (Makna)	Word Recognition	Peserta didik dapat mengidentifikasi makna kata kerja kegiatan di sekolah dari gambar situasi dan lirik lagu Cocomelon.	C1 – Mengingat, C2 Memahami
TP 2	Form (Bentuk)	Spelling Mastery	Peserta didik dapat melengkapi huruf yang hilang dan menyusun huruf acak menjadi kata kerja yang benar dari lagu.	C3 – Menerapkan
TP 3	Use (Penggunaan)	Contextual Use	Peserta didik dapat menerapkan kata kerja dalam kalimat rumpang (cloze) sesuai konteks kegiatan di sekolah.	C3 – Menerapkan

C. KISI-KISI SOAL (Nation: Meaning – Form – Use)

Table 3 6 Kisi-kisi Instrument

No	Aspek Nation	Sub-Aspek	Indikator	Aktivitas/Soal	Teknik	No. Soal	Kognitif
1	Meaning (Makna)	Receptive Meaning	Peserta didik mengidentifikasi makna kata kerja dari konteks gambar dan	Picture Matching & Lyric Context (Pilih kata/gambar	Pilihan Ganda	1–7	C1 Mengingat

			lirik lagu Cocomelon.	yang sesuai)			
2	Form (Bentuk)	Spelling & Word Form	Peserta didik mengenali ejaan dan menyusun huruf acak menjadi kata kerja yang benar.	Fill in the Letters & Word Scramble (Ejaan/Huruf Acak)	Pilihan Ganda	8–14	C3 Menerapkan
3	Use (Penggunaan)	Contextual Use	Peserta didik menerapkan kata kerja dalam kalimat rumpang sesuai konteks kegiatan di sekolah.	Cloze Test (Melengkapi kalimat rumpang dengan kata kerja yang tepat)	Pilihan Ganda	15–20	C3 Menerapkan

E. DAFTAR KOSAKATA REFERENSI (dari Lagu Cocomelon)

Table 3 7 Daftar Kosakata

Kata Kerja (Verb)	Arti (Bahasa Indonesia)	Sumber Lagu	Lirik Referensi
Pack	mengemas / memasukkan	Back to School	"Pack my books with a zip zap zip"
Sing	Bernyanyi	Back to School	"I can sing my ABCs"
Dance	Menari	Back to School	"Sing and dance with lots of laughs"
Paint	melukis / menggambar	Back to School	"I can paint and make some crafts"
make/create	membuat / menciptakan	I Love Science	"Make. Create. Science is so fun!"
Learn	Belajar	Back to School	"What will I learn?"
Count	Menghitung	Back to School	"I can count to 123!"

Mix	Mencampur	I Love Science	<i>"We are mixing things, pouring things"</i>
Play	Bermain	Back to School	<i>"What will I play? Back to school today!"</i>
Grab	Mengambil	Back to School	<i>"Grab my bag, no time to snooze!"</i>

E. Uji Coba Instrument

1. Validitas Rasional

Validitas merupakan ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat.⁵¹ Dalam penelitian ini, jenis validitas yang digunakan adalah content validity (validitas isi) yang dilakukan melalui teknik expert judgment (penilaian ahli). Validitas isi ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana butir-butir soal dalam instrumen tes hasil belajar kosakata bahasa Inggris mencerminkan materi pokok "Kata Kerja aktivitas di sekolah" yang telah diajarkan kepada siswa kelas 3.

Proses validasi instrumen dilakukan dengan meminta penilaian dari 2 (dua) orang validator yang kompeten di bidangnya, yaitu:

⁵¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 175.

- a. Melli Kusmaningrum, M.Pd. (Dosen Bahasa Inggris), bertindak sebagai ahli materi Pembelajaran Bahasa Inggris (Validator I).
- b. Nadhia Bertha, S.Pd. (Guru Kelas 3 B MIM 14 Talang Ulu), bertindak sebagai praktisi pembelajaran yang memahami karakteristik dan kemampuan kognitif siswa kelas rendah (Validator II).

Instrumen akan dievaluasi berdasarkan:

- a) Kesesuaian isi dengan indikator variabel,
- b) Keterbacaan dan kejelasan bahasa,
- c) Kesesuaian tingkat kesulitan soal dengan kemampuan siswa.

Data yang diperoleh dari lembar validasi dianalisis menggunakan teknik perhitungan persentase kelayakan. Skala penilaian yang digunakan mengacu pada skala penilaian (*rating scale*) dengan 4 (empat) tingkatan bobot skor untuk menghindari kecenderungan penilaian netral⁵²:

- 1) Sangat Baik (SB) = Bobot Skor 4
- 2) Baik (B) = Bobot Skor 3
- 3) Cukup Baik (CB) = Bobot Skor 2
- 4) Tidak Baik (TB) = Bobot Skor 1

⁵² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 146.

Menurut Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase kelayakan dari masing-masing validator yang mengacu pada Riduwan adalah sebagai berikut:⁵³

$$P = (\Sigma X / \Sigma Y) \times 100\%$$

Keterangan:

- 1) **P** = Persentase validitas / kelayakan instrumen
- 2) **ΣX** = Jumlah total skor aktual yang diperoleh dari validator
- 3) **ΣY** = Jumlah total skor maksimum ideal (20 butir soal × skor tertinggi 4 = 80)

Nilai persentase yang diperoleh kemudian diinterpretasikan ke dalam kriteria kelayakan instrumen untuk menentukan apakah instrumen tersebut layak digunakan atau memerlukan perbaikan. Kriteria tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.⁵⁴

Table 3 8
intrepertasi validasi ahli

No	Rentang Persentase	Kriteria Validitas	Kesimpulan
1	81% - 100%	Sangat Valid / Sangat Layak	Dapat digunakan tanpa revisi
2	61% - 80%	Valid / Layak	Dapat digunakan dengan revisi

⁵³ Riduwan, *Skala Pengukuran Dalam Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2013), pp. 89–90.

⁵⁴ Riduwan, *Skala Pengukuran Dalam Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 89.
hlm. 90.

			kecil
3	41% - 60%	Cukup Valid / Cukup Layak	Revisi sedang / sebagian
4	$\leq 40\%$	Tidak Valid / Tidak Layak	Ditolak / tidak dapat digunakan

Hasil Analisis dan Hasil Validasi Ahli Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan oleh kedua ahli, rekapitulasi skor validitas isi instrumen tes hasil belajar disajikan pada tabel di bawah ini:

Table 3 9
hasil validitas ahli

N o	Validator	Skor Aktual (ΣX)	Skor Maksimum (ΣY)	Persentase (%)	Kategori Kelayakan
1	Melli Kusmaningru m, M.Pd. (Dosen Ahli)	53	80	66,25%	Valid / Layak
2	Nadhia Bertha, S.Pd. (Guru Praktisi)	70	80	87,50%	Sangat Valid / Sangat Layak
Rata-rata Gabungan Validitas Isi				76,88%	Valid / Layak

Rata-rata persentase gabungan kualitas kelayakan instrumen dari kedua pakar tersebut sebesar 76,88%, yang berada pada rentang kriteria 61% - 80% dengan predikat Valid / Layak. Kedua validator memberikan catatan kesimpulan akhir berupa rekomendasi RK (Dapat digunakan dengan revisi kecil). Saran perbaikan dari Validator I difokuskan pada perbaikan instruksi soal kalimat petunjuk serta tata bahasa (*grammar*) agar lebih kontekstual dan komunikatif bagi siswa tingkat dasar, khususnya pada butir soal nomor 8 sampai dengan 14. Setelah

dilakukan revisi kecil sesuai petunjuk validator, instrumen tes hasil belajar kosakata bahasa Inggris dinyatakan sah dan siap digunakan untuk pengujian lapangan.

2). Validitas *Empiris*

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan instrumen tes yang digunakan dalam penelitian. Pengujian validitas dilakukan menggunakan bantuan program SPSS dengan teknik korelasi *Product Moment Pearson*. Suatu item dikatakan valid apabila nilai r hitung lebih besar dari r table. ($r_{hitung} > r_{table}$)

Jumlah responden dalam uji coba instrumen adalah 21 siswa, sehingga diperoleh *degree of freedom* (df) = $N - 2 = 21 - 2 = 19$. Pada taraf signifikansi 5%, diperoleh nilai r table sebesar 0,433. Hasil pengujian validitas terhadap 20 butir soal kosakata bahasa Inggris disajikan pada Tabel berikut.

Table 3 10

Hasil Validits Instrument

No	Item Soal	Nilai rhitung	Nilai rtabel	Keterangan
1	S1	-0.097	0.433	Tidak Valid
2	S2	-	0.433	Tidak Valid
3	S3	-	0.433	Tidak Valid
4	S4	0.601	0.433	Valid
5	S5	-	0.433	Tidak

				Valid
6	S6	0.601	0.433	Valid
7	S7	-	0.433	Tidak Valid
8	S8	0.445	0.433	Valid
9	S9	0.243	0.433	Tidak Valid
10	S10	-	0.433	Tidak Valid
11	S11	0.585	0.433	Valid
12	S12	0.652	0.433	Valid
13	S13	0.243	0.433	Tidak Valid
14	S14	0.652	0.433	Valid
15	S15	0.524	0.433	Valid
16	S16	0.436	0.433	Valid
17	S17	0.566	0.433	Valid
18	S18	0.384	0.433	Tidak Valid
19	S19	0.495	0.433	Valid
20	S20	0.731	0.433	Valid

Berdasarkan output matrix korelasi SPSS, pada butir soal S2, S3, S5, dan S7, nilai koefisien korelasi tidak dapat dihitung (*cannot be computed*). Hal ini disebabkan karena varians data bersifat konstan (seluruh responden memberikan jawaban benar dengan skor 1). Dikarenakan tidak adanya variasi data kuantitatif yang dikorelasikan dengan skor total, maka butir-butir tersebut otomatis dinyatakan Tidak Valid untuk digunakan sebagai instrumen pembeda kemampuan. Berdasarkan Tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari 20 butir soal yang diuji kepada responden, terdapat 11 soal yang dinyatakan valid dan 9 soal dinyatakan tidak valid. Item soal yang memenuhi kriteria validitas yaitu S4, S6, S8, S11, S12,

S14, S15, S16, S17, S19, dan S20. Dengan demikian, hanya 11 butir soal valid ini yang dipilih dan digunakan untuk pengumpulan data penelitian selanjutnya.

3). Reabilitas

Reliabilitas menunjukkan tingkat konsistensi atau kestabilan hasil pengukuran dari suatu instrumen. Dalam penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan terhadap instrumen tes kosakata Bahasa Inggris (pretest dan posttest) yang telah divalidasi.

Instrumen akan diuji coba terlebih dahulu (try out) kepada siswa dengan karakteristik yang serupa, kemudian dianalisis menggunakan rumus Alpha Cronbach melalui software SPSS. Jika nilai Alpha Cronbach $\geq 0,70$ maka instrumen dinyatakan reliabel dan layak digunakan.

Table 3 11
Hasil Uji Realiabilitas Instrument

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.800	11

Diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar **0,800** dengan jumlah item yang dianalisis sebanyak 11 butir soal yang valid. Nilai tersebut menunjukkan bahwa instrumen penelitian berupa tes kosakata bahasa Inggris ini memiliki tingkat reliabilitas

yang **tinggi** karena nilai *Cronbach's Alpha* (0,800) jauh lebih besar dari standar minimal 0,70 ($0,800 > 0,70$).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa keseluruhan instrumen tes yang valid dalam penelitian ini telah dinyatakan reliabel, dan sangat layak digunakan sebagai alat pengumpulan data empiris untuk mengukur pengaruh pemanfaatan video animasi YouTube *Cocomelon* dalam peningkatan kosakata bahasa Inggris siswa kelas 3 SD.

4). Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran soal yaitu persentase jumlah siswa yang menjawab soal dengan benar atau salah.

Rumusnya⁵⁵:

Table 3 12

Interprensi Tingkat Kesukaran

Nilai P	Kategori
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

$$P \frac{JB}{JS}$$

Keterangan :

P = kesukaran

JB = jawab benar

⁵⁵ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, ed. ke-2 (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), pp. 223–225.

JS = jumlah siswa

Bandingkan nilai mean pada tabel statistic output SPSS dengan indek tingkat kesukaran, sebagai berikut:

Table 3 13
Hasil Tingkat Kesukaran

No Soal	Mean (P)	Kategori
S1	0,90	Mudah
S2	0,90	Mudah
S3	0,86	Mudah
S4	0,95	Mudah
S5	0,86	Mudah
S6	0,86	Mudah
S7	0,76	Mudah
S8	0,81	Mudah
S9	0,38	Sedang
S10	0,52	Sedang
S11	0,67	Sedang

Analisis tingkat kesukaran dilakukan dengan menggunakan nilai rata-rata (Mean) hasil uji coba instrumen. Berdasarkan hasil analisis diperoleh bahwa dari 11 butir soal yang diuji, terdapat 8 butir soal berkategori mudah yaitu soal nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, dan 8. Selanjutnya terdapat 3 butir soal berkategori sedang yaitu soal nomor 9, 10, dan 11. Tidak terdapat butir soal yang berkategori sukar. Dengan demikian, instrumen yang digunakan memiliki tingkat kesukaran yang didominasi oleh kategori mudah dan sedang sehingga layak digunakan dalam penelitian.

5. Daya Beda

Rumus umum untuk menghitung daya beda adalah⁵⁶:

$$d = \frac{\text{Jumlah jawaban benar kelompok atas} - \text{Jumlah jawaban benar kelompok bawah}}{\text{Jumlah peserta dalam setiap kelompok}}$$

Table 3 14
Kriteria Daya Beda

Nilai CITC	Interpretasi Daya Beda
$\geq 0,40$	Baik
$0,30 - 0,39$	Cukup
$0,20 - 0,29$	Kurang
$< 0,20$	Jelek

Table 3 15
Hasil Uji Daya Beda

No Soal	CITC	Kategori
S1	0,585	Baik
S2	0,585	Baik
S3	0,347	Cukup
S4	0,634	Baik
S5	0,606	Baik
S6	0,474	Baik
S7	0,485	Baik
S8	0,244	Kurang
S9	0,411	Baik
S10	0,321	Cukup
S11	0,655	Baik

Analisis daya beda dilakukan dengan melihat nilai Corrected Item-Total Correlation pada output SPSS. Hasil analisis menunjukkan bahwa dari 11 butir soal yang diuji, terdapat 8 butir soal dengan kategori daya beda baik, yaitu soal nomor 1, 2, 4, 5, 6, 7, 9, dan 11.

⁵⁶ Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, p. 227.

Selanjutnya terdapat 2 butir soal dengan kategori cukup, yaitu soal nomor 3 dan 10. Sementara itu, soal nomor 8 memiliki kategori daya beda kurang. Secara keseluruhan, instrumen memiliki kemampuan yang baik dalam membedakan peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dan rendah sehingga layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan untuk menguji kebenaran hipotesis bahwa penggunaan media video CoComelon berpengaruh terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa sekolah dasar. Pengujian dilakukan dengan teknik statistik uji-t (paired sample t-test). Namun, sebelum itu dilakukan uji normalitas untuk memastikan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal dan jika data tidak berdistribusi normal maka uji hipotesis akan menggunakan uji non parametric yaitu uji Wilcoxon .

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil pretest dan posttest berdistribusi normal atau tidak. Uji yang digunakan adalah Kolmogorov-Smirnov atau Shapiro-Wilk. Jika data berdistribusi normal, maka dapat dilanjutkan dengan uji parametrik; jika tidak, maka digunakan uji non-parametrik (seperti Wilcoxon Signed Rank Test) sebagai alternative

b. Uji Hipotesis

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistic non-parametrik atau dengan menggunakan uji Wilcoxon. Uji ini digunakan untuk melihat perbedaan skor pretest sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan media Video Youtub Animasi Cocomelon dan skor posttes setelah mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media Video Youtube Animasi Cocomelon. Penelitian ini menggunakan analisis data statitis non-parametrik karena jumlah sampel yang digunakan sebagai subjek penelitian berjumlah kurang dari 30 yaitu sebanyak 25 siswa. Berdasarkan analisis data pada penelitian ini, penelitian menggunakan uji statistik non-parametrik atau dengan menggunakan uji Wilcoxon dalam menganalisis data hasil penelitian, dengan bantuan komputer program SPSS

Kriteria pengambilan keputusan:

Jika nilai signifikansi ($p\text{-value}$) $< 0,05$, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima, yang berarti media video CoComelon berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kosakata Bahasa Inggris siswa.

BAB IV

PEMBAHASAN DAN HASIL

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 14 Talang Ulu yang merupakan salah satu lembaga pendidikan dasar Islam di Kabupaten Rejang Lebong. Sekolah ini berada di bawah naungan Kementerian Agama dan menyelenggarakan proses pembelajaran berdasarkan kurikulum yang berlaku. Dalam pelaksanaan pembelajaran, sekolah berupaya meningkatkan kualitas pendidikan melalui penggunaan berbagai metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Objek penelitian ini adalah proses pembelajaran Bahasa Inggris pada materi kosakata (vocabulary) dengan menggunakan media video animasi CoComelon. Subjek penelitian adalah siswa kelas III yang berjumlah 25 siswa, terdiri dari siswa laki-laki 11 dan 14 siswa perempuan. Siswa kelas III berada pada tahap perkembangan operasional konkret sehingga lebih mudah memahami materi pembelajaran melalui media yang menarik, visual, dan audio yang dapat merangsang perhatian serta motivasi belajar mereka.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti, kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa masih perlu ditingkatkan. Sebagian siswa mengalami kesulitan dalam mengingat dan mengucapkan kosakata Bahasa Inggris yang telah dipelajari. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif masih

perlu dikembangkan agar siswa lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Materi yang digunakan dalam penelitian ini berupa kosakata Bahasa Inggris yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran siswa kelas III. Pembelajaran dilaksanakan dengan memanfaatkan video animasi CoComelon sebagai media pembelajaran. Pemilihan media CoComelon didasarkan pada penyajian materi yang menarik melalui animasi, lagu, gambar, dan pengulangan kosakata yang dapat membantu siswa memahami serta mengingat kosakata Bahasa Inggris dengan lebih mudah.

Penerapan media video animasi CoComelon dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas III. Gambaran umum objek penelitian ini menjadi dasar dalam memahami kondisi pembelajaran sebelum dan sesudah pemberian perlakuan berupa penggunaan video animasi CoComelon.

Penelitian ini menggunakan desain One-Group Pretest-Posttest Design, yaitu desain penelitian yang melibatkan satu kelompok eksperimen tanpa kelompok kontrol. Sebelum diberikan perlakuan, siswa diberikan tes awal (pretest) untuk mengetahui kemampuan awal penguasaan kosakata Bahasa Inggris. Selanjutnya siswa memperoleh perlakuan berupa pembelajaran menggunakan video animasi

CoComelon selama beberapa pertemuan. Setelah perlakuan selesai diberikan, siswa diberikan tes akhir (posttest) untuk mengetahui perubahan dan peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris setelah penggunaan media video animasi CoComelon.

B. Jadwal Penelitian

Table 4 1

Jadwal Penelitian

No	Hari,Tanggal	Kegiatan
1	12,Mei 2026	Memberikan Surat Izin dan meminta izin melakukan penelitian ke pada Kepala Madrasah
2	13,Mei 2026	Penelitian pertama siswa diberikan pretest
3	14,Mei 2026	Memberikan Treatment dengan Media Video Youtube Animasi CoComelon
4	19,Mei 2026	Memberikan treatment kedua dengan media CoComelon
5	20,Mei 2026	Evaluasi dengan Posttest

C.Hasil Penelitian

1. Proses Penelitian

Penelitian eksperimen ini dilaksanakan terhitung sejak tanggal 12 Mei 2026 sampai dengan 20 Mei 2026 di kelas III B Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) 14 Talang Ulu. Rangkaian lini masa penelitian kuantitatif ini dibagi menjadi tiga tahapan utama, yaitu tahap observasi awal (pra-penelitian), tahap pelaksanaan tindakan (eksperimen), dan tahap evaluasi akhir. Untuk memberikan gambaran ilmiah yang terstruktur, berikut

dijabarkan narasi terperinci mengenai pelaksanaan kegiatan pada setiap tahapan tersebut:

a. Tahap Observasi Awal (Pra-Penelitian) dan Pengukuran Pra-Tindakan (*Pretest*)

Rangkaian kegiatan penelitian diawali dengan tahap pra-penelitian yang dilaksanakan pada bulan Januari 2026. Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi awal dan teknik wawancara mendalam (*in-depth interview*) guna memetakan kondisi riil serta hambatan dalam pembelajaran Bahasa Inggris di lapangan. Peneliti melakukan wawancara bersama Ibu Nadhia Bertha, S.Pd., yang bertindak selaku wali kelas 3 sekaligus pengajar mata pelajaran Bahasa Inggris untuk kelas III A dan III B. Selain itu, peneliti juga melakukan penggalian data penunjang melalui wawancara bersama Ibu Bunga, selaku guru pengajar Bahasa Inggris di kelas III C.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, ditemukan informasi bahwa proses pembelajaran Bahasa Inggris di seluruh kelas III MIM 14 Talang Ulu masih cenderung konvensional dan didominasi oleh teks hitam-putih dari Lembar Kerja Siswa (LKS) bahkan untuk kelas 3 a dan b tidak belajar menggunakan lks dan buku lainya materi hanya berasal dari guru kelas sendiri. Akibatnya, paparan (*exposure*) model pelafalan (*pronunciation*) dan visualisasi kata konkret yang

bermakna bagi anak usia sekolah dasar menjadi sangat terbatas. Temuan awal pada bulan Januari 2026 inilah yang mendasari urgensi bagi peneliti untuk melakukan intervensi dengan memanfaatkan media video animasi YouTube CoComelon.

Sebagai tindak lanjut, setelah menyusun instrumen dan menguji cobanya (*try out*) kepada 21 siswa di luar sampel, peneliti melakukan reduksi data instrumen. Sesuai dengan prosedur pengujian di Bab III, peneliti telah membuang seluruh butir soal yang tidak valid berdasarkan perhitungan korelasi *Pearson Product Moment* ($r\text{-hitung} < r\text{-tabel}$), sehingga menyisakan tepat 11 butir soal pilihan ganda yang valid dan reliabel untuk digunakan dalam penelitian.

Siklus eksperimen di lapangan kemudian resmi dimulai pada hari Selasa, 12 Mei 2026, ditandai dengan penyerahan surat izin penelitian resmi kepada pihak sekolah. Selanjutnya, pada hari Rabu, 13 Mei 2026, peneliti melaksanakan pengumpulan data awal melalui tes pra-tindakan (*pretest*) kepada sampel penelitian, yaitu 25 orang siswa kelas III B. Menggunakan 20 butir soal pilihan ganda awal namun perhitungan soal tetap menggunakan 11 soal yang valid sehingga soal yang tidak valid tidak di hitung dan di buang tersebut, siswa diberikan alokasi waktu selama 45 menit untuk

menjawab. Berdasarkan observasi saat *pretest*, siswa tampak mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi makna kata kerja serta kebingungan menentukan ejaan (*spelling*) yang tepat karena minimnya media visual selama ini. Pengukuran awal ini menghasilkan nilai rata-rata (*mean*) kelas yang rendah, yakni hanya sebesar 40,84, yang memvalidasi temuan masalah pada bulan Januari 2026.

b. Tahap Pelaksanaan Kegiatan Perlakuan (*Treatment*)

Kegiatan inti eksperimen berupa pemberian perlakuan (*treatment*) dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan dengan menerapkan struktur operasional pembelajaran yang konsisten guna menjaga validitas perlakuan. Alur pelaksanaan kedua pertemuan tersebut dijabarkan sebagai berikut:

1) Pertemuan Pertama (*Treatment I*): Kamis, 14 Mei 2026

Pelaksanaan *treatment* pertama dimulai dengan Kegiatan Pendahuluan (*Pre-Activity*), di mana peneliti melakukan apersepsi berbasis audio-visual untuk memicu kesiapan belajar siswa serta menyampaikan materi unit 8 mengenai "*Activities at School*". Memasuki Kegiatan Inti (*While-Activity*), peneliti mengintegrasikan media utama berupa penayangan video animasi CoComelon dengan

judul "*Back to School*" dan "*I Love Science*". Penayangan video dilakukan berulang (*repetition*) guna memicu transfer informasi kognitif siswa. Peneliti menerapkan strategi interaktif dengan menghentikan (*pause*) video pada kosakata kata kerja tertentu (*pack, sing, dance, paint, mix*). Siswa dibimbing secara multisensori untuk melatih penguasaan kosakata berdasarkan tiga indikator penentu:

a) Aspek *Meaning* (Makna)

Siswa mengidentifikasi arti kata kerja melalui stimulus gambar animasi konkret yang bergerak di layar.

b) Aspek *Form* (Bentuk)

Siswa mengenali bentuk ejaan (*spelling*) asli lewat bantuan teks berjalan (*subtitle*) dan menirukan pelafalan bunyi (*pronunciation*) yang benar secara klasikal mengikuti audio video.

c) Aspek *Use* (Penggunaan)

Siswa diajak menerapkan kosakata tersebut ke dalam konteks kalimat rumpang sangat sederhana yang relevan dengan aktivitas sekolah mereka. Kegiatan ini ditutup (*Post-Activity*) dengan refleksi singkat dan penguatan materi kosakata yang baru ditonton.

2) Pertemuan Kedua (*Treatment II*): Selasa, 19 Mei 2026

Untuk memperkuat retensi memori siswa dari memori jangka pendek menuju memori jangka panjang (*long-term memory*), peneliti melaksanakan *treatment* kedua menggunakan struktur kegiatan dan fokus materi video CoComelon yang sama secara presisi (*Back to School* dan *I Love Science*). Melalui siklus pengulangan aktivitas yang konsisten ini, penguasaan siswa terpantau menjadi jauh lebih matang. Siswa tidak lagi sekadar menghafal secara mekanis, melainkan sudah mampu secara responsif Mengartikan kosakata berdasarkan gambar yang di tampilkan melengkapi huruf acak dan mengisi kalimat rumpang di papan tulis secara aktif saat peneliti memicu stimulus audio-visual dari CoComelon. Suasana kelas pada pertemuan kedua ini berjalan sangat interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa (*student-centered*).

c. Tahap Evaluasi Akhir (*Posttest*)

Rangkaian jadwal eksperimen diakhiri pada hari Rabu, 20 Mei 2026, dengan pelaksanaan pengujian akhir (*posttest*). Evaluasi ini menggunakan instrumen 20 butir soal pilihan ganda yang sama persis tingkat kesulitannya

dengan instrumen *pretest* sebelumnya, dengan durasi pengerjaan yang sama yaitu 45 menit. Sesuai dengan hasil eliminasi soal tidak valid di Bab III, instrumen ini benar-benar menguji indikator kosakata yang akurat.

Berdasarkan observasi akhir peneliti dan guru Pengamat , siswa kelas III B terlihat sangat antusias, percaya diri, dan lancar dalam menjawab seluruh butir soal tanpa mengalami hambatan ejaan yang berarti. Hasil pelaksanaan evaluasi akhir ini membuktikan lompatan performa yang masif, di mana nilai rata-rata (*mean*) kelas melonjak drastis dari 40,84 menjadi 86,68, dengan tingkat kelulusan 100% sampel mengalami peningkatan nilai positif. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan video animasi CoComelon memberikan pengaruh nyata dalam meningkatkan kosakata Bahasa Inggris siswa

2. Deskripsi Data Pretest dan posttest

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Muhamadiya 14 Rejang Lebong yang terletak di Jl Ahmad Yani, Kelurahan Talang Ulu, Kecamatan Curup Timur, Kabupaten Rejang Lebong. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode pre-eksperimen serta desain one group pretest-posttest. Sampel penelitian melibatkan 25 siswa kelas 3, terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Dalam penelitian ini, data diperoleh

peneliti melalui hasil pretest dan posttest yang hanya dilaksanakan pada kelas eksperimen. Pretest adalah tes kemampuan awal yang diberikan sebelum perlakuan, sedangkan posttest diberikan setelah perlakuan. Sebelum pengambilan data, peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba terhadap instrumen yang akan digunakan sebagai soal pretest dan posttest. Uji coba tersebut dilakukan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas instrumen. Setelah dilakukan uji coba dan diperoleh hasilnya, langkah berikutnya adalah pengambilan data awal melalui pretest pada siswa kelas 3 MIM 14. Selanjutnya, kelas tersebut diberi perlakuan dengan menggunakan media Video Animasi CoComelon. Setelah perlakuan diberikan, siswa kemudian menjalani posttest untuk mengetahui kemampuan akhir mereka setelah mendapatkan perlakuan. Berikut ini disajikan data hasil tes yang peneliti lampirkan. Berdasarkan tes yang telah dilakukan oleh peneliti, berikut ini adalah hasil pre-test dan posttest siswa.

Table 4 2

Hasil Nilai Pretest dan Posttest

No	nama	Pretest	Posttest
1	Adel	64	100
2	Alya	45	91
3	Anindia	36	91
4	Aprilia	27	82
5	Arsyila	45	91

6	Asyar	45	82
7	Aqila	45	82
8	Asyifa	45	91
9	Angelica	27	91
10	Azril	45	82
11	Barata	45	73
12	Barac	36	91
13	Bulan	64	91
14	Cika	73	100
15	dewi	27	100
16	Dino	45	100
17	Diah	27	100
18	Gilang	27	82
19	kenzi	36	82
20	kinanta	27	82
21	M.Gallen	36	73
22	Rafzani	36	82
23	Reva	64	91
24	vino	36	73
25	Jihan	18	64

Table 4 3

Statistic Deskriptive

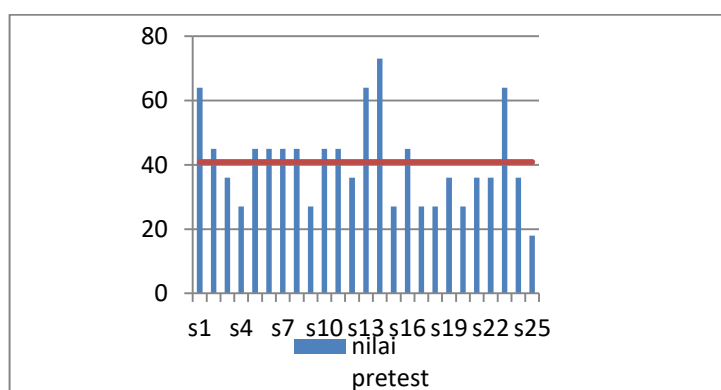
Data	Minimum	Maximum	Mean	Standar Deviasi
Pretest	18	73	40,84	13,834
Posttest	64	100	86,68	9,763

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif, diperoleh gambaran bahwa kemampuan awal siswa sebelum diberikan

tindakan (*treatment*) masih cenderung rendah dan belum maksimal. Hal ini terlihat dari capaian rerata (*mean*) *pretest* yang hanya menyentuh angka 40,84. Kondisi kemampuan siswa di dalam kelas tersebut juga terpantau sangat variatif; nilai terendah (*minimum*) yang diperoleh siswa adalah 18, sedangkan nilai tertinggi (*maximum*) mencapai 73.

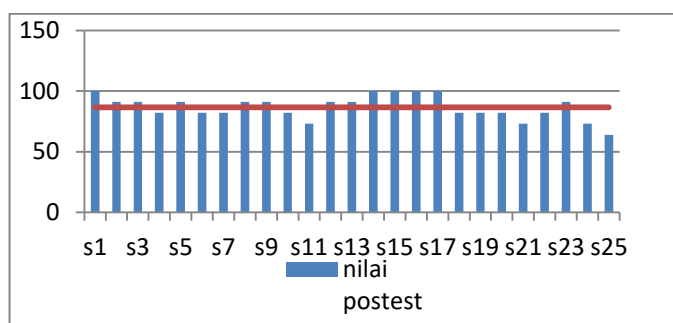
Jarak antara nilai tertinggi dan terendah yang cukup lebar, yaitu sebesar 55 poin, mengindikasikan adanya kesenjangan pemahaman yang cukup signifikan antar siswa di awal pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh nilai standar deviasi sebesar 13,834 yang menunjukkan bahwa sebaran data cukup menjauhi nilai rata-rata, artinya tingkat pemahaman siswa belum merata. Sementara itu, kontur sebaran data menunjukkan nilai *skewness* sebesar 0,729 dan *kurtosis* 0,137, yang berarti distribusi data cenderung condong ke positif dengan tingkat keruncingan yang relatif landai atau mendekati normal.

Grafik4. 1 nilai pretest dan rata-rata



Setelah diberikan perlakuan (*treatment*), rata-rata (*mean*) nilai posttest siswa meningkat signifikan menjadi 86,68. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan yang cukup tinggi dibandingkan dengan nilai pretest. Pada data posttest, nilai terendah (*minimum*) siswa bergerak naik menjadi 64 dan nilai tertinggi (*maximum*) mencapai 100, dengan rentang jarak (*range*) antar nilai sebesar 36 poin. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa telah berhasil melampaui batas nilai minimum sebelumnya. Nilai standar deviasi mengalami penurunan menjadi 9,763 (dengan varians 95,310). Penurunan standar deviasi ini menunjukkan bahwa sebaran nilai siswa setelah perlakuan menjadi lebih homogen atau lebih merata dibandingkan saat pretest. Sementara itu, nilai median (nilai tengah) yang menyentuh angka 91,00 memperlihatkan bahwa lebih dari separuh jumlah siswa berhasil mendapatkan nilai yang sangat tinggi dan mendekati sempurna.

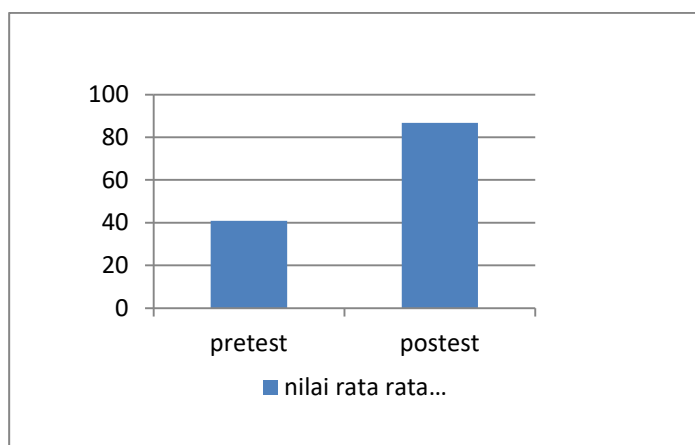
Grafik4. 2 nilai rata rata posttest



Berdasarkan deskripsi data pada grafik 4.3 maka diperoleh rata-rata nilai pretest sebesar 40,86 dan rata-rata nilai posttest sebesar 80,68. Sebelum diberikan perlakuan (treatment) rata-rata nilai pretest siswa adalah 40,86. Setelah diberikan perlakuan, rata-rata nilai posttest mengalami peningkatan menjadi 84,68.

Grafik4. 3

Nilai Perbandingan pretest dan posttest



3. Uji Prasyarat Normalitas

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis untuk menarik kesimpulan penelitian, data *pretest* dan *posttest* terlebih dahulu diuji normalitasnya guna menentukan jenis statistik yang akan digunakan (parametrik atau non-parametrik). Kriteria pengujian menetapkan bahwa data berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (*Sig.*) lebih besar dari 0,05 (α alpha = 5%). Hasil uji normalitas dengan metode *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk* disajikan dalam tabel di bawah ini.

Table 4 4
Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
pretest	.222	25	.003	.901	25	.019
posttest	.191	25	.019	.908	25	.028

a. Lilliefors Significance Correction

hasil uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi untuk data *pretest* sebesar 0,003 (*Kolmogorov-Smirnov*) dan 0,019 (*Shapiro-Wilk*). Sementara itu, data *posttest* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,019 (*Kolmogorov-Smirnov*) dan 0,028 (*Shapiro-Wilk*). Karena seluruh nilai signifikansi yang diperoleh lebih kecil dari 0,05, maka disimpulkan bahwa data penelitian baik untuk nilai *pretest* maupun *posttest* tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan analisis statistik non-parametrik, yaitu uji *Wilcoxon Signed Ranks Test*.

4.. Uji Hipotesis

a. Uji *Wilcoxon Signed Ranks Test*

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan menggunakan *Wilcoxon signed –ran test*. Uji ini digunakan karena data tidak berdistribusi normal ,Sehingga Pengujian hipotesis menggunakan statistik *non-Parametrik* .untuk melihat ada tidaknya perbedaan

rata-rata yang signifikan antara dua sampel yang berpasangan dalam kondisi sebelum dan sesudah perlakuan.

Dasar pengambilan keputusan pada uji Wilcoxon signed rank test adalah sebagai berikut :

- 1). Jika nilai Asymo. Sig (2-tailed) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat Pengaruh yang signifikan.
- 2). Jika nilai Asimp. Sig. (2-tailed) > 0,05, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, yang berarti tidak terdapat pengaruh yang signifikan.⁵⁷

Table 4 5
Hasil Uji Wilcoxon

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
posttest – pretest	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	25 ^b	13.00	325.00
	Ties	0 ^c		
	Total	25		

- a. posttest < pretest
- b. posttest > pretest
- c. posttest = pretest

Berdasarkan Data olah spss hasil perbandingan peringkat yang logis dan konsisten:

- a) **Negative Ranks** berjumlah 0, yang berarti tidak ada satu pun siswa yang mengalami penurunan skor dari *pretest* ke *posttest*.
- b) **Positive Ranks** berjumlah 25, yang membuktikan bahwa seluruh siswa (100% dari sampel) mengalami peningkatan skor

⁵⁷ Sugiyono, Metode (Bandung: alfabeta, 2019) hal 206

penguasaan kosakata bahasa Inggris setelah belajar menggunakan video animasi Cocomelon.

- c) **Ties** berjumlah 0, yang mengindikasikan tidak ada nilai siswa yang sama atau stagnan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Table 4 6
Test Statistic

1. Test Statistics ^a	
	posttest - pretest
Z	-4.391 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Berdasarkan hasil analisis uji Wilcoxon, diperoleh nilai statistik sebagai berikut:

- 1) Nilai Z = -4,391

Nilai Z menunjukkan arah dan kekuatan perbedaan antara nilai *posttest* dan *pretest*. Tanda negatif pada nilai Z menunjukkan bahwa peringkat negatif digunakan sebagai dasar perhitungan, bukan berarti terjadi penurunan hasil belajar. Besarnya nilai Z menunjukkan bahwa perbedaan antara *pretest* dan *posttest* sangat kuat.

2) Nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* = 0,000

Nilai signifikansi ini lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05(α alpha = 0,05). Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Karena nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa ,Terdapat perbedaan yang signifikan antara Nilai pretes dan Posttest siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Pemanfaatan video animasi YouTube Cocomelon yang diterapkan dalam penelitian berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kosakata bahasa Inggris siswa.

b. Peningkatan Kosakata dihitung menggunakan N-Gain dengan berdasarkan nilai Pretest dan Posttest dengan rumus:

$$N-Gain(g) = \frac{sf - si}{smaks - si}$$

Keterangan:

N-Gain (g) : skor n gain ternormalitas

Sf : skor final (posttest)

Si : skor initial (pretest)

Smaks : skor maksimum

Nilai N-Gain kemudian dikategorikan menjadi:

Table 4 7 Kriteria nilai n gain

Nilai N-Gain	Kategori
$g \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$g < 0,30$	Rendah

Table 4 8
Hasilnilai N-gain dengan IBM spss

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain	25	.51	1.00	.7819	.14751
Valid N (listwise)	25				

Berdasarkan hasil Descriptive statistik nilai n –gain diketahui bahwa jumlah responden yang dianalisis sebanyak **25 siswa**. Hasil perhitungan menunjukkan nilai minimum sebesar **0,51**, nilai maksimum sebesar **1,00**, nilai rata-rata (**mean**) sebesar **0,7819**, dan standar deviasi sebesar **0,14751**. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan video animasi **Cocomelon** berada pada kategori yang tinggi.

rata-rata nilai N-Gain sebesar 0,7819 berada pada rentang $g \geq 0,70$, sehingga termasuk dalam kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan video animasi Cocomelon mampu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa secara optimal. Dengan demikian, pembelajaran yang diterapkan tidak hanya menghasilkan perbedaan nilai antara pretest dan posttest,

tetapi juga memberikan peningkatan kemampuan belajar yang tinggi.

Hasil analisis N-Gain juga mendukung hasil uji Wilcoxon yang telah dilakukan sebelumnya. Uji Wilcoxon menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Sementara itu, hasil N-Gain menunjukkan bahwa peningkatan yang terjadi termasuk dalam kategori tinggi. Oleh karena itu, kedua analisis tersebut saling memperkuat bahwa penggunaan video animasi Cocomelon memberikan dampak positif terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas III.

c. *Effect Size*

Menurut Jacob Cohen, effect size merupakan ukuran yang digunakan untuk menggambarkan besarnya pengaruh suatu perlakuan atau hubungan antarvariabel secara praktis.⁵⁸ Berbeda dengan uji signifikansi yang hanya menunjukkan ada atau tidaknya perbedaan, Effect Size memberikan informasi mengenai kekuatan pengaruh suatu perlakuan terhadap hasil penelitian. Oleh karena itu, Effect Size banyak digunakan sebagai pelengkap uji

⁵⁸ Jacob Cohen, *Statistical Power Analysis for the Behavioral Sciences*, 2nd ed. (Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, 1988).

hipotesis agar hasil penelitian lebih mudah diinterpretasikan.

Dalam penelitian ini, Effect Size digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh penggunaan video animasi Cocomelon terhadap peningkatan penguasaan kosakata (vocabulary mastery) siswa kelas III MIM 14 Rejang Lebong. Karena penelitian ini menggunakan Wilcoxon Signed-Rank Test, maka perhitungan Effect Size menggunakan rumus sebagai berikut.

1). Rumus Effect Size

$$r = \frac{[Z]}{\sqrt{N}}$$

Simbol

Keterangan

- R = Nilai *Effect Size* yang menunjukkan besarnya pengaruh perlakuan.
 Z = Nilai statistik Z yang diperoleh dari hasil uji Wilcoxon Signed-Rank Test.
 N = Jumlah sampel penelitian yang dianalisis.
 $\sqrt{N}$ = Akar kuadrat dari jumlah sampel penelitian.

2). Interpretasi *Effect Size*

Interpretasi nilai *Effect Size* dilakukan untuk mengetahui tingkat kekuatan pengaruh perlakuan yang diberikan. Kriteria interpretasi menurut Cohen disajikan pada Tabel 4.xx berikut.

Nilai Effect Size (r)	Interpretasi
0,10	Pengaruh kecil (<i>small effect</i>)
0,30	Pengaruh sedang (<i>medium effect</i>)
$\geq 0,50$	Pengaruh besar (<i>large effect</i>)

Berdasarkan data nilai z pada uji Wilcoxon sebelumnya, diperoleh nilai statistik Z sebesar $-4,391$ dan jumlah sampel (N) sebanyak 25 siswa. Nilai akar kuadrat dari jumlah sampel adalah 5, sehingga diperoleh nilai *Effect Size* sebesar 0,878 yang dibulatkan menjadi 0,88.

Hasil analisis *Effect Size* menunjukkan nilai sebesar 0,88 yang termasuk dalam kategori besar. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan video animasi Cocomelon tidak hanya menghasilkan perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest, tetapi juga memberikan pengaruh yang kuat terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa.

Hasil tersebut sejalan dengan uji Wilcoxon yang menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$). Nilai signifikansi tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang bermakna antara kemampuan siswa sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran menggunakan video animasi Cocomelon. Dengan demikian, peningkatan yang terjadi bukan disebabkan oleh faktor kebetulan, melainkan berkaitan dengan perlakuan yang diberikan selama proses pembelajaran.

Selain itu, hasil analisis N-Gain menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,7819 yang termasuk dalam kategori

tinggi. Nilai tersebut menunjukkan bahwa tingkat peningkatan kemampuan siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan video animasi Cocomelon berada pada kategori tinggi. Oleh karena itu, hasil analisis N-Gain dan *Effect Size* saling melengkapi. N-Gain menunjukkan tingkat peningkatan hasil belajar, sedangkan *Effect Size* menunjukkan besarnya pengaruh perlakuan terhadap peningkatan tersebut.

Secara teoritis, video animasi Cocomelon menyajikan materi melalui kombinasi gambar bergerak, warna, musik, pengulangan kosakata, dan pelafalan yang jelas sehingga membantu siswa memahami dan mengingat kosakata baru dengan lebih mudah. Karakteristik media tersebut menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Kondisi ini memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga berdampak pada peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris.

Berdasarkan keseluruhan hasil analisis, dapat dipahami bahwa penggunaan video animasi **Cocomelon** merupakan media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan *vocabulary mastery* siswa. Pernyataan tersebut didukung

oleh tiga indikator analisis, yaitu hasil uji Wilcoxon yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan, hasil N-Gain yang berada pada kategori tinggi, serta hasil *Effect Size* yang berada pada kategori besar

C. Pembahasan

1. Apakah ada Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas III SD Sebelum dan Setelah Menggunakan Media Video Edukasi Animasi Cocomelon

Rumusan masalah pertama ini lahir dari kondisi awal yang ditemukan peneliti di lapangan, yaitu rendahnya penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas III MIM 14 Talang Ulu akibat pembelajaran konvensional yang hanya bersandar pada teks hitam-putih tanpa dukungan media audiovisual. Untuk menjawab masalah tersebut, peneliti menetapkan variabel terikat (Y) berupa peningkatan kosakata Bahasa Inggris siswa, yang diukur melalui tiga indikator berdasarkan teori *knowing a word* dari Nation, yaitu *meaning* (makna), *form* (bentuk), dan *use* (penggunaan).⁵⁹ Ketiga indikator ini dijabarkan ke dalam instrumen tes berbentuk soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) Bahasa Inggris Fase B Kurikulum Merdeka Unit 8 “Activities at School”, dengan materi kosakata kata kerja kegiatan sekolah yang diambil dari dua lagu Cocomelon, yaitu “Back to School” dan “I Love Science”.

⁵⁹ I. S. P. Nation, *Learning Vocabulary in Another Language* (Cambridge: Cambridge University Press, 2001), 27.

Hasil pengukuran menunjukkan bahwa skor rata-rata pretest siswa hanya sebesar 40,84, dengan nilai terendah 18 dan nilai tertinggi 73. Sebaran nilai yang lebar ini memperlihatkan bahwa sebelum perlakuan, penguasaan kosakata siswa belum merata dan secara umum masih jauh dari kategori tuntas. Setelah siswa memperoleh perlakuan berupa pembelajaran menggunakan video animasi Cocomelon sebanyak dua pertemuan melalui tiga tahap kegiatan (Pre-Activity, While-Activity, dan Post-Activity), skor rata-rata posttest meningkat menjadi 86,68, dengan nilai terendah naik menjadi 64 dan nilai tertinggi mencapai 100. Seluruh 25 siswa (100% sampel) mengalami kenaikan skor tanpa ada satu pun yang mengalami penurunan, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil uji Wilcoxon yang mencatat Positive Ranks sebanyak 25 dan Negative Ranks sebanyak 0.

Peningkatan ini sejalan dengan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh Richard E. Mayer. Menurut Mayer, individu belajar lebih baik apabila informasi disampaikan melalui kombinasi kata dan gambar dibandingkan hanya melalui teks, karena kombinasi tersebut melibatkan dua saluran kognitif sekaligus, yaitu saluran visual dan saluran auditori.⁶⁰ Video Cocomelon menyajikan kosakata kegiatan sekolah secara simultan melalui animasi gerak, lirik lagu, dan

⁶⁰ Richard E. Mayer, *Multimedia Learning*, 3rd ed. (Cambridge: Cambridge University Press, 2020), 102.

pelafalan, sehingga siswa tidak hanya menghafal kata secara mekanis, tetapi memproses makna kata melalui dua jalur pemahaman yang saling memperkuat. Hal ini menjelaskan mengapa siswa mampu mengidentifikasi makna kata kerja seperti *pack*, *sing*, *dance*, *paint*, dan *mix* dengan lebih mudah setelah perlakuan dibandingkan pada saat pretest, ketika mereka hanya mengandalkan teks tanpa visualisasi.

Peningkatan pada aspek *form* juga didukung oleh *Dual Coding Theory* dari Allan Paivio, yang menjelaskan bahwa informasi akan tersimpan lebih kuat dalam memori apabila direpresentasikan melalui dua sistem simbolik sekaligus, yaitu sistem verbal dan sistem nonverbal (imageri).⁶¹ Teks berjalan (subtitle) dan pelafalan berulang dalam video Cocomelon memungkinkan siswa membentuk jejak ganda antara bunyi kata dan ejaannya, sehingga siswa lebih mampu melengkapi huruf yang hilang dan menyusun huruf acak menjadi kata yang benar pada saat posttest. Adapun peningkatan pada aspek *use* tampak dari kemampuan siswa menerapkan kosakata dalam kalimat rumpang sederhana sesuai konteks aktivitas sekolah, yang terbentuk melalui pengulangan (repetition) lirik lagu, salah satu indikator utama variabel pemanfaatan video Cocomelon dalam penelitian ini.

⁶¹ Allan Paivio, *Mental Representations: A Dual Coding Approach* (New York: Oxford University Press, 1986).

Temuan ini memperkuat hasil penelitian relevan yang dilakukan oleh Fitri dan Ma'rifah, yang menemukan bahwa penggunaan video animasi bersubtitel mampu meningkatkan kosakata siswa secara signifikan, khususnya dalam memahami makna kata dan menggunakannya dalam konteks kalimat.⁶² Persamaan kedua penelitian terletak pada penggunaan video animasi sebagai media peningkatan kosakata, sedangkan perbedaannya terletak pada subjek dan jenjang penelitian: Fitri dan Ma'rifah meneliti siswa di Ban Erawan School Thailand, sementara penelitian ini secara khusus menyasar siswa kelas III SD (Fase B) di Indonesia dengan desain *one group pretest-posttest*. Selaras dengan itu, penelitian Yetti dkk. yang juga menggunakan video animasi dari kanal Cocomelon menemukan peningkatan kemampuan pengenalan kosakata Bahasa Inggris siswa sekolah dasar melalui pendekatan Penelitian Tindakan Kelas.⁶³ Kesamaan penggunaan media yang identik, yakni Cocomelon, pada dua penelitian yang berbeda metode namun menghasilkan arah temuan yang konsisten, semakin menguatkan bahwa peningkatan kosakata pada penelitian ini bukan kebetulan, melainkan efek nyata dari karakteristik audiovisual dan repetitif media tersebut.

⁶² D. Fitri and U. Ma'rifah, "The Use of Subtitled Video Animation to Improve Students' Vocabulary," *English Education Journal* 12, no. 4 (2022): 526–537.

⁶³ Dzulhijjah Yetti et al., "The Effectiveness of English Animated Videos in Enhancing the Vocabulary," *Journal of English Language and Education* 9, no. 6 (2024).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas III SD secara nyata antara sebelum dan setelah menggunakan media video edukasi animasi Cocomelon, baik pada aspek *meaning*, *form*, maupun *use*, sehingga rumusan masalah pertama penelitian ini terjawab.

2. Apakah Terdapat Pengaruh Pemanfaatan Cocomelon terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas III SD

Rumusan masalah kedua berkaitan dengan hubungan kausalitas antara variabel bebas (X), yaitu pemanfaatan video Cocomelon dengan indikator kesesuaian tema, visualisasi kata konkret, dan repetisi, terhadap variabel terikat (Y), yaitu peningkatan kosakata Bahasa Inggris siswa. Untuk menjawab pertanyaan ini, data pretest dan posttest terlebih dahulu diuji normalitasnya menggunakan Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk. Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi pretest sebesar 0,003 dan 0,019, serta posttest sebesar 0,019 dan 0,028, yang seluruhnya berada di bawah 0,05. Dengan demikian, data dinyatakan tidak berdistribusi normal, sehingga pengujian hipotesis dilanjutkan dengan teknik statistik non-parametrik, yaitu Wilcoxon Signed Ranks Test, sesuai dengan jumlah sampel penelitian yang kurang dari 30 siswa.⁶⁴

Hasil uji Wilcoxon memperoleh nilai Z sebesar -4,391 dengan Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima, yang berarti terdapat

⁶⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), 173.

pengaruh yang signifikan dari pemanfaatan video Cocomelon terhadap peningkatan kosakata Bahasa Inggris siswa. Kekuatan pengaruh tersebut diperkuat oleh hasil perhitungan N-Gain dengan nilai rata-rata 0,7819 yang termasuk kategori tinggi, serta hasil Effect Size sebesar 0,88 yang termasuk kategori besar menurut kriteria Cohen.⁶⁵ Ketiga hasil analisis ini, yaitu uji Wilcoxon, N-Gain, dan Effect Size, saling melengkapi dan menunjukkan arah yang konsisten: pemanfaatan video Cocomelon tidak hanya menghasilkan perbedaan yang signifikan secara statistik, tetapi juga memberikan pengaruh yang kuat dan nyata secara praktis terhadap peningkatan kosakata siswa.

Pengaruh ini sejalan dengan perspektif komunikasi multimodal yang dikemukakan oleh Gunther Kress, yang menegaskan bahwa media digital seperti video animasi merupakan bentuk komunikasi yang menggabungkan berbagai mode, yaitu teks, visual, dan audio, untuk membangun makna secara bersama.⁶⁶ Indikator kesesuaian tema dalam variabel X memastikan bahwa kosakata yang disajikan melalui lagu “Back to School” dan “I Love Science” relevan dengan materi aktivitas sekolah pada kurikulum kelas III, sedangkan indikator visualisasi kata konkret memungkinkan siswa mengaitkan kata dengan gambar dan gerakan animasi secara langsung. Adapun indikator repetisi memberi ruang bagi siswa untuk memperoleh paparan bahasa secara berulang, yang menurut Mayer dapat memperkuat proses encoding informasi ke dalam memori jangka panjang siswa.⁶⁷

Hasil ini juga memperkuat temuan penelitian relevan yang dilakukan oleh Muftah, yang menyatakan bahwa video animasi

⁶⁵ Jacob Cohen, *Statistical Power Analysis for the Behavioral Sciences*, 2nd ed. (Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, 1988).

⁶⁶ Gunther Kress, *Multimodality: A Social Semiotic Approach to Contemporary Communication* (London: Routledge, 2010).

⁶⁷ Richard E. Mayer, *Multimedia Learning*, 3rd ed. (Cambridge: Cambridge University Press, 2020), 102.

memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman kosakata peserta didik EFL usia dini karena membantu siswa mengaitkan kata dengan gambar dan situasi nyata.⁶⁸ Persamaan kedua penelitian terletak pada penggunaan video animasi sebagai variabel bebas yang memengaruhi penguasaan kosakata, sedangkan perbedaannya terletak pada jenjang subjek: Muftah meneliti peserta didik EFL usia dini, sementara penelitian ini menyasar siswa kelas III SD (Fase B) dengan pengaruh yang diuji secara kuantitatif melalui desain *one group pretest-posttest*. Dengan mempertimbangkan ketiga penelitian relevan secara keseluruhan, baik Fitri dan Ma'rifah, Yetti dkk., maupun Muftah, dapat dipahami bahwa video animasi secara konsisten terbukti berpengaruh terhadap kosakata Bahasa Inggris siswa sekolah dasar, dan pengaruh tersebut pada penelitian ini diperkuat secara khusus oleh karakteristik Cocomelon yang memadukan tema sekolah, visualisasi konkret, dan repetisi lirik.

Berdasarkan keseluruhan rangkaian analisis, mulai dari kondisi masalah berupa rendahnya kosakata siswa, rumusan masalah yang diuji melalui indikator variabel X (pemanfaatan Cocomelon) dan variabel Y (peningkatan kosakata berdasarkan meaning, form, use), hingga hasil uji statistik yang menunjukkan signifikansi 0,000 dengan effect size kategori besar, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang kuat, positif, dan signifikan dari pemanfaatan video edukasi animasi Cocomelon terhadap peningkatan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas III SD, sehingga rumusan masalah kedua penelitian ini terjawab dan hipotesis alternatif (H_1) diterima.

⁶⁸ M. Muftah, "Implementing Animated Videos to Enhance Vocabulary Comprehension among Early Childhood EFL Learners," *MEXTESOL Journal* 47, no. 2 (2023).

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa:

1. Peningkatan Penguasaan Kosakata:

Penggunaan media video edukasi animasi *CoComelon* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas III secara signifikan. Hal ini dibuktikan dari peningkatan nilai rata-rata siswa dari 40,84 pada *pretest* (kategori rendah) menjadi 86,68 pada *posttest* (kategori tinggi), dengan nilai maksimum mencapai skor sempurna (100). Integrasi unsur audio-visual membantu siswa menguasai aspek *meaning*, *form*, dan *use* kosakata secara lebih efektif.

2. Pengaruh Media *CoComelon*:

Media video edukasi animasi *CoComelon* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa. Hasil uji Wilcoxon diperoleh nilai $Z = -4,391$ dengan nilai Asymp.Sig. (2- tailed) = 0,000 < 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, serta seluruh siswa (100%) mengalami peningkatan nilai tanpa ada yang mengalami penurunan.

B. SARAN

Berdasarkan kesimpulan penelitian serta rujukan manfaat teoretis dan praktis yang diperoleh, maka disampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru Kelas dan Pengajar Bahasa Inggris Guru diharapkan dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai panduan praktis dalam memilih dan mengintegrasikan media pembelajaran digital

yang inovatif, efektif, serta mudah diakses. Guru disarankan untuk mengoptimalkan penggunaan video edukasi animasi seperti Cocomelon untuk menyampaikan materi kosakata secara kontekstual. Melalui metode yang interaktif ini, guru dapat menciptakan suasana kelas yang lebih hidup, bermakna, dan berpusat pada siswa, sehingga proses penyampaian bentuk dan makna kata dapat dipraktikkan langsung oleh siswa melalui aktivitas produktif di kelas.

2. Bagi Siswa Kelas III Sekolah Dasar Siswa disarankan untuk terus menjaga motivasi dan keterlibatan aktif mereka dalam proses pemerolehan kosakata bahasa Inggris, salah satunya dengan memanfaatkan media visual yang edukatif dan sesuai dengan tahapan usia perkembangan mereka. Pengalaman belajar yang menyenangkan melalui video animasi diharapkan dapat menghilangkan kecemasan atau hambatan awal siswa terhadap bahasa asing, sehingga siswa terdorong untuk mengeksplorasi kemampuan berbahasa mereka secara mandiri di masa depan.
3. Bagi Pihak Sekolah Pihak manajemen sekolah direkomendasikan untuk memberikan dukungan kebijakan dan fasilitas yang mendukung optimalisasi pemanfaatan sumber daya digital gratis yang tersedia di platform publik seperti YouTube. Hasil penelitian ini dapat menjadi basis evaluasi bagi sekolah untuk terus mendorong para pendidik menggunakan perangkat multimedia, yang terbukti mampu menjadi solusi alternatif atas keterbatasan prasarana dan keterbatasan sumber daya ajar konvensional di sekolah.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya Bagi peneliti akademik masa depan, penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dan kontribusi ilmiah dalam memperkaya kajian teori perolehan bahasa asing pada anak usia dasar, khususnya terkait efektivitas teori

pembelajaran audiovisual dan multimedia. Peneliti selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan penelitian dengan menguji efektivitas dan Pengaruh jenis video animasi edukasi digital lainnya, memperluas jumlah sampel, atau mengukur pengaruh media sejenis terhadap aspek keterampilan berbahasa yang lebih luas seperti kemampuan berbicara (*speaking*) atau mendengarkan (*listening*).

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Siti Nur. “Kesulitan Pelafalan Kosakata Bahasa Inggris pada Siswa Sekolah Dasar.” *Karimah Tauhid* 4, no. 2 (2022):
- Amalia, Rachmah. “Kesulitan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris pada Siswa Sekolah Dasar.” *Karimah Tauhid* 4, no. 2 (2022).
- Stephen Krashen, *Principles and Practice in Second Language Acquisition* (Oxford: Pergamon Press, 1982),.
- Anggraini, P. P., N. A. Apriliani, dan I. Supeni. “The Use of the Cocomelon YouTube Channel as a Medium for Introducing Children's English Vocabulary.” 2022.
- Arifin, M. “Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris di Sekolah Dasar.” *Jurnal Kompetensi* 12, no. 1 (2021)
- Astuti, Rina, dan Ali Mustadi. “Pengaruh Media Audio Visual terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*.
- Babilonia, A. B., R. C. R. Ibo, dan C. C. Laxarno. “Direct and Indirect Effects of YouTube Children Songs on L2 Acquisition.” *ELT Journal* (2023).
- Fitri, D., dan U. Ma’rifah. “The Use of Subtitled Video Animation to Improve Students' Vocabulary.” *English Education Journal* 12, no. 2 (2022).
- Harmer, Jeremy. *How to Teach English*. Harlow: Pearson Education, 2007.
- Hayati, Miratul, dkk. “Pemanfaatan YouTube Channel Cocomelon sebagai Media Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak.” *Al Hikmah* 5, no. 1 (2021).
- Hoar, A., F. K. Maru, D. D. K. M. Wodo, dan P. Plain. “The Influence of YouTube on First Language Acquisition.” *Edunipa Journal* (2025).

- Ismail, N. S. C., dan M. A. A. Mubin. "Assessing the Impact of YouTube Educational Videos on Early Childhood Learning." *Journal of Management & Science* (2025).
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. *Panduan Mata Pelajaran Bahasa Inggris: Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbudristek, 2022.
- Kleftodimos, Alexandros. "Computer-Animated Videos in Education." *Digital* 4, no. 3 (2024).
- Krásová, E. "Do Stories Matter? Narrativity in YouTube Videos Targeted at Preschoolers." *ADAM Arts Journal* (2022).
- Kress, G. *Multimodality: A Social Semiotic Approach to Contemporary Communication*. London: Routledge, 2010.
- Lynne, Cameron. *Teaching Languages to Young Learners*. Cambridge: Cambridge University Press, 2001.
- Mardiani, R., dan I. A. Pratiwi. "Parental Roles in Facilitating Preschoolers' English Vocabulary Development Through Kids' YouTube Channels." 2024.
- Mayer, Richard E. *Multimedia Learning*. 2nd ed. Cambridge: Cambridge University Press, 2009.
- Mayer, Richard E. *Multimedia Learning*. 3rd ed. Cambridge: Cambridge University Press, 2020.
- Mayer, Richard E. "Multimedia Learning." *Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. Cambridge: Cambridge University Press, 2005.
- Moonbug Entertainment. "CoComelon." Diakses 23 April 2026. <https://www.moonbug.com/shows/cocomelon>.

- Moonbug Entertainment. "CoComelon: Educational Content Overview." 2020.
<https://www.moonbug.com>.
- Muftah, M. "Implementing Animated Videos to Enhance Vocabulary Comprehension among Early Childhood EFL Learners." *MEXTESOL Journal* 47, no. 2 (2023). <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1420733.pdf>.
- Nation, I. S. P. *Learning Vocabulary in Another Language*. Cambridge: Cambridge University Press, 2001.
- Novarita, P., dan W. S. Gumelar. "The Influence of English YouTube Videos on Language Development." *IDEAS Journal* (2025).
- Nurmahdania, N., dan A. Annisah. "The Influence of the CoComelon Songs in Vocabulary Mastery." 2025.
- Piaget, Jean. *The Psychology of the Child*. New York: Basic Books, 1972.
- Rahmawati, Y. "Penggunaan Video Animasi dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 3 (2021).
- Republik Indonesia. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Richards, Jack C., dan Willy A. Renandya. *Methodology in Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press, 2002.
- Ryan. "Analysis of Students' Difficulties in Mastering English Vocabulary at Elementary School Students." *International Journal of English Education and Linguistics (IJoEEL)* 5, no. 1 (2023): 45–52.
- Sari, D., dan R. Putri. "Pengaruh Media Audio Visual terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara* 6, no. 1 (2020).
- Sugiyono. *Metode Penelitian (Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. 2015.

- Surahman, D., E. Andriyanti, dan P. Widodo. "Early Childhood Vocabulary Acquisition through YouTube Songs." 2025.
- Suyanto, dan Asep Jihad. "Karakteristik Pembelajaran Anak Usia Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Thornbury, Scott. *How to Teach Vocabulary*. Harlow: Pearson Education, 2002.
- Tohamba, C. P. P. "The Use of YouTube in Improving English Vocabulary Mastery in Early Childhood: A Systematic Literature Review." *Journal of Instructional and Development Research* (2025): 3–6.
- Ulfa, K. "Using Media to Stimulate Babies' Language Development." *Methoda Journal* (2024).
- Untong, L. "Cocomelon Videos: Its Effects on English Language Learning." 2025.
- Wahyuni, S., dan N. Suryani. "Pemanfaatan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar." *Didaktika Dwija Indria* 7, no. 4 (2019).
- Watkins, J., dan M. Wilkins. "Using YouTube in the EFL Classroom." *Language Education in Asia* 2, no. 1 (2011): 113–119.
- Wong, Kam Ming, dan Putri G. Samudra. "L2 Vocabulary Learning from Educational Media: Extending Dual-Coding Theory to Dual-Language Learners." *Computer Assisted Language Learning* (2021).
- Yetti, D., dkk. "The Effectiveness of English Animated Videos in Enhancing the Vocabulary." *Journal of English Language and Education* 9, no. 1 (2024)

L

A

M

P

I

R

A

N

Kurikulum dan Modul

KRITERIA KETUNTASAN TUJUAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : MIM 14 Talang ulu
Mata Pelajaran : BAHASA INGGRIS
Kelas : III
Fase : B
Semester : 1-2
Tahun pelajaran : 2025- 2026

Fase B, Umumnya untuk Kelas III dan IV (SD/MI/Program Paket A)

Pada akhir Fase B, peserta didik memahami dan merespon teks lisan dan visual sederhana dalam bahasa Inggris. Dalam mengembangkan keterampilan menyimak dan berbicara, peserta didik mengikuti/merespon instruksi atau pertanyaan sederhana dalam bahasa Inggris dan membagikan informasi dengan kosakata sederhana. Peserta didik merespon berbagai teks/gambar secara lisan dan tulisan sederhana dengan alat bantu visual dan komunikasi non-verbal. Pada Fase B, peserta didik dapat berinteraksi dengan menggunakan bahasa Inggris sederhana.

ELEMEN	DESKRIPSI
Elemen Menyimak – Berbicara	Pada akhir Fase B, peserta didik menggunakan bahasa Inggris untuk berinteraksi dalam lingkup situasi sosial dan kelas yang makin luas, namun masih dapat diprediksi (rutin) menggunakan kalimat dengan pola yang sesuai dengan konteks yang dibicarakan. Mereka mengubah/mengganti sebagian elemen kalimat untuk dapat berpartisipasi dalam rutinitas kelas dan aktivitas belajar, seperti menyampaikan perasaan, menyampaikan kebutuhan, dan meminta pertolongan. Mereka memahami ide pokok dari informasi yang disampaikan secara lisan dengan bantuan visual, serta menggunakan kosakata sederhana. Mereka mengikuti rangkaian instruksi sederhana yang berkaitan dengan prosedur kelas dan aktivitas belajar dengan bantuan visual. <i>By the end of Phase B, students use English to interact in a range of predictable social and classroom situations using certain patterns of sentences. They change/substitute some sentence elements to participate in classroom routines and learning activities, such as expressing feelings, expressing needs and requesting help. They identify key points of information in visually supported oral presentations containing familiar vocabulary. Using visual cues, they follow a series of simple instructions related to classroom procedures and learning activities.</i>
Elemen Membaca – Memirsa	Pada akhir fase B, peserta didik memahami kata-kata yang sering digunakan sehari-hari dengan bantuan gambar/ilustrasi. Mereka membaca dan memberikan respon terhadap teks pendek sederhana dan familiar dalam bentuk tulisan atau digital, termasuk teks visual, multimodal atau interaktif. <i>By the end of Phase B, students understand everyday vocabulary with support from pictures/illustration. They read and respond to a range of short, simple, familiar texts in the form of print or digital texts, including visual, multimodal or interactive texts.</i>

Elemen Menulis Mempresentasikan	–	Pada akhir fase B, peserta didik mengomunikasikan ide dan pengalamannya melalui gambar dan salinan tulisan. Dengan bantuan guru, mereka menghasilkan teks deskripsi dan prosedur sederhana menggunakan kata/frasa sederhana dan gambar. Mereka menulis kosakata sederhana yang berkaitan dengan lingkungan kelas dan rumah dalam bahasa Inggris menggunakan ejaan yang diciptakan sendiri oleh anak. <i>By the end of Phase B, students communicate their ideas and experience through drawings and copied writing. With teachers' support, they produce simple descriptions and procedures using simple words/phrases and pictures. They use invented spelling in writing simple vocabulary related to their class and home environments.</i>
--	---	--

Unit	Objectives	Language Focus	Karakteristik Muatan Pelajaran (Kompleksitas)	Karakteristik Peserta Didik (Intake)	Nilai
			0-100	0-100	
1 I like Mi Aceh	- Students are able to mention food and drink. - Students are able to talk about food and drink using like and dislike.	- Fried chicken, noodle, rice, meatball, etc. - I like You like I don't like - Do you like ...? Yes, I like it. - No, I don't like it.			
2 I don't like rice	- Students are able to say food and drink using like and dislike. - Students are able to respond written text using likes and doesn't like.	- Made likes He likes - He doesn't like - Cici likes She likes - She doesn't like			
3 I have fried chicken for breakfast	- Students are able to mention breakfast, lunch and dinner. - Students are able to mention food and drink for each meal - Students are able to respond orally and in written teacher's question on their	- Joshua has breakfast. They have lunch. - Joshua and his family have dinner. - Cici's family have ... for breakfast.			

Unit	Objectives	Language Focus	Karakteristik Muatan Pelajaran (Kompleksitas)	Karakteristik Peserta Didik (Intake)	Nilai
			0-100	0-100	
	meals.				
4 Do you like swimming?	- Students are able to say what they like doing (reading, studying, swimming, watching, singing, playing, riding bike). - Students are able to talk about their hobby and their friend's hobby - Students are able to respond with yes/no question.	- Swimming, reading, Cici likes singing. - Do you like swimming? Does Made like ...?			
5 I like riding a bike on Sunday	- Students are able to menti names of day. - Students are able to talk about they like doing on certain day.	- Monday, Tuesday, I like ... on - What do you like doing on ...?			
6 Is it the canteen?	- Students are able to name rooms at school. - Students are able to identify rooms at school. - Students are able to use it is and that is.	Is it the canteen? Canteen, classroom, library, prayer room, restroom, schoolyard, computer laboratory, office.			
7 My class is behind the office	- Students are able identify the preposition. - Students are able to mention the position of rooms at school. - Students are able to respond questions about position of rooms at school.	- Where is the library? In, on , under, beside, between, behind, - in front of.			
8 I drink orange	- Students are able to identify the activities at school. - Students are able to list the activities at	- Simple present. - Study, teach, drink, eat, pray, play, read and write.			

Unit	Objectives	Language Focus	Karakteristik Muatan Pelajaran (Kompleksitas)	Karakteristik Peserta Didik (Intake)	Nilai
			0-100	0-100	
juice in the canteen	school. • Students are able to tell activities at school.				
9 My classroom is clean	• Students are able to identify the condition of rooms at school. • Students are able to describe the rooms condition.	• Adjective. • Large, clean, narrow, small, big, dirty, wide.			
10 There are twenty books on the shelf	• Students are able to mention number 21-50. • Students are able to count things at the classroom. • Students are able to list the things in the classroom there is and there are.	• Numbers 21–50. Twenty-one, Twenty- two. • There are ... books on the self.			

MODUL AJAR
BAHASA INGGRIS
KURIKULUM MERDEKA — FASE B

Unit 8: Activities at School

Subtopik: Penambahan Kosakata Kata Kerja Kegiatan di Sekolah

Media Audio Visual: *Lagu CoComelon "Back to School" & "I Love Science"*

Penyusun	Yulisa rizki
Satuan Pendidikan	MIM 14 Talang Ulu
Kelas / Fase	III SD/MI / Fase B
Semester	2 (Dua)
Tahun Pelajaran	2025 / 2026
Alokasi Waktu	1 Pertemuan × 2 JP × 35 menit = 70 menit

BAGIAN I — IDENTITAS MODUL

Komponen	Keterangan
Mata Pelajaran	Bahasa Inggris
Fase / Kelas	Fase B / Kelas III SD/MI
Semester	2 (Dua)
Tahun Pelajaran	2025 / 2026
Alokasi Waktu	1 Pertemuan × 2 JP × 35 menit (70 menit)
Unit / Topik	Unit 8: Activities at School
Subtopik	Penambahan Kosakata Kata Kerja (Verb) Kegiatan di Sekolah
Teori Kosakata	Nation (Meaning – Form – Use)
Sumber Media	Audio Visual: Lagu CoComelon Back to School & I Love Science
Satuan Pendidikan	MIM 14 Talang Ulu
Penyusun	Yulisa

BAGIAN II — KOMPONEN AWAL

A. Kompetensi Awal

Sebelum memasuki Unit 8, peserta didik telah memiliki kemampuan:

- Mengenal abjad dan bunyi dasar huruf Bahasa Inggris.
- Mengetahui nama benda di kelas: book, bag, pencil, chair, table.
- Merespons instruksi sederhana: sit down, stand up, open your book.
- Mengenal kosakata kegiatan dasar: eat, drink, play, read (dari unit sebelumnya).

B. Profil Pelajar Pancasila

Dimensi	Perwujudan dalam Pembelajaran
Beriman & Bertakwa kepada Tuhan YME	Memulai dan mengakhiri pembelajaran dengan doa; menanamkan nilai syukur atas kemampuan belajar.
Bergotong Royong	Peserta didik bekerja berpasangan saat mengerjakan LKPD Bagian A dan B (Form).
Bernalar Kritis	Peserta didik mencocokkan makna kata kerja dari gambar situasi dan konteks lirik lagu.
Kreatif	Peserta didik mengekspresikan pemahaman kata kerja melalui gerakan tubuh (TPR) saat menonton lagu.

C. Sarana dan Prasarana

- Proyektor atau Smart TV

Laptop/komputer dengan video CoComelon yang telah diunduh sebelumnya

- Speaker aktif
- Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) — terlampir
- Spidol dan papan tulis

D. Target Peserta Didik

Peserta didik reguler Kelas III SD/MI (tanpa kebutuhan khusus). Jumlah siswa disesuaikan dengan kondisi kelas.

E. Moda dan Model Pembelajaran

Moda Pembelajaran	Tatap Muka
Model Pembelajaran	Discovery Learning berbasis Media Audio Visual
Pendekatan	Communicative Language Teaching (CLT)
Kerangka Kosakata	Nation (Meaning – Form – Use)

BAGIAN III — KOMPONEN INTI

A. Capaian Pembelajaran (CP) — Fase B

Elemen	Capaian Pembelajaran
Membaca – Memirsa	Pada akhir Fase B, peserta didik memahami kata-kata yang sering digunakan sehari-hari dengan bantuan gambar/ilustrasi. Mereka membaca dan memberikan respons terhadap teks pendek sederhana dan familiar dalam bentuk tulisan atau digital, termasuk teks visual, multimodal atau interaktif.

B. Tujuan Pembelajaran (TP)

TP	Aspek Nation	Indikator	Rumusan Tujuan Pembelajaran	Level Kognitif
TP 1	Meaning (Makna)	Word Recognition	Peserta didik dapat mengidentifikasi makna kata kerja kegiatan di sekolah dari gambar situasi dan lirik lagu CoComelon.	C1 – Mengingat C2 – Memahami
TP 2	Form (Bentuk)	Spelling Mastery	Peserta didik dapat melengkapi huruf yang hilang dan menyusun huruf acak menjadi kata kerja yang benar dari lagu.	C3 – Menerapkan
TP 3	Use (Penggunaan)	Contextual Use	Peserta didik dapat menerapkan kata kerja dalam	C3 – Menerapkan

			kalimat rumpang (cloze test) sesuai konteks kegiatan di sekolah.	
--	--	--	--	--

C. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

TP 1 — MEANING	TP 2 — FORM	TP 3 — USE
Mengenal dan memahami makna kata kerja melalui video dan gambar	Menguasai ejaan kata kerja melalui fill-in dan word scramble	Menggunakan kata kerja dalam kalimat rumpang sesuai konteks

Alur bergerak linear: TP 1 → TP 2 → TP 3. Peserta didik mengenal makna kata kerja terlebih dahulu melalui media audio visual, kemudian menguasai bentuk ejaannya, lalu menggunakannya dalam konteks kalimat.

D. Pemahaman Bermakna

Dengan mempelajari kata kerja kegiatan di sekolah melalui lagu CoComelon, peserta didik memahami bahwa belajar bahasa Inggris itu menyenangkan dan kosakata baru dapat diperoleh melalui media yang sudah mereka kenal sehari-hari. Kosakata ini juga langsung dapat mereka gunakan untuk mendeskripsikan aktivitas nyata di lingkungan sekolah.

E. Pertanyaan Pemantik

- *"Do you know this song?"* (guru menayangkan thumbnail CoComelon)
- *"What do you do at school every day?"*
- *"Can you show me what 'pack' looks like?"* (guru memperagakan gerakan memasukkan buku ke tas)

BAGIAN IV — KEGIATAN PEMBELAJARAN

Alokasi Waktu: 1 Pertemuan × 2 JP × 35 menit = 70 menit

Fase Kegiatan	Deskripsi Singkat	Waktu
Pendahuluan	Salam, doa, apersepsi, motivasi, pertanyaan pemantik, tujuan pembelajaran	10 menit
Inti — Fase 1: MEANING	Menonton video, picture matching, drilling pengucapan	15 menit
Inti — Fase 2: FORM	LKPD: fill in letters + word scramble (	15 menit
Inti — Fase 3: USE	LKPD: cloze test mandiri, pembahasan, menyanyikan lagu	20 menit
Penutup	Simpulan, refleksi, penguatan, doa	10

		menit
--	--	-------

A. Pendahuluan (10 Menit) *Pra-activity*

1. Guru mengucapkan salam dan memimpin doa bersama.
2. Guru menyapa peserta didik dalam bahasa Inggris: "***Good morning, everyone! How are you today?***"
3. Guru melakukan presensi kehadiran.
4. Apersepsi: Guru bertanya, "*What do you do before coming to school?*" sambil memperagakan gerakan memasukkan buku ke dalam tas (Total Physical Response / TPR).
5. Motivasi: Guru menayangkan thumbnail video CoComelon di layar dan bertanya, "*Do you know this song?*" untuk membangun antusiasme peserta didik.
6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran: "Today we will learn 10 action words about activities at school!"
7. Guru menyampaikan pertanyaan pemantik Apa aktivitas yang kamu lakukan di sekolah ?

B. Kegiatan Inti (50 Menit) *While-activity*

Fase 1 — MEANING: Identifikasi Makna (15 Menit)

8. Guru menayangkan video CoComelon "**Back to School**" (±3 menit). Lagu di putar berulang sehingga retensi dapat membuat siswa lebih mengingat .Peserta didik menyimak sambil mengamati gambar dan kata kerja yang muncul di layar.
9. Guru menayangkan video CoComelon "**I Love Science**" (±3 menit) sebagai pelengkap kosakata.
10. Setelah menonton, guru menampilkan 10 gambar di infokus atau smart board kata kerja di papan tulis (pack, sing, dance, paint, create, learn, count, mix, play, grab) tanpa label.
11. Guru bertanya secara klasikal, "*Which word matches this picture?*" sambil menunjuk kartu gambar satu per satu.
12. Peserta didik menyebutkan kata kerja yang sesuai dengan gambar secara klasikal (picture matching).
13. Guru menuliskan setiap kata kerja di papan tulis sambil melafalkannya dengan jelas. Peserta didik menirukan (drilling) tiga kali setiap kata.
14. Guru menjelaskan arti setiap kata kerja dalam bahasa Indonesia dan memberikan contoh gerakan (TPR) untuk mempertegas makna.

Fase 2 — FORM: Ejaan & Bentuk Kata (15 Menit)

15. Guru menyuruh siswa mencata kata yang hilang huruf di kertas selembat
 - P_ck → pack | Pl_y → play | D_nce → dance | M_x → mix

16. Guru memberikan lkpd Peserta didik menyusun huruf acak menjadi kata kerja yang benar:

- **T-N-I-A-P** → **paint** | **N-R-A-E-L** → **learn** | **T-N-U-O-C** → **count**

17. Peserta didik mengerjakan secara berpasangan selama 8 menit. Guru berkeliling mendampingi dan memberikan umpan balik langsung.

18. Guru membahas jawaban LKPD Bagian A dan B secara klasikal. Peserta didik mengoreksi jawaban masing-masing.

19. Guru menegaskan kembali ejaan yang benar sambil menuliskannya di papan tulis.

Fase 3 — USE: Penggunaan dalam Kalimat (20 Menit)

20. Guru menampilkan lirik lagu "Back to School" dan "I Love Science" di layar proyektor sebagai referensi konteks.

21. Guru membagikan **LKPD Bagian C: Cloze Test (Kalimat Rumpang)**. Peserta didik mengerjakan secara **mandiri** selama 10 menit:

No.	Kalimat Rumpang (Pilih kata kerja yang tepat)
1.	I _____ my books into my bag every morning before school. (pack / play / sing)
2.	We _____ our ABCs together in English class. (sleep / eat / sing)
3.	"_____ and _____ with lots of laughs! I love to go to school." (sing & dance / eat & sleep / pack & grab)
4.	In science class, we _____ red and blue water together. (dance / count / mix)
5.	My friend loves to _____ colorful pictures with a brush in art class. (pour / grab / paint)
6.	"I can _____ to 123!" — Back to School (mix / count / pack)

22. Guru membahas jawaban bersama secara klasikal. Setiap jawaban dikonfirmasi dengan mencocokkan lirik lagu yang ditampilkan di layar.

23. Sebagai penguatan dan penutup fase inti, guru mengajak peserta didik **menyanyikan kembali bagian refrain lagu "Back to School"** bersama-sama:
"Back to school, back to school / Back to school today! / What will I learn? What will I play? / Back to school today!"

C. Penutup (10 Menit) Post -activity

24. Guru bersama peserta didik menyimpulkan 10 kata kerja yang telah dipelajari (guru menunjuk kartu gambar, peserta didik menyebutkan kata kerjanya).

25. Guru memberikan penguatan positif: *"Great job, everyone! You have learned 10 new action words today!"*

26. Refleksi peserta didik: Guru menanyakan secara lisan, "Which word do you like most? Can you use it in a sentence?" Beberapa peserta didik diminta menjawab.
27. Guru menyampaikan materi pertemuan berikutnya (Unit 9: My Classroom is Clean).
28. Guru memimpin doa penutup dan mengucapkan salam.

A. Asesmen Diagnostik (Sebelum Pembelajaran)

Aspek	Keterangan
Bentuk	Tanya jawab lisan
Pertanyaan	"Apa yang kamu lakukan di sekolah setiap hari?" / "Apa saja kegiatan di sekolahmu?"
Tujuan	Mengetahui pengetahuan awal kosakata kegiatan sekolah yang telah dimiliki peserta didik.
Tindak Lanjut	Hasil diagnostik digunakan untuk menyesuaikan kecepatan penyampaian materi di Fase 1 (Meaning).

C. Asesmen Sumatif (Setelah Pembelajaran — Posttest)

Instrumen tes tertulis 11 soal pilihan ganda yang telah dikembangkan berdasarkan teori Nation (Meaning – Form – Use).

Rumus Nilai: Jumlah Benar ÷ 11 × 10 = 100 | **Nilai KKM:** 70

Jumlah Benar	Nilai	Predikat	Keterangan
18 – 20	90 – 100	A	Sangat Baik
14 – 17	70 – 89	B	Baik
10 – 13	50 – 69	C	Cukup
< 10	< 50	D	Perlu Bimbingan

BAGIAN VI — PENGAYAAN DAN REMEDIAL

A. Pengayaan (untuk Peserta Didik dengan Nilai ≥ 90)

- Membuat 5 kalimat sederhana menggunakan 5 kata kerja pilihan sendiri (dalam bahasa Inggris) dan menggambarkan maknanya.
- Menyanyikan lagu "Back to School" di depan kelas sambil memeragakan gerakan setiap kata kerja.
- Mencari 2 kata kerja baru dari lagu CoComelon lainnya dan mempresentasikan artinya ke teman sekelas.

B. Remedial (untuk Peserta Didik dengan Nilai < 70)

- Pengulangan pengenalan kata kerja dengan flashcard bergambar secara terbimbing oleh guru.

- Latihan picture matching tambahan: peserta didik menghubungkan gambar dengan kata kerja yang tercetak di kartu.
- Mengulang soal Meaning (soal no. 1–7) secara lisan bersama guru atau teman sebaya (peer tutoring).

BAGIAN VII — REFLEKSI

A. Refleksi Guru

Guru mengisi lembar refleksi berikut setelah pembelajaran selesai:

No.	Pertanyaan Refleksi	Catatan Guru
1.	Apakah media video CoComelon berhasil menarik perhatian seluruh peserta didik selama pembelajaran?	
2.	Apakah alokasi waktu cukup untuk menyelesaikan ketiga fase (Meaning-Form-Use)?	
3.	Bagian mana yang perlu diperbaiki pada pertemuan berikutnya?	
4.	Apakah semua peserta didik dapat mengikuti ketiga fase dengan baik?	

B. Refleksi Peserta Didik

Guru menanyakan secara lisan di akhir pembelajaran:

- *"Kata kerja mana yang paling mudah kamu ingat?"*
- *"Kata kerja mana yang masih sulit bagimu?"*
- *"Apakah kamu senang belajar sambil menonton lagu CoComelon hari ini?"*

BAGIAN VIII — MATERI BAHAN BACAAN GURU

A. Landasan Teori Kosakata: Nation (Meaning – Form – Use)

Paul Nation (2001) dalam *Learning Vocabulary in Another Language* mengidentifikasi tiga aspek penting penguasaan kosakata yang digunakan sebagai kerangka pembelajaran unit ini:

Aspek	Definisi	Implementasi dalam Pembelajaran
Meaning	Kemampuan mengenali dan memahami arti kata dalam konteks	Peserta didik mengidentifikasi makna 10 kata kerja dari gambar dan lirik lagu CoComelon (Fase 1).
Form	Kemampuan mengenali ejaan,	Peserta didik melengkapi huruf yang hilang dan menyusun huruf acak menjadi kata kerja

	pengucapan, dan struktur kata	yang benar (Fase 2).
Use	Kemampuan menggunakan kata secara tepat dalam kalimat dan konteks	Peserta didik menerapkan kata kerja dalam kalimat rumpang (cloze test) sesuai konteks kegiatan sekolah (Fase 3).

B. Dasar Pemilihan Media Audio Visual CoComelon

Lagu CoComelon dipilih sebagai media audio visual karena:

- Animasi yang menarik, cerah, dan familiar bagi anak usia SD kelas III.
- Lirik sederhana yang berulang (repetitive lyrics) memudahkan pemerolehan dan penghafalan kosakata baru.
- Konteks kegiatan sekolah yang relevan dan autentik dengan kehidupan nyata peserta didik.
- Visualisasi kata kerja melalui animasi karakter membantu mempertegas makna tanpa perlu terjemahan verbal.
- Tersedia bebas di YouTube sehingga mudah diakses dan digunakan kembali oleh peserta didik di rumah.

C. Lirik Lagu Lengkap (Referensi Guru)

"BACK TO SCHOOL" — CoComelon

[Refrain]

*Back to school, back to school
Back to school today!
What will I learn? What will I play?
Back to school today!*

[Verse 1]

*Pack my books with a zip zap zip
Pack my pencils with a clip clap clip
Pack my lunch in the box box box
Find clean pants and socks socks socks*
Pack my books with a zip zap zip ♦ **Pack** my pencils with a clip clap clip
Pack my lunch in the box box box ♦ *Find clean pants and socks socks socks*

[Verse 2]

Grab my bag, no time to snooze!
Sharing news in my new shoes
I can **paint** and make some crafts
Sing and **dance** with lots of laughs

[Verse 3]

I can **sing** my ABCs
I can **count** to 1-2-3!

We can **play** with all our friends
It feels like fun will never end!

"I LOVE SCIENCE" — CoComelon

[Chorus]

Come. And play. Join us everyone
Make. Create. Science is so fun!
Mixing, experimenting — It's so fantastic!
It's just like magic! It's so much fun!

[Verse 1]

It's so magical, wonderful, colorful — Science is so fun to do!
We are watching things, trying things, testing things — Now we're **learning**
something new!

[Verse 2]

It's so magical, wonderful, colorful — Science is so fun to do!
We are **mixing** things, pouring things, stretching things — Now we're learning
something new!

[Verse 3]

It's so magical, wonderful, colorful — Science is so fun to do!
We are creating things, fizzing things, whooshing things — Now we're learning
something new!

D. Daftar Kosakata Kata Kerja Unit 8 (10 Verb Fokus)

Sumber: Lagu CoComelon "Back to School" (BTS) & "I Love Science" (ILS)

No.	Kata Kerja (Verb)	Arti (Bahasa Indonesia)	Sumber Lagu	Lirik Referensi
1.	Pack	mengemas / memasukkan ke tas	Back to School	"Pack my books with a zip zap zip"
2.	Sing	Bernyanyi	Back to School	"I can sing my ABCs"
3.	Dance	Menari	Back to School	"Sing and dance with lots of laughs"
4.	Paint	melukis / menggambar dengan kuas	Back to School	"I can paint and make some crafts"
5.	create / make	membuat / menciptakan	I Love Science	"Make. Create. Science is so fun!"
6.	Learn	Belajar	Back to School	"What will I learn?"
7.	Count	Menghitung	Back to School	"I can count to 1-2-3!"
8.	Mix	Mencampur	I Love Science	"We are mixing"

				things, pouring things"
9.	Play	Bermain	Back to School	"What will I play? Back to school today!"
10.	Grab	mengambil / menjemput	Back to School	"Grab my bag, no time to snooze!"

BAGIAN IX — GLOSARIUM

Istilah	Penjelasan
Action word / Verb	Kata kerja; kata yang menunjukkan aktivitas atau tindakan.
Audio visual	Media pembelajaran yang menggabungkan suara (audio) dan gambar bergerak (visual).
Cloze test	Teknik asesmen dengan mengisi kata yang dihilangkan dalam suatu kalimat (kalimat rumpang).
Discovery Learning	Model pembelajaran yang mendorong peserta didik menemukan sendiri konsep melalui eksplorasi dan pengamatan.
Drilling	Teknik pengulangan kata atau kalimat secara terstruktur untuk membantu penghafalan dan pelafalan.
Nation (Meaning–Form–Use)	Kerangka teori penguasaan kosakata yang mencakup makna, bentuk/ejaan, dan penggunaan kata dalam konteks.
Picture matching	Aktivitas mencocokkan gambar dengan kata atau frasa yang sesuai.
Total Physical Response (TPR)	Metode pembelajaran bahasa yang mengaitkan kata dengan gerakan fisik untuk memperkuat makna.
Word scramble	Aktivitas menyusun huruf yang telah diacak menjadi kata yang benar.

Fill in the letters	Aktivitas melengkapi huruf yang hilang dalam suatu kata.
---------------------	--

BAGIAN X — DAFTAR PUSTAKA

- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP). (2022). *Capaian Pembelajaran Bahasa Inggris SD/MI Fase B*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Nation, I. S. P. (2001). *Learning Vocabulary in Another Language*. Cambridge: Cambridge University Press.
- CoComelon. (2020). *Back to School* [Video]. YouTube. Diakses melalui <https://youtu.be/bp1NP4HAs94?feature=shared>
- CoComelon. (2019). *I Love Science* [Video]. YouTube. Diakses melalui <https://youtu.be/eVXXIBe7Rwk?feature=shared>

Wali Kelas III

 Nadia Bertha, S.Pd.

Curup, mei 2026
 Peneliti


 Yulisa Rizki

INSTRUMEN TES BAHASA INGGRIS

KURIKULUM MERDEKA — FASE B

Unit 8: Activities at School | Kelas III SD/MI

Mata Pelajaran	Bahasa Inggris
Fase / Kelas	Fase B / Kelas III SD/MI (Semester 2)
Kurikulum	Kurikulum Merdeka
Unit	Unit 8 — Activities at School
Sumber Media	Lagu CoComelon: "Back to School" & "I Love Science"
Fokus	Kata Kerja (Verb) Kegiatan di Sekolah
Teori Kosakata	Nation (Meaning – Form – Use)
Jumlah Soal	20 Soal Pilihan Ganda
Alokasi Waktu	45 Menit

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP) — FASE B

Elemen	Capaian Pembelajaran
Membaca – Memirsa	Pada akhir fase B, peserta didik memahami kata-kata yang sering digunakan sehari-hari dengan bantuan gambar/ilustrasi. Mereka membaca dan memberikan respons terhadap teks pendek sederhana dan familiar dalam bentuk tulisan atau digital, termasuk teks visual, multimodal atau interaktif. <i>By the end of Phase B, students understand everyday vocabulary with support from pictures/illustrations. They read and respond to a range of short, simple, familiar texts in the form of print or digital texts, including visual, multimodal or interactive texts.</i>

B. KOMPETENSI AWAL

1	Mengenal abjad dan bunyi dasar huruf Bahasa Inggris.
2	Mengetahui nama benda di kelas: book, bag, pencil, chair, table.

3	Merespons instruksi sederhana: sit down, stand up, open your book.
4	Mengenal kosakata kegiatan dasar: eat, drink, play, read (dari unit sebelumnya).

C. TUJUAN PEMBELAJARAN (TP) — Berdasarkan Teori Nation

TP	Aspek Nation	Indikator	Rumusan Tujuan	Level Kognitif
TP 1	Meaning (Makna)	Word Recognition	Peserta didik dapat mengidentifikasi makna kata kerja kegiatan di sekolah dari gambar situasi dan lirik lagu Cocomelon.	C1 – Mengingat, C2 Memahami
TP 2	Form (Bentuk)	Spelling Mastery	Peserta didik dapat melengkapi huruf yang hilang dan menyusun huruf acak menjadi kata kerja yang benar dari lagu.	C3 – Menerapkan
TP 3	Use (Penggunaan)	Contextual Use	Peserta didik dapat menerapkan kata kerja dalam kalimat rumpang (cloze) sesuai konteks kegiatan di sekolah.	C3 – Menerapkan

D. KISI-KISI SOAL (Nation: Meaning – Form – Use)

No	Aspek Nation	Sub-Aspek	Indikator	Aktivitas/Soal	Teknik	No. Soal	Kognitif
1	Meaning (Makna)	Receptive Meaning	Peserta didik mengidentifikasi makna kata kerja dari konteks gambar dan lirik lagu Cocomelon.	Picture Matching & Lyric Context (Pilih kata/gambar yang sesuai)	Pilihan Ganda	1–7	C1 Mengingat
2	Form	Spelling & Word	Peserta didik mengenali	Fill in the Letters &	Pilihan	8–	C3 Menerap

	(Bentuk)	Form	ejaan dan menyusun huruf acak menjadi kata kerja yang benar.	Word Scramble (Ejaan/Huruf Acak)	Ganda	14	an
3	Use (Penggunaan)	Contextual Use	Peserta didik menerapkan kata kerja dalam kalimat rumpang sesuai konteks kegiatan di sekolah.	Cloze Test (Melengkapi kalimat rumpang dengan kata kerja yang tepat)	Pilihan Ganda	15–20	C3 Menerapkan

E. DAFTAR KOSAKATA REFERENSI (dari Lagu Cocomelon)

Kata Kerja (Verb)	Arti (Bahasa Indonesia)	Sumber Lagu	Lirik Referensi
pack	mengemas / memasukkan	Back to School	"Pack my books with a zip zap zip"
sing	Bernyanyi	Back to School	"I can sing my ABCs"
dance	Menari	Back to School	"Sing and dance with lots of laughs"
paint	melukis / menggambar	Back to School	"I can paint and make some crafts"
make/create	membuat / menciptakan	I Love Science	"Make. Create. Science is so fun!"

learn	Belajar	Back to School	<i>"What will I learn?"</i>
count	Menghitung	Back to School	<i>"I can count to 123!"</i>
mix	Mencampur	I Love Science	<i>"We are mixing things, pouring things"</i>
play	Bermain	Back to School	<i>"What will I play? Back to school today!"</i>
grab	Mengambil	Back to School	<i>"Grab my bag, no time to snooze!"</i>

LEMBAR SOAL

BAHASA INGGRIS — UNIT 8: ACTIVITIES AT SCHOOL

Lagu: "Back to School" (BTS) & "I Love Science" (ILS) · CoComelon

Nama : _____ _____	Kelas : _____ _____
No. Absen : _____	Hari / Tanggal : _____

BAGIAN 1 — MEANING (Identifikasi Makna)

Soal No. 1–7 | Level C1 (Mengingat)

Petunjuk: Perhatikan gambar atau lirik lagu. Lingkari huruf a, b, c, atau d untuk jawaban yang benar!

1. Perhatikan gambar! Seorang anak memasukkan buku ke dalam tas sebelum berangkat sekolah. Apa kata kerjanya mengemas dalam Bahasa Inggris?



a. play	b. pack	c. sing	d. dance
----------------	----------------	----------------	-----------------

2. Perhatikan gambar! Anak-anak bernyanyi bersama di kelas. Apa kata kerjanya bernyanyi dalam Bahasa Inggris?



a. sleep	b. eat	c. sing	d. run
-----------------	---------------	----------------	---------------

3. Perhatikan gambar! Di kelas seni, siswa melukis menggunakan kuas. Apa kata kerjanya melukis dalam Bahasa Inggris?



a. cook	b. jump	c. paint	d. swim
----------------	----------------	-----------------	----------------

4. Perhatikan gambar! Siswa menghitung 1, 2, 3 di kelas matematika. Apa kata kerjanya menghitung dalam Bahasa Inggris?



a. read	b. write	c. count	d. dance
----------------	-----------------	-----------------	-----------------

5. Perhatikan gambar! Di kelas sains, siswa mencampur bahan berwarna. Apa kata mencampur kerjanya dalam Bahasa Inggris?



a. mix	b. eat	c. sleep	d. pack
--------	--------	----------	---------

6. di dalam kelas kita belajar apa arti kata belajar di dalam bahasa inggris ?

a. count	b. learn	c. mix	d. dance
----------	----------	--------	----------

7. Saat di kelas kita benyanyi dan menari ,Apa kata kerjanya menari dalam Bahasa Inggris ?

a. Pack	b. Sing	c. Dance	d. Jump
---------	---------	----------	---------

BAGIAN 2 — FORM (Ejaan & Bentuk Kata)

Soal No. 8–14 | Level C3 (Menerapkan)

Petunjuk A (No. 8–11): Pilih ejaan yang benar untuk melengkapi huruf yang hilang!

8. Pilih ejaan yang benar! → p _ c k

a. puck	b. pack	c. peck	d. pick
---------	---------	---------	---------

9. Pilih ejaan yang benar! → Pl-ay

a. pluy	b. pliy	c. play	d. pley
---------	---------	---------	---------

10. Pilih ejaan yang benar! → d _ n c _

a. dunce	b. dance	c. dince	d. donca
----------	----------	----------	----------

11. Pilih ejaan yang benar! → m _ x

a. mux	b. mex	c. mox	d. mix
--------	--------	--------	--------

Petunjuk B (No. 12–14): Susun huruf acak menjadi kata kerja yang benar!

12. Susun huruf ini menjadi kata yang benar!

T — N — I — A — P (kata kerja: melukis di kelas seni)

a. napit	b. tinap	c. paint	d. tapni
----------	----------	----------	----------

13. Susun huruf ini menjadi kata yang benar!

N — R — A — E — L (kata kerja: belajar sesuatu yang baru)

a. renal	b. learn	c. ranle	d. earln
----------	----------	----------	----------

14. Susun huruf ini menjadi kata yang benar!

T — N — U — O — C (kata kerja: menghitung angka di kelas matematika)
--

a. tnouc	b. unco	c. count	d. cunto
----------	---------	----------	----------

BAGIAN 3 — USE (Penggunaan dalam Kalimat)*Soal No. 15–20 | Level C3 (Menerapkan)*

Petunjuk: Pilih kata kerja yang tepat untuk melengkapi kalimat rumpang di bawah ini!

15. I _____ my books into my bag every morning before school.

a. play	b. pack	c. sing	d. dance
---------	---------	---------	----------

16. We _____ our ABCs together in English class.

a. sleep	b. eat	c. sing	d. run
----------	--------	---------	--------

17. Lihat lirik: "_____ and _____ with lots of laughs! I love to go to school." (Back to School)

a. sing and dance	b. eat and sleep	c. pack and grab	d. mix and pour
-------------------	------------------	------------------	-----------------

18. In science class, we _____ red and blue water together. It changes color!

a. dance	b. count	c. paint	d. mix
----------	----------	----------	--------

19. My friend loves to _____ colorful pictures with a brush in art class.

a. pour	b. grab	c. paint	d. pack
---------	---------	----------	---------

20. In math class, my teacher says: "I can _____ to 123!" (Back to School)

a. mix	b. count	c. pack	d. sing
--------	----------	---------	---------

KUNCI JAWABAN & PEDOMAN PENILAIAN

Instrumen Pretest & Posttest — Unit 8: Activities at School

Soal No. 1–10	Soal No. 11–20
1. b. pack 2. c. sing 3. c. paint 4. c. count 5. a. mix 6. b. learn 7. c. Dance 8. b. pack 9. c. Play 10. b. dance	11. d. mix 12. c. paint 13. b. learn 14. c. count 15. b. pack 16. c. sing 17. a. sing and dance 18. d. mix 19. c. paint 20. b. count

$$\text{Rumus Nilai} = \text{Jumlah Benar} \div 20 \times 100$$

Pedoman Konversi Nilai:

Jumlah Benar	Nilai	Predikat	Keterangan
18 – 20	90 – 100	A	Sangat Baik
14 – 17	70 – 89	B	Baik
10 – 13	50 – 69	C	Cukup
< 10	< 50	D	Perlu Bimbingan

Catatan Teori Nation (Meaning – Form – Use):

- **Meaning (Makna)** → Soal 1–7: Identifikasi makna kata kerja melalui gambar situasi dan konteks lirik lagu Cocomelon.
- **Form (Bentuk)** → Soal 8–14: Mengenali ejaan (fill in letters) dan menyusun huruf acak (word scramble) menjadi kata kerja yang benar.
- **Use (Penggunaan)** → Soal 15–20: Menerapkan kata kerja dalam kalimat rumpang (cloze test) sesuai konteks kegiatan di sekolah.

Validasi ahli Instrument Pretest dan Posttest

Lembar Validasi tes Hasil Belajar

Satuan Pendidikan : SD

Materi Pelajaran :Bahasa Inggris

Materi Pokok :Kata Kerja aktivitas di sekolah

1. Berilah Tanda Ceklis dalam Kolom Komentar Menurut Pendapat Anda

[illegible]

Keterangan :

Validasi isi

SB : Sangat baik

B : Baik

CB : Cukup baik

TB : Tidak baik

Bahasa Soal

MP : Mudah dipahami

DP : Dapat dipahami

CDP: Cukup dapat dipahami

TDP: Tidak dapat dipahami

Kesimpulan

TR : Dapat digunakan Tanpa revisi

RK : Dapat digunakan dengan revisi kecil

RB : Dapat digunakan dengan revisi Besar

TK : Belum dapat digunakan masih perlu konsultasi

Saran dan Kesimpulan

.....
.....
.....
.....
.....

Curup ,.....2026
Validator

Lembar Validasi tes Hasil Belajar

Satuan Pendidikan : SD

Materi Pelajaran : Bahasa Inggris

Materi Pokok : Kata Kerja aktivitas di sekolah

1. Berilah Tanda Ceklis dalam Kolom Komentar Menurut Pendapat Anda

No Butir Soal	Validasi											
	Isi				Bahasan Soal				Kesimpulan			
	SB	B	CB	TB	MP	DP	CDP	TDP	TR	RK	RB	TK
1		✓			✓					✓		
2		✓			✓					✓		
3		✓			✓					✓		
4		✓			✓					✓		
5		✓			✓					✓		
6		✓			✓					✓		
7		✓			✓					✓		
8			✓				✓			✓		
9			✓				✓			✓		
10			✓				✓			✓		
11			✓				✓			✓		
12			✓				✓			✓		
13			✓				✓			✓		
14			✓				✓			✓		
15		✓				✓				✓		
16		✓				✓				✓		
17		✓				✓				✓		
18		✓				✓				✓		
19		✓				✓				✓		
20		✓				✓				✓		

Keterangan :

Validasi isi

SB : Sangat baik

B : Baik

CB : Cukup baik

TB : Tidak baik

Bahasa Soal

MP : Mudah dipahami

DP : Dapat dipahami

CDP : Cukup dapat dipahami

TDP : Tidak dapat dipahami

Kesimpulan

TR : Dapat digunakan Tanpa revisi

RK : Dapat digunakan dengan revisi kecil

RB : Dapat digunakan dengan revisi Besar

TK : Belum dapat digunakan masih perlu konsultasi

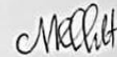
Saran dan Kesimpulan

Instrumen yang dibuat sudah sesuai dengan teori. Ada beberapa hal yang perlu direvisi, seperti format penulisan tata bahasa dan perintah soal. Secara keseluruhan, instrumen ini dapat digunakan untuk penelitiannya.

Saran : Perjelas instruksi soal & tata bahasanya agar siswa lebih mudah memahaminya.

Curup, 6 Mei 2026

Validator



Melli Kusmaningrum, M.Pd
NIP. 19910524 2025 212 017

Lembar Validasi tes Hasil Belajar

Satuan Pendidikan : MIM

Materi Pelajaran : Bahasa Inggris

Materi Pokok : Kata Kerja aktivitas di sekolah

1. Berilah Tanda Ceklis dalam Kolom Komentar Menurut Pendapat Anda

No Butir Soal	Validasi											
	Isi				Bahasan Soal				Kesimpulan			
	SB	B	CB	TB	MP	DP	CDP	TDP	TR	RK	RB	TK
1		✓			✓					✓		
2		✓			✓					✓		
3		✓			✓					✓		
4	✓				✓					✓		
5	✓				✓					✓		
6	✓				✓					✓		
7	✓				✓					✓		
8	✓				✓					✓		
9		✓			✓					✓		
10		✓			✓					✓		
11	✓				✓					✓		
12		✓			✓					✓		
13		✓			✓					✓		
14		✓			✓					✓		
15	✓				✓					✓		
16	✓				✓					✓		
17	✓				✓					✓		
18		✓			✓					✓		
19		✓			✓					✓		
20		✓			✓					✓		

Keterangan :

Validasi isi

SB : Sangat baik

B : Baik

CB : Cukup baik

TB : Tidak baik

Bahasa Soal

MP : Mudah dipahami

DP : Dapat dipahami

CDP : Cukup dapat dipahami

TDP : Tidak dapat dipahami

Kesimpulan

TR : Dapat digunakan Tanpa revisi

RK : Dapat digunakan dengan revisi kecil

RB : Dapat digunakan dengan revisi Besar

TK : Belum dapat digunakan masih perlu konsultasi

Saran dan Kesimpulan

.....
.....
.....
.....
.....

Curup, 22 Mei 2026
Validator


Nadia Bertha, s.p.t

Instrument setelah Validasi ahli

INSTRUMEN TES BAHASA INGGRIS
KURIKULUM MERDEKA — FASE B

Unit 8: Activities at School | Kelas III SD/MI

Mata Pelajaran	Bahasa Inggris
Fase / Kelas	Fase B / Kelas III SD/MI (Semester 2)
Kurikulum	Kurikulum Merdeka
Unit	Unit 8 — Activities at School
Sumber Media	Lagu CoComelon: "Back to School" & "I Love Science"
Fokus	Kata Kerja (Verb) Kegiatan di Sekolah
Teori Kosakata	Nation (Meaning – Form – Use)
Jumlah Soal	20 Soal Pilihan Ganda
Alokasi Waktu	45 Menit

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP) — FASE B

Elemen	Capaian Pembelajaran
Membaca – Memirsa	Pada akhir fase B, peserta didik memahami kata-kata yang sering digunakan sehari-hari dengan bantuan gambar/ilustrasi. Mereka membaca dan memberikan respons terhadap teks pendek sederhana dan familiar dalam bentuk tulisan atau digital, termasuk teks visual, multimodal atau interaktif. <i>By the end of Phase B, students understand everyday vocabulary with support from pictures/illustrations. They read and respond to a range of short, simple, familiar texts in the form of print or digital texts, including visual, multimodal or interactive texts.</i>

B. KOMPETENSI AWAL

1	Mengenal abjad dan bunyi dasar huruf Bahasa Inggris.
2	Mengetahui nama benda di kelas: book, bag, pencil, chair, table.
3	Merespons instruksi sederhana: sit down, stand up, open your book.

4	Mengenal kosakata kegiatan dasar: eat, drink, play, read (dari unit sebelumnya).
---	--

C. TUJUAN PEMBELAJARAN (TP) — Berdasarkan Teori Nation

TP	Aspek Nation	Indikator	Rumusan Tujuan	Level Kognitif
TP 1	Meaning (Makna)	Word Recognition	Peserta didik dapat mengidentifikasi makna kata kerja kegiatan di sekolah dari gambar situasi dan lirik lagu Cocomelon.	C1 – Mengingat, C2 Memahami
TP 2	Form (Bentuk)	Spelling Mastery	Peserta didik dapat melengkapi huruf yang hilang dan menyusun huruf acak menjadi kata kerja yang benar dari lagu.	C3 – Menerapkan
TP 3	Use (Penggunaan)	Contextual Use	Peserta didik dapat menerapkan kata kerja dalam kalimat rumpang (cloze) sesuai konteks kegiatan di sekolah.	C3 – Menerapkan

D. KISI-KISI SOAL (Nation: Meaning – Form – Use)

No	Aspek Nation	Sub-Aspek	Indikator	Aktivitas/Soal	Teknik	No. Soal	Kognitif
1	Meaning (Makna)	Receptive Meaning	Peserta didik mengidentifikasi makna kata kerja dari konteks gambar dan lirik lagu Cocomelon.	Picture Matching & Lyric Context (Pilih kata/gambar yang sesuai)	Pilihan Ganda	1–7	C1 Mengingat
2	Form (Bentuk)	Spelling & Word	Peserta didik mengenali ejaan dan	Fill in the Letters & Word	Pilihan	8–14	C3 Menerapkan

		Form	menyusun huruf acak menjadi kata kerja yang benar.	Scramble (Ejaan/Huruf Acak)	Ganda		an
3	Use (Penggunaan)	Contextual Use	Peserta didik menerapkan kata kerja dalam kalimat rumpang sesuai konteks kegiatan di sekolah.	Cloze Test (Melengkapi kalimat rumpang dengan kata kerja yang tepat)	Pilihan Ganda	15–20	C3 Menerapkan

E. DAFTAR KOSAKATA REFERENSI (dari Lagu Cocomelon)

Kata Kerja (Verb)	Arti (Bahasa Indonesia)	Sumber Lagu	Lirik Referensi
pack	mengemas / memasukkan	Back to School	"Pack my books with a zip zap zip"
sing	Bernyanyi	Back to School	"I can sing my ABCs"
dance	Menari	Back to School	"Sing and dance with lots of laughs"
paint	melukis / menggambar	Back to School	"I can paint and make some crafts"
make/create	membuat / menciptakan	I Love Science	"Make. Create. Science is so fun!"
learn	Belajar	Back to School	"What will I learn?"
count	Menghitung	Back to School	"I can count to 123!"

mix	Mencampur	I Love Science	<i>"We are mixing things, pouring things"</i>
play	Bermain	Back to School	<i>"What will I play? Back to school today!"</i>
grab	Mengambil	Back to School	<i>"Grab my bag, no time to snooze!"</i>

LEMBAR SOAL

BAHASA INGGRIS — UNIT 8: ACTIVITIES AT SCHOOL

Lagu: "Back to School" (BTS) & "I Love Science" (ILS) · CoComelon

Nama : _____ —	Kelas : _____ —
No. Absen : _____	Hari / Tanggal : _____

BAGIAN 1 — MEANING (Identifikasi Makna)

Soal No. 1–7 | Level C1 (Mengingat)

Petunjuk: Perhatikan gambar atau lirik lagu. Lingkari huruf a, b, c, atau d untuk jawaban yang benar!

1. Seorang anak memasukkan buku ke dalam tas sebelum berangkat sekolah. Apa kata kerja “mengemas” dalam bahasa Inggris?



a. play	b. pack	c. sing	d. dance
---------	---------	---------	----------

2. Anak-anak bernyanyi bersama di kelas. Apa kata kerja “bernyanyi” dalam bahasa Inggris?



a. sleep	b. eat	c. sing	d. run
----------	--------	---------	--------

3. Di kelas seni, siswa melukis menggunakan kuas. Apa kata kerja “melukis” dalam bahasa Inggris?



a. cook	b. jump	c. paint	d. swim
---------	---------	----------	---------

4. Siswa menghitung 1, 2, 3 di kelas matematika. Apa kata kerja “menghitung” dalam bahasa Inggris?



a. read	b. write	c. count	d. dance
---------	----------	----------	----------

5. Di kelas sains, siswa mencampur bahan berwarna. Apa kata kerja “mencampur” dalam bahasa Inggris?



a. mix	b. eat	c. sleep	d. pack
--------	--------	----------	---------

6. Di dalam kelas kita belajar. Apa arti kata kerja “belajar” di dalam bahasa Inggris ?

a. count	b. learn	c. mix	d. dance
----------	----------	--------	----------

7. Saat di kelas kita benyanyi dan menari. Apa kata kerja “menari” dalam bahasa Inggris ?

a. Pack	b. Sing	c. Dance	d. Jump
----------------	----------------	-----------------	----------------

BAGIAN 2 — FORM (Ejaan & Bentuk Kata)

Soal No. 8–14 | Level C3 (Menerapkan)

Petunjuk A (No. 8–11): Pilih ejaan yang benar untuk melengkapi huruf yang hilang!

8. (Mengemas) P_ c k

a. puck	b. pack	c. peck	d. pick
---------	---------	---------	---------

9. (bermain) Pl_y

a. pluy	b. pliy	c. play	d. pley
---------	---------	---------	---------

10. (Menari) d _ n c _

a. dunce	b. dance	c. dince	d. donca
----------	----------	----------	----------

11. (Mencampur) m _ x

a. mux	b. mex	c. mox	d. mix
--------	--------	--------	--------

Petunjuk B (No. 12–14): Susun huruf acak menjadi kata kerja yang benar!

12.

T — N — I — A — P
(melukis)

a. napit	b. tinap	c. paint	d. tapni
----------	----------	----------	----------

13.

N — R — A — E — L
(belajar)

a. renal	b. learn	c. ranle	d. earln
----------	----------	----------	----------

14.

T — N — U — O — C
(menghitung)

a. tnouc	b. unco	c. count	d. cunto
----------	---------	----------	----------

BAGIAN 3 — USE (Penggunaan dalam Kalimat)*Soal No. 15–20 | Level C3 (Menerapkan)*

Petunjuk: Pilih kata kerja yang tepat untuk melengkapi kalimat rumpang di bawah ini. Berdasarkan lagu back to school dan I love science yang ada di bawah ini !

Back to school	I love science
Lyrics: Back to school, back to school Back to school today! What will I learn? What will I play? Back to school today! Pack my books with a zip zap zip I love to go to school Pack my pencils with a clip clap clip I love to go to school Pack my lunch in the box box box I love to go to school Find clean pants and socks socks socks I love to go to school Back to school, back to school Back to school today! What will I learn? What will I play? Back to school today! Grab my bag, no time to snooze! I love to go to school Sharing news in my new shoes I love to go to school! I can paint and make some crafts I love to go to school Sing and dance with lots of laughs I love to go to school Back to school, back to school Back to school today! What will I learn? What will I play?	Lyrics: Chorus Come. And play. Join us ev-ery-one Make. Create. Science is-so-fun Mixing, experimenting It's so fantastic // It's just like magic! It's so much fun! Verse 1 It's so magical, wonderful, colorful Science is so fun to do! We are watching things, trying things, testing things Now we're learning something new! Chorus Come. And play. Join us ev-ery-one Make. Create. Science is-so-fun Mixing, experimenting It's so fantastic // It's just like magic! It's so much fun! Verse 2 It's so magical, wonderful, colorful Science is so fun to do! We are mixing things, pouring things, stretching things Now we're learning something new! Chorus Come. And play. Join us ev-ery-one Make. Create. Science is-so-fun Mixing, experimenting

Back to school today! I can sing my ABCs I love to go to school I can count to 123! I love to go to school We can play with all our friends We love to go to school (It) feels like fun will never end! We love to go to school Back to school, back to school Back to school today! What will we learn? What will we play? Back to school today	It's so fantastic // It's just like magic! It's so much fun! Verse 3 It's so magical, wonderful, colorful Science is so fun to do! We are creating things, fizzing things, whooshing things! Now we're learning something new! Chorus Come. And play. Join us ev-ery-one Make. Create. Science is-so-fun Mixing, experimenting It's so fantastic It's just like magic! It's so much fun!
--	---

15. I _____ my books into my bag every morning before school.

a. play	b. pack	c. sing	d. dance
---------	---------	---------	----------

16. We _____ our ABCs together in English class.

a. sleep	b. eat	c. sing	d. run
----------	--------	---------	--------

17. "_____ and _____ with lots of laughs! I love to go to school." (Back to School)

a. sing and dance	b. eat and sleep	c. pack and grab	d. mix and pour
-------------------	------------------	------------------	-----------------

18. In science class, we _____ red and blue water together. It changes color!

a. dance	b. count	c. paint	d. mix
----------	----------	----------	--------

19. My friend loves to _____ colorful pictures with a brush in art class.

a. pour	b. grab	c. paint	d. pack
---------	---------	----------	---------

20. In math class, my teacher says: "I can _____ to 123!" (Back to School)

a. mix	b. count	c. pack	d. sing
--------	----------	---------	---------

KUNCI JAWABAN & PEDOMAN PENILAIAN

Instrumen Pretest & Posttest — Unit 8: Activities at School

Soal No. 1–10	Soal No. 11–20
1. b. pack 2. c. sing 3. c. paint 4. c. count 5. a. mix 6. b. learn 7. c. Dance 8. b. pack 9. c. Play 10. b. dance	11. d. mix 12. c. paint 13. b. learn 14. c. count 15. b. pack 16. c. sing 17. a. sing and dance 18. d. mix 19. c. paint 20. b. count

$$\text{Rumus Nilai} = \text{Jumlah Benar} \div 20 \times 100$$

Pedoman Konversi Nilai:

Jumlah Benar	Nilai	Predikat	Keterangan
18 – 20	90 – 100	A	Sangat Baik
14 – 17	70 – 89	B	Baik
10 – 13	50 – 69	C	Cukup
< 10	< 50	D	Perlu Bimbingan

Catatan Teori Nation (Meaning – Form – Use):

- **Meaning (Makna)** → Soal 1–7: Identifikasi makna kata kerja melalui gambar situasi dan konteks lirik lagu Cocomelon.
- **Form (Bentuk)** → Soal 8–14: Mengenali ejaan (fill in letters) dan menyusun huruf acak (word scramble) menjadi kata kerja yang benar.
- **Use (Penggunaan)** → Soal 15–20: Menerapkan kata kerja dalam kalimat rumpang (cloze test) sesuai konteks kegiatan di sekolah.

Uji Validitas dan Reabilitas soal

Uji Validitas

no	nama	soal																				total
		s1	s2	s3	s4	s5	s6	s7	s8	s9	s10	s11	s12	s13	s14	s15	s16	s17	s18	s19	s20	
1	abibel	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
2	ahdila	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	14
3	ahmad	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	18
4	azahra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	19
5	divo	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	14
6	hazel	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	14
7	ikhsan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	17
8	kaysha	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	16
9	keyla	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	18
10	loizi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
11	luthfia	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
12	m.deval	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	10
13	nadhira	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	18
14	nadia	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
15	naura	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	14
16	oktavia	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	16
17	raisa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	19
18	regina	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
19	rezky	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	17
20	zazkia	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	18
21	zia.p	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	14

-0,09740,433

tidak

#N/A

#DIV/0!

valid

#DIV/0!

valid

#DIV/0!

valid

#DIV/0!

Tidak

Valid

valid

Tidak

valid

valid

valid

valid

Tidak

valid

valid

valid

valid

valid

valid

Correlations																						
		s1	s2	s3	s4	s5	s6	s7	s8	s9	s10	s11	s12	s13	s14	s15	s16	s17	s18	s19	s20	ToTal_
s1	Pearson Correlation	1	. ^a	. ^a	-.073	. ^a	-.073	. ^a	.548 [*]	. ^a	-.050	-.050	-.091	-.050	-.091	-.125	- .108	-.285	-.213	-.213	-.158	-.097
	Sig. (2-tailed)		.	.	.755	.	.755	.	.010	.	.830	.830	.694	.830	.694	.589	.640	.210	.353	.353	.494	.674
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
s2	Pearson Correlation	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a
	Sig. (2-tailed)	.		.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
s3	Pearson Correlation	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a
	Sig. (2-tailed)	.	.		.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
s4	Pearson Correlation	-.073	. ^a	. ^a	1	. ^a	.447 [*]	. ^a	.331	. ^a	-.073	.689 ^{**}	.331	-.073	.331	.200	.256	.255	.015	.340	.459 [*]	.601 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.755	.	.		.	.042	.	.143	.	.755	.001	.143	.755	.143	.386	.263	.266	.947	.131	.036	.004
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
s5	Pearson Correlation	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a
	Sig. (2-tailed)	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
s6	Pearson	-.073	. ^a	. ^a	.447 [*]	. ^a	1	. ^a	.331	. ^a	-.073	.689 ^{**}	.795 ^{**}	-.073	.331	.580 ^{**}	-	.255	.015	.015	.459 [*]	.601 ^{**}

	Correlation																.157					
	Sig. (2-tailed)	.755	.	.	.042	.		.	.143	.	.755	.001	.000	.755	.143	.006	.496	.266	.947	.947	.036	.004
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
s7	Pearson Correlation	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a
	Sig. (2-tailed)	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
s8	Pearson Correlation	.548*	. ^a	. ^a	.331	. ^a	.331	. ^a	1	. ^a	-.091	.548*	.222	-.091	.222	.091	.149	.040	-.117	.156	.289	.445*
	Sig. (2-tailed)	.010	.	.	.143	.	.143	.		.	.694	.010	.333	.694	.333	.694	.521	.863	.614	.500	.204	.043
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
s9	Pearson Correlation	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a
	Sig. (2-tailed)	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
s10	Pearson Correlation	-.050	. ^a	. ^a	-.073	. ^a	-.073	. ^a	-.091	. ^a	1	-.050	-.091	1.000**	.548*	-.125	- .108	.175	.235	.235	-.158	.243
	Sig. (2-tailed)	.830	.	.	.755	.	.755	.	.694	.		.830	.694	.000	.010	.589	.640	.447	.306	.306	.494	.288
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
s11	Pearson Correlation	-.050	. ^a	. ^a	.689**	. ^a	.689**	. ^a	.548*	. ^a	-.050	1	.548*	-.050	.548*	.400	- .108	.175	-.213	.235	.316	.584**
	Sig. (2-tailed)	.830	.	.	.001	.	.001	.	.010	.	.830		.010	.830	.010	.072	.640	.447	.353	.306	.163	.005
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
s12	Pearson Correlation	-.091	. ^a	. ^a	.331	. ^a	.795**	. ^a	.222	. ^a	-.091	.548*	1	-.091	.611**	.730**	.149	.040	.156	-.117	.577**	.652**
	Sig. (2-tailed)	.694	.	.	.143	.	.000	.	.333	.	.694	.010		.694	.003	.000	.521	.863	.500	.614	.006	.001

	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
s13	Pearson Correlation	-.050	. ^a	. ^a	-.073	. ^a	-.073	. ^a	-.091	. ^a	1.000**	-.050	-.091	1	.548*	-.125	- .108	.175	.235	.235	-.158	.243
	Sig. (2-tailed)	.830	.	.	.755	.	.755	.	.694	.	.000	.830	.694		.010	.589	.640	.447	.306	.306	.494	.288
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
s14	Pearson Correlation	-.091	. ^a	. ^a	.331	. ^a	.331	. ^a	.222	. ^a	.548*	.548*	.611**	.548*	1	.411	.149	.040	.156	.156	.289	.652**
	Sig. (2-tailed)	.694	.	.	.143	.	.143	.	.333	.	.010	.010	.003	.010		.064	.521	.863	.500	.500	.204	.001
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
s15	Pearson Correlation	-.125	. ^a	. ^a	.200	. ^a	.580**	. ^a	.091	. ^a	-.125	.400	.730**	-.125	.411	1	.014	.208	-.085	-.085	.553**	.524*
	Sig. (2-tailed)	.589	.	.	.386	.	.006	.	.694	.	.589	.072	.000	.589	.064		.953	.365	.713	.713	.009	.015
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
s16	Pearson Correlation	-.108	. ^a	. ^a	.256	. ^a	-.157	. ^a	.149	. ^a	-.108	-.108	.149	-.108	.149	.014	1	.131	.509*	.266	.429	.436*
	Sig. (2-tailed)	.640	.	.	.263	.	.496	.	.521	.	.640	.640	.521	.640	.521	.953		.572	.019	.244	.052	.048
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
s17	Pearson Correlation	-.285	. ^a	. ^a	.255	. ^a	.255	. ^a	.040	. ^a	.175	.175	.040	.175	.040	.208	.131	1	.159	.748**	.347	.566**
	Sig. (2-tailed)	.210	.	.	.266	.	.266	.	.863	.	.447	.447	.863	.447	.863	.365	.572		.491	.000	.124	.007
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
s18	Pearson Correlation	-.213	. ^a	. ^a	.015	. ^a	.015	. ^a	-.117	. ^a	.235	-.213	.156	.235	.156	-.085	.509*	.159	1	.045	.337	.384
	Sig. (2-tailed)	.353	.	.	.947	.	.947	.	.614	.	.306	.353	.500	.306	.500	.713	.019	.491		.845	.135	.086
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
s19	Pearson	-.213	. ^a	. ^a	.340	. ^a	.015	. ^a	.156	. ^a	.235	.235	-.117	.235	.156	-.085	.266	.748**	.045	1	.135	.493*

	Correlation																					
	Sig. (2-tailed)	.353	.	.	.131	.	.947	.	.500	.	.306	.306	.614	.306	.500	.713	.244	.000	.845		.560	.023
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
s20	Pearson Correlation	-.158	. ^a	. ^a	.459*	. ^a	.459*	. ^a	.289	. ^a	-.158	.316	.577**	-.158	.289	.553**	.429	.347	.337	.135	1	.731**
	Sig. (2-tailed)	.494	.	.	.036	.	.036	.	.204	.	.494	.163	.006	.494	.204	.009	.052	.124	.135	.560		.000
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
ToTal_	Pearson Correlation	-.097	. ^a	. ^a	.601**	. ^a	.601**	. ^a	.445*	. ^a	.243	.584**	.652**	.243	.652**	.524*	.436*	.566**	.384	.493*	.731**	1
	Sig. (2-tailed)	.674	.	.	.004	.	.004	.	.043	.	.288	.005	.001	.288	.001	.015	.048	.007	.086	.023	.000	
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).																						
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).																						
a. Cannot be computed because at least one of the variables is constant.																						

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	21	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	21	100.0
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.			

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.800	11

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
s4	7.57	5.357	.585	.775
s6	7.57	5.357	.585	.775
s8	7.62	5.548	.347	.794
s11	7.52	5.562	.634	.779
s12	7.62	5.148	.606	.770
s14	7.62	5.348	.474	.783
s15	7.71	5.114	.485	.781
s16	7.67	5.633	.244	.806
s17	8.10	5.090	.411	.792
s19	7.95	5.248	.321	.805
s20	7.81	4.662	.655	.759

Reliability

Notes

Output Created		05-13-2026 10:35:10
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>

	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	21
	Matrix Input	
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on all cases with valid data for all variables in the procedure.
Syntax		RELIABILITY /VARIABLES=s4 s6 s8 s11 s12 s14 s15 s16 s17 s19 s20 /SCALE('ALL VARIABLES') ALL /MODEL=ALPHA /STATISTICS=SCALE /SUMMARY=TOTAL.
Resources	Processor Time	00:00:00,02
	Elapsed Time	00:00:00,02

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	21	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	21	100.0
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.			

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.800	11

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
s4	7.57	5.357	.585	.775
s6	7.57	5.357	.585	.775
s8	7.62	5.548	.347	.794
s11	7.52	5.562	.634	.779
s12	7.62	5.148	.606	.770
s14	7.62	5.348	.474	.783
s15	7.71	5.114	.485	.781
s16	7.67	5.633	.244	.806
s17	8.10	5.090	.411	.792
s19	7.95	5.248	.321	.805
s20	7.81	4.662	.655	.759

Scale Statistics			
Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
8.48	6.262	2.502	11

Soal seteklah di uji validitas

LEMBAR SOAL
BAHASA INGGRIS — UNIT 8: ACTIVITIES AT SCHOOL
Lagu: "Back to School" (BTS) & "I Love Science" (ILS) · CoComelon

Nama : _____	Kelas : _____
No. Absen : _____	Hari / Tanggal : _____

BAGIAN 1 — M6ANING (Identifikasi Makna)
Soal No. 1–2| Level C1 (Mengingat)

Petunjuk: Perhatikan gambar atau lirik lagu. Lingkari huruf a, b, c, atau d untuk jawaban yang

1. Siswa menghitung 1, 2, 3 di kelas matematika. Apa kata kerja “menghitung” dalam bahasa Inggris?



a. read	b. write	c. count	d. dance
---------	----------	----------	----------

2. Di dalam kelas kita belajar. Apa arti kata kerja “belajar” di dalam bahasa Inggris ?



a. count	b. learn	c. mix	d. dance
----------	----------	--------	----------

\

BAGIAN 2 — FORM (Ejaan & Bentuk Kata)

Soal No. 3- 6 | Level C3 (Menerapkan)

Petunjuk A (No. 8–11): Pilih ejaan yang benar untuk melengkapi huruf yang hilang!

3. (Mengemas) P_ c k

a. puck	b. pack	c. peck	d. pick
---------	---------	---------	---------

4. (Mencampur) m _ x

a. mux	b. mex	c. mox	d. mix
--------	--------	--------	--------

Petunjuk B (No. 12–14): Susun huruf acak menjadi kata kerja yang benar!

5.

T — N — I — A — P

(melukis)

a. napit	b. tinap	c. paint	d. tapni
----------	----------	----------	----------

6.

T — N — U — O — C

(menghitung)

a. tnouc	b. unco	c. count	d. cunto
----------	---------	----------	----------

BAGIAN 3 — USE (Penggunaan dalam Kalimat)

Soal No. 7-11 | Level C3 (Menerapkan)

Petunjuk: Pilih kata kerja yang tepat untuk melengkapi kalimat rumpang di bawah in.Berdasarkan lagu back to school dan I love science yang ada di bawah ini !

Back to school	I love science
Lyrics:	Lyrics:

Back to school, back to school Back to school today! What will I learn? What will I play? Back to school today! Pack my books with a zip zap zip I love to go to school Pack my pencils with a clip clap clip I love to go to school Pack my lunch in the box box box I love to go to school Find clean pants and socks socks socks I love to go to school Back to school, back to school Back to school today! What will I learn? What will I play? Back to school today! Grab my bag, no time to snooze! I love to go to school Sharing news in my new shoes I love to go to school! I can paint and make some crafts I love to go to school Sing and dance with lots of laughs I love to go to school Back to school, back to school Back to school today! What will I learn? What will I play? Back to school today! I can sing my ABCs I love to go to school I can count to 123! I love to go to school We can play with all our friends We love to go to school (It) feels like fun will never end! We love to go to school Back to school, back to school Back to school today! What will we learn? What will we play? Back to school today	Chorus Come. And play. Join us ev-ery-one Make. Create. Science is-so-fun Mixing, experimenting It's so fantastic // It's just like magic! It's so much fun! Verse 1 It's so magical, wonderful, colorful Science is so fun to do! We are watching things, trying things, testing things Now we're learning something new! Chorus Come. And play. Join us ev-ery-one Make. Create. Science is-so-fun Mixing, experimenting It's so fantastic // It's just like magic! It's so much fun! Verse 2 It's so magical, wonderful, colorful Science is so fun to do! We are mixing things, pouring things, stretching things Now we're learning something new! Chorus Come. And play. Join us ev-ery-one Make. Create. Science is-so-fun Mixing, experimenting It's so fantastic // It's just like magic! It's so much fun! Verse 3 It's so magical, wonderful, colorful Science is so fun to do! We are creating things, fizzing things, whooshing things! Now we're learning something new! Chorus Come. And play. Join us ev-ery-one Make. Create. Science is-so-fun Mixing, experimenting It's so fantastic It's just like magic! It's so much fun!
---	---

7.. I _____ my books into my bag every morning before school.

a. play	b. pack	c. sing	d. dance
---------	---------	---------	----------

8. We _____ our ABCs together in English class.

a. sleep	b. eat	c. sing	d. run
----------	--------	---------	--------

9. " _____ and _____ with lots of laughs! I love to go to school." (Back to School)

a. sing and dance	b. eat and sleep	c. pack and grab	d. mix and pour
-------------------	------------------	------------------	-----------------

10. My friend loves to _____ colorful pictures with a brush in art class.

a. pour	b. grab	c. paint	d. pack
---------	---------	----------	---------

11. In math class, my teacher says: "I can _____ to 123!" (Back to School)

a. mix	b. count	c. pack	d. sing
--------	----------	---------	---------

KUNCI JAWABAN & PEDOMAN PENILAIAN

Instrumen Pretest & Posttest — Unit 8: Activities at School

Soal No. 1–6	Soal No. 7-11
1. . c. count 2. . b. learn 3. . b. pack 4. . d. mix 5. . c. paint 6. . c. count	7. b. pack 8. c. sing 9. a. sing and dance 10. c. paint 11. b. count

Rumus Nilai = Jumlah Benar ÷ jumlah soal x 100

Pedoman Konversi Nilai:

Jumlah Benar	Nilai (Dibulatkan)	Predikat	Keterangan
10 – 11	91 – 100	A	Sangat Baik
8 – 9	73 – 82	B	Baik
6 – 7	55 – 64	C	Cukup
kurang dari 6	kurang dari 55	D	Perlu Bimbingan

Catatan Teori Nation (Meaning – Form – Use):

- **Meaning (Makna)** → Soal 1-2: Identifikasi makna kata kerja melalui gambar situasi dan konteks lirik lagu Cocomelon.
- **Form (Bentuk)** → Soal 3-6: Mengenali ejaan (fill in letters) dan menyusun huruf acak (word scramble) menjadi kata kerja yang benar.
- **Use (Penggunaan)** → Soal 7-11: Menerapkan kata kerja dalam kalimat rumpang (cloze test) sesuai konteks kegiatan di sekolah.

Hasil Data Pretest dan Postetst

	siswa	s4	s6	s8	s11	s12	s14	s15	s16	s17	s19	s20	jumlah	skor	Pretest
		s1	s2	s3	s4	s5	s6	s7	s8	s9	s10	s11			
1	Adel	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	7	63,6364	64
2	Alya	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	5	45,4545	45
3	Anindia	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	4	36,3636	36
4	Aprilia	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	3	27,2727	27
5	Arsyila	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	5	45,4545	45
6	Asyar	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	5	45,4545	45
7	Aqila	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	5	45,4545	45
8	Asyifa	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	5	45,4545	45
9	Angelica	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	3	27,2727	27
10	Azril	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	5	45,4545	45
11	Barata	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	5	45,4545	45
12	Barac	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	4	36,3636	36
13	Bulan	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	7	63,6364	64
14	Cika	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	8	72,7273	73
15	dewi	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	3	27,2727	27
16	Dino	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	5	45,4545	45
17	Diah	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	3	27,2727	27
18	Gilang	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	3	27,2727	27
19	kenzi	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	4	36,3636	36
20	kinanta	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	3	27,2727	27
21	M.Gallen	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	4	36,3636	36
22	Rafzani	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	4	36,3636	36
23	Reva	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	7	63,6364	64
24	vino	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	4	36,3636	36
25	Jihan	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	2	18,1818	18

no	siswa	s4	26	s8	s11	s12	s14	s15	s16	s17	s19	s20	jumlah	post test	Posttest
		s1	s2	s3	s4	s5	s6	s7	s8	s9	s10	s11			
1	Adel	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	100	100
2	Alya	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	10	90,9091	91
3	Anindia	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	10	90,9091	91
4	Aprilia	1	1	1	o	1	1	1	1	0	1	1	9	81,8182	82
5	Arsyila	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	10	90,9091	91
6	Asyar	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	9	81,8182	82
7	Aqila	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	9	81,8182	82
8	Asyifa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	10	90,9091	91
9	Angelica	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	10	90,9091	91
10	Azril	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	9	81,8182	82
11	Barata	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	8	72,7273	73
12	Barac	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	10	90,9091	91
13	Bulan	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	10	90,9091	91

14	Cika	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	100	100
15	dewi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	100	100
16	Dino	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	100	100
17	Diah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	100	100
18	Gilang	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	9	81,8182	82
19	kenzi	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	9	81,8182	82
20	kinanta	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	9	81,8182	82
21	M.Gallen	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	8	72,7273	73
22	Rafzani	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	9	81,8182	82
23	Reva	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	10	90,9091	91
24	vino	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	8	72,7273	73
25	Jihan	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	7	63,6364	64

pretest	Posttest
64	100
45	91
36	91
27	82
45	91
45	82
45	82
45	91
27	91
45	82
45	73
36	91
64	91
73	100
27	100
45	100
27	100
27	82
36	82
27	82
36	73
36	82

64	91
36	73
18	64

Case Processing Summary						
	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
pretest	25	100.0%	0	0.0%	25	100.0%
posttest	25	100.0%	0	0.0%	25	100.0%

Descriptives				
			Statistic	Std. Error
pretest	Mean		40.84	2.767
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	35.13	
		Upper Bound	46.55	
	5% Trimmed Mean		40.32	
	Median		36.00	
	Variance		191.390	
	Std. Deviation		13.834	
	Minimum		18	
	Maximum		73	

	Range		55	
	Interquartile Range		18	
	Skewness		.729	.464
	Kurtosis		.137	.902
posttest	Mean		86.68	1.953
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	82.65	
		Upper Bound	90.71	
	5% Trimmed Mean		87.10	
	Median		91.00	
	Variance		95.310	
	Std. Deviation		9.763	
	Minimum		64	
	Maximum		100	
	Range		36	
	Interquartile Range		9	
	Skewness		-.375	.464
	Kurtosis		-.271	.902

Descriptive Statistics						
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic
Pretest	25	55	18	73	40.84	13.834
Posttest	25	36	64	100	86.68	9.763

Valid N (listwise)	25					
-----------------------	----	--	--	--	--	--

Descriptive Statistics			
	Variance	Skewness	
	Statistic	Statistic	Std. Error
Pretest	191.390	.729	.464
Posttest	95.310	-.375	.464
Valid N (listwise)			

Case Processing Summary						
	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
pretest	25	100.0%	0	0.0%	25	100.0%
posttest	25	100.0%	0	0.0%	25	100.0%

Descriptives			
		Statistic	Std. Error
pretest	Mean	40.84	2.767
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	35.13

		Upper Bound	46.55	
	5% Trimmed Mean		40.32	
	Median		36.00	
	Variance		191.390	
	Std. Deviation		13.834	
	Minimum		18	
	Maximum		73	
	Range		55	
	Interquartile Range		18	
	Skewness		.729	.464
	Kurtosis		.137	.902
posttest	Mean		86.68	1.953
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	82.65	
		Upper Bound	90.71	
	5% Trimmed Mean		87.10	
	Median		91.00	
	Variance		95.310	
	Std. Deviation		9.763	
	Minimum		64	
	Maximum		100	
	Range		36	
	Interquartile Range		9	
	Skewness		-.375	.464

	Kurtosis	-.271	.902
--	----------	-------	------

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
pretest	.222	25	.003	.901	25	.019
posttest	.191	25	.019	.908	25	.028

a. Lilliefors Significance Correction

Wilcoxon Signed Ranks Test

Ranks				
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
posttest - pretest	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	25 ^b	13.00	325.00
	Ties	0 ^c		
	Total	25		

a. posttest < pretest

b. posttest > pretest

c. posttest = pretest

Test Statistics ^a	
	posttest - pretest
Z	-4.391 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Soal yang di jawab siswa

LEMBAR SOAL
BAHASA INGGRIS — UNIT 8: ACTIVITIES AT SCHOOL
Lagu: "Back to School" (BTS) & "I Love Science" (ILS) - CoComelon

Nama : YINDA

Kelas : 3B

No. Absen : 29

Hari / Tanggal : _____

BAGIAN 1 — MEANING (Identifikasi Makna)
Soal No. 1-2| Level C1 (Mengingat)

Petunjuk: Perhatikan gambar atau lirik lagu. Lingkari huruf a, b, c, atau d untuk jawaban yang

- ✓ 1. Siswa menghitung 1, 2, 3 di kelas matematika. Apa kata kerja "menghitung" dalam bahasa Inggris?



a. read	☒ b. write	c. count	d. dance
---------	---	----------	----------

- ✓ 2. Di dalam kelas kita belajar. Apa arti kata kerja "belajar" di dalam bahasa Inggris?



a. count	b. learn	☒ c. mix	d. dance
----------	----------	---	----------

BAGIAN 2 — FORM (Ejaan & Bentuk Kata)*Soal No. 3-6 | Level C3 (Menerapkan)**Petunjuk A (No. 8-11): Pilih ejaan yang benar untuk melengkapi huruf yang hilang!*

✓ 3. (Mengemas) P _ c k

a. puck	☒ b. pack	c. peck	d. pick
---------	--	---------	---------

✓ 4. (Mencampur) m _ x

a. mux	b. mex	c. mox	☒ d. mix
--------	--------	--------	---

Petunjuk B (No. 12-14): Susun huruf acak menjadi kata kerja yang benar!

✓ 5.

T — N — I — A — P
(melukis)

a. napit	b. tinap	☒ c. paint	d. tapni
----------	----------	---	----------

✗ 6.

T — N — U — O — C
(menghitung)

a. tnouc	b. unco	c. count	☒ d. cunto
----------	---------	----------	---

BAGIAN 3 — USE (Penggunaan dalam Kalimat)*Soal No. 7-11 | Level C3 (Menerapkan)*

Petunjuk: Pilih kata kerja yang tepat untuk melengkapi kalimat rumpang di bawah ini. Berdasarkan lagu back to school dan I love science yang ada di bawah ini !

Back to school	I love science
Lyrics: Back to school, back to school Back to school today! What will I learn? What will I play? Back to school today! Pack my books with a zip zap zip I love to go to school Pack my pencils with a clip clap clip I love to go to school Pack my lunch in the box box box I love to go to school Find clean pants and socks socks socks I love to go to school Back to school, back to school Back to school today! What will I learn? What will I play? Back to school today! Grab my bag, no time to snooze! I love to go to school Sharing news in my new shoes I love to go to school! I can paint and make some crafts I love to go to school Sing and dance with lots of laughs I love to go to school Back to school, back to school Back to school today! What will I learn? What will I play? Back to school today! I can sing my ABCs I love to go to school I can count to 123!	Lyrics: Chorus Come. And play. Join us ev-ery-one Make. Create. Science is-so-fun Mixing, experimenting It's so fantastic // It's just like magic! It's so much fun! Verse 1 It's so magical, wonderful, colorful Science is so fun to do! We are watching things, trying things, testing things Now we're learning something new! Chorus Come. And play. Join us ev-ery-one Make. Create. Science is-so-fun Mixing, experimenting It's so fantastic // It's just like magic! It's so much fun! Verse 2 It's so magical, wonderful, colorful Science is so fun to do! We are mixing things, pouring things, stretching things Now we're learning something new! Chorus Come. And play. Join us ev-ery-one Make. Create. Science is-so-fun Mixing, experimenting It's so fantastic // It's just like magic! It's so much fun! Verse 3 It's so magical, wonderful, colorful Science is so fun to do!

I love to go to school We can play with all our friends We love to go to school (It) feels like fun will never end! We love to go to school Back to school, back to school Back to school today! What will we learn? What will we play? Back to school today	We are creating things, fizzing things, whooshing things! Now we're learning something new! Chorus Come. And play. Join us ev-ery-one Make. Create. Science is-so-fun Mixing, experimenting It's so fantastic It's just like magic! It's so much fun!
--	---

X 7. I _____ my books into my bag every morning before school.

a. play	b. pack	c. sing	d. dance
---------	---------	---------	----------

X 8. We _____ our ABCs together in English class.

a. sleep	b. eat	c. sing	d. run
----------	--------	---------	--------

X 9. "_____ and _____ with lots of laughs! I love to go to school." (Back to School)

a. sing and dance	b. eat and sleep	c. pack and grab	d. mix and pour
-------------------	------------------	------------------	-----------------

✓ 10. My friend loves to _____ colorful pictures with a brush in art class.

a. pour	b. grab	c. paint	d. pack
---------	---------	----------	---------

X 11. In math class, my teacher says: "I can _____ to 123!" (Back to School)

a. mix	b. count	c. pack	d. sing
--------	----------	---------	---------

$$B = 4 \times 100 = 400 : 11 = 36$$

LEMBAR SOAL

BAHASA INGGRIS — UNIT 8: ACTIVITIES AT SCHOOL

Lagu: "Back to School" (BTS) & "I Love Science" (ILS) · CoComelon

Nama : Vino A

Kelas : 3/B

No. Absen : 21

Hari / Tanggal :

BAGIAN I — M6ANING (Identifikasi Makna)

Soal No. 1–2| Level C1 (Mengingat)

Petunjuk: Perhatikan gambar atau lirik lagu. Lingkari huruf a, b, c, atau d untuk jawaban yang

✓ 1. Siswa menghitung 1, 2, 3 di kelas matematika. Apa kata kerja "menghitung" dalam bahasa Inggris?



a. read	b. write	c. count	d. dance
---------	----------	----------	----------

✓ 2. Di dalam kelas kita belajar. Apa arti kata kerja "belajar" di dalam bahasa Inggris ?



a. count	b. learn	c. mix	d. dance
----------	----------	--------	----------

BAGIAN 2 — FORM (Ejaan & Bentuk Kata)

Soal No. 3- 6 | Level C3 (Menerapkan)

Petunjuk A (No. 8–11): Pilih ejaan yang benar untuk melengkapi huruf yang hilang!

✓ 3. (Mengemas) P _ c k

a. puck	☒ b. pack	c. peck	d. pick
---------	--	---------	---------

✗ 4. (Mencampur) m _ x

a. mux	☒ b. mex	c. mox	d. mix
--------	---	--------	--------

Petunjuk B (No. 12–14): Susun huruf acak menjadi kata kerja yang benar!

✓ 5.

T — N — I — A — P
(melukis)

a. napit	b. tinap	☒ c. paint	d. tapni
----------	----------	---	----------

✓ 6.

T — N — U — O — C
(menghitung)

a. tnouc	b. unco	☒ c. count	d. cunto
----------	---------	---	----------

BAGIAN 3 — USE (Penggunaan dalam Kalimat)

Soal No. 7-11 | Level C3 (Menerapkan)

Petunjuk: Pilih kata kerja yang tepat untuk melengkapi kalimat rumpang di bawah ini. Berdasarkan lagu back to school dan I love science yang ada di bawah ini !

Back to school	I love science
Lyrics:	Lyrics:
Back to school, back to school	Chorus
Back to school today!	Come. And play. Join us ev-ery-one
What will I learn? What will I play?	Make. Create. Science is-so-fun
Back to school today!	Mixing, experimenting
Pack my books with a zip zap zip	It's so fantastic // It's just like magic!
I love to go to school	It's so much fun!
Pack my pencils with a clip clap clip	Verse 1
I love to go to school	It's so magical, wonderful, colorful
Pack my lunch in the box box box	Science is so fun to do!
I love to go to school	We are watching things, trying things, testing things
Find clean pants and socks socks socks	Now we're learning something new!
I love to go to school	Chorus
Back to school, back to school	Come. And play. Join us ev-ery-one
Back to school today!	Make. Create. Science is-so-fun
What will I learn? What will I play?	Mixing, experimenting
Back to school today!	It's so fantastic // It's just like magic!
	It's so much fun!
Grab my bag, no time to snooze!	Verse 2
I love to go to school	It's so magical, wonderful, colorful
Sharing news in my new shoes	Science is so fun to do!
I love to go to school!	We are mixing things, pouring things, stretching things
I can paint and make some crafts	Now we're learning something new!
I love to go to school	Chorus
Sing and dance with lots of laughs	Come. And play. Join us ev-ery-one
I love to go to school	Make. Create. Science is-so-fun
Back to school, back to school	Mixing, experimenting
Back to school today!	It's so fantastic // It's just like magic!
What will I learn? What will I play?	It's so much fun!
Back to school today!	Verse 3
I can sing my ABCs	It's so magical, wonderful, colorful
I love to go to school	Science is so fun to do!
I can count to 123!	

I love to go to school We can play with all our friends We love to go to school (It) feels like fun will never end! We love to go to school Back to school, back to school Back to school today! What will we learn? What will we play? Back to school today	We are creating things, fizzing things, whooshing things! Now we're learning something new! Chorus Come. And play. Join us ev-ery-one Make. Create. Science is-so-fun Mixing, experimenting It's so fantastic It's just like magic! It's so much fun!
--	---

✓ 7. I _____ my books into my bag every morning before school.

☒ a. play	b. pack	c. sing	d. dance
--	---------	---------	----------

✓ 8. We _____ our ABCs together in English class.

a. sleep	b. eat	☒ c. sing	d. run
----------	--------	--	--------

✓ 9. " _____ and _____ with lots of laughs! I love to go to school." (Back to School)

☒ a. sing and dance	b. eat and sleep	c. pack and grab	d. mix and pour
--	------------------	------------------	-----------------

✓ 10. My friend loves to _____ colorful pictures with a brush in art class.

a. pour	b. grab	☒ c. paint	d. pack
---------	---------	---	---------

✗ 11. In math class, my teacher says: "I can _____ to 123!" (Back to School)

a. mix	b. count	c. pack	☒ d. sing
--------	----------	---------	--

$$B = 8 \times 100 = 800 : 11 = 73$$

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU DAN SISWA

Penelitian Peningkatan Vocabulary Mastery melalui Video Animasi CoComelon

Nama Sekolah :

Kelas :

Hari/Tanggal :

Pertemuan :

Observer :

A. Lembar Observasi Aktivitas Guru

Petunjuk: Observer memberikan tanda cek (✓) pada kolom skor sesuai aktivitas guru selama proses pembelajaran berlangsung.

Skor	Keterangan
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup
1	Kurang

No	Aspek yang Diamati	1	2	3	4
1	Guru membuka pembelajaran dengan baik				

2	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran				
3	Guru menyiapkan media video animasi dengan baik				
4	Guru memutar video sesuai materi kosakata				
5	Guru mengucapkan kosakata bahasa Inggris dengan jelas				
6	Guru membimbing siswa menirukan pengucapan kosakata				
7	Guru memberikan kesempatan siswa menjawab pertanyaan				
8	Guru memberi motivasi dan pujian kepada siswa				
9	Guru melibatkan siswa secara aktif selama pembelajaran				
10	Guru menutup pembelajaran dengan baik				

Catatan Observer:

--

Persentase	Kategori
81–100%	Sangat Baik
61–80%	Baik
41–60%	Cukup
21–40%	Kurang

Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Petunjuk: Observer memberikan tanda cek (✓) pada kolom skor sesuai aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

No	Aspek yang Diamati	1	2	3	4
1	Siswa memperhatikan video animasi dengan fokus				
2	Siswa mendengarkan pengucapan kosakata dengan baik				
3	Siswa menirukan pengucapan kosakata bahasa Inggris				
4	Siswa menjawab pertanyaan guru tentang kosakata				
5	Siswa mengikuti instruksi atau gerakan dari guru/video				
6	Siswa menunjukkan antusias selama pembelajaran				
7	Siswa aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar				
8	Siswa mampu menyebutkan kembali kosakata yang dipelajari				

Catatan Observer:

.....

.....

.....

Cara Mengolah Hasil Observasi

Nilai Observasi = (Skor yang diperoleh / Skor maksimal) × 100

Persentase	Kategori
------------	----------

81–100%	Sangat Baik
61–80%	Baik
41–60%	Cukup
21–40%	Kurang

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU DAN SISWA

Penelitian Peningkatan Vocabulary Mastery melalui Video Animasi CoComelon

Nama Sekolah : MIS Muhammadiyah Klatangulu

Kelas : 3B

Hari/Tanggal : 20 Mei 2026

Pertemuan : 2

Observer :

A. Lembar Observasi Aktivitas Guru

Petunjuk: Observer memberikan tanda cek (✓) pada kolom skor sesuai aktivitas guru selama proses pembelajaran berlangsung.

Skor	Keterangan
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup
1	Kurang

No	Aspek yang Diamati	1	2	3	4
1	Guru membuka pembelajaran dengan baik				✓
2	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran				✓
3	Guru menyiapkan media video animasi dengan baik				✓
4	Guru memutar video sesuai materi kosakata				✓
5	Guru mengucapkan kosakata bahasa Inggris dengan jelas				✓
6	Guru membimbing siswa menirukan pengucapan kosakata				✓
7	Guru memberikan kesempatan siswa menjawab pertanyaan				✓
8	Guru memberi motivasi dan pujian kepada siswa				✓
9	Guru melibatkan siswa secara aktif selama pembelajaran				✓
10	Guru menutup pembelajaran dengan baik				✓

Catatan Observer:

Berdasarkan fokus saat pengembangan kelas, telah dilaksanakan sesuai kemampuan, dengan beberapa hal yang harus di maksimalkan lagi.

Persentase	Kategori
81-100%	Sangat Baik
61-80%	Baik
41-60%	Cukup
21-40%	Kurang

Cara Mengolah Hasil Observasi

Nilai Observasi = $(\text{Skor yang diperoleh} / \text{Skor maksimal}) \times 100$

Persentase	Kategori
81–100%	Sangat Baik
61–80%	Baik
41–60%	Cukup
21–40%	Kurang

Curup, 20 Mei2026


Nadia Bertha, S.Pd.

STATUS TERAKREDITASI "B" NSM. 111217020001
 Alamat: Jalan Ahmad Yani, Kelurahan Talang Ulu Kecamatan Curup Timur
 Kode Pos 39125 Email: mimuhammadiyah_talangulu@yahoo.com

DAFTAR NILAI SEMESTER GANJIL TP 2025/2026

Nama Madrasah : MIS MUHAMMADIYAH 14 TALANG ULU
 Kelas/ Semester : 3B/Semester II
 Mata Pelajaran : Bahasa Inggris

No	Nama Siswa	Rt				Rt				Rt				Rt				MID Semester
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Adelia Putri Lestari	100	100	95	50	100	60	60	70									
2	Alya meyza Renada	100	100	30	80	100	100	70	60									
3	Anelica Rosalia	100	100	20	40	100	100	70	40									
4	Anindia Bilqis Putri	100	100	70	100	100	100	70	40									
5	Aprilia humaira	100	100	50	40	60	50	50	60									
6	Aqila Stevany	100	100	70	90	100	60	50	50									
7	Arsyila Farzana Anarel	100	30	40	70	100	100	60	60									
8	Asyifa Fitria	100	100	70	50	100	80	70	60									
9	Asyhar Fakhran Zahrani	100	100	40	70	100	50	40	30									
10	Azril Rahmandika A	100	20	60	90	100	100	60	70									
1	Barata Fajar Nugraha	100	50	30	20	40	60	20	50									
2	Barrac Obama	100	100	30	50	40	30	20	60									
3	Bulan Nadira Qolbi	100	20	60	80	100	20	20	30									

14	Cika Lestari	100	60	50	80	100	60	60	50
15	Dewi Hanna	100	100	40	70	100	10	50	60
16	Diah Faleri Desi	100	100	30	80	60	70	30	60
17	Dino Pratama Guslan	100	65	100	50	50	30	40	20
18	Gilang Anarga Pratama	100	100	50	70	100	60	70	60
19	Kenzi Adepio	80	50	70	100	60	80	60	60
20	Kinania Thafana A	100	20	20	90	100	20	60	20
21	M Galen Pratama	100	50	10	60	60	100	60	30
22	Rafzan Al-ghazali	100	100	40	100	100	10	60	60
23	Refa Noviana	100	100	80	90	100	100	70	70
24	Vino Azam Faturrahman	100	60	80	90	70	100	60	60
25	Zidan	60	60	70	70	30	40	40	40

Mengetahui
Kepala MIM 14 Talang Ulu

ris Ade Putra, S.Pd.i., Gr.

Video 1 Cocomelon

Judul : I Love science

Durasi :2.51

Link : <https://youtu.be/eVXXIBe7Rwk?si=7lXVch4Hfx69JRzv>



Lyrics:

Chorus

Come. And play. Join us ev-ery-one
Make. Create. Science is-so-fun
Mixing, experimenting
It's so fantastic // It's just like magic!
It's so much fun!

Verse 1

It's so magical, wonderful, colorful
Science is so fun to do!
We are watching things, trying things, testing things
Now we're learning something new!

Chorus

Come. And play. Join us ev-ery-one
Make. Create. Science is-so-fun
Mixing, experimenting
It's so fantastic // It's just like magic!
It's so much fun!

Verse 2

It's so magical, wonderful, colorful
Science is so fun to do!
We are mixing things, pouring things, stretching things
Now we're learning something new!

Chorus

Come. And play. Join us ev-ery-one

Make. Create. Science is-so-fun
Mixing, experimenting
It's so fantastic // It's just like magic!
It's so much fun!
Verse 3
It's so magical, wonderful, colorful
Science is so fun to do!
We are creating things, fizzing things, whooshing things!
Now we're learning something new!
Chorus
Come. And play. Join us ev-ery-one
Make. Create. Science is-so-fun
Mixing, experimenting
It's so fantastic
It's just like magic! It's so much fun!

Video 2 Cocomelon

Judul : Back To school

Durasi 3.19

Link : <https://youtu.be/bp1NP4HAs94?si=XOar3Wadqa6ww4Zy>



Lyrics:
Back to school, back to school
Back to school today!
What will I learn? What will I play?
Back to school today!
Pack my books with a zip zap zip

I love to go to school
Pack my pencils with a clip clap clip
I love to go to school
Pack my lunch in the box box box
I love to go to school
Find clean pants and socks socks socks
I love to go to school
Back to school, back to school
Back to school today!
What will I learn? What will I play?
Back to school today!

Grab my bag, no time to snooze!
I love to go to school
Sharing news in my new shoes
I love to go to school!
I can paint and make some crafts
I love to go to school
Sing and dance with lots of laughs
I love to go to school
Back to school, back to school
Back to school today!
What will I learn? What will I play?
Back to school today!
I can sing my ABCs
I love to go to school
I can count to 123!
I love to go to school
We can play with all our friends
We love to go to school
(It) feels like fun will never end!
We love to go to school
Back to school, back to school
Back to school today!
What will we learn? What will we play?
Back to school today



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010
Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : admin@iaincurup.ac.id

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH

Nomor : 817 Tahun 2025

Tentang

**PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

- Menimbang :** a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;
b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;
- Mengingat :** 1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;
2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup;
3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup;
4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi;
5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B.11/3/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022-2026.
6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup
7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0317 tanggal 13 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.

- Memperhatikan :** 1. Permohonan Sdr. Yulisa Rizki Tanggal 18 Desember 2025 dan Kelengkapan Persyaratan Pengajuan Pembimbing Skripsi
2. Berita Acara Seminar Proposal pada Hari Kamis, 10 Juli 2025

M E M U T U S K A N :

- Pertama :** 1. **Dr. Edi Wahyudi, M.Pd** **197303131997021001**
2. **Mega Selvi Maharani, M.Pd** **199505062022032007**

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

N A M A : Yulisa Rizki

N I M : 22591214

JUDUL SKRIPSI : Pengaruh Pemanfaatan Vidio Youtube Animasi Cocomelon dalam Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Kelas 3 SD

- Kedua :** Proses bimbingan dilakukan sebanyak 12 kali pembimbing I dan 12 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;
- Ketiga :** Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;
- Keempat :** Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;
- Kelima :** Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;
- Keenam :** Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;
- Ketujuh :** Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;

Ditetapkan di Curup,
Pada tanggal 18 Desember 2025



Tembusan :

1. Rektor
2. Bendahara IAIN Curup;
3. Kabag Akademik kemahasiswaan dan kerja sama;
4. Mahasiswa yang bersangkutan



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH

Jln. Dr. AK Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax.21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

Nomor : 481/In.34/FT/PP.00.9/05/2026
Lampiran : Proposal dan Instrumen
Hal : Permohonan Izin Penelitian

07 Mei 2026

Yth. Kepala Kementerian Agama
Kabupaten Rejang Lebong

Assalamualaikum Wr, Wb

Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :

Nama : Yulisa Rizki
Nim : 22591214
Fakultas/Prodi : Tarbiyah/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengaruh Pemanfaatan Video Youtube Animasi Cocomelon dalam Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris di Kelas III SD
Waktu Penelitian : 11 Mei s.d 11 Agustus 2026
Tempat Penelitian : MIM 14 Talang Ulu

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan.
Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terimakasih

a.n. Dekan
Wakil Dekan

Dr. Sakut Anshori, S.Pd.I., M.Hum
NIP. 19811020 200604 1 002

Tembusan : disampaikan Yth ;

1. Rektor
2. Warek 1
3. Ka. Biro AUAK



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN REJANG LEBONG
Jalan S. Sukowati No. 62 Curup, Telp/Fax (0732) 21041 Faksimili (0732) 21041 Pos 39114
Website : kemenagrejanglebong.com, Email : kemenagrejanglebong@gmail.com

IZIN PENELITIAN

Nomor: 184/Kk.07.03.2/TL.00/05/2026

Berdasarkan Surat Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup Fakultas Tarbiyah Nomor: 481/In.34/FT/PP.00.9/05/2026. Hal Permohonan Izin Penelitian, dengan ini memberikan Izin Penelitian kepada:

Nama : Yulisa Rizki
NIM : 22591214
Fakultas/Prodi : Tarbiyah / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengaruh pemanfaatan video youtube animasi Cocomelon dalam peningkatan kosakata Bahasa Inggris di kelas III SD
Waktu Penelitian : 12 Mei 2026 s.d 12 Agustus 2026
Tempat Penelitian : MIM 14 Talang Ulu

Dengan Ketentuan sebagai berikut:

1. Sebelum melakukan penelitian harus melapor kepada Kepala Madrasah yang bersangkutan
2. Selama pelaksanaan penelitian tidak mengganggu kegiatan proses belajar mengajar yang dilaksanakan pada Madrasah yang bersangkutan
3. Setelah selesai melaksanakan penelitian, agar menyampaikan hasil penelitian kepada Kepala Kantor Kementerian Agama Kabupaten Rejang Lebong Cq. Seksi Pendidikan Madrasah

Asli: Surat izin penelitian ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Rejang Lebong, 12 Mei 2026
Kepala,



Rahman

Tembusan
IAIN Curup

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN).



MI MUHAMMADIYAH 14 TALANG ULU
MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
MI MUHAMMADIYAH 14 TALANG ULU
STATUS TERAKREDITASI "B" NSM. 111217020001

Alamat: Jalan Ahmad Yani, Kelurahan Talang Ulu Kecamatan Curup Timur
Kode Pos 39125 Email: mimuhammadiyah_talangulu@yahoo.com

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor: 36 /III.4.AU/D/V/2026

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Kris Ade Putra, S.Pd.I.,Gr

Jabatan : Kepala Madrasah

Menerangkan bahwa :

Nama : Yulisa Rizki

NIM : 22591214

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi :

"Pengaruh Pemanfaatan Video Youtube Animasi Cocomelon Dalam Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris di kelas III SD"

Telah menyelesaikan penelitian di MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu sebagai syarat pembuatan tugas akhir dari tanggal 12 Mei 2026 Sampai dengan selesai.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Dokumentasi





BIODATA PENULIS



Yulisa Rizki lahir di Curup pada tanggal 18 Juli 2004. Penulis merupakan anak bungsu dalam keluarga. Penulis menempuh pendidikan formal mulai dari jenjang sekolah dasar hingga sekolah menengah di Kabupaten Rejang Lebong. Pada tahun 2022, penulis melanjutkan pendidikan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, Fakultas Tarbiyah, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Selama menempuh pendidikan di IAIN Curup, penulis mengikuti berbagai kegiatan akademik, termasuk Program Pengalaman Lapangan (PPL) dan Kuliah Kerja Nyata (KKN), sebagai bagian

dari proses pembelajaran dan pengabdian kepada masyarakat. Dengan penuh ketekunan dan semangat belajar, penulis berhasil menyelesaikan pendidikan Strata Satu (S1) pada tahun 2026. Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.), penulis menyusun skripsi yang berjudul "Pengaruh Pemanfaatan Video Animasi YouTube Cocomelon dalam Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris di Kelas III Sekolah Dasar." Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada peserta didik sekolah dasar. Penulis berharap ilmu pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan yang diperoleh selama menempuh pendidikan di IAIN Curup dapat menjadi bekal untuk berkontribusi dalam dunia pendidikan serta memberikan manfaat bagi masyarakat, bangsa, dan negara.