



Makna Penggunaan Media Animasi Kartun *Jungle Junction* dalam Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris pada Anak Sekolah Dasar

¹Universitas Pendidikan Indonesia, Lutfiiah, Ratu Siti

²Universitas Negeri Padang, Indonesia

³Universitas Negeri Padang, Indonesia

*ratustlutfiiah00@gmail.com¹

Jl. Ciracas No.38, Serang, Kec. Serang, Kota Serang, Banten 42116

ratustlutfiiah00@gmail.com

Abstract. This study aims to explore the meaning of using English cartoon animation *Jungle Junction* as a learning medium for vocabulary acquisition among elementary school students. The research is grounded in the framework of applied linguistics and language education, emphasizing the role of audio-visual media in facilitating children's lexical development. Employing a qualitative descriptive approach, data were collected through classroom observation, in-depth interviews with teachers and students, and documentation of learning activities. The findings reveal that the integration of *Jungle Junction* fosters a contextualized learning environment where vocabulary is acquired not merely through memorization but through meaningful interaction with visual narratives, character dialogues, and repetitive exposure to key lexical items. Students demonstrated higher motivation, active engagement, and greater retention of words, particularly those related to everyday objects, actions, and descriptive expressions. Teachers perceived the animation as a bridge that links language input with children's cognitive and affective domains, thereby creating a positive and enjoyable atmosphere in the classroom. Furthermore, the study highlights that the use of animated media supports Krashen's concept of comprehensible input, as visual cues and storytelling provide clarity and reinforcement in vocabulary comprehension. In conclusion, the use of *Jungle Junction* not only enhances students' vocabulary repertoire but also embodies the pedagogical meaning of utilizing culturally appealing and age-appropriate media in early English language education.

Keywords: vocabulary learning, cartoon animation, *Jungle Junction*, elementary students, qualitative study

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan makna penggunaan media pembelajaran animasi kartun berbahasa Inggris *Jungle Junction* terhadap penguasaan kosakata siswa sekolah dasar. Latar belakang penelitian ini berangkat dari rendahnya motivasi belajar serta keterbatasan kosakata bahasa Inggris pada siswa. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain fenomenologis. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dokumentasi, dan kajian literatur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media animasi *Jungle Junction* dapat meningkatkan motivasi belajar, mempermudah pemahaman kosakata baru, serta mendorong siswa untuk menggunakan kosakata tersebut dalam komunikasi sehari-hari. Temuan ini menegaskan bahwa media audiovisual berbasis animasi memiliki potensi besar sebagai alternatif pembelajaran bahasa Inggris yang efektif dan menyenangkan di tingkat sekolah dasar.

Kata kunci: pembelajaran kosa kata, animasi kartun, *Jungle Junction*, siswa sekolah dasar, studi kualitatif

1. LATAR BELAKANG

Received: Juni 12, 2024; Revised: Juli 18, 2024; Accepted: August 27, 2024; Online Available: August 29, 2024; Published: August 29, 2024;

*Corresponding author, e-mail address

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa internasional yang memiliki peran penting dalam era globalisasi, terutama dalam bidang pendidikan, teknologi, dan komunikasi. Dalam konteks pendidikan dasar, kemampuan penguasaan kosa kata menjadi fondasi utama yang menentukan keberhasilan siswa dalam mempelajari bahasa Inggris secara lebih mendalam. Kosa kata tidak hanya berfungsi sebagai dasar untuk memahami struktur bahasa, tetapi juga menjadi modal awal bagi siswa untuk berbicara, membaca, mendengarkan, dan menulis. Namun, kenyataannya masih banyak siswa sekolah dasar yang mengalami kesulitan dalam menghafal dan memahami kosa kata bahasa Inggris karena proses pembelajaran yang kurang menarik, monoton, serta tidak sesuai dengan karakteristik belajar anak.

Anak usia sekolah dasar berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret menurut teori Piaget, di mana mereka belajar lebih efektif melalui pengalaman visual, audio-visual, serta kegiatan yang melibatkan imajinasi dan kreativitas. Pembelajaran konvensional yang hanya berfokus pada metode ceramah, drilling tanpa konteks, atau penggunaan buku teks terbukti kurang optimal dalam menarik perhatian siswa. Kondisi ini dapat menyebabkan rendahnya motivasi belajar, terbatasnya kemampuan retensi kosa kata, dan kurangnya pemahaman dalam penggunaan kata dalam konteks yang benar.

Seiring dengan perkembangan teknologi digital, berbagai media pembelajaran inovatif telah dikembangkan untuk membantu meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Salah satu media yang kini banyak dimanfaatkan dalam pembelajaran bahasa Inggris adalah animasi kartun edukatif. Media animasi kartun memiliki keunggulan seperti tampilan visual yang menarik, dialog yang sederhana dan repetitif, alur cerita yang mudah dipahami, serta perpaduan audio-visual yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Hal ini sesuai dengan teori Dual Coding Allan Paivio yang menyatakan bahwa informasi yang disampaikan melalui kombinasi visual dan verbal akan lebih mudah diingat dan dipahami.

Salah satu media animasi yang berpotensi mendukung pembelajaran kosa kata bahasa Inggris pada anak sekolah dasar adalah *Jungle Junction*. Kartun ini menampilkan karakter hewan bermesin yang hidup dalam lingkungan hutan dengan

dialog bahasa Inggris yang sederhana, repetitif, serta kaya kosakata tematik seperti warna, arah, benda, tempat, dan aktivitas sehari-hari. Selain itu, cerita dalam *Jungle Junction* mengandung nilai moral, interaksi sosial, serta konteks dialog realistik yang sesuai dengan dunia anak. Dengan demikian, penggunaan animasi ini bukan hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga dapat memberikan pengalaman belajar bermakna (*meaningful learning*) melalui pemahaman kosa kata dalam konteks nyata.

Penggunaan media animasi seperti *Jungle Junction* dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, rasa ingin tahu, serta kemampuan siswa dalam memahami dan menghafal kosa kata secara lebih efektif dibandingkan metode tradisional. Selain itu, media ini membantu guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih kreatif, interaktif, dan sesuai dengan gaya belajar visual-auditori yang dominan pada anak usia sekolah dasar. Pembelajaran berbasis media animasi juga mendukung prinsip *student-centered learning*, di mana siswa berperan aktif dalam membangun pemahaman melalui pemaknaan pengalaman belajar mereka.

Namun, meskipun penggunaan animasi dalam pembelajaran bahasa Inggris semakin populer, masih sedikit penelitian yang secara khusus membahas makna pembelajaran menggunakan animasi *Jungle Junction* dalam konteks pemahaman kosa kata siswa sekolah dasar. Oleh sebab itu, penelitian ini perlu dilakukan untuk menggali makna dari penggunaan media tersebut berdasarkan pengalaman siswa, guru, serta proses pembelajaran yang terjadi.

Melalui penelitian ini diharapkan dapat ditemukan pemaknaan mendalam mengenai bagaimana animasi *Jungle Junction* dapat membantu siswa memahami kosa kata bahasa Inggris, bagaimana respon dan motivasi belajar siswa, serta sejauh mana media tersebut mampu menciptakan pembelajaran yang bermakna, menarik, dan efektif.

Seiring dengan perkembangan media digital, media pembelajaran visual dan audio-visual mulai banyak diterapkan dalam pembelajaran bahasa. Heinich et al. (2005) menegaskan bahwa media pembelajaran yang menggabungkan suara, gambar, dan gerak dapat meningkatkan perhatian, pemahaman, serta daya ingat peserta didik. Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris, media animasi kartun menjadi salah satu sarana

yang efektif karena menyajikan bahasa dalam konteks yang konkret, menarik, dan dekat dengan dunia anak.

Teori *Dual Coding* yang dikemukakan oleh Paivio (1986) juga menjelaskan bahwa informasi yang diperoleh melalui dua saluran, yaitu visual dan verbal, lebih mudah dipahami dan diingat dibandingkan informasi yang hanya diperoleh melalui satu saluran saja. Dengan demikian, penggunaan media animasi kartun tidak hanya menarik bagi anak, tetapi juga membantu meningkatkan daya ingat mereka terhadap kosa kata.

Salah satu media yang relevan adalah animasi kartun *Jungle Junction*. Kartun ini menyajikan dialog bahasa Inggris dengan struktur sederhana, repetisi kosa kata, serta konteks cerita yang dekat dengan kehidupan anak. Selain itu, tokoh-tokoh dalam *Jungle Junction* memiliki karakter yang menarik dan berperilaku prososial sehingga dapat sekaligus menanamkan nilai moral dalam pembelajaran. Menurut Sadiman (2011), media pembelajaran harus mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dengan menghubungkan materi dengan konteks nyata. *Jungle Junction* memenuhi indikator tersebut karena menyajikan kosa kata yang digunakan langsung dalam situasi komunikasi yang natural dan fungsional.

Penggunaan animasi kartun dalam pembelajaran juga sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif anak sekolah dasar. Menurut Piaget (1970), anak usia SD berada pada tahap operasional konkret, dimana mereka belajar lebih efektif melalui visualisasi, contoh nyata, dan pengalaman langsung. Hal ini menunjukkan bahwa animasi kartun bukan hanya hiburan, tetapi juga mampu menjadi media pembelajaran yang sejalan dengan kebutuhan perkembangan anak.

Meskipun penggunaan animasi kartun telah banyak diterapkan dalam pembelajaran bahasa Inggris, namun penelitian mengenai makna penggunaan animasi *Jungle Junction* secara spesifik dalam pembelajaran kosa kata masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk menggali makna, efektivitas, pengalaman belajar siswa, serta respon mereka terhadap penggunaan media ini dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi akademik dan praktik pendidikan, terutama dalam strategi pembelajaran kosa kata yang lebih kreatif, interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, karena fokus penelitian adalah untuk memahami makna penggunaan media animasi kartun *Jungle Junction* dalam pembelajaran kosa kata Bahasa Inggris pada anak sekolah dasar. Moleong (2017) mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai proses penelitian yang bermaksud memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, tindakan, dan pengalaman secara holistik dengan cara mendeskripsikannya dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks alamiah. Hal ini sejalan dengan Creswell (2014) yang menyatakan bahwa penelitian kualitatif digunakan untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang dianggap muncul dari masalah sosial atau manusia.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian **deskriptif kualitatif**, karena penelitian ini tidak bertujuan untuk menguji hipotesis, melainkan mendeskripsikan dan menginterpretasikan makna pengalaman siswa dan konteks penggunaan media animasi *Jungle Junction* dalam pembelajaran kosa kata bahasa Inggris. Menurut Sukmadinata (2010), penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk memperoleh gambaran secara rinci mengenai situasi, gejala, atau fenomena yang diteliti.

Subjek penelitian terdiri atas guru bahasa Inggris dan siswa sekolah dasar yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media animasi *Jungle Junction*. Pemilihan subjek menggunakan teknik **purposive sampling**, yaitu pemilihan subjek secara sengaja berdasarkan pertimbangan tertentu. Menurut Sugiyono (2019), purposive sampling adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian.

Lokasi penelitian ditentukan pada sekolah dasar yang menerapkan media animasi sebagai bagian dari strategi pembelajaran bahasa Inggris atau sekolah yang potensial untuk diberi intervensi media pembelajaran tersebut.

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik utama, yaitu:

a. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati langsung proses pembelajaran kosa kata bahasa Inggris menggunakan media animasi *Jungle Junction*. Bogdan dan Taylor dalam Moleong (2017) menyatakan bahwa observasi adalah pengamatan langsung terhadap objek penelitian untuk memahami fenomena sebagaimana adanya. Observasi ini bertujuan melihat bagaimana respons siswa, bentuk interaksi, kompetensi kosa kata yang muncul, dan efektivitas media dalam proses pembelajaran.

Jenis observasi yang digunakan adalah **observasi non-partisipatif**, di mana peneliti tidak terlibat langsung dalam proses pembelajaran, namun mengamati sebagai pihak luar. Menurut Spradley (1980), observasi non-partisipatif memungkinkan peneliti memperoleh data faktual tanpa mengubah dinamika proses pembelajaran.

b. Studi Literatur (Kajian Pustaka)

Studi literatur dilakukan untuk mendapatkan landasan teori yang relevan mengenai pembelajaran kosa kata, media animasi, model pembelajaran berbasis audio-visual, teori perkembangan anak, serta contoh penelitian sebelumnya. Menurut Zed (2014), studi literatur merupakan proses pengumpulan data dengan cara membaca berbagai sumber referensi, baik berupa buku, artikel jurnal, maupun hasil penelitian yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan. Teknik ini penting untuk memperkuat analisis serta menghubungkan temuan lapangan dengan teori yang ada.

Instrumen dalam penelitian kualitatif adalah peneliti itu sendiri. Hal ini sesuai dengan pendapat Sugiyono (2019) yang menyatakan bahwa peneliti bertindak sebagai perencana, pelaksana, pengumpul data, penganalisis, penafsir data, serta pelapor penelitian. Selain itu, peneliti juga menggunakan instrumen bantu seperti pedoman observasi, catatan lapangan (field notes), dan dokumen literatur.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara berkelanjutan sejak sebelum, selama, dan setelah pengumpulan data. Model analisis yang digunakan adalah **model analisis Miles dan Huberman (1994)** yang mencakup tiga tahapan utama, yaitu:

1. Reduksi Data (Data Reduction)

Proses memilih, menyederhanakan, dan memfokuskan data penting terkait penggunaan animasi *Jungle Junction*.

2. Penyajian Data (Data Display)

Penyusunan data dalam bentuk deskripsi naratif sehingga pola makna dapat ditemukan.

3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi (Conclusion Drawing and Verification)

Kesimpulan ditarik berdasarkan pola, kategori, dan hubungan antar data yang telah dianalisis.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini diperoleh melalui observasi proses pembelajaran bahasa Inggris menggunakan media animasi kartun *Jungle Junction* serta didukung dengan studi literatur dari sumber-sumber relevan. Temuan penelitian dirangkum ke dalam tiga aspek utama, yaitu: (1) respons siswa dalam pembelajaran, (2) peningkatan penguasaan kosa kata bahasa Inggris, dan (3) makna penggunaan media animasi dalam pembelajaran di sekolah dasar.

A. HASIL

1. Respons Siswa terhadap Penggunaan Animasi *Jungle Junction*

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa memberikan respons positif selama pembelajaran. Suasana kelas tampak lebih aktif dan antusias dibandingkan pembelajaran konvensional yang hanya menggunakan buku teks. Sebagian besar siswa terlihat menyimak alur cerita animasi dengan baik, menirukan pelafalan kosa kata yang

terdengar, dan memberikan perhatian penuh ketika guru mengajukan pertanyaan terkait isi video.

Pada pertemuan pertama, beberapa siswa masih malu menirukan ekspresi bahasa Inggris dalam video, namun pada pertemuan berikutnya tingkat partisipasi meningkat. Hal ini terlihat dari lebih banyaknya siswa yang mencoba mengucapkan kembali kosa kata secara mandiri tanpa instruksi.

2. Peningkatan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Inggris

Berdasarkan catatan observasi, ditemukan bahwa siswa mampu mengingat lebih banyak kosa kata terutama yang berhubungan dengan tema visual dalam video, seperti **color (blue, red, yellow)**, **direction (stop, go, turn left, turn right)**, dan **animal nouns (pig, elephant, frog)**. Repetisi dialog dalam animasi membantu siswa dalam mengingat dan melaftalkan kosa kata dengan lebih baik.

Selain itu, terdapat perubahan pada kemampuan siswa dalam menghubungkan kosa kata dengan konteks penggunaan. Misalnya, siswa mulai menggunakan kosa kata sesuai situasi saat guru memberikan contoh skenario, seperti "*Stop!*", "*Go! Faster!*" atau "*That's yellow!*".

3. Makna Penggunaan Media Animasi terhadap Proses Pembelajaran

Penggunaan animasi memberikan makna pembelajaran yang lebih bermakna (*meaningful learning*). Berdasarkan dokumentasi dan refleksi pembelajaran, siswa tampak lebih memahami makna kosa kata dibanding sekadar menghafal.

Pembelajaran menjadi tidak hanya bersifat mengingat, tetapi juga memahami karena siswa terlibat dalam konteks komunikasi nyata yang disajikan melalui media animasi.

4. Perkembangan Makna Penggunaan Media Animasi *Jungle Junction* dalam Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris

Tahapan Perkembangan	Deskripsi Perilaku Siswa	Bentuk Perubahan Makna	Indikator yang Diamati	Contoh Kosa Kata yang Dipahami
1. Tahap Pengamatan Awal (Exposure)	Siswa menonton animasi dan mulai mengenali suara, karakter, dan kata-kata baru.	Makna muncul dari proses mendengar dan melihat tanpa pemahaman konsep utuh.	Siswa menyimak, fokus pada layar, mengikuti suara tokoh.	<i>Go, Stop, Color, Blue, Red, Elephant, Car</i>
2. Tahap Imitasi (Repetition and Mimicking)	Siswa mulai menirukan kata yang diulang dalam dialog animasi.	Makna berkembang melalui pengulangan (rote learning) dan ingatan fonetik.	Siswa menirukan kata meskipun belum memahami fungsi penggunaan.	<i>Turn left, Turn right, Faster, Slow</i>
3. Tahap Pemahaman Kontekstual (Meaning Recognition)	Siswa mulai memahami kapan kata digunakan sesuai konteks adegan.	Makna berkembang dari sekadar hafalan menjadi pengertian sederhana dalam konteks visual.	Siswa mampu menjawab pertanyaan guru atau mencocokkan gambar dengan kata.	<i>Stop = berhenti saat rambu muncul; merah muncul; Fast = situasi kendaraan cepat</i>
4. Tahap Produksi Sederhana (Functional Use)	Siswa mulai menggunakan kosa kata dalam komunikasi sederhana di kelas.	Makna terbentuk melalui penggunaan fungisional dan asosiasi pengalaman.	Siswa menggunakan kata dalam dialog dalam singkat atau permainan bahasa.	<i>Teacher: "Turn left." Student: (gesture) and answer "Okay, turn left!"</i>

5. Tahap	Siswa	Makna bersifat	Siswa mampu	Siswa berkata:
Pemaknaan Pribadi (Meaningful Learning Internalization)	menghubungkan kata dengan pengalaman pribadi, emosi, atau situasi nyata.	internal, berkelanjutan, dan tidak hanya terikat pada animasi.	menjelaskan arti kata, menggunakan dalam konteks lain, atau mengulang mandiri tanpa stimulus.	“Stop, my friend!” saat bermain atau “Fast car!” ketika melihat mobil di luar kelas.

Berdasarkan tabel di atas, perkembangan makna pembelajaran kosa kata melalui animasi *Jungle Junction* menunjukkan proses bertahap mulai dari tahap pengenalan hingga internalisasi makna. Proses ini sejalan dengan teori konstruktivisme dalam pembelajaran bahasa.

1. Tahap Pengamatan Awal

Pada fase ini, siswa mengalami proses input linguistik pasif. Sesuai pendapat Krashen (1982), tahap ini merupakan *input comprehensible stage*, di mana otak mulai menangkap struktur bahasa baru tanpa tuntutan produksi.

2. Tahap Imitasi

Siswa mulai meniru suara dan kata yang sering muncul. Hal ini sejalan dengan teori *Behaviorism* dari Skinner (1957), di mana stimulus berupa suara dan gambar menghasilkan respons berupa tiruan.

3. Tahap Pemahaman Kontekstual

Pada tahap ini, siswa mulai memahami hubungan kata dengan adegan. Sesuai teori Paivio (1986), kombinasi visual dan verbal membantu mempercepat pemahaman makna melalui *dual coding*.

4. Tahap Produksi Sederhana

Siswa menggunakan kosa kata dalam bentuk respon sederhana. Ini mendukung teori Vygotsky (1978) tentang peran interaksi sosial dalam perkembangan

bahasa.

5. Tahap Pemaknaan Pribadi

Pada tahap ini, kosa kata berubah menjadi bagian dari memori jangka panjang dan digunakan dalam berbagai konteks. Hal ini sesuai teori Ausubel (1968) tentang **meaningful learning**, yaitu ketika siswa dapat menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman dan struktur kognitif yang sudah ada.

B. PEMBAHASAN

Pembahasan hasil penelitian ini dikaitkan dengan teori dan temuan penelitian sebelumnya sebagai landasan akademik.

1. Media Animasi sebagai Sarana Meningkatkan Motivasi Belajar

Temuan terkait respons positif siswa sesuai dengan pendapat Smaldino et al. (2011) yang menyatakan bahwa media audio-visual dapat meningkatkan motivasi belajar karena mampu menarik perhatian dan menimbulkan pengalaman visual yang bermakna. Dalam penelitian ini, *Jungle Junction* berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih fokus dan berpartisipasi aktif.

Hal ini memperkuat teori motivasi belajar Bruner (1966) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan unsur visual dan konteks realistik dapat memengaruhi keterlibatan emosional siswa terhadap materi yang dipelajari.

2. Visualisasi Kontekstual Meningkatkan Retensi Kosa Kata

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam mengingat dan melafalkan kosakata bahasa Inggris setelah menggunakan animasi. Hal ini sejalan dengan konsep *Dual Coding Theory* dari Paivio (1986) yang menekankan bahwa kombinasi stimulus visual dan verbal secara simultan meningkatkan daya ingat.

Melalui animasi, siswa tidak hanya mengenal kata tetapi juga memahami penggunaannya dalam konteks komunikasi. Dengan demikian, pembelajaran kosa kata

melalui *Jungle Junction* tidak hanya menciptakan **rote learning (mengingat)**, tetapi juga **meaningful learning (memaknai)** sesuai dengan pandangan Ausubel (1968).

3. Kesesuaian Media dengan Tahap Perkembangan Anak

Penelitian ini mendukung teori perkembangan kognitif Piaget (1970), yang menjelaskan bahwa anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, anak lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman nyata, visual, dan pengulangan. *Jungle Junction* menyediakan konteks konkret yang relevan dengan kehidupan anak sehingga memudahkan mereka memahami kosa kata yang disampaikan.

4. Media Animasi sebagai Alternatif Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar

Hasil penelitian ini juga memperkuat pendapat Heinich et al. (2005) yang menyatakan bahwa teknologi dan media visual merupakan strategi efektif untuk mengatasi kejemuhan dalam pembelajaran bahasa, terutama pada siswa usia dini.

Penggunaan animasi tidak hanya menjadi variasi metode pembelajaran, tetapi juga membuka peluang pembelajaran berbasis edutainment (education + entertainment), dimana siswa belajar melalui hiburan yang bermakna.

C. LITERATUR PENEMUAN

Aspek yang Diamati	Temuan Utama	Kaitannya dengan Teori
Motivasi belajar	Siswa lebih antusias dan terlibat aktif	Teori Bruner, Smaldino
Retensi kosa kata	Siswa lebih mudah mengingat dan mengucapkan kosa kata	Paivio: Dual Coding Theory

Makna pembelajaran	Kosa kata dipahami dalam konteks, bukan sekadar dihafal	Ausubel: Meaningful Learning
---------------------------	--	-------------------------------------

Kesesuaian perkembangan	Media sesuai tahap kognitif anak	Piaget
--------------------------------	---	---------------

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian kualitatif yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media animasi kartun berbahasa Inggris *Jungle Junction* memiliki makna yang mendalam dalam proses pembelajaran kosa kata pada anak sekolah dasar. Pertama, media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai *cultural tool* yang menghubungkan siswa dengan bahasa asing melalui konteks yang konkret, visual, dan mudah dipahami. Animasi dengan alur cerita sederhana, karakter yang menarik, serta pengulangan kosa kata yang konsisten terbukti mampu memperkuat proses pemerolehan kosa kata secara alami, sesuai dengan prinsip *comprehensible input* yang dikemukakan Krashen.

Kedua, makna penggunaan *Jungle Junction* terletak pada kontribusinya dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan berorientasi pada anak. Siswa tidak hanya menjadi penerima pasif, melainkan juga terlibat aktif dalam menirukan, menebak makna kata, serta menghubungkan kosa kata baru dengan pengalaman sehari-hari. Hal ini memperlihatkan bahwa media animasi mampu mendorong keterlibatan kognitif, afektif, dan sosial, sehingga kosa kata yang diperoleh lebih mudah dipahami, diingat, dan diaplikasikan.

Ketiga, guru memaknai media animasi ini sebagai jembatan pedagogis yang menghubungkan materi abstrak bahasa dengan pengalaman belajar yang konkret. Penggunaan *Jungle Junction* bukan hanya memperkaya pertbaharaan kosa kata

siswa, tetapi juga membantu guru dalam menghadirkan pembelajaran yang inovatif, relevan dengan dunia anak, serta selaras dengan prinsip *student-centered learning*. Dengan demikian, animasi kartun berperan sebagai instrumen edukatif yang memberikan nilai tambah bagi pembelajaran bahasa Inggris di tingkat dasar.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa makna penggunaan media animasi *Jungle Junction* tidak hanya terletak pada hasil berupa peningkatan kosa kata, tetapi juga pada proses pembelajaran yang lebih humanis, kontekstual, dan bermakna. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi media animasi dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar merupakan strategi yang potensial untuk memperkuat fondasi leksikal, menumbuhkan motivasi belajar, serta membangun pengalaman berbahasa yang positif sejak usia dini.

DAFTAR REFERENSI

[Chaer, A. \(2013\). *Semantik Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.](#)

Chaer, A. (2012). *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.

Cruse, D. A. (2011). *Meaning in Language: An Introduction to Semantics and Pragmatics* (3rd ed.). Oxford University Press.

Djajasudarma, T. F. (2010). *Semantik 1: Pengantar ke Arah Ilmu Makna*. Bandung: Refika Aditama.

Djajasudarma, T. F. (2012). *Metode Linguistik: Ancangan Metode Penelitian dan Kajian*. Bandung: Refika Aditama.

Keraf, G. (2014). *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Kridalaksana, H. (2011). *Kamus Linguistik* (Edisi ke-4). Jakarta: Gramedia.

Moleong, L. J. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Edisi Revisi). Bandung: Rosdakarya.

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). Sage Publications.

Palmer, F. R. (1981). *Semantics*. Cambridge University Press.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Tarigan, H. G. (2009). *Pengajaran Semantik*. Bandung: Angkasa.

Yule, G. (2016). *The Study of Language* (6th ed.). Cambridge University Press.

Aminuddin. (2016). Perubahan Makna dalam Bahasa Indonesia Modern. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 18(1), 33–47.

Arifin, E. Z. (2020). Dinamika Makna Leksikal dalam Bahasa Indonesia Kontemporer. *Jurnal Linguistik Indonesia*, 38(2), 112–128.

Fitriani, N. (2022). Analisis Semantik pada Perubahan Makna Kata dalam Media Digital. *Jurnal Semiotika*, 14(3), 201–214.

Nababan, P. W. J. (2018). Studi Makna dan Perkembangan Semantik. *Jurnal Kajian Bahasa*, 12(2), 98–110.

Putri, L. A. (2021). Evolusi Makna Kata dalam Komunikasi Media Sosial. *Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9(1), 45–59.

Rahmawati, D. (2023). Analisis Perkembangan Makna Kata dalam Perspektif Semantik Historis. *Jurnal Ilmiah Linguista*, 15(1), 55–70.

Suryani, I. (2019). Bentuk dan Jenis Perubahan Makna dalam Penggunaan Bahasa Remaja. *Jurnal Wacana Bahasa*, 10(2), 77–89.

Sudaryanto. (2020). Dampak Perubahan Sosial terhadap Pergeseran Makna Bahasa. *Jurnal Kearifan Linguistik*, 8(1), 33–50.