BLAZE:Jurnal Bahasa dan Sastra dalam Pendidikan Linguistik dan Pengembangan
Volume X Nomor X Bulan 20XX
e-ISSN : 3025-2423; p-ISSN : 3025-2415, Hal 00-00
DOI: https://doi.org/xx.xxxx
Available online at: https://xxxx.xxx

Analisis Gaya Bahasa Konten YouTube Nadia Omara tentang Romusha sebagai Bahan Ajar Sekolah Dasar

[1]Universitas Pendidikan Indonesia, Rizkia, Karina Ainur
[2]Universitas Negeri Padang, Indonesia
[3]Universitas Negeri Padang, Indonesia
*@Karizkiaaa03@gmail.com[1]

Jl. Ciracas No.38, Serang, Kec. Serang, Kota Serang, Banten 42116
Karizkiaaa03@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 mengeksplorasi makna penggunaan animasi kartun berbahasa Inggris Jungle Junction sebagai media pembelajaran dalam pemerolehan kosa kata pada siswa sekolah dasar. Kajian ini berlandaskan pada kerangka linguistik terapan dan pendidikan bahasa, dengan penekanan pada peran media audio-visual dalam memfasilitasi perkembangan leksikal anak. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, data dikumpulkan melalui observgasi kelas, wawancara mendalam dengan guru dan siswa, serta dokumentasi aktivitas pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi Jungle Junction menciptakan lingkungan belajar yang kontekstual, di mana kosa kata diperoleh bukan sekadar melalui hafalan, melainkan melalui interaksi bermakna dengan narasi visual, dialog karakter, dan paparan berulang terhadap kosa kata kunci. Siswa menunjukkan motivasi yang lebih tinggi, keterlibatan aktif, serta retensi kata yang lebih baik, khususnya kosa kata yang berkaitan dengan benda sehari-hari, tindakan, dan ungkapan deskriptif. Guru memandang animasi ini sebagai jembatan yang menghubungkan masukan bahasa dengan ranah kognitif dan afektif anak, sehingga menciptakan suasana belajar yang positif dan menyenangkan di kelas. Lebih lanjut, penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan media animasi mendukung konsep comprehensible input dari Krashen, di mana petunjuk visual dan alur cerita memberikan kejelasan serta penguatan dalam pemahaman kosa kata. Dengan demikian, penggunaan Jungle Junction tidak hanya memperkaya perbendaharaan kosa kata siswa, tetapi juga merepresentasikan makna pedagogis dari pemanfaatan media yang sesuai budaya dan usia dalam pembelajaran bahasa Inggris anak usia sekolah dasar.*

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

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

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan dampak besar terhadap dunia pendidikan. Proses pembelajaran kini tidak hanya bergantung pada buku teks dan metode ceramah, melainkan memanfaatkan berbagai media digital agar lebih interaktif dan bermakna. Media video pembelajaran, khususnya YouTube, merupakan bentuk adaptasi teknologi yang berperan penting dalam menunjang proses pembelajaran karena mampu menarik perhatian siswa dan membantu guru menyampaikan materi yang bersifat abstrak (Kurnia et al., 2024).

Penggunaan video pembelajaran juga terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa pada berbagai mata pelajaran. Penelitian mengenai media video pembelajaran matematika pada kelas V SD menunjukkan bahwa video mampu memotivasi siswa untuk belajar lebih aktif dan antusias terhadap materi pelajaran (Salwa Ramadhanty et al., 2024). Selain itu, pemanfaatan YouTube sebagai media pembelajaran jarak jauh di sekolah dasar terbukti memperjelas penyampaian materi, menumbuhkan minat belajar, dan meningkatkan hasil belajar siswa (Yunita Dwi Tamara & Anas Thohir, 2023).

Dari sisi bahasa, gaya bahasa memiliki peran penting dalam penyampaian pesan di media digital. Gaya bahasa mencerminkan cara khas seseorang dalam mengekspresikan pikiran dan perasaan melalui bahasa yang komunikatif dan menarik (Azmi et al., 2025). Penelitian terhadap gaya bahasa dalam konten YouTube menunjukkan bahwa pemilihan gaya bahasa yang tepat, seperti gaya kasual dan konsultatif, dapat membuat pesan lebih mudah dipahami dan membangun kedekatan emosional antara pembuat konten dan audiens (Azmi et al., 2025).

Konten YouTube kini juga berkembang tidak hanya untuk hiburan, tetapi juga sebagai sumber belajar. Salah satu kreator yang konsisten memproduksi konten edukatif adalah Nadia Omara, yang menyajikan topik-topik sejarah Indonesia dengan gaya tutur naratif dan komunikatif. Melalui penyampaian yang ekspresif, konten Nadia Omara mampu menjembatani peristiwa sejarah yang kompleks agar mudah dipahami oleh siswa

sekolah dasar. Salah satu video yang relevan untuk dikaji adalah video tentang Romusha, yang mengangkat kisah kerja paksa rakyat Indonesia pada masa pendudukan Jepang. Materi ini penting dikenalkan kepada siswa sekolah dasar sebagai bagian dari pembelajaran nilai kemanusiaan dan sejarah perjuangan bangsa.

Namun, hingga kini belum banyak penelitian yang secara khusus mengkaji gaya bahasa dalam konten YouTube edukatif berbahasa Indonesia serta relevansinya sebagai bahan ajar. Padahal, gaya bahasa yang sesuai dapat membantu siswa memahami pesan dan nilai dalam materi sejarah dengan lebih baik. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis gaya bahasa dalam konten YouTube Nadia Omara tentang Romusha serta meninjau potensinya sebagai bahan ajar di sekolah dasar.

2. METODE PENELITIAN

Pendekatan dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap penggunaan gaya bahasa dalam konten YouTube edukatif. Menurut Fadli (2021), penelitian kualitatif berusaha memahami fenomena sosial secara holistik dalam konteks alamiah, dengan peneliti sebagai instrumen utama dalam pengumpulan dan analisis data.

Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti untuk menafsirkan makna gaya bahasa yang digunakan oleh kreator konten Nadia Omara secara kontekstual, serta menilai relevansinya sebagai bahan ajar di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode analisis stilistika, yaitu analisis yang menelaah ciri-ciri bahasa, diksi, majas, serta struktur tuturan dalam teks untuk mengungkap makna estetik dan fungsional bahasa (Leech & Short, 2007).

Subjek dan Lokasi Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah gaya bahasa yang digunakan dalam konten video YouTube Nadia Omara berjudul "Romusha", sedangkan objek kajiannya adalah potensi penggunaan gaya bahasa tersebut sebagai bahan ajar di sekolah dasar. Fokus penelitian ini bukan pada figur kreator atau aspek teknis video, melainkan pada cara penyampaian pesan sejarah melalui pilihan bahasa dan kemungkinan penerapannya dalam konteks pembelajaran.

Penelitian ini menempatkan gaya bahasa (style) sebagai fenomena utama yang dikaji secara linguistik dan pedagogis. Menurut Leech dan Short (2007), gaya bahasa merupakan bentuk ekspresi khas yang digunakan untuk menciptakan efek tertentu pada pembaca atau pendengar. Dalam konteks video edukatif, gaya bahasa menjadi unsur penting yang menentukan sejauh mana pesan dapat diterima dan dipahami oleh audiens muda, termasuk siswa sekolah dasar.

Subjek penelitian ini dikaji dari dua dimensi:

1. Dimensi linguistik, yang menelaah bentuk-bentuk gaya bahasa seperti metafora, personifikasi, hiperbola, repetisi, dan diksi emotif yang muncul dalam narasi video.

2. Dimensi edukatif, yang menilai bagaimana gaya bahasa tersebut dapat dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran tematik, khususnya mata pelajaran IPS dan Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Pemilihan subjek dilakukan dengan purposive sampling, yaitu penentuan berdasarkan pertimbangan teoretis dan relevansi konten dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2019). Video "Romusha" dipilih karena memiliki kekuatan naratif dan nilai historis yang sesuai untuk pengembangan bahan ajar bertema perjuangan bangsa.

Dengan demikian, fokus analisis dalam penelitian ini adalah pemanfaatan unsur stilistika dalam video YouTube Nadia Omara sebagai sarana pembelajaran kontekstual, yang menumbuhkan minat belajar sejarah sekaligus memperkaya kompetensi berbahasa siswa.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif deskriptif, yang bertujuan untuk memperoleh pemahaman mendalam terhadap bentuk, fungsi, dan makna gaya bahasa yang terdapat dalam konten video YouTube *"Romusha"* karya Nadia Omara serta potensi penerapannya sebagai bahan ajar di sekolah dasar.

Dalam pendekatan ini, data dikumpulkan melalui dokumentasi dan analisis teks. Teknik ini sesuai dengan karakter penelitian kualitatif deskriptif yang berfokus pada pemahaman isi dan makna dari suatu fenomena melalui telaah terhadap data yang sudah tersedia (Fadli, 2021).

Berikut teknik pengumpulan data yang digunakan:

1. Studi dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan berbagai dokumen tertulis dan digital yang relevan dengan topik penelitian. Dokumen yang dianalisis meliputi:
    a. Transkrip lengkap narasi video *"Romusha"* dari kanal YouTube Nadia Omara.
    b. Deskripsi video dan komentar penonton (sebagai data kontekstual tambahan).
    c. Literatur yang membahas teori gaya bahasa, stilistika, dan pemanfaatan media digital sebagai bahan ajar di sekolah dasar.

Menurut Ardiansyah et al. (2023), studi dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang efektif dalam penelitian kualitatif karena memungkinkan peneliti menelaah sumber data yang sudah ada untuk menemukan pola dan makna tertentu tanpa harus melakukan observasi langsung.

2. Analisis Isi (Content Analysis)

Teknik ini digunakan untuk menganalisis makna, fungsi, dan konteks penggunaan gaya bahasa dalam teks video yang telah ditranskrip. Menurut Merriam (2009), analisis isi merupakan proses sistematis untuk mengkategorikan dan menafsirkan isi komunikasi agar diperoleh pemahaman yang mendalam terhadap pesan yang disampaikan.

Pada tahap ini, peneliti menandai setiap satuan lingual (kata, frasa, kalimat) yang mengandung unsur gaya bahasa, kemudian menafsirkan fungsi dan maknanya dalam konteks penyampaian pesan sejarah. Hasil analisis ini menjadi dasar untuk menilai sejauh mana gaya bahasa dalam video dapat dijadikan model pembelajaran bahasa dan media apresiasi sejarah di sekolah dasar.

3. Kajian Literatur Pendukung

Selain menganalisis video, peneliti juga melakukan kajian literatur (library research) untuk memperkuat interpretasi hasil analisis. Kajian ini mencakup:

a. Buku dan jurnal tentang teori gaya bahasa (Keraf, 2009; Leech & Short, 2007).

b. Penelitian terdahulu mengenai pemanfaatan YouTube sebagai media pembelajaran (Kurnia et al., 2024; Tamara & Thohir, 2023).

c. Artikel tentang relevansi gaya bahasa dalam konteks pembelajaran bahasa dan IPS di sekolah dasar.

Menurut Fadli (2021), penggunaan kajian literatur dalam penelitian kualitatif deskriptif berfungsi untuk memperkuat kerangka teoretis, mengaitkan hasil temuan dengan penelitian sebelumnya, serta membangun argumentasi ilmiah yang valid.

Instrumen Penelitian

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri, karena dalam penelitian kualitatif peneliti berperan sebagai perencana, pengumpul data, sekaligus penganalisis (Fadli, 2021). Peneliti menjadi instrumen kunci yang menentukan relevansi data dengan fokus penelitian, yaitu gaya bahasa dalam video *"Romusha"* karya Nadia Omara.

Untuk mendukung proses analisis, digunakan instrumen bantu berupa:

1. Lembar Analisis Gaya Bahasa digunakan untuk mencatat jenis gaya bahasa yang muncul (misalnya metafora, personifikasi, hiperbola, repetisi, dan diksi emotif).

2. Pedoman Analisis Isi berisi kategori fungsi gaya bahasa dan potensi pemanfaatannya sebagai bahan ajar (misalnya fungsi estetik, ekspresif, dan edukatif).

3. Daftar Literatur Pendukung digunakan untuk membandingkan hasil analisis dengan teori gaya bahasa dan penelitian terdahulu.

Instrumen ini membantu peneliti menganalisis bentuk dan makna gaya bahasa secara sistematis sesuai konteks pembelajaran di sekolah dasar (Ardiansyah et al., 2023).

Tahap Analisis Data

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif mengikuti model Miles dan Huberman (1994) yang meliputi tiga tahap utama:

1. Reduksi Data
   Menyeleksi dan menyederhanakan data dari transkrip video, hanya menyimpan bagian yang memuat gaya bahasa yang relevan dengan tujuan penelitian.

2. Penyajian Data (Data Display)
   Menyusun data dalam bentuk tabel dan deskripsi naratif berdasarkan jenis dan fungsi gaya bahasa. Setiap gaya bahasa dijelaskan makna serta relevansinya dengan pembelajaran di sekolah dasar.

3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi
   Menafsirkan hasil analisis untuk menentukan jenis gaya bahasa dominan, fungsi

komunikatifnya, serta potensi pemanfaatannya sebagai bahan ajar tematik. Validitas diperkuat dengan membandingkan hasil temuan dengan teori dan literatur (Fadli, 2021; Merriam, 2009).

Tahapan analisis ini memungkinkan peneliti memahami gaya bahasa secara mendalam sekaligus menilai kontribusinya terhadap pengembangan bahan ajar berbasis media digital.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini diperoleh dari rangkaian observasi pembelajaran, wawancara mendalam dengan guru serta siswa, dan dokumentasi kegiatan kelas selama penggunaan media animasi kartun *Jungle Junction* dalam pembelajaran kosa kata bahasa Inggris di sekolah dasar. Data dianalisis secara kualitatif melalui proses reduksi, penyajian data, serta penarikan makna, sehingga ditemukan beberapa temuan penting sebagai berikut:

1. Makna Kontekstual dalam Pemerolehan Kosa Kata

Siswa lebih mudah memahami kosa kata baru karena disajikan dalam konteks cerita yang utuh. Narasi visual, karakter hewan-berkendaraan, serta latar cerita yang dekat dengan pengalaman anak (misalnya jalan, hutan, arah, dan aktivitas sehari-hari) menjadikan kosa kata lebih bermakna. Hal ini berbeda dengan metode konvensional yang cenderung menekankan hafalan daftar kata tanpa konteks. Anak-anak mampu mengaitkan kata baru dengan tindakan, ekspresi wajah, serta situasi yang ditampilkan dalam kartun.

2. Peningkatan Motivasi dan Antusiasme Belajar

Observasi menunjukkan bahwa siswa tampak lebih antusias ketika pembelajaran menggunakan *Jungle Junction*. Mereka aktif menirukan ucapan karakter, bertanya kepada guru mengenai arti kata, dan bahkan menirukan dialog secara spontan. Suasana kelas lebih hidup, dan interaksi guru–siswa meningkat. Guru menegaskan bahwa

motivasi ini sulit diperoleh ketika menggunakan metode pembelajaran konvensional berbasis buku teks semata.

3. Persepsi Guru sebagai Mediator Bahasa

Guru memaknai penggunaan *Jungle Junction* sebagai sebuah jembatan yang mempertemukan dunia anak dengan dunia bahasa asing. Menurut guru, animasi ini bukan sekadar hiburan, melainkan sarana pedagogis yang membantu memvisualisasikan kosa kata. Guru melihat dirinya berperan sebagai mediator, yaitu menjelaskan, memperkuat, dan memberikan konfirmasi atas kosa kata yang muncul dalam tayangan. Dengan demikian, makna penggunaan media tidak hanya terletak pada keberadaan kartun itu sendiri, tetapi pada cara guru mengintegrasikannya dalam kegiatan belajar.

4. Retensi dan Penggunaan Kosa Kata dalam Interaksi

Data wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa setelah beberapa kali menonton, mereka mampu mengingat dan menggunakan kosa kata tertentu, misalnya kata benda (car, road, jungle), kata kerja (run, stop, go), dan ekspresi sederhana (let's go!, wait!). Hal ini membuktikan bahwa paparan berulang dalam media audio-visual membantu retensi memori. Siswa cenderung menggunakan kosa kata tersebut dalam interaksi sederhana baik di kelas maupun di luar pembelajaran formal.

5. Makna Afektif dan Sosial dalam Pembelajaran

Selain aspek kognitif, *Jungle Junction* juga memberikan makna afektif dan sosial. Siswa merasa senang, rileks, dan lebih percaya diri ketika berinteraksi dengan bahasa Inggris. Mereka juga lebih mudah bekerja sama dalam kelompok karena aktivitas pembelajaran sering dikemas dalam bentuk diskusi singkat mengenai jalan cerita atau permainan peran berdasarkan tokoh kartun. Hal ini menunjukkan bahwa media animasi berperan dalam membentuk iklim belajar yang kolaboratif serta mendukung aspek sosial-emosional siswa.

6. Dukungan terhadap Konsep *Comprehensible Input*

Dari hasil analisis, terlihat bahwa *Jungle Junction* mendukung teori *comprehensible input* (Krashen, 1985). Input bahasa yang diberikan melalui kartun menjadi lebih mudah dipahami karena diperkuat oleh visualisasi, intonasi suara yang jelas, serta pengulangan kosa kata dalam konteks yang sama. Hal ini menegaskan bahwa makna penggunaan media animasi bukan hanya sekadar "alat bantu", melainkan sumber masukan bahasa yang kaya, kontekstual, dan sesuai tingkat perkembangan kognitif anak.

Pada tahap awal pembelajaran, siswa menunjukkan keterbatasan dalam memahami kosa kata bahasa Inggris yang didengar secara langsung. Mereka sering kali hanya mengenali bunyi kata tanpa memahami maknanya. Namun, keberadaan media animasi *Jungle Junction* membantu mereka mengaitkan kata dengan **stimulus visual** yang konkret, misalnya ketika karakter menyebut kata *car*, *stop*, atau *tree*, siswa dapat menghubungkan ucapan tersebut dengan gambar atau aksi yang terjadi pada layar. Hal ini menandakan adanya aktivasi kognitif berupa proses **recognition** dan **association** antara bunyi bahasa dengan objek yang dilihat.

	Indikator Kognitif	Deskripsi Temuan Lapangan	Tingkat Kemampuan	Makna Kualitatif
1	**Memperhatikan** (attention)	Sebagian besar siswa fokus pada tayangan animasi, mengikuti alur cerita, dan menunjukkan ekspresi antusias saat tokoh berbicara.	Tinggi	Media animasi efektif menarik perhatian anak karena visual yang berwarna dan suara karakter yang jelas.

2	**Memahami informasi** (understanding)	Siswa mampu menangkap arti kata sederhana yang didukung oleh gerakan dan konteks visual, misalnya kata *run*, *stop*, *car*, *tree*.	Sedang–Tinggi	Konteks visual sangat membantu pemahaman, sehingga kosa kata baru lebih mudah dipahami.
3	**Mengingat** (remembering)	Setelah menonton, beberapa siswa dapat mengulang kata atau frasa yang muncul berulang kali, seperti *go!*, *hello*, *bye*.	Sedang	Repetisi dalam tayangan membantu daya ingat, namun tidak semua siswa dapat mengulang secara konsisten.
4	**Menerapkan** (applying)	Siswa mencoba menggunakan kosa kata yang baru dipelajari dalam interaksi sederhana di kelas, misalnya menyebutkan benda sekitar dengan kata bahasa Inggris.	Sedang	Media animasi memfasilitasi transfer kosa kata ke situasi nyata, walau masih terbatas pada kata yang sering diulang.
5	**Menganalisis** (analyzing)	Beberapa siswa mulai mengenali perbedaan makna kata dari konteks cerita, misalnya membedakan kata kerja	Rendah–Sedang	Kemampuan analitis masih berkembang, membutuhkan bimbingan guru agar

		(run) dan kata benda (car).		pemahaman kategori kata lebih dalam.
6	**Mengevaluasi** (evaluating)	Hanya sebagian kecil siswa yang bisa menilai penggunaan kata secara tepat, misalnya menyadari kapan kata *stop* digunakan.	Rendah	Kemampuan evaluatif belum optimal, masih perlu stimulus pertanyaan dari guru.
7	**Mencipta** (creating)	Ada siswa yang berusaha membuat kalimat sederhana dengan kosa kata yang diperoleh, walaupun terbatas pada pola dasar (misalnya *car go fast*).	Rendah	Kreativitas linguistik mulai muncul, meski masih perlu pembiasaan dan pengayaan kosa kata lebih lanjut.

Rekapitulasi Hasil Kemampuan Menyimak dalam aspek Psikomotor

1. Aktivitas Mengikuti dan Menirukan

Selama proses pembelajaran dengan media animasi *Jungle Junction*, siswa menunjukkan keterampilan psikomotor dengan **menirukan intonasi, ekspresi, dan pengucapan kosa kata** yang didengar dari tokoh kartun. Misalnya, ketika karakter "Zooter" mengucapkan kata *"Go!"* atau *"Stop!"*, sebagian besar siswa secara spontan menirukan sambil menggerakkan tangan atau tubuh, seolah sedang mengendarai kendaraan. Aktivitas ini menggambarkan bahwa aspek menyimak tidak hanya melibatkan proses kognitif, tetapi juga diwujudkan dalam tindakan fisik yang mendukung pemahaman.

2. Respon Gerak terhadap Instruksi

Siswa tidak hanya mendengar, tetapi juga **merespon perintah sederhana dalam bahasa Inggris** yang muncul dalam animasi, seperti *"Turn left!"*, *"Come on!"*, atau *"Let's go!"*. Respon fisik ini tampak ketika siswa menoleh ke arah kiri, maju, atau melakukan gerakan sesuai dengan instruksi dalam cerita. Hal ini menunjukkan adanya **keterkaitan langsung antara input auditori dan output psikomotor**, yang menjadi indikator keberhasilan pemahaman kosa kata.

3. Koordinasi Gerakan dan Konsentrasi

Dalam beberapa adegan yang menampilkan interaksi antar tokoh, siswa diminta mengikuti alur cerita dengan cara **memperagakan adegan sederhana**. Hasil observasi menunjukkan bahwa anak-anak mampu menjaga koordinasi gerakan tubuh dengan baik, misalnya menirukan suara klakson, menggerakkan tangan seperti mengendarai motor, atau menirukan ekspresi tokoh saat marah dan senang. Aktivitas ini memperlihatkan bahwa kemampuan menyimak mereka tidak hanya tercermin dalam jawaban verbal, tetapi juga dalam konsentrasi dan sinkronisasi gerakan.

4. Keterlibatan Motorik dalam Kegiatan Tindak Lanjut

Pada sesi tindak lanjut, guru meminta siswa untuk **mempraktikkan kosa kata tertentu melalui permainan peran (role play)**. Hasilnya, sebagian besar siswa mampu mengkombinasikan kata yang mereka dengar dengan gerakan fisik yang sesuai. Misalnya, ketika memerankan kata *"run"*, siswa berlari kecil di tempat; ketika mendengar kata *"stop"*, mereka berhenti secara mendadak. Praktik ini memperlihatkan bahwa kemampuan menyimak sudah bertransformasi menjadi keterampilan motorik yang kontekstual.

5. Tingkat Antusiasme dan Partisipasi

Aspek psikomotor juga tercermin dari **antusiasme siswa dalam mengikuti gerakan** yang diperagakan. Berdasarkan observasi, sebagian besar siswa aktif, bergerak luwes, dan terlibat penuh dalam aktivitas menyimak animasi. Hanya sebagian kecil siswa yang

tampak ragu atau pasif, biasanya karena keterbatasan keberanian atau belum terbiasa dengan bahasa Inggris. Namun secara umum, media animasi terbukti mampu membangkitkan energi motorik siswa dalam kegiatan menyimak.

berada dalam rentang 61–80. Pada Tabel 1.1 terlihat bahwa nilai tertinggi yang diraih siswa adalah 100, sementara nilai terendah adalah 40. Sedangkan pada tabel 1.2 terlihat bahwa nilai tertinggi yang diraih peserta didik adalah 100, sementara nilai terendah adalah 25.Dari keseluruhan rekapitulasi, dapat dipahami bahwa kemampuan menyimak dalam aspek psikomotor bukan sekadar mendengar dan memahami kata, melainkan **mewujud dalam tindakan nyata, respon fisik, dan ekspresi tubuh**. Penggunaan *Jungle Junction* memfasilitasi pembelajaran kosa kata secara multisensori: siswa mendengar (auditori), melihat (visual), dan bergerak (psikomotor). Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna, berkesan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar yang cenderung belajar melalui aktivitas konkret.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan animasi kartun *Jungle Junction* dalam pembelajaran kosa kata bahasa Inggris di sekolah dasar memiliki makna yang mendalam, tidak hanya sebagai sarana pengenalan kosa kata baru, tetapi juga sebagai medium pembentukan suasana belajar yang interaktif, kontekstual, dan menyenangkan. Makna ini dapat ditinjau dari beberapa dimensi:

1. Dimensi Linguistik: Pemerolehan Kosa Kata Melalui Konteks

Penggunaan *Jungle Junction* memperlihatkan bahwa siswa lebih mudah memahami kosa kata ketika kata-kata tersebut hadir dalam konteks cerita dan situasi yang konkret. Visualisasi karakter, ekspresi wajah, serta tindakan yang digambarkan dalam animasi memberikan penjelasan non-verbal yang mendukung pemahaman bahasa. Misalnya, kosa kata terkait “move, stop, fast, slow” lebih mudah dipahami siswa karena diperlihatkan melalui aksi kendaraan-hewan dalam cerita. Hal ini sejalan dengan teori pemerolehan bahasa Krashen mengenai *comprehensible input*, di mana bahasa yang dipahami akan lebih mudah diserap jika didukung oleh konteks visual dan pengalaman nyata.

2. Dimensi Afektif: Motivasi dan Keterlibatan Siswa

Makna lain dari penggunaan media ini terletak pada aspek afektif siswa. Kartun *Jungle Junction* menghadirkan suasana belajar yang jauh dari kesan formal, sehingga siswa merasa lebih rileks, antusias, dan berani mencoba menggunakan kosa kata baru. Observasi menunjukkan bahwa siswa yang awalnya pasif dalam pembelajaran bahasa Inggris menjadi lebih aktif dalam menirukan kosa kata, mengulang dialog sederhana, bahkan mencoba menyusun kalimat sederhana. Dengan demikian, animasi kartun dapat dipahami bukan sekadar alat bantu pengajaran, tetapi juga sebagai pemicu motivasi intrinsik siswa dalam mempelajari bahasa asing.

3. Dimensi Kognitif: Retensi dan Transfer Pengetahuan

Salah satu temuan penting adalah meningkatnya kemampuan retensi kosa kata pada siswa. Repetisi kosa kata dalam setiap episode membuat anak-anak mengingat dan menggunakannya kembali di luar kelas. Misalnya, kosa kata mengenai “road, jungle, animals, friends” sering diulang oleh siswa ketika mereka bermain atau berdiskusi dengan teman. Hal ini menunjukkan adanya transfer pengetahuan dari media ke dalam aktivitas sehari-hari siswa. Dengan demikian, makna penggunaan animasi tidak berhenti pada tataran ruang kelas, melainkan meluas ke kehidupan sehari-hari anak.

4. Dimensi Pedagogis: Peran Guru sebagai Fasilitator

Dalam konteks pembelajaran, guru memaknai animasi *Jungle Junction* bukan hanya sebagai hiburan, melainkan sebagai jembatan pedagogis yang efektif. Guru tidak sekadar menayangkan animasi, tetapi juga memfasilitasi diskusi, menanyakan ulang kosa kata, dan mengaitkan isi cerita dengan pengalaman anak. Hal ini mengubah posisi guru dari pusat pengetahuan menjadi fasilitator yang memberi ruang pada anak untuk membangun pemahaman kosa kata secara mandiri melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.

5. Dimensi Kultural: Media yang Ramah Anak dan Kontekstual

Makna lain yang muncul adalah bahwa animasi ini berfungsi sebagai media yang ramah budaya dan sesuai dengan perkembangan anak sekolah dasar. Karakter hewan kendaraan dalam *Jungle Junction* dekat dengan dunia imajinasi anak-anak, sehingga mereka lebih mudah menerima bahasa yang disampaikan. Kartun ini tidak menampilkan kekerasan atau konten yang tidak sesuai, sehingga memberikan ruang aman bagi anak untuk belajar. Selain itu, penggunaan bahasa Inggris dengan intonasi jelas dan kosa kata dasar membuatnya relevan dengan kebutuhan pembelajaran bahasa asing di tingkat dasar.

6. Kontribusi terhadap Pendidikan Linguistik Anak

Secara lebih luas, penggunaan *Jungle Junction* bermakna sebagai bentuk penerapan linguistik terapan dalam pendidikan bahasa Inggris anak usia dini. Melalui animasi, siswa tidak hanya mengenal kosa kata secara terpisah, tetapi juga memahami penggunaannya dalam interaksi sosial, percakapan, dan narasi. Hal ini membentuk fondasi awal bagi keterampilan berbahasa yang lebih kompleks (listening, speaking, reading, writing) di masa depan.

Sintesis Pembahasan

Dari temuan-temuan di atas dapat disimpulkan bahwa makna penggunaan *Jungle Junction* dalam pembelajaran kosa kata tidak sebatas sebagai media audiovisual, tetapi sebagai pengalaman belajar yang menyatukan aspek linguistik, afektif, kognitif, pedagogis, dan kultural. Pembelajaran bahasa Inggris menjadi lebih hidup, bermakna, dan menyenangkan. Dengan demikian, penelitian ini menguatkan bahwa media animasi kartun memiliki potensi besar untuk diterapkan dalam pembelajaran bahasa asing di sekolah dasar, khususnya dalam pengembangan kosa kata yang menjadi fondasi keterampilan berbahasa.

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 perbendaharaan 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

Azmi, P. W. N., Shalehoddin, & Adam, S. (2025). Gaya Bahasa dalam YouTube Bailey Sarian Channel dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. IDEAS: Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature, 9(2), 5201–5215.

Kurnia, A., Salim, A., & Utama, A. H. (2024). Pemanfaatan Media Video YouTube untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar. Journal of Instructional Technology, 8(1), 145–158.

Naidah, N., Abbas, A., & Kaharuddin, K. (2023). Pemanfaatan YouTube sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kompetensi Menyimak Cerita Anak pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan, 4(2), 55–64.

Ramadhanty, S., Amaliyah, A., & Hasan, N. (2024). Analisis Penggunaan Media Video Pembelajaran Matematika terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD. Journal of Education Research, 8(2), 210–218.

Tamara, Y. D., & Thohir, M. A. (2023). Pemanfaatan YouTube sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh di Sekolah Dasar. COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education), 5(3), 340–347.

Lubis, L. H. (2022). Penggunaan Media Video sebagai Media Efektivitas Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar IT Robbani Rantauprapat. Tarbiyah bil Qalam: Jurnal Pendidikan Agama dan Sains, 7(2), 87–95.

Ardiansyah, A., Risnita, R., & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam, 1(2), 1–9.

Bogdan, R., & Biklen, S. K. (2017). Qualitative Research for Education: An Introduction to Theories and Methods (6th ed.). Pearson.

Creswell, J. W. (2014). Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches (4th ed.). Sage Publications.

Fadli, M. R. (2021). Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif. Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum, 21(1), 33–54.

Leech, G. N., & Short, M. H. (2007). Style in Fiction: A Linguistic Introduction to English Fictional Prose (2nd ed.). Pearson Education.

Merriam, S. B. (2009). Qualitative Research: A Guide to Design and Implementation. Jossey-Bass.

Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook. Sage Publications.

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

Ardiansyah, A., Risnita, R., & Jailani, M. S. (2023). *Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9.

Keraf, G. (2009). *Diksi dan Gaya Bahasa.* Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.