



### Pengaruh Media Film Animasi Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar

Silva Lisnawaty Hidayat<sup>1\*</sup>, Arsyi Rizqia Amalia<sup>2</sup>, Dyah Lyesmaya<sup>3</sup>

<sup>1</sup>PGSD/FKIP/Universitas Muhammadiyah Sukabumi

Email: [silva007@ummi.ac.id](mailto:silva007@ummi.ac.id)

<sup>2</sup>PGSD/FKIP/Universitas Muhammadiyah Sukabumi

Email: [arsyirizqiaamalia@ummi.ac.id](mailto:arsyirizqiaamalia@ummi.ac.id)

<sup>3</sup>PGSD/FKIP/Universitas Muhammadiyah Sukabumi

Email: [dyah\\_lyesmaya@ummi.ac.id](mailto:dyah_lyesmaya@ummi.ac.id)

---

**Abstract.** English is a universal language that needs to be mastered in order to be able to compete with the development of this world. Therefore, learning English needs to be given at elementary school age. In language learning the most basic thing is vocabulary. Mastery of vocabulary also determines one's language ability. However, in learning in elementary schools, media assistance is needed to help students understand the material. Technological developments are increasingly rapid, with that learning media that can be used are increasingly diverse, one of which is animated films. This study aims to determine the effect of animated film media on vocabulary mastery of fifth grade students in elementary school. From the results of data analysis, it was concluded that: 1) it was found that there was an effect on students' vocabulary from animated film media with a significant value of  $0.00 < 0.05$ , those  $H_0$  was rejected and  $H_1$  was accepted. 2) the average difference in student learning outcomes with a value of 42.18 in the control class and 45.18 in the experimental class. Based on these findings, it can be concluded that the animated film media has a significant influence on the vocabulary mastery of elementary school students.

**Keywords:** Animated movie; vocabulary; learning media.

**Abstrak.** Bahasa Inggris merupakan bahasa universal yang perlu dikuasai agar mampu bersaing dengan perkembangan dunia masa kini. Oleh sebab itu, pembelajaran bahasa Inggris perlu diberikan pada usia sekolah dasar. Dalam pembelajaran bahasa hal yang paling mendasar adalah kosakata. Penguasaan kosakata menentukan juga kemampuan bahasa seseorang. Namun dalam pembelajaran di sekolah dasar perlu adanya bantuan media untuk membantu siswa memahami materi. Perkembangan teknologi sudah semakin pesat, dengan itu media pembelajaran yang dapat digunakan semakin beragam salah satunya film animasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh media film animasi terhadap penguasaan kosakata siswa kelas V di sekolah dasar. Dari hasil analisis data disimpulkan bahwa: 1) ditemukan pengaruh terhadap kosakata siswa dari media film animasi dengan nilai signifikan  $0,00 < 0,05$  dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. 2) perbedaan rata-rata hasil belajar siswa dengan nilai 42,18 pada kelas kontrol dan 45,18 pada kelas eksperimen. Berlandaskan data temuan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media film animasi memberikan pengaruh cukup signifikan terhadap penguasaan kosakata siswa sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Film animasi; Kosakata; Media Pembelajaran.

---

## PENDAHULUAN

Bahasa Inggris adalah Bahasa Universal yang perlu dikuasai agar dapat berkomunikasi dan bersaing dengan perkembangan zaman saat ini. Pada kurikulum 2013 Bahasa Inggris ditempatkan menjadi ekstrakurikuler. “Pembelajaran Bahasa Inggris penting untuk dipelajari sejak dini karena pada usia emas, anak lebih mudah menguasai bahasa kedua atau bahasa asing khususnya dalam memahami tata bahasa, pengucapan dan menguasai kosakata” (Azizah & Surya, 2017: 11). Pentingnya pembelajaran bahasa Inggris dikarenakan siswa hidup di zaman globalisasi, ini akan membantu siswa mengakses teknologi. Pembelajaran bahasa Inggris perlu dilakukan karena lebih mudah diajarkan pada siswa sekolah dasar” (Maili, 2018: 25).

Sayekti (2015:210) menyimpulkan “kosakata adalah perbendaharaan kata yang dimiliki suatu bahasa”. Penguasaan kosakata seseorang dapat mempengaruhi cara berkomunikasi, jika penguasaan kosakatanya baik, maka seseorang akan lebih mudah untuk menyusun kata menjadi kalimat daripada orang dengan penguasaan kosakata kurang baik. Pitriana & Jufri (2015: 107) menjelaskan bahwa “Kosakata harus diajarkan dari tingkat dasar untuk memberikan lebih banyak waktu dalam belajar Bahasa Inggris”. Kosakata merupakan dasar dalam pembelajaran bahasa. Menurut (Aziez & Aziez, 2019: 61-63) “sebagian besar anak yang berusia antara 6 sampai 9 tahun dapat menguasai kata hingga kisaran 6000 butir. Beliau juga menyimpulkan dalam pembelajaran bahasa Inggris setelah 4 tahun belajar dapat menguasai sekitar 1500 kata. Dengan demikian, kosakata adalah unsur penting dalam bahasa yang merupakan kunci dalam memperoleh bahasa itu sendiri.

Oleh karena itu, penguasaan kosakata perlu dilakukan untuk menambah kemampuan siswa dalam berkomunikasi di masa yang akan datang. Hal ini dapat dilakukan dengan mengembangkan empat keterampilan berbahasa. “Keterampilan yang harus dikuasai siswa agar mereka memiliki kompetensi bahasa Inggris secara menyeluruh yakni kosakata (*Vocabulary*), pengucapan kata (*Pronunciation*), dan tata bahasa (*Structure*) yang baik” (Septina et al., 2013). Sedangkan menurut Thornburry dalam Rikmasari dan Budianti (2017: 137) “Indikator pencapaian atau penilaian penguasaan kosakata (*vocabulary*) adalah:

- a) Pelafalan atau pengucapan (*pronunciation*),
- b) Ejaan (*spelling*),
- c) Arti atau makna (*meaning*)”.

Dewasa ini, guru perlu lebih kreatif dan inovatif agar pembelajaran dapat lebih memberikan makna, selain itu juga pembelajaran mampu menarik minat dan perhatian siswa untuk belajar. ‘Kata media berasal dari Bahasa Latin *medius* yang berarti tengah, perantara, atau pengantar’ (Wahid, 2018: 3). Menurut Firdaus (2017:57) “media pembelajaran merupakan suatu komponen pembelajaran yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan lingkungannya yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik”. Sejalan dengan Widiyanto (2017: 74) berpendapat bahwa “Media pembelajaran sebagai alat untuk membantu guru dalam kegiatan mengajar”. Sehingga dapat peneliti simpulkan bahwa media adalah alat atau komponen dalam pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik minat dan motivasi belajar siswa.

Peneliti menggunakan media film animasi berbahasa Inggris dengan *subtitle* Indonesia dalam pembelajaran bahasa Inggris di Sekolah Dasar. Media film animasi termasuk media visual. Media visual merupakan media yang hanya dapat dilihat saja (Ramli, 2012: 17). Wulandari (2016:33) mengungkapkan “film animasi adalah sebuah gambar yang diproyeksikan sehingga terlihat seolah-olah hidup, cerita yang disampaikan dengan animasi penyampaiannya akan lebih jelas” Film animasi memiliki karakter yang lucu dan menarik, selain itu film animasi juga memiliki alur cerita yang menarik dan beberapa dapat diambil makna ceritanya. Adapun beberapa studi penelitian terdahulu mengenai penggunaan media film pada pembelajaran bahasa Inggris salah satunya penelitian Astuti & Mustadi (2014) yang meneliti pengaruh media film animasi terhadap keterampilan menulis karangan narasi siswa sekolah dasar. Wulandari. (2016). Tujuan penelitiannya untuk mengetahui pengaruh pembelajaran

bahasa Indonesia dengan media film animasi terhadap kemampuan berbicara siswa autis. Metode penelitian tindakan kelas. Hasil dari penelitian ini perolehan nilai siswa meningkat 15%. Dalam penelitian ini digunakan variabel media film animasi berbahasa Inggris. Film animasi yang digunakan berupa film bergenre drama musikal dan komedi berjudul “The Trolls Holiday”. Film yang disutradarai oleh Joel Crawford ini bercerita tentang para kaum Troll yang ingin menunjukkan tradisi liburan mereka pada kaum Bergen yang bosan karena sudah kehilangan tradisi liburan. Akan tetapi, Ratu Bridget sedikit marah dan meminta para Troll untuk pergi. Hal tersebut membuat Poppy bersedih.

Film dengan durasi 30 menit ini merupakan film produksi *DreamWorks Animation*. Ditulis oleh Josh Bycel dan Jonathan Fener. Pemeran utama dalam film ini adalah Poppy diperankan oleh Anna Kendrick, Branch diperankan oleh Justin Timberlake, dan Bridget diperankan oleh Zooey Deschanel. Film ini tayang perdana pada bulan November 2017 di NBC (Milligan, 2017). Peneliti memanfaatkan film ini sebagai media untuk membantu siswa belajar kosakata. Dikarenakan pandemi, sistem pembelajaran secara langsung diubah menjadi sistem pembelajaran *online*. Selama pandemi ini guru menilai hafalan *vocabulary* siswa melalui penugasan tertulis atau *voicenote* yang dikirimkan melalui *whatsapp*. Mengenai ketertarikan terhadap pembelajaran Bahasa Inggris, selalu ada siswa yang tidak tertarik akan tetapi tergantung cara guru membuat pembelajaran lebih menarik. Sehingga penulis berpendapat bahwa guru perlu lebih kreatif dalam mencari media pembelajaran yang dapat menarik minat dan perhatian siswa. Dengan demikian variabel pada penelitian ini adalah film animasi dan penguasaan kosakata bahasa Inggris untuk mengetahui pengaruh media film animasi terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar. Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini Ho: tidak terdapat pengaruh dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa SD setelah diberi perlakuan dengan media film animasi dan H1: terdapat pengaruh dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa SD setelah diberi perlakuan dengan media film animasi.

## METODE

Rancangan penelitian yang akan digunakan adalah metode penelitian eksperimen dengan *Quasi experimental research*. Menurut Muliawan (2014: 78) Metode Eksperimen adalah metode penelitian pendidikan yang berusaha membuktikan benar atau salah suatu teori pendidikan dalam bentuk nyata atau praktik. Suryabrata (2013: 88) Menjelaskan bahwa penelitian eksperimental semu bertujuan untuk memperoleh informasi yang dapat diperoleh dengan eksperimen yang sebenarnya dalam keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengontrol dan atau memanipulasikan semua variabel yang relevan. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sebab akibat dari suatu perlakuan melalui upaya control variabel, desain penelitian ini adalah *Nonequivalent control group design*. Sehingga pada populasi kelas 5 SDN Dayehluhur CM terdapat dua kelompok yang dijadikan sampel. Sampel pada penelitian ini yaitu kelas 5B sebanyak 22 orang siswa sebagai kelompok eksperimen diberi perlakuan media film animasi dan kelas 5A sebanyak 22 orang siswa sebagai kelompok kontrol tidak diberi perlakuan media film animasi.

Pengumpulan data dilakukan dengan teknik wawancara, angket dan tes objektif berupa soal menjodohkan dan soal isian. “Wawancara adalah suatu metode yang digunakan untuk mendapatkan jawaban dari responden dengan cara tanya jawab sepihak” (Arikunto, 2018: 44). Dengan demikian, wawancara adalah cara yang digunakan untuk mendapatkan data melalui pertanyaan yang diberikan kepada narasumber atau responden secara sepihak karena narasumber tidak memberikan pertanyaan. Wawancara dilakukan untuk mengetahui karakteristik siswa sebelum penelitian. Sedangkan tes digunakan untuk menguji kemampuan siswa. Tes adalah suatu alat yang sistematis dan objektif untuk memperoleh data atau keterangan yang diinginkan tentang seseorang. Tes tertulis merupakan tes yang menuntut peserta didik menulis jawaban yang dibutuhkan, sedangkan tes lisan merupakan bentuk tes yang menuntut peserta didik untuk menjawab soal tes secara lisan (Oktavianti et al., 2019: 10).

Arikunto (2018: 42) berpendapat angket adalah sebuah daftar pertanyaan yang harus diisi oleh orang yang akan diukur. Dengan demikian, angket adalah cara untuk mengumpulkan data dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan tertulis yang harus diisi oleh responden. Pada penelitian ini angket diberikan

pada kelompok siswa yang diberi perlakuan, tujuannya yakni untuk mengetahui respon siswa terhadap media film animasi pada pembelajaran bahasa Inggris. Teknik analisis data dilakukan dengan metode kuantitatif melalui uji validitas dan reliabilitas instrumen guna mengetahui apakah instrumen yang akan digunakan sudah valid dan reliabel atau belum. Uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data sudah berdistribusi normal atau belum. Pada penelitian ini pengujian normalitas dilakukan dengan jenis Kolmogorov-Smirnov dengan membandingkan nilai signifikan dengan taraf sig. 5%. Pengujian hipotesis pada penelitian ini dilakukan dengan uji *Independent sample t-test*. “Uji t ini digunakan untuk menentukan apakah ada perbedaan rata-rata dari dua grup yang tidak berhubungan” (Enterprise, 2014:89). Dengan dasar pengambilan keputusan jika nilai t hitung  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima, jika nilai t hitung  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Berdasarkan hasil uji validitas dan reliabilitas yang dilakukan menggunakan Software Microsoft Excel 2016. Didapat hasil total 4 soal yang tidak valid dan instrumen soal bersifat cukup reliabel dengan nilai  $r_{11}$  sebesar 0,52. Uji prasyarat analisis dan hipotesis dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS Versi 28. Pada uji normalitas dengan menggunakan Kolmogorov-smirnov mendapat hasil sebagai berikut.

**Table 1.** Uji Normalitas.

Kelas	Nilai sig.	Taraf Sig.
Pretest Eksperimen	0,09	0,05
Posttest Eksperimen	0,20	0,05
Pretest Kontrol	0,06	0,05
Posttest Kontrol	0,07	0,05

(Sumber: Hasil analisis data primer)

Berdasarkan tabel diatas maka data penelitian berdistribusi normal. Uji Homogenitas dilakukan dengan uji *Lavene's Tes*. Dengan ketentuan jika nilai signifikan  $> 0,05$  maka data bersifat homogen. Berdasarkan hasil perhitungan didapat seluruh data penelitian bersifat homogen dengan nilai sig.  $> 0,05$ . Uji hipotesis dilakukan dengan uji *independent sample t-test*. Dengan ketentuan jika nilai signifikansi  $< 0,05$  maka  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Sedangkan jika nilai signifikansi  $\geq 0,05$  maka  $H_1$  ditolak dan  $H_0$  diterima. Berikut hasil perhitungan uji *independent sample t-test*.

**Table 2.** *Independent Sample T-test*.

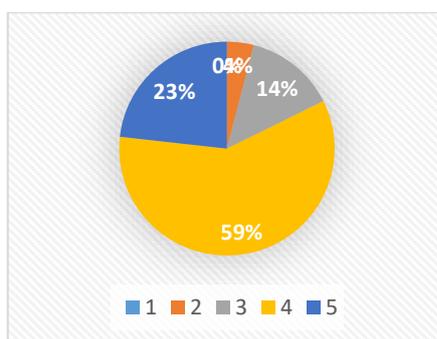
Hasil Belajar siswa	t	Significance (Two Sided p)
<i>Equal variances assumed</i>	3.783	0,001
<i>Equal variances not assumed</i>	3.783	0,001

(Sumber: Hasil analisis data primer)

Berdasarkan hasil analisis uji *Independent Sample t-test* terhadap hasil belajar siswa dapat diketahui bahwa nilai t hitung 3.783 dengan signifikansi  $0,001 < 0,05$ . Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hal ini juga didukung oleh nilai mean kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol yakni mean kelas kontrol sebesar 73 sedangkan mean kelas eksperimen sebesar 74. Berdasarkan hasil analisa di atas, maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang tidak diberi perlakuan dengan siswa

yang diberi perlakuan media film animasi. Hal tersebut juga dapat dilihat dari nilai rata-rata skor posttest pada kelas kontrol adalah 83 sedangkan pada kelas eksperimen sebesar 88. Angket respon hanya diberikan kepada siswa di kelas eksperimen. Angket yang diberikan merupakan angket skala likert dengan skala 1 sampai 5. Skala 1 merupakan respon sangat tidak setuju, skala 2 merupakan respon tidak setuju, skala 3 merupakan respon cukup, skala 4 merupakan respon setuju dan skala 5 merupakan respon sangat setuju. Penghitungan data dilakukan menggunakan *Software Microsoft Excel 2016*. Angket ini disebar untuk mengetahui respon siswa terhadap perlakuan yang diberikan yaitu media film animasi. Untuk itu penulis mengajukan beberapa pernyataan sebagai berikut.

**Gambar 1.** Presentase Angket Respon.



(Sumber: Hasil analisis data primer)

Untuk itu peneliti menyimpulkan terdapat 59% siswa setuju, 23% sangat setuju, 14% cukup, dan 4% tidak setuju terhadap media film animasi pada pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar. Angket respon hanya diberikan kepada siswa di kelas eksperimen. Angket yang diberikan merupakan angket skala likert dengan skala 1 sampai 5. Skala 1 merupakan respon sangat tidak setuju, skala 2 merupakan respon tidak setuju, skala 3 merupakan respon cukup, skala 4 merupakan respon setuju dan skala 5 merupakan respon sangat setuju. Penghitungan data dilakukan menggunakan *Software Microsoft Excel 2016*. Angket ini disebar untuk mengetahui respon siswa terhadap perlakuan yang diberikan yaitu media film animasi. Untuk itu terdapat 59% siswa setuju, 23% sangat setuju, 14% cukup, dan 4% tidak setuju terhadap media film animasi pada pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar.

## Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Dayeuhluhur CBM Kota Sukabumi secara daring pada bulan Juni 2021. Hal tersebut dikarenakan situasi pandemi Covid-19, sehingga pemerintah menetapkan peraturan untuk belajar dari rumah secara daring (*online*). Covid-19 adalah penyakit jenis baru yang belum pernah diidentifikasi sebelumnya pada manusia (Dewantara & Nurgiansyah, 2021: 368). Dengan demikian penulis melakukan penelitian ini secara daring dengan bantuan aplikasi *Whatsapp* sebagai media komunikasi dan *Google Form* sebagai media pengumpulan data pretest dan posttest. Pembahasan berisi ringkasan hasil penelitian, keterkaitan dengan konsep atau teori dan hasil penelitian lain yang relevan, interpretasi temuan, keterbatasan penelitian, serta implikasinya terhadap perkembangan konsep atau keilmuan.

Penelitian ini dilakukan dengan tahapan pretest dan posttest di kelas 5A sebagai kelas kontrol, kemudian melaksanakan pretest, *treatment* dan posttest di kelas 5B sebagai kelas eksperimen dengan masing masing kelas memiliki jumlah responden 22 orang siswa. Berdasarkan hasil posttest di kelas kontrol dan kelas eksperimen, maka dapat dikatakan bahwa kelas eksperimen memiliki rata-rata skor lebih besar yaitu 88 sedangkan kelas kontrol sebesar 83. Hal tersebut menjelaskan bahwa media film animasi berpengaruh terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Astuti & Mustadi (2014: 255) bahwa dengan film animasi siswa lebih efektif untuk mengolah informasi, karena informasi dalam bentuk verbal dikombinasikan dengan informasi dalam bentuk visual. Selain itu siswa pada kelas

ekperimen juga terlihat antusias mengikuti kegiatan, mereka sangat tertarik dengan media yang diberikan. Terlihat dari hasil persentase angket respon siswa terdapat sekitar 80% siswa menunjukkan respon positif terhadap media film animasi. Hal ini sejalan dengan Astuti dan Mustadi (2014:252) yang mengatakan bahwa 'media film animasi menarik dan selalu siap diterima penonton khususnya anak-anak'.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil temuan Kelompok siswa yang diberikan perlakuan dengan menggunakan media film animasi memiliki tingkat penguasaan kosakata lebih baik dari pada kelompok siswa yang tidak berikan media film animasi. Hal ini dapat terlihat dari perubahan nilai hasil pretest dengan posttest siswa. Ini dikarenakan siswa yang belajar dengan media film animasi diminta untuk memperhatikan dengan seksama ekspresi peran dalam film, mendengarkan pengucapan, dan melihat arti dari *subtitle*. Dibanding dengan siswa yang tidak beri perlakuan media film animasi, mereka hanya melihat gambar dan diminta untuk mengingat kosakata dalam Bahasa Inggris beserta artinya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media film animasi mampu memberikan pengaruh cukup signifikan terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar. Hal ini terlihat dari perubahan hasil belajar siswa. Kedepannya pembelajaran bahasa Inggris diharapkan mampu memberikan situasi dan kondisi belajar yang nyaman dan menyenangkan bagi siswa. Salah satu nya dengan menggunakan media film animasi yang sesuai dengan materi yang diajarkan.

## DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. (2018). *Dasar- Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Astuti, Y. W., & Mustadi, A. (2014). "Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V SD". *Jurnal Prima Edukasia*, 2(2), 250–262. <https://doi.org/10.21831/jpe.v2i2.2723>.
- Aziez, F., & Aziez, F. (2019). *Kosakata Teori, Pengajaran, dan Pengukurannya*. Purwokerto: UM Purwokerto Press.
- Azizah, D. M., & Surya, A. (2017). "Implementasi Pembelajaran Bahasa Inggris Sd Berbasis Budaya Di Yogyakarta". *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 1(1), 10–18. <https://doi.org/10.20961/jdc.v1i1.13052>.
- Dewantara, J. A., & Nurgiansyah, T. H. (2021). "Efektivitas Pembelajaran Daring di Masa Pandemi COVID 19 Bagi Mahasiswa Universitas PGRI Yogyakarta". *Jurnal Basicedu*, 5(1), 367–375.
- Enterprise, J. (2014). *SPSS untuk Pemula*. Jakarta: PT. Elex Media Komputido.
- Firdaus, I. C. (2017). "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dan Konsep Diri Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa". *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 2(1), 51–58.
- Maili, S. N. (2018). "Bahasa Inggris Pada Sekolah Dasar : Mengapa Perlu dan Mengapa Dipersoalkan". *Judika (Jurnal Pendidikan Unsika)*, 6(1), 23–28.
- Milligan, M. (2017). "Dreamworks Trolls Holiday" Musical Special set for NBC [Online]. [www.Animationmagazine.Net](http://www.Animationmagazine.Net).
- Muliawan, J. U. (2014). *Metodelogi Penelitian Pendidikan Dengan Studi Kasus*. Yogyakarta: Gava Media.

- Oktaviyanti, I., Nur, A., & Rosyidah, K. (2019). Korelasi antara hasil tes lisan dengan hasil tes tertulis pada mahasiswa pgsd unram. *Inteligensi*, 2(1), 9–19.
- Pitriana, D., & Jufri. (2015). "the Use of Cartoon Movie As a Media in Teaching Vocabulary To Young Learners". *Statewide Agricultural Land Use Baseline 2015*, 1(September), 106–113.
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Rikmasari, R., & Budianti, Y. (2017). "Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Model Pembelajaran Circuit Learning Pad siswa Kelas III di SDNJatimulya 03 Bekasi". 135–141.
- Sayekti, O. M. (2015). "Model Frayer Untuk Penguasaan Kosakata Siswa Sekolah Dasar". *Trihayu*, 1(3), 209–214.
- Septina, Hasyim, A., & Sukirlan, M. (2013). "Peningkatan Penguasaan Kosakata dengan Film Berbahasa Inggris Siswa Kelas VIII di SMPN 1 Belalau". *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Suryabrata, S. (2013). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Wahid, A. (2018). "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar". *ISTIQRA*, 5(2).
- Widiyanto, S. (2017). "Peningkatan Reading Comprehension Siswa SD Melalui Penggunaan Media Kamus Bergambar Bahasa Inggris". *Basicedu*, 1(1), 73–78
- Wulandari, A. (2016). *Penggunaan Media Film Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Autis Kelas III SD Di SLB Rela Bhakti I Gamping*. Skripsi pada FIP Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta: Tidak diterbitkan.