

ABSTRACT

THE USE OF CARTOON VIDEO TO IMPROVE THE STUDENTS' VOCABULARY ACHIEVEMENT OF THE SEVENTH-GRADE STUDENTS AT SMPN 3 NATAR

By

MARGARETHA NITA ULI MARBUN

This research aimed to find out whether there is a significant improvement in students' vocabulary achievement after being taught through cartoon videos. The focus of this study is on students' mastery of vocabulary, particularly content words including nouns, verbs, and adjectives. This research employed a quantitative approach using a one-group pre-test and post-test design. The sample of this research was one class of seventh-grade students at SMP Negeri 3 Natar. The data were collected through vocabulary tests administered before and after the treatment. The data were analyzed using a paired sample t-test to determine the significance of the improvement. The results showed that students' vocabulary achievement improved after the implementation of cartoon videos. The mean score increased from 47.2 in the pre-test to 79.7 in the post-test, resulting in a gain of 32.5 points. A paired sample t-test revealed that the improvement was statistically significant ($t = 13.845, p < .05$). These findings indicate that the use of cartoon videos had a positive effect on students' vocabulary achievement. Furthermore, the t-value (13.845) was higher than the t-table (2.037), indicating that the improvement was statistically significant. Based on the findings, it can be concluded that the use of cartoon videos is effective in improving students' vocabulary achievement. Therefore, cartoon videos can be used as an alternative teaching media to enhance students' vocabulary learning, especially for junior high school students.

Keywords: Vocabulary, Vocabulary Achievement, Cartoon Video

ABSTRAK

PENGGUNAAN VIDEO KARTUN UNTUK MENINGKATKAN PENCAPAIAN KOSAKATA SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 3 NATAR

Oleh

MARGARETHA NITA ULI MARBUN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan yang signifikan pada pencapaian kosakata siswa setelah diajar menggunakan video kartun. Fokus penelitian ini adalah penguasaan kosakata siswa, khususnya kosakata isi (content words) yang meliputi kata benda (nouns), kata kerja (verbs), dan kata sifat (adjectives). Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain one-group pre-test and post-test. Sampel penelitian ini adalah satu kelas siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Natar. Data dikumpulkan melalui tes kosakata yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Data dianalisis menggunakan uji paired sample t-test untuk mengetahui signifikansi peningkatan yang terjadi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pencapaian kosakata siswa meningkat setelah penerapan video kartun. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 47,2 pada pre-test menjadi 79,7 pada post-test, dengan peningkatan sebesar 32,5 poin. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan bahwa peningkatan tersebut signifikan secara statistik ($t = 13,845$, $p < 0,05$). Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan video kartun memberikan pengaruh positif terhadap pencapaian kosakata siswa. Selain itu, nilai t-hitung (13,845) lebih besar daripada t-tabel (2,037), yang mengindikasikan bahwa peningkatan tersebut signifikan secara statistik. Berdasarkan temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan video kartun efektif dalam meningkatkan pencapaian kosakata siswa. Oleh karena itu, video kartun dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran alternatif untuk meningkatkan pembelajaran kosakata siswa, khususnya pada jenjang sekolah menengah pertama.

Kata Kunci: Kosakata, Pencapaian Kosakata, Video Kartun