

# Integrating Animated Videos, Songs, and Games to Enhance Young Learners' Vocabulary Learning in EFL Classrooms: A Descriptive Study in Thai Elementary School

Raditya Ferdi Riyanto<sup>1)</sup>, Yuli Astutik<sup>2)</sup>, Sheila Agustina<sup>3)</sup>, Nantana Mongboon<sup>4)</sup>, Imam Pribadi<sup>5)</sup>

<sup>1,2,3)</sup>English Education Department, University of Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

<sup>4)</sup>Anuban Chumchon Phukradueng school, Thailand

<sup>5)</sup>University of Muhammadiyah Palopo, Indonesia

\*Corresponding author: [yuliastutik@umsida.ac.id](mailto:yuliastutik@umsida.ac.id)

**Abstract.** *Challenges maintaining attention and fostering meaningful vocabulary learning persist in young EFL learners, who often disengage with traditional methods. Limited research exists on combined media forms in authentic classrooms. This descriptive qualitative study explored how animated videos, song clips, and audiovisual games impact vocabulary acquisition, interaction, and participation among 22 Thai fourth-graders. Data from seven lessons via structured observation and field notes revealed distinct benefits: animated videos clarified abstract vocabulary through visuals; song clips enhanced memorability and engagement via rhythm; audiovisual games promoted sustained focus, interaction, and application through play and feedback. Each tool uniquely supported different learning stages. The findings demonstrate that strategically integrating varied multimodal media significantly enriches EFL instruction, particularly where authentic exposure is limited, and encourages aligning tool selection with lesson goals.*

**Keywords:** *audiovisual media; EFL classroom; young learners; English vocabulary learning*

**Abstrak.** *Tantangan untuk mempertahankan perhatian dan menumbuhkan pembelajaran kosakata yang bermakna tetap ada pada pelajar EFL muda, yang sering kali tidak menyukai metode tradisional. Penelitian yang ada masih terbatas pada bentuk media gabungan di ruang kelas yang otentik. Penelitian kualitatif deskriptif ini mengeksplorasi bagaimana video animasi, klip lagu, dan permainan audiovisual berdampak pada penguasaan kosakata, interaksi, dan partisipasi di antara 22 siswa kelas empat sekolah dasar di Thailand. Data dari tujuh pelajaran melalui observasi terstruktur dan catatan lapangan menunjukkan manfaat yang berbeda: video animasi memperjelas kosakata abstrak melalui visual; klip lagu meningkatkan daya ingat dan keterlibatan melalui ritme; permainan audiovisual mendorong fokus, interaksi, dan aplikasi yang berkelanjutan melalui permainan dan umpan balik. Setiap alat bantu secara unik mendukung tahapan pembelajaran yang berbeda. Temuan ini menunjukkan bahwa mengintegrasikan berbagai media multimodal secara strategis secara signifikan memperkaya pengajaran EFL, terutama di mana paparan otentik terbatas, dan mendorong penyesuaian pemilihan alat bantu dengan tujuan pelajaran.*

**Kata kunci:** *media audiovisual; ruang kelas EFL; pelajar muda; pembelajaran kosakata bahasa Inggris*

## I. PENDAHULUAN

Untuk mencapai hubungan internasional melalui komunikasi, pendidikan, bisnis, dan teknologi di seluruh dunia, bahasa Inggris memainkan peran penting [1]. Sebagai hasilnya, komunikasi bahasa Inggris yang efektif telah menjadi keterampilan yang sangat penting di dunia yang saling terhubung saat ini. Dengan menguasai bahasa Inggris, seseorang dapat mengakses banyak informasi, sumber daya, dan peluang yang tidak tersedia dalam bahasa lain. Namun, di negara-negara EFL, tantangannya adalah memastikan bahwa siswa tidak hanya belajar bahasa Inggris tetapi juga mempertahankan dan menggunakannya secara efektif. Hal ini membutuhkan perancangan pelajaran yang menarik dan bermakna yang mendorong partisipasi aktif dan motivasi yang berkelanjutan.

Berfokus pada siswa sekolah dasar sangat penting karena paparan awal terhadap pembelajaran bahasa cenderung memberikan hasil jangka panjang yang lebih baik. Penelitian telah menunjukkan bahwa pelajar muda lebih cenderung memperoleh bahasa kedua secara alami dan intuitif [2]. Pendidikan dasar berfungsi sebagai dasar pembelajaran di masa depan dan dianggap sebagai periode kritis untuk mengembangkan komunikasi interpersonal dan kemahiran bahasa akademis [2]. Terlepas dari potensi ini, banyak siswa sekolah dasar yang mengalami kesulitan dalam berbicara bahasa Inggris, sering kali karena takut membuat kesalahan, eksposur yang terbatas, dan kurangnya kesempatan latihan yang bermakna. [3]. Pendekatan tradisional yang berpusat pada guru, seperti pengajaran yang berfokus pada tata bahasa yang

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards.

Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted.

diperluas, sering kali gagal menarik minat siswa. Sebaliknya, siswa merespons lebih baik terhadap pembelajaran interaktif yang didukung media yang mendorong partisipasi [4]. Berbagai faktor seperti lingkungan kelas, gaya mengajar, kepribadian siswa, dan desain kurikulum telah dikaitkan dengan kebosanan di kelas EFL [5]. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa banyak pelajar muda yang merasa kelas bahasa Inggris tidak menarik karena kuliah yang panjang dan terbatasnya penggunaan media yang menstimulasi [6]. Oleh karena itu, meningkatkan kualitas media pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan motivasi siswa dan keterlibatan siswa di kelas [7]. Memperkenalkan media interaktif dapat membuat konten yang sebelumnya tidak menarik menjadi lebih mudah diakses dan menyenangkan [8].

Alat bantu yang didukung teknologi seperti media audiovisual menawarkan salah satu solusi. Menggabungkan elemen visual, pendengaran, dan kontekstual memungkinkan siswa untuk belajar melalui mata dan telinga mereka secara bersamaan [9], [10]. Bagi pelajar muda, input multi-indra ini sangat membantu dalam memperkuat konsep bahasa yang mungkin masih abstrak. Selain itu, materi audiovisual juga dikenal dapat mendorong kolaborasi dan diskusi antar siswa, sehingga membantu menciptakan kelas yang lebih interaktif secara sosial [11]. Jika diintegrasikan dengan baik, alat bantu audiovisual dapat menyelaraskan dengan kebutuhan perkembangan siswa dengan menanamkan kosakata dan tata bahasa ke dalam narasi visual, ritme, dan permainan, sehingga meningkatkan keterlibatan dan pemahaman [12], [13].

Berdasarkan pengamatan awal, pengajaran bahasa Inggris di lokasi penelitian sebagian besar mengandalkan alat bantu visual dan kegiatan berbasis buku teks, dengan penggabungan media audiovisual yang terbatas. Pendekatan ini tidak cukup merangsang keterlibatan siswa atau memenuhi kebutuhan belajar siswa yang beragam. Selain itu, meskipun penelitian terdahulu sering kali berfokus pada jenis media audiovisual tertentu (misalnya, hanya video atau hanya lagu), hanya sedikit yang mengeksplorasi kombinasi video animasi, klip lagu, dan media berbasis permainan dalam satu konteks kelas [14]. Untuk mengatasi kesenjangan ini, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana mengintegrasikan berbagai alat audiovisual dapat membantu meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa muda di kelas bahasa Inggris. Penelitian ini dipandu oleh pertanyaan penelitian berikut: Bagaimana video edukasi animasi, klip lagu, dan pembelajaran berbasis permainan audiovisual dapat meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan interaksi siswa di kelas EFL?

## II. METODE

### I. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain kualitatif deskriptif untuk mengeksplorasi bagaimana alat bantu audiovisual, yaitu video edukasi animasi, klip lagu, dan pembelajaran berbasis permainan, meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan interaksi pelajar muda di kelas EFL. Pendekatan kualitatif adalah pendekatan yang tepat karena fokusnya adalah mendokumentasikan dan menginterpretasikan perilaku kelas yang otentik daripada mengukur hasil pembelajaran. Desain ini memungkinkan para peneliti untuk menangkap kompleksitas respons siswa terhadap rangsangan audiovisual dalam konteks pendidikan secara real-time.

### II. Latar Penelitian dan Partisipan

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Anuban Chumchon Phukradueng, sebuah sekolah dasar negeri yang terletak di provinsi Loei, Thailand, selama semester kedua tahun ajaran 2024-2025. Para peserta adalah 22 siswa kelas empat yang berusia 9 hingga 10 tahun. Kelompok usia ini dipilih karena mereka berada pada tahap di mana metode pembelajaran visual dan interaktif sangat efektif dalam mendukung penguasaan kosakata. Sekolah menyediakan suasana kelas EFL yang khas, yang memungkinkan peneliti untuk mengamati respons siswa terhadap media audiovisual dalam lingkungan belajar yang alami dan akrab.

### III. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Data were collected through structured non-participant observations carried out across seven classroom sessions over three months. The researchers used an observation table based on Cohen et al.'s systematic observation framework, refined to capture indicators of engagement, comprehension, and interaction. To provide deeper insights, qualitative field notes were also used, guided by Creswell's indicators such as student attention, participation, responsiveness, peer interaction, and media relevance [15]. No direct involvement or intervention was introduced by the observer, ensuring that classroom dynamics remained undisturbed.

### IV. Data Analysis

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards.

Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted.

endekatan analisis tematik diterapkan pada data observasi dan catatan lapangan. Para peneliti mengelompokkan temuan-temuan ke dalam kategori-kategori tematik yang selaras dengan tujuan penelitian: keterlibatan, pemahaman, dan interaksi. Pola-pola yang muncul berulang dikodekan dan ditafsirkan dalam kaitannya dengan setiap alat audiovisual yang digunakan selama pengajaran. Analisis kualitatif ini memungkinkan pemahaman yang mendalam tentang bagaimana video animasi, lagu, dan permainan secara individu dan kolektif mempengaruhi proses pembelajaran siswa.

### III. HASIL PENELITIAN

Temuan-temuan berikut ini didasarkan pada observasi kelas terstruktur dengan menggunakan tabel yang mencatat tanggapan siswa terhadap tiga jenis alat bantu audiovisual: video edukasi animasi, klip lagu, dan media berbasis permainan. Setiap alat bantu diamati selama implementasi di kelas untuk mengidentifikasi pola keterlibatan, pemahaman, dan interaksi siswa.

**Tabel 1.** video edukasi animasi

Tanggal	Implementasi Audiovisual	Contoh	Manfaat
09/07/24	Video edukasi tentang hobi dari YouTube	Guru menayangkan video yang memperkenalkan hobi dan manfaatnya, seperti olahraga dan menggambar.	Mendorong pengembangan kosakata dan mengaitkan hobi dengan kehidupan sehari-hari siswa.
16/07/24	Video edukasi tentang transportasi dari YouTube	Guru menggunakan video yang menunjukkan berbagai moda transportasi. Misalnya, mobil, kereta api, kapal, pesawat, dll.	Membantu siswa memvisualisasikan dan membedakan jenis-jenis transportasi.
06/08/24	Video edukasi tentang bagian-bagian tubuh dari YouTube	Guru mempresentasikan video karakter animasi yang menyebutkan nama-nama bagian tubuh secara interaktif, seperti kepala, bahu, tangan, dll.	Melibatkan siswa dengan visual dan meningkatkan pengucapan melalui pengulangan.
20/08/24	Video edukasi tentang emosi dari YouTube	Video yang mengilustrasikan karakter yang mengekspresikan emosi dalam situasi sehari-hari, seperti kebahagiaan, kesedihan, kemarahan, dll.	Membangun kosakata emosional dan pemahaman konteks.
27/08/24	Video edukasi tentang mata pelajaran sekolah dari YouTube	Guru menampilkan video dengan animasi yang menyenangkan yang menjelaskan mata pelajaran sekolah, seperti matematika, sains, sejarah, dll.	Menyederhanakan istilah-istilah yang rumit dan menciptakan ketertarikan pada berbagai subjek.

Penggunaan video edukasi animasi dalam pelajaran bahasa Inggris memberikan lebih dari sekadar rangsangan visual, video ini mengubah pengajaran kosakata yang pasif menjadi pengalaman yang interaktif dan beresonansi secara emosional bagi para pelajar muda (tabel 1). Dalam lima sesi yang berbeda, setiap video memiliki fungsi ganda: memperkenalkan kosakata inti sekaligus menyematkannya dalam konteks kehidupan nyata yang sesuai dengan minat dan kebutuhan perkembangan anak-anak.

Dalam pelajaran tentang hobi, video animasi tidak hanya berisi daftar kosakata seperti menggambar atau berolahraga, tetapi juga secara visual merepresentasikan kegiatan tersebut melalui karakter dan skenario yang mencerminkan pengalaman siswa. Relevansi dengan kehidupan sehari-hari mereka membantu memicu asosiasi pribadi, membuat kosakata tidak hanya mudah diingat tetapi juga bermakna. Para siswa terlihat lebih terlibat dan bersedia untuk berbagi hobi mereka sendiri setelahnya, yang menunjukkan peran video dalam memicu pemahaman dan interaksi antar siswa.

Video transportasi membantu memvisualisasikan kategori abstrak melalui gerakan dan ilustrasi warna-warni, sehingga siswa dapat membedakan berbagai jenis kendaraan. Alih-alih hanya mendengar kata “pesawat”, para siswa melihatnya beraksi, terbang melintasi layar, disertai dengan efek suara. Masukan multi-indra ini memperkuat kemampuan mereka untuk mengingat dan membedakan kosakata, terutama bagi mereka yang memiliki gaya belajar visual atau auditori. Selama pengamatan, para siswa menunjuk dan menirukan suara atau gerakan yang terkait dengan kendaraan, yang menggambarkan bagaimana keterlibatan diperkuat oleh interaksi yang diwujudkan.

Dalam pelajaran bagian tubuh, karakter animasi dalam video diberi label secara fisik, dan kepala, bahu, serta lututnya digerakkan selaras dengan bahasa Inggris yang diucapkan. Pengulangan kata dan gerakan ini selaras dengan prinsip-prinsip Total Physical Response (TPR) dan mendorong banyak siswa untuk secara tidak sadar menirukan gerakan tersebut, sehingga menciptakan hubungan kinestetik dengan kosakata. Pilihan guru untuk mengulang bagian tertentu lebih lanjut memungkinkan pembelajaran yang disesuaikan dengan kecepatan siswa, mendukung pemahaman dengan cara yang sesuai dengan perkembangan siswa.

Sesi tentang emosi secara unik membahas dimensi afektif pembelajaran bahasa. Melalui karakter yang menunjukkan ekspresi wajah dan reaksi emosional dalam pengaturan narasi, siswa tidak hanya mempelajari istilah senang, sedih, atau marah, tetapi mereka juga menginternalisasi konteks di mana emosi tersebut diekspresikan. Struktur narasi emosional ini menciptakan empati dan identifikasi, sehingga siswa dapat menggunakan kosakata tersebut secara bermakna dalam diskusi kelas.

Terakhir, video tentang mata pelajaran sekolah memperkenalkan kosakata yang lebih menuntut kognitif (misalnya, geografi, sains), yang mungkin abstrak dalam buku teks tradisional. Namun, adegan animasi yang menggambarkan kegiatan di kelas atau siswa yang berinteraksi dengan materi pelajaran membuat konsep-konsep tersebut menjadi konkret. Meskipun pada awalnya siswa kesulitan dengan istilah-istilah yang tidak dikenal, pengulangan dan isyarat visual meningkatkan pemahaman, terutama jika dipasangkan dengan klarifikasi yang dipimpin oleh guru dan diskusi antar siswa selama jeda video. Singkatnya, video edukasi animasi meningkatkan pengalaman belajar dengan:

- Menarik perhatian melalui warna, gerakan, dan suara, sehingga menghasilkan tingkat keterlibatan siswa yang tinggi
- Memberikan contoh kosakata yang jelas dan kontekstual, sehingga meningkatkan pemahaman
- Mendorong respons verbal dan non-verbal, berbagi dengan teman sebaya, dan diskusi spontan, sehingga memfasilitasi interaksi

Daripada berfungsi sebagai bahan pelengkap, video-video ini bertindak sebagai alat instruksional utama yang mendukung pembelajaran yang berbeda. Keberhasilan mereka terletak pada keselarasan dengan kebutuhan kognitif, emosional, dan sosial siswa kelas empat di lingkungan EFL, menghidupkan bahasa abstrak dan mengundang siswa untuk menjadi peserta aktif dalam pembuatan makna mereka sendiri.

**Tabel 2.** Klip lagu

<b>Tanggal</b>	<b>Implementasi Audiovisual</b>	<b>Contoh</b>	<b>Manfaat</b>
09/07/24	Klip lagu dari YouTube tentang lagu hobi	Guru memutar lagu tentang hobi di tengah-tengah pelajaran. Misalnya, lagu “What do you like to do?”.	Menangkap perhatian dan memperkuat kosakata melalui media yang menyenangkan.
16/07/24	Klip lagu dari YouTube tentang lagu transportasi	Untuk memulai pelajaran, guru memainkan lagu “A Wheels on the Bus,” dan di tengah-tengah pelajaran, guru memainkan lagu tentang transportasi.	Menyederhanakan pembelajaran kosakata transportasi melalui pengulangan dan melodi.
06/08/24	Klip lagu dari YouTube tentang bagian-bagian tubuh	Guru menggunakan lagu “Me!” di tengah pelajaran, dan lagu “Head, Shoulders, Knees, and Toes” di fase terakhir pelajaran untuk melibatkan siswa secara fisik.	Menggabungkan pembelajaran gerakan, dan memfasilitasi keterlibatan siswa dengan media yang menyenangkan.

20/08/24	Klip lagu dari YouTube tentang emosi	Guru memperkenalkan lagu “If You're Happy and You Know It” pada tahap pertama pelajaran, dan lagu “If You're Happy” di tengah pelajaran untuk mengajarkan perasaan seperti senang, sedih, dsb.	Membantu siswa mengasosiasikan emosi dengan tindakan, membuat pembelajaran menjadi interaktif.
27/08/24	Klip lagu dari YouTube tentang mata pelajaran sekolah	Guru menggunakan lagu “School Subjects” untuk menyegarkan perhatian siswa di tengah-tengah pelajaran.	Mendorong minat terhadap mata pelajaran dan membantu membangun basis kosakata terkait mata pelajaran.

Penggunaan klip lagu dalam pelajaran bahasa Inggris menawarkan pendekatan multimodal yang kuat yang menjembatani pembelajaran bahasa dengan ritme, gerakan, dan keterlibatan emosional (tabel 2). Alat-alat audiovisual ini tidak hanya digunakan untuk menghibur, tetapi juga untuk menyusun pembelajaran kosakata dengan cara yang mudah diakses, mudah diingat, dan interaktif. Klip lagu mendukung pelajar EFL muda dengan menyematkan kosakata bahasa Inggris ke dalam konteks musik, yang membuat bahasa menjadi lebih mudah dimengerti dan menyenangkan.

Setiap klip lagu dipilih berdasarkan tema pelajaran, seperti hobi, transportasi, bagian tubuh, emosi, dan mata pelajaran sekolah, dan ditempatkan secara strategis pada awal, tengah, atau akhir pelajaran untuk menstimulasi perhatian dan memperkuat kosakata kunci. Misalnya, lagu-lagu yang berkaitan dengan hobi dan transportasi diperkenalkan untuk memberi semangat kepada siswa dan memperkenalkan kata-kata tematik dalam format yang berirama dan berulang-ulang. Paparan kosakata yang berulang-ulang dalam baris-baris paduan suara memungkinkan siswa untuk menjadi terbiasa dengan bunyi dan makna kata melalui musik, sehingga meningkatkan pemahaman pendengaran.

Tingkat keterlibatan selama sesi lagu sangat tinggi. Para siswa sering bernyanyi bersama secara spontan, bertepuk tangan, atau melakukan gerakan tangan yang selaras dengan lirik lagu. Respon fisik dan emosional ini menunjukkan bahwa para siswa tidak hanya fokus secara kognitif, tetapi juga menikmati kegiatan tersebut. Bahkan siswa yang biasanya pasif selama bagian lain dari pelajaran menjadi terlihat lebih aktif ketika musik diperkenalkan. Lagu berfungsi sebagai penghubung emosional yang meningkatkan kemauan siswa untuk berpartisipasi.

Dalam hal pemahaman, lagu-lagu memfasilitasi penyimpanan kosakata dengan menyematkan kata-kata dalam pola lirik yang terstruktur dan dapat diprediksi. Dalam lagu-lagu seperti lagu tentang bagian tubuh atau emosi, para siswa menunjukkan ingatan yang lebih baik karena sifat lirik yang berulang-ulang dan gerakan fisik yang terkait dengannya. Misalnya, saat mempelajari kosakata bagian tubuh, siswa dapat mengasosiasikan kata "bahu" dengan menyentuh bagian tubuh tersebut saat bernyanyi. Perpaduan elemen visual, auditori, dan kinestetik ini mendukung pembelajaran multi-indra, yang sangat membantu siswa yang lebih muda untuk belajar bahasa Inggris.

Penerapan lagu juga memberikan kontribusi yang signifikan terhadap interaksi siswa. Bernyanyi bersama dalam kelompok menciptakan ritme kelas bersama dan mendorong pembelajaran sosial. Para siswa sering mengoreksi lirik lagu satu sama lain, tertawa bersama, atau bergerak serempak, sehingga menciptakan rasa saling memiliki dan mengurangi kecemasan yang berkaitan dengan berbicara dalam bahasa Inggris. Dalam beberapa kasus, siswa memprakarsai percakapan sampingan tentang topik lagu, yang menunjukkan bagaimana musik membuka peluang untuk interaksi teman sebaya yang otentik seputar bahasa. Secara keseluruhan, penggunaan klip lagu secara strategis memperkaya lingkungan pembelajaran bahasa dengan:

- Meningkatkan keterlibatan melalui ritme, melodi, dan gerakan fisik
- Meningkatkan pemahaman melalui pemaparan kosakata yang berulang dan sesuai konteks
- Menumbuhkan interaksi melalui nyanyian kelompok, umpan balik dari teman sebaya, dan gerakan ekspresif

Temuan-temuan ini menunjukkan bahwa klip lagu tidak hanya sekedar bahan pelengkap, tetapi juga merupakan alat bantu yang kuat secara pedagogis yang mendorong pembelajaran bahasa yang aktif, nyata, dan kolaboratif. Di ruang kelas EFL di mana partisipasi verbal dapat dihambat oleh kemahiran yang rendah atau kurangnya rasa percaya diri, lagu memberikan cara yang menyenangkan untuk mengembangkan kosakata, pengucapan, dan kompetensi komunikatif.

**Tabel 3.** Pembelajaran berbasis permainan audiovisual

Tanggal	Implementasi Audiovisual	Contoh	Manfaat
09/07/24	Memanfaatkan platform permainan interaktif untuk hobi	Guru menggunakan permainan kuis online dan merancang permainan pilihan ganda tentang hobi. Guru menggunakan platform Quiz.com sebagai media untuk mendesain permainan.	Mendorong penerapan kosakata melalui aktivitas yang menarik.
16/07/24	Memanfaatkan platform permainan interaktif untuk transportasi	Guru merancang permainan pilihan ganda dan kotak centang di mana para siswa mengidentifikasi nama-nama transportasi dari petunjuk gambar dan menyebutkan beberapa nama transportasi berdasarkan jenisnya.	Memperkuat pengenalan kosakata dan pemahaman bacaan.
06/08/24	Memanfaatkan platform permainan interaktif untuk bagian-bagian tubuh	Guru merancang permainan pilihan ganda di mana para siswa mengidentifikasi nama-nama bagian tubuh dari petunjuk gambar.	Meningkatkan pemahaman tentang bagian tubuh melalui penguatan interaktif dan visual.
20/08/24	Memanfaatkan platform permainan interaktif untuk emosi	Guru merancang permainan pilihan ganda dan kotak centang di mana para siswa mengidentifikasi jenis-jenis emosi dari isyarat gambar.	membantu siswa mengasosiasikan kosakata dengan petunjuk visual dan kontekstual.
27/08/24	Memanfaatkan platform permainan interaktif untuk mata pelajaran sekolah	Guru merancang permainan pilihan ganda di mana para siswa mengidentifikasi mata pelajaran sekolah dari petunjuk gambar.	Mengembangkan kosakata dan menghubungkannya dengan konteks kehidupan nyata.

Integrasi pembelajaran berbasis permainan audiovisual di ruang kelas bahasa Inggris menciptakan lingkungan yang dinamis dan interaktif yang mendorong siswa untuk terlibat dengan kosakata dengan cara yang menantang secara kognitif dan memotivasi secara emosional. Dengan memanfaatkan platform kuis online seperti Quiz.com, para guru mengubah latihan kosakata tradisional menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan dan didukung oleh teknologi yang menggabungkan visual, suara, dan umpan balik langsung (Tabel 3).

Setiap aktivitas berbasis permainan secara tematik diselaraskan dengan konten pelajaran yang mencakup topik-topik seperti hobi, transportasi, bagian tubuh, emosi, dan mata pelajaran sekolah. Format permainan biasanya mencakup pertanyaan pilihan ganda dan kotak centang yang mengharuskan siswa untuk mengidentifikasi kosakata berdasarkan petunjuk gambar, membaca petunjuk singkat, atau mencocokkan istilah dengan gambar. Pengaturan ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan kosakata target sambil menerima konfirmasi langsung atas jawaban mereka, mendorong proses pembelajaran aktif yang berakar pada uji coba, umpan balik, dan pengulangan.

Dampaknya terhadap keterlibatan siswa sangat terasa. Sifat kompetitif dari permainan ini, baik melalui penilaian, batas waktu, atau partisipasi seluruh kelas, menghasilkan kegembiraan dan fokus. Para siswa sering menunjukkan keinginan untuk berpartisipasi, mengajukan diri untuk menjawab pertanyaan, dan menunjukkan antusiasme yang terlihat ketika jawaban mereka benar. Pengamatan ini menunjukkan bahwa media berbasis permainan dapat mempertahankan perhatian siswa lebih baik daripada latihan konvensional, terutama untuk siswa dengan motivasi yang lebih rendah dalam format kelas standar.

Dalam hal pemahaman, permainan memberikan kesempatan bagi siswa untuk menerapkan pengetahuan kosakata dalam konteks yang bermakna. Ketika disajikan dengan gambar, misalnya, berbagai bagian tubuh atau mata pelajaran

sekolah, para siswa harus secara aktif mengingat dan mencocokkan istilah-istilah tersebut. Isyarat visual berfungsi sebagai jangkar kognitif, membantu mereka mengasosiasikan kata-kata dengan representasi konkret. Selain itu, format interaktif memungkinkan guru untuk menyesuaikan tingkat kesulitan, sehingga memberikan kesempatan kepada siswa dengan tingkat kemampuan yang berbeda untuk berpartisipasi tanpa takut gagal. Pendekatan ini mendorong jalur pembelajaran individual dengan tetap menjaga kekompakan kelompok.

Permainan ini juga menciptakan banyak kesempatan untuk berinteraksi, baik di antara para siswa maupun antara siswa dan guru. Para siswa terlihat mendiskusikan pilihan dengan teman sebaya, merayakan jawaban yang benar, dan menertawakan kesalahan yang dilakukan bersama, yang kesemuanya mendorong ikatan sosial dan dukungan antar siswa. Para guru juga menggunakan hasil permainan sebagai batu loncatan untuk diskusi lanjutan atau klarifikasi, yang menambah kedalaman pedagogis pada kegiatan tersebut. Lingkungan yang kaya akan umpan balik memupuk dialog kolaboratif, mengubah kesalahan menjadi momen pembelajaran dan menumbuhkan kepercayaan di dalam kelas. Secara keseluruhan, penerapan alat bantu audiovisual berbasis permainan memberikan kontribusi:

- Keterlibatan yang tinggi, yang didorong oleh kompetisi, kebaruan, dan partisipasi aktif
- Pemahaman yang lebih baik, melalui penerapan kontekstual dan penguatan visual
- Interaksi yang bermakna, yang dimungkinkan oleh kolaborasi teman sebaya dan refleksi yang dipandu oleh guru

Temuan ini menegaskan bahwa permainan audiovisual lebih dari sekadar hiburan; permainan ini berfungsi sebagai pengalaman belajar yang terstruktur dan berorientasi pada tujuan yang selaras dengan cara anak-anak memproses informasi. Dalam pengaturan EFL, di mana peserta didik mungkin memiliki paparan bahasa Inggris yang terbatas di luar kelas, alat-alat ini memberikan kesempatan berharga untuk mempraktikkan penggunaan bahasa secara otentik dan berulang kali dalam lingkungan yang mendukung. Kemampuan mereka untuk menggabungkan pembelajaran dengan permainan juga membuat mereka sangat cocok untuk karakteristik perkembangan pelajar muda.

#### IV. DISKUSI

Temuan dari penelitian ini menegaskan bahwa integrasi media audiovisual, seperti video edukasi animasi, klip lagu, dan pembelajaran berbasis permainan, memainkan peran penting dalam meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan interaksi siswa. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa jalur penerapan alat-alat ini cukup penting dalam membantu siswa dalam belajar bahasa Inggris, di mana masing-masing alat memiliki kontribusinya. Video edukasi animasi berperan penting dalam memperkenalkan kosakata dan konsep baru dengan memberikan konteks visual yang jelas dan input yang terstruktur [16]. Pendekatan ini digunakan untuk memberikan rangsangan kepada siswa untuk membantu mereka memahami konsep-konsep materi yang diberikan [17]. Kemampuan untuk menjeda dan memutar ulang video memungkinkan guru untuk menyesuaikan kecepatan dengan tingkat pemahaman siswa, sehingga mendukung pendekatan pembelajaran yang berbeda. Selain itu, pendekatan ini selaras dengan prinsip-prinsip Total Physical Response (TPR) dan mempengaruhi banyak siswa untuk secara tidak sadar mengikuti kegiatan dengan tindakan, menciptakan hubungan kinestetik dengan kosakata [18]. Fleksibilitas dalam penyampaian konten ini terbukti sangat berharga dalam mengakomodasi kecepatan belajar yang beragam di dalam kelas [19]. Ketika siswa lebih mampu memahami konten, alat bantu audiovisual memberi mereka contoh-contoh yang jelas tentang konteks kehidupan nyata [9]. Selain itu, klip lagu muncul sebagai alat yang ampuh untuk mempertahankan keterlibatan siswa dan memperkuat kosakata melalui pengulangan [20], [14]. Kombinasi melodi, ritme, dan gerakan menciptakan pengalaman belajar multi-indra yang mendukung daya ingat siswa terhadap informasi, mengubah latihan kosakata yang berpotensi monoton menjadi aktivitas yang lebih menarik [21]. Selain itu, pembelajaran berbasis permainan audiovisual mendorong partisipasi aktif dan umpan balik langsung, menciptakan lingkungan interaktif yang memotivasi siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran mereka [22], [23]. Selain itu, materi audiovisual dalam konteks berbasis permainan dapat memperkuat pembelajaran dengan memberikan rangsangan visual dan pendengaran yang sesuai dengan gaya belajar yang berbeda [24]. Sifat kompetitif namun kolaboratif dari permainan ini mendorong pembelajaran teman sebaya dan mengurangi kecemasan akan membuat kesalahan, menciptakan suasana belajar yang lebih nyaman [25].

Temuan-temuan ini memiliki implikasi yang signifikan bagi pengajaran bahasa Inggris baik di tingkat pedagogis maupun institusional. Guru harus mempertimbangkan untuk menggabungkan berbagai alat audiovisual daripada hanya

mengandalkan satu pendekatan saja, karena setiap alat memiliki manfaat yang unik dalam proses pembelajaran [14]. Waktu pelaksanaan audiovisual, baik di awal, tengah, maupun akhir pelajaran, memiliki pengaruh yang nyata terhadap respon siswa, yang menunjukkan perlunya perencanaan strategis dalam penyampaian pelajaran. Penelitian di masa depan harus mengeksplorasi dampak jangka panjang dan pendekatan hibrida, seperti permainan dan menulis, untuk meningkatkan pemahaman siswa dan memberi mereka kesempatan untuk belajar bahasa Inggris dengan mudah. Selain itu, sekolah diharapkan untuk berinvestasi dalam infrastruktur teknologi yang tepat untuk mendukung implementasi audiovisual. Pada saat yang sama, program pelatihan guru harus menyertakan panduan tentang cara mengintegrasikan alat-alat ini ke dalam kegiatan pengajaran sehari-hari, terutama ketika menggabungkan media audiovisual campuran untuk siswa dengan gaya belajar yang beragam. Dengan adanya teknologi, guru diharapkan dapat lebih maju dalam menguasai teknologi untuk membantu siswa dalam kegiatan belajar mereka [26].

Pentingnya temuan ini sangat relevan mengingat ruang lingkup dan konteks penelitian ini dalam lingkungan sekolah dasar di Thailand. Konteks ini memberikan wawasan yang berharga tentang bagaimana alat audiovisual dapat membantu pembelajaran bahasa Inggris di lingkungan EFL, di mana penerapan bahasa target sering kali terbatas pada pengaturan ruang kelas. Selain itu, media yang diusulkan memungkinkan untuk melibatkan siswa kelas empat karena sesuai dengan tujuan pelajaran [22]. Fokus pada siswa kelas empat menangkap periode kritis dalam perkembangan bahasa, sementara periode pengamatan selama tiga bulan memungkinkan untuk mendokumentasikan secara menyeluruh efek langsung dan efek berkelanjutan dari implementasi audiovisual.

Namun, beberapa keterbatasan harus diakui dalam penelitian ini. Kendala teknis, termasuk masalah teknis yang kadang muncul, akses terbatas ke sumber daya audiovisual berkualitas tinggi, dan konektivitas internet yang tidak menentu, mempengaruhi implementasi alat bantu ini. Secara kritis, penelitian ini terbatas pada satu ruang kelas di satu sekolah negeri di Thailand yang membatasi generalisasi temuan. Keterbatasan metodologis termasuk fokus studi pada satu tingkat kelas di satu sekolah, periode pengamatan yang relatif singkat yaitu tiga bulan, dan tidak adanya penilaian kuantitatif terhadap hasil pembelajaran. Selain itu, ketergantungan pada data observasi saja membatasi kemampuan untuk melakukan triangulasi temuan; penelitian di masa depan harus memasukkan langkah-langkah langsung seperti umpan balik siswa, wawancara dan survei, dan tes kosakata terstandarisasi untuk memperkuat validitas dan memberikan pemahaman yang lebih komprehensif tentang hasil pembelajaran. Keterbatasan ini menunjukkan area yang perlu diperbaiki dalam desain penelitian di masa depan. Selain itu, penelitian sebelumnya menemukan bahwa kemampuan guru dalam mengimplementasikan alat bantu ini mempengaruhi seberapa baik media tersebut mendukung proses pembelajaran [9]. Kualitas bahan ajar dan pendekatan guru dalam melibatkan siswa dan menjelaskan konten dengan jelas merupakan elemen penting yang memengaruhi cara kerja alat bantu ini di ruang kelas [27].

Berdasarkan temuan ini, penelitian di masa depan harus mempertimbangkan untuk melakukan studi longitudinal untuk menilai dampak berkelanjutan dari alat bantu audiovisual terhadap pemerolehan bahasa dan melacak kemajuan siswa di berbagai tingkatan kelas. Studi komparatif yang meneliti bagaimana alat bantu ini berfungsi di berbagai kelompok usia dan dalam berbagai kombinasi dapat menginformasikan strategi yang lebih baik untuk mengintegrasikan media audiovisual ke dalam pengajaran. Selain itu, mengembangkan metode standar untuk mengukur dampak alat audiovisual terhadap hasil pembelajaran bahasa, yang menggabungkan metode kualitatif dan kuantitatif, akan memberikan data evaluasi yang lebih komprehensif. Penelitian di masa depan harus menyelidiki peran teknologi yang sedang berkembang dalam pembelajaran bahasa audiovisual dan mengeksplorasi solusi untuk tantangan teknis dalam lingkungan dengan sumber daya yang terbatas.

Penelitian ini menggarisbawahi potensi alat bantu audiovisual untuk mengubah pengajaran bahasa Inggris di lingkungan sekolah dasar sambil menyoroti perlunya pertimbangan yang cermat terhadap strategi implementasi dan kebutuhan sumber daya. Temuan ini menunjukkan bahwa jika diintegrasikan dengan baik, alat bantu audiovisual dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, interaktif, dan mendukung bagi para pembelajar bahasa Inggris usia muda. Namun, lingkungan belajar yang sukses membutuhkan perencanaan yang matang, sumber daya yang memadai, dan refleksi yang berkelanjutan untuk memastikan alat-alat ini memenuhi tujuan pedagogis yang dimaksudkan. Penelitian di masa depan yang membangun wawasan ini akan sangat penting untuk mengembangkan pendekatan yang lebih terinformasi terhadap pendidikan bahasa dan untuk mengeksplorasi cara mengoptimalkan penggunaan alat audiovisual dalam berbagai konteks pendidikan.

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards.

Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted.

## V. KESIMPULAN

Sebagai kesimpulan, penelitian ini menyoroti nilai pedagogis dari pengintegrasian berbagai bentuk media audiovisual ke dalam pengajaran bahasa Inggris untuk pelajar muda. Dengan mengamati bagaimana video animasi, konten musik, dan permainan interaktif membentuk partisipasi di kelas, penelitian ini memberikan wawasan tentang bagaimana alat bantu ini mendukung akuisisi kosakata, keterlibatan siswa, dan interaksi sosial dalam lingkungan belajar yang alami. Bukti berbasis kelas menunjukkan bahwa menggabungkan sumber daya audiovisual secara cermat sesuai dengan fase pelajaran dan kebutuhan siswa berkontribusi pada pendekatan instruksional yang lebih responsif dan inklusif. Meskipun temuan ini bersifat spesifik dalam konteks tertentu, temuan ini menawarkan pertimbangan yang relevan bagi para pendidik yang ingin memperkaya lingkungan pembelajaran bahasa, terutama dalam lingkungan EFL di mana paparan terhadap penggunaan bahasa Inggris yang otentik terbatas. Seiring dengan perkembangan teknologi, eksplorasi lebih lanjut terhadap strategi berbasis media dapat membantu menyempurnakan praktik instruksional yang tidak hanya menarik, tetapi juga selaras dengan karakteristik perkembangan pembelajar bahasa asing tingkat awal.

## VI. REFERENSI

- [1] O. Garcia-Marchena, "David Crystal, The Cambridge Encyclopedia of the English Language . Cambridge University Press, 2019, 506 pages," *Lexis. J. English Lexicology*, 2020.
- [2] S. E. Pfenninger and D. Singleton, *Beyond age effects in instructional L2 learning: Revisiting the age factor*, vol. 113. Multilingual Matters, 2017.
- [3] H. D. Brown and H. Lee, *Teaching by principles: An interactive approach to language pedagogy*. Pearson, 2015.
- [4] A. Coşkun and Y. Yüksel, "Examining English as a Foreign Language Students' Boredom in terms of Different Variables," *Acuity J. English Lang. Pedagog. Lit. Cult.*, vol. 7, no. 1, pp. 19–36, 2021, doi: 10.35974/acuity.v7i2.2539.
- [5] S. E. Mousavian Rad, A. Roohani, and A. Mirzaei, "Developing and validating precursors of students' boredom in EFL classes: An exploratory sequential mixed-methods study," *J. Multiling. Multicult. Dev.*, pp. 1–18, 2022.
- [6] A. COŞKUN, "Perception of Boredom in Young Learners' English Language Classes," *Educacione*, vol. 2, no. 2, pp. 196–217, 2023, doi: 10.58650/educacione.1331880.
- [7] T. Teo and M. Zhou, "TTeo, T., & Zhou, M. (2017). The influence of teachers' conceptions of teaching and learning on their technology acceptance. *Interactive Learning Environments*, 25(4), 513–527.he influence of teachers' conceptions of teaching and learning on their technolo," *Interact. Learn. Environ.*, vol. 25, no. 4, pp. 513–527, 2017.
- [8] R. Ricardo and R. I. Meilani, "TRicardo, R., & Meilani, R. I. (2017). The impacts of students' learning interest and motivation on their learning outcomes. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 79–92.he impacts of students' learning interest and motivation on their learning ou," *J. Pendidik. Manaj. Perkantoran*, vol. 1, no. 1, pp. 79–92, 2017.
- [9] I. Irmawati, M. Ihsan, and R. Rasmi, "Utilizing Audio Visual Aids To Improve English Speaking Skill for the Eight Grade Students of Smp Negeri 3 Banawa," *Datokarama English Educ. J.*, vol. 1, no. 1, pp. 61–72, 2020, doi: 10.24239/dee.v1i1.6.
- [10] R. E. Mayer, *Multimedia Learning*, 3rd ed. Cambridge: Cambridge University Press, 2020. doi: DOI: 10.1017/9781316941355.
- [11] J. Rahmati, S. Izadpanah, and A. Shahnava, "A meta-analysis on educational technology in English language teaching," *Lang. Test. Asia*, vol. 11, no. 1, 2021, doi: 10.1186/s40468-021-00121-w.
- [12] R. Yulian, U. Ruhama', and P. Y. Utami, "EFL Slow Learners' Perception in Speaking with Authentic Multimedia Assisted Language Learning," *Int. J. Lang. Educ.*, vol. 6, no. 2, pp. 183–195, 2022, doi: 10.26858/ijole.v6i2.21511.
- [13] L. Dalimunthe and S. Yogo Purnomo, "the Effect of Using Audio Visual Media on Students' English Speaking Ability," vol. 1, no. 2, pp. 38–42, 2022, [Online]. Available: <http://lingua.educationis>
- [14] S. Budianto, N. Sayidah, S. Sucipto, and A. Mustofa, "Young Learners Preferences on Using Games and Songs for Learning English in EFL Context," *Educ. Q. Rev.*, vol. 5, no. 4, pp. 90–95, 2022, doi:

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards.

Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted.

- 10.31014/aior.1993.05.04.574.
- [15] J. W. Creswell and C. N. Poth, *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches*. Sage publications, 2016.
- [16] A. Kleftodimos, “Computer-Animated Videos in Education: A Comprehensive Review and Teacher Experiences from Animation Creation,” *Digital*, vol. 4, no. 3, pp. 613–647, 2024, doi: 10.3390/digital4030031.
- [17] Y. Astutik, S. Setiawan, S. Anam, and Suhartono, “‘I Can Teach With My Videos’: How Do Teachers Teach English to Young Learners in a Technology-Limited Environment?,” *Int. J. Learn. Teach. Educ. Res.*, vol. 21, no. 7, pp. 158–177, 2022, doi: 10.26803/ijlter.21.7.9.
- [18] Y. Astutik and C. N. Aulina, “Metode total physical response (TPR) pada pengajaran bahasa Inggris Siswa Taman Kanak-Kanak,” *Metod. Total Phys. Response Pada Pengajaran Bhs. Ingg. Siswa Taman Kanak-Kanak*, vol. 17, no. 2, pp. 9–23, 2017.
- [19] N. K. . Laksmi, I. K. . Yasa, and K. A. M. Mirayani, “The use of animation video as learning media for young,” *Univ. Pendidik. Ganesha*, pp. 42–52, 2021.
- [20] C. F. Kholidya and K. Rofiah, “Mr. Mustache and Friends: A Song Animation Video Development Based on Signalong Indonesia,” in *Social Sciences, Humanities and Education Conference (SoSHEC 2019)*, Atlantis Press, 2019, pp. 102–105.
- [21] Q. Feng and Z. Guo, “A Case Study: Investigating High School English Student Engagement in Language Learning through YouTube Music Videos,” *Forum Linguist. Stud.*, vol. 7, no. 1, pp. 260–271, 2025, doi: 10.30564/fls.v7i1.7631.
- [22] F. Satria *et al.*, “EFL learning media for early childhood through speech recognition application,” *Proceeding - 2017 3rd Int. Conf. Sci. Inf. Technol. Theory Appl. IT Educ. Ind. Soc. Big Data Era, ICSITech 2017*, vol. 2018-Janua, pp. 568–572, 2017, doi: 10.1109/ICSITech.2017.8257177.
- [23] D. Regina and W. Christopher Rajasekaran, “A Study on Understanding the Effectiveness of Audiovisual Aids in Improving English Vocabulary in ESL Classrooms,” *World J. English Lang.*, vol. 13, no. 8, pp. 446–452, 2023, doi: 10.5430/wjel.v13n8p446.
- [24] □dewi Kartika *et al.*, “Implementation of Audio-Visual Teaching Media in Improving Students’ Listening Comprehension: A Case on Teaching Method,” *Print) J. English Langaueand Educ.*, vol. 8, no. 2, p. 2023, 2023.
- [25] G. Vnucko, Z. Kralova, and A. Tirpakova, “Exploring the relationship between digital gaming, language attitudes, and academic success in EFL university students,” *Heliyon*, vol. 10, no. 13, p. e33301, 2024, doi: 10.1016/j.heliyon.2024.e33301.
- [26] Y. Astutik, S. Agustina, F. Megawati, and R. Anggraini, “Increasing English teachers’ innovation through training on teaching modules development with digital technology integration,” *J. Community Serv. Empower.*, vol. 4, no. 3, pp. 459–466, 2023, doi: 10.22219/jcse.v4i3.27579.
- [27] I. E. Sanjaya, “The Benefits and Challenge of Implementing Audiovisual Material to Improve Students’ English Skills for Junior High SCHOOL STUDENTS.” Universitas Kristen Duta Wacana, 2023.

**Conflict of Interest Statement:**

*The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.*