

ABSTRACT

Prihantara, Yoga. (2017). *The Influence of Cartoon Films on ELESP Students' Vocabulary Mastery*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.

Nowadays, English has become so important for students. One basic and important thing to learn English is vocabulary. Vocabulary mastery is important because it can lead students to master other English skills, such as listening, reading, and speaking. Cartoon films can be used as learning media of vocabulary mastery. Cartoon films are a kind of media that are interesting and have many advantages. In this research, the researcher only used cartoon films that have dialogue in it, such as; Spongebob Square Pants, Moana, Frozen, and Despicable Me. Those reasons drive the researcher to conduct a research on the influence of cartoon films on ELESP of Sanata Dharma University students' vocabulary mastery.

There was one research problem addressed in this research which is; what is the influence of cartoon films on students' vocabulary mastery? Therefore, the objective of this research is to find out about the influence of cartoon films on students' vocabulary mastery.

This study was a survey research. The data were gathered from 30 students, 15 students who watched cartoon films, and 15 students who did not watch. The group who watched is called "watched" and the group who did not watch is called "not-watched". In this research, the researcher used questionnaire to collect the data. There were 42 participants, and then the researcher distributed the questionnaire to those participants, from the questionnaire researcher chose 30 students as the respondents. The researcher divided the respondents into two groups which were; a group of students who watched cartoon films and a group of students who did not watch cartoon films, consisted of 15 students for each group. Test and questionnaire were chosen by the researcher to collect the data. To analyze the data, the researcher used the mean score of the data gathered.

Based on the result, there is an influence of cartoon film on students' vocabulary mastery. The students who watched obtain higher score ($m\bar{x} = 84.26$) than the students who did not watch ($m\bar{x} = 78.6$), and the difference between both mean scores is 5.66. This research gives benefits to learning and teaching. Teachers will understand this phenomenon and use technology to support their teaching. In addition, this research can inspire the readers to conduct research about the influence of technology on learning process.

Keywords: cartoon films, vocabulary mastery, media, influence

ABSTRAK

Prihantara, Yoga. (2017). *The Influence of Cartoon Films on ELESP Students' Vocabulary Mastery*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.

Dewasa ini, Bahasa Inggris telah menjadi sangat penting bagi siswa. Satu al yang mendasar dan penting bagi siswa dalam mempelajari Bahasa Inggris adalah kosa kata. Penguasaan kosa kata menjadi penting karena dapat menuntun siswa untuk menguasai berbagai macam kemampuan berbahasa Inggris seperti, mendengarkan, membaca, dan berbicara. Film kartun dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk penguasaan kosa kata. Film kartun adalah salah satu media yang menarik dan mempunyai banyak manfaat. Di dalam penelitian ini, peneliti hanya menggunakan film kartun yang mengandung dialog, seperti; Spongebob Square Pants, Moana, Frozen, dan Despicable Me. Alasan tersebut mendorong peneliti untuk melakukan penelitian tentang pengaruh film kartun dalam penguasaan kosa kata mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris Sanata Dharma.

Terdapat satu pertanyaan pada penelitian ini. Pertanyaan tersebut ialah; apa pengaruh dari film kartun pada penguasaan kosa kata para murid? Maka dari itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menemukan pengaruh film kartun terhadap penguasaan kosa kata siswa.

Penelitian ini adalah penelitian survey. Data diperoleh dari para responden yang terdiri dari 30 siswa, 15 siswa yang menonton film kartun dan 15 siswa yang tidak menonton. Kelompok siswa yang menonton film kartun disebut "menonton" dan kelompok siswa yang tidak menonton disebut "tidakmenonton". Di dalam penelitian ini, peneliti menentukan responden menggunakan kuisioner. Terdapat 42 peserta, kemudian, peneliti membagikan kuisioner kepada seluruh peserta, dari hasil kuisioner tersebut peneliti hanya memilih 30 orang sebagai responden. Peneliti membagi responden menjadi 2 kelompok besar, yaitu satu kelompok siswa yang menonton film kartun dan satu kelompok siswa yang tidak menonton film kartun, masing masing 15 responden di setiap kelompok. Untuk menjawab pertanyaan pada penelitian ini, peneliti menggunakan rumus nilai rata-rata pada data yang telah dikumpulkan.

Berdasarkan hasil dari penelitian, ada pengaruh film kartun pada penguasaan kosa kata para murid. Para murid yang menonton film kartun mendapat skor yang lebih tinggi dari para murid yang tidak menonton. Perbedaan antara skor mereka adalah 5,66. Penelitian ini memberikan masukan untuk pembelajaran dan pengajaran. Guru akan mengerti tentang fenomena ini dan pemakaian teknologi yang mendukung pembelajaran.

Keywords: cartoon films, vocabulary mastery, media, influence