

ABSTRACT

Gabriella, Santa. (2026) *Persepsi Siswa terhadap Penggunaan Media Visual Berbasis Film Minecraft untuk Meningkatkan Pemahaman Menyimak Bahasa Inggris*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma.

Penggunaan materi audio-visual semakin penting dalam pengajaran bahasa Inggris, karena memberikan pengalaman bahasa yang otentik kepada peserta didik dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik. Perspektif siswa sangat penting karena memengaruhi motivasi, keterlibatan, dan prestasi akademik mereka secara keseluruhan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana siswa memandang penggunaan media audio-visual, khususnya film *Minecraft the movie* sebagai alat untuk meningkatkan keterampilan mendengarkan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan berfokus pada pengumpulan serta analisis data numerik untuk menggambarkan suatu skenario tertentu. Subjek penelitian terdiri dari 49 orang siswa dari kelas Mendengar dan Berbicara Tingkat Menengah Intermediate Listening and Speaking (ILS), yang dipilih melalui teknik pengambilan sampel bertujuan. Data diperoleh menggunakan kuesioner terstruktur dengan skala Likert lima poin, yang dirancang untuk menilai pandangan siswa terkait pemahaman, keterlibatan, minat, serta masukan secara umum. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif, meliputi frekuensi, persentase, dan nilai rata-rata.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa siswa umumnya memiliki pandangan positif terhadap penggunaan media audio-visual. Sebagian besar skor rata-rata masuk ke dalam kategori “Setuju”, yang mencerminkan bahwa siswa merespons secara positif penggunaan film sebagai sumber belajar. Selain itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa materi audio-visual meningkatkan kemampuan pemahaman mendengarkan siswa, meningkatkan minat dan partisipasi mereka, serta membantu dalam pembelajaran kosakata. Kesimpulannya, penggunaan media audio-visual, khususnya *Minecraft the movie*, terbukti menjadi sumber belajar yang efektif.

Keywords: pemahaman budaya melalui film, persepsi siswa, rekaman audio film *Minecraft*, keterampilan mendengarkan.

ABSTRACT

Gabriella, Santa. (2026) *Student perceptions of The Use of Visual Media Using Minecraft the Movie to Improve English Listening Comprehension*. Yogyakarta: English Language Education Study Program Department of Language and Arts Education, Faculty of Training and Education, Sanata Dharma University.

The use of audio-visual materials has become increasingly important in English language teaching, as it provides learners with authentic language experiences and promotes more engaging learning environments. Students' perspectives are vital because they influence their motivation, involvement, and overall academic performance. Therefore, this study aims to examine how students view the use of audio-visual media, particularly using the film *Minecraft the Movie* as a tool to improve listening skills.

This study employed a quantitative approach, focusing on the collection and analysis of numerical data to illustrate a specific scenario. The research included 49 individuals from an Intermediate Listening and Speaking (ILS) class, selected through purpose sampling. Information was obtained using a structured questionnaire based on a five-point Likert scale, designed to evaluate students' opinions on comprehension, engagement, interest, and general feedback. Descriptive statistics, such as frequency, percentage, and average score, were used to analyze the collected data.

The findings indicate that students typically have positive opinions about the use of audio-visual media. Most average scores fell into the "Agree" category, reflecting that students respond favorably to the use of films as learning resources. Furthermore, the results imply that audio-visual materials improve students' listening comprehension, increase their interest and participation, and assist with vocabulary learning. In conclusion, the use of audio-visual media, particularly *Minecraft the movie*, is demonstrated to be an effective educational resource.

Keywords: cultural understanding through film, student perceptions, audio of *Minecraft the movie*, listening.