

KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MEDIA FILM *DORA THE EXPLORER* DALAM MENINGKATKAN KOSAKATA ANAK DI KELOMPOK BERMAIN TAMANKU YOGYAKARTA

EFFECTIVENESS APPLICATION OF THE FILM DORA THE EXPLORER TO INCREASE CHILDREN'S VOCABULARY IN TAMANKU YOGYAKARTA PLAYGROUP

Oleh: Norma Lukito Evyas Tuti, PG-PAUD FIP UNY
normalukito@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan penggunaan media film *Dora The Explorer* dalam meningkatkan kosakata anak di Kelompok Bermain Tamanku. Jenis penelitian yang digunakan yaitu *quasi eksperimen* dengan desain *one group pretest-posttest*. Penelitian ini dilakukan dalam 10 kali pertemuan, dengan subjek penelitian berjumlah enam anak. Teknik pengumpulan data dalam penelitian menggunakan tes lisan. Instrumen yang digunakan berupa kartu bergambar kosakata benda. Perlakuan yang diberikan dalam penelitian ini menggunakan media Film *Dora The Explorer* yang terdiri dari episode *baby dino*, *berry hunt*, *super spies* dan *missing piece*. Data dianalisis menggunakan deskriptif kuantitatif dan ditampilkan dalam tabel dan diagram batang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media film *Dora The Explorer* efektif dalam meningkatkan kosakata anak. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya kenaikan skor rata-rata perolehan *pre-test* dan *post-test* yaitu sebesar 22,26 (44,52%). Adapun bukti lain yaitu, anak dapat menjawab, mengucapkan dan mengetahui kegunaan kata benda dengan benar seperti jaket penyelamat, sabuk pengaman, perahu, dayung dan ransel. Penerapan media dalam penelitian ini yaitu berdasarkan pada penyajian isi film, yang mengajak anak tidak hanya menonton tetapi juga aktif terlibat dalam film tersebut. Anak ikut membantu menemukan jalan keluar dan ikut menjawab pertanyaan atau teka-teki yang disampaikan pada film tersebut.

Kata kunci: kosakata, film *Dora The Explorer*

Abstract

This research aims to determine the effectiveness application of the film Dora The Explorer to increase children's vocabulary ability in playgroup Tamanku. This research is a quasi experimental research with one group pretest-posttest design. This research was used 10 meets. The subject of this research is six children in Kepompong group. The data of the research was collected by oral test. The instrument of this research was the pictorial cards vocabulary objects. The treatment used was film Dora The Explorer whose themes were baby dino, super spies, berry hunt and missing piece. The data was then analyzed with descriptive quantitative method and shown into tables and bar charts. The results showed that application of film Dora The Explorer was effective to increase children's vocabulary ability. It showed that value of mean pre-test and post-test have increased 22,26 (44,52%). Beside that, after children used film Dora The Explorer, they could saying and knowing about rescue jacket, seat belt, boat, rowing and back pack. The application of used film Dora The Explorer in this research was based from content of the film that guided children not only watched but also acted to involve, such as helped to find solution and answered the questions from the film.

Keywords: vocabulary, film *Dora The Explorer*

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah sosok individu yang berada pada rentang usia 0-8 tahun, yang sedang menjalani proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya (Yuliani Nuraini Sujiono, 2009: 6). Pendidikan anak usia

dini merupakan serangkaian sistematis dan terprogram dalam melakukan pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Pembinaan tersebut dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan

jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut. Adapun pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar dan dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal atau informal. Tujuan pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan (Suyadi, 2010: 9-12).

Pendidikan anak usia dini dapat diwujudkan melalui kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran berperan sebagai perantara untuk mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar anak dan isi pelajaran (Azhar Arsyad, 2006: 3-4). Dengan memanfaatkan media pembelajaran maka tujuan pembelajaran akan lebih mudah tercapai. Dalam hal ini media pembelajaran yang akan dibahas yaitu media film. Media film merupakan media yang menyajikan gambar hidup yang medianya menggunakan audio dan visual (Sukiman, 2012: 186). Penyajian pada media film dalam pembelajaran berupa penyajian informasi, pemaparan proses, penjelasan konsep yang rumit, pengajaran ketrampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu dan mempengaruhi sikap (Azhar Arsyad, 2006: 49). Penggunaan media film dalam pembelajaran, menjadikan anak lebih mudah dalam memahami tema dan subjek pelajaran. Selain itu, media film juga memudahkan anak dalam memahami pesan

secara merata dan mudah diterima oleh anak (Dina Indriana, 2011: 91-92).

Salah satu media film yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu media film *Dora The Explorer*. Media film *Dora The Explorer* merupakan film animasi yang sesuai untuk anak usia dua sampai enam tahun (Byson dalam Zuena Kabir, 2013: 5). Media film *Dora The Explorer* memiliki penyajian yang unik yaitu mengajak penonton (anak-anak) untuk terlibat dan berinteraksi langsung dengan tokoh Dora, dengan cara menjawab teka-teki dan pertanyaan yang diajukan tokoh Dora. Penuntunan kata pada film ini menggunakan tempo yang tidak cepat sehingga memudahkan anak dalam memahami maksudnya (Dede Lilis Ch. Subandy, 2005: 381). Film ini menggunakan metode yang berbasis pada gagasan Howard Gardner yaitu tentang kecerdasan majemuk yang menjadikan anak lebih cerdas bila belajar sambil bermain (Devi Nurdiani, 2003: 2). Akan tetapi, dalam penelitian ini peneliti hanya memfokuskan pada salah satu kecerdasan majemuk yaitu kecerdasan linguistik. Kecerdasan linguistik yang dimaksud yaitu kemampuan anak dalam meningkatkan kosakata. Pengenalan kosakata pada anak diperlukan guna meningkatkan kemampuan kosakatanya. Dengan kemampuan kosakata yang baik, menjadikan komunikasi dengan orang lain berjalan dengan lancar, memperkaya gagasan berfikir dan meningkatkan kemampuan berbicara dengan orang lain (Harun, 2012: 112).

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti saat pembelajaran di Kelompok Bermain Tamanku pada tahun 2015, ditemukan bahwa

kemampuan kosakata anak belum berkembang optimal. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya anak-anak yang masih mengalami kesulitan dalam mengucapkan kata. Hal ini diketahui saat anak mengucapkan kata, bunyi yang diucapkan anak belum jelas. Pemahaman anak terhadap kosakata juga masih kurang sehingga anak kesulitan dalam memahami maksud kata dan pertanyaan yang diberikan guru. Anak cenderung dapat menjawab pertanyaan guru bila terlebih dahulu diberikan stimulasi berupa awalan kata, misalnya “pa” untuk kata papan dan “kar” untuk kata karpet. Selain itu, pengetahuan anak terhadap kosakata juga masih kurang, sehingga anak mengalami kesulitan saat menyebutkan nama warna, nama gambar, dan nama benda yang ditunjukkan oleh guru. Melihat permasalahan pada kemampuan kosakata anak yang masih rendah, peneliti tergerak untuk melakukan penelitian mengenai pembelajaran kosakata melalui penerapan penggunaan media film *Dora The Explorer*. Penggunaan media film *Dora The Explorer* belum dikaji di KB Tamanku. Dengan penggunaan media film *Dora The Explorer* di KB Tamanku diharapkan dapat ditemukan, ada atau tidaknya keefektifan media film *Dora The Explorer* guna meningkatkan kosakata pada anak di KB Tamanku.

Adapun alasan peneliti menggunakan media film *Dora The Explorer* sebagai media pembelajaran guna meningkatkan kosakata anak di Kelompok Bermain Tamanku yaitu: 1) Terdapat adanya hasil penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan media film *Dora The Explorer* dapat memberikan dampak positif

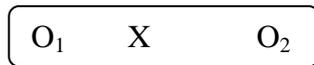
bagi anak (Zuena Kabir, 2013: 28) dan memberikan efek baik pada *pronunciation* anak (Devi Nurdiani, dkk, 2003: 12); 2) media ini merupakan film animasi yang disajikan dengan cara yang menarik yaitu anak tidak hanya menonton namun juga dapat aktif terlibat dengan tokoh utama; 3) media film ini dapat menciptakan situasi yang menyenangkan bagi anak karena terdapat bagian dimana tokoh utama mengajak anak untuk dapat bernyanyi bersama; 4) kata-kata yang ditampilkan dalam film ini menggunakan kata yang familiar sehingga memudahkan anak dalam memahami maksudnya; 5) pada film ini terdapat kata yang ditampilkan dengan berulang-ulang sehingga memudahkan anak untuk mengingat kata tersebut dengan cara tidak disengaja; 6) bahasa yang disampaikan pada film ini dapat menciptakan situasi yang menarik dan menyenangkan bagi anak sehingga memudahkan anak dalam mengucapkan kata dengan benar; 7) media film ini sesuai untuk usia anak di KB Tamanku yaitu 3-4 tahun; 8) media film ini dapat diperoleh dengan mudah di toko-toko DVD dan juga dapat mudah diakses menggunakan internet.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif yang menggunakan metode kuasi eksperimen. Desain kuasi eksperimen dalam penelitian ini yaitu *one group pretest-posttest design*. Desain *one group pretest-posttest* adalah desain eksperimen yang dilaksanakan dengan satu kelompok saja tanpa kelompok pembandingan. Adapun gambaran *one group pretest-*

posttestdesign (Suharsimi Arikunto, 2000: 508) adalah sebagai berikut:



Gambar 1.

Rancangan *One Group Pretest-Posttest Design*

Keterangan:

- O₁ : Tes awal (*Pre-test*) dilakukan sebelum diberikan perlakuan
 X : Pemberian perlakuan (*treatment*)
 O₂ : Tes akhir (*post-test*) dilakukan setelah diberikan perlakuan

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelompok Bermain Tamnku yang beralamat di Bale Tri Putro Winahyu, Desa Jombor Lor Sinduadi Mlati Sleman, Yogyakarta dan dilaksanakan pada tanggal 15 oktober 2015 sampai 26 Oktober 2015.

Subjek Penelitian

Anak Kelompok Kepompong KB Tamanku yang berjumlah enam anak yang terdiri dari empat anak laki-laki dan dua anak perempuan.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah tes lisan. Tes lisan dilakukan dengan menggunakan kartu bergambar kosakata benda yang disesuaikan dengan episode film *Dora The Explorer* yang akan digunakan dalam penelitian. Tes lisan diberikan pada saat *pre-test* (tes sebelum perlakuan) dan *post-test* (tes sesudah perlakuan). Tujuan dilakukan tes lisan yaitu untuk mengetahui perbedaan kemampuan kosakata anak sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat atau fasilitas yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan mudah diolahnya (Suharsimi Arikunto, 2000: 134). Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian tes lisan yang digunakan untuk mengukur hasil belajar kemampuan kosakata anak secara langsung. Tes lisan yang diberikan berupa pertanyaan mengenai kosakata benda sebanyak 50 soal dan disajikan menggunakan kartu bergambar. Tes lisan diberikan pada pelaksanaan *pre-test* dan *post-test*. Soal tes yang diujikan pada subjek penelitian disusun oleh peneliti. Kriteria penilaian tes ini adalah dengan memberikan skor 1 pada jawaban yang benar dan skor 0 pada jawaban yang salah. penilaian diberikan dengan memberi tanda *checkbox* pada jawaban yang tepat dan sesuai dengan kisi-kisi penilaian. Berikut merupakan kisi-kisi penilaian tes lisan.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Tes Lisan Kemampuan Kosakata Anak Kelompok Bermain Tamanku

Variabel	Sub Variabel	Indikator keberhasilan	Materi pokok	Jumlah butir soal
Peningkatan kosakata	Mengucapkan kata	Anak mampu mengucapkan atau menyebutkan kata benda dengan benar dan jelas	Kosakata Benda	32
		Anak dapat menjawab pertanyaan mengenai kata benda dengan benar		10
	Memahami maksud kata	Anak mampu menyebutkan kegunaan kata benda dengan benar		8
Jumlah Soal				50

Uji Validitas Instrumen

Validitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu validitas isi (*Content Validity*). Menurut Sugiyono (2007: 176) instrumen yang harus memiliki validitas isi adalah instrumen yang berbentuk tes yang sering digunakan untuk mengukur prestasi belajar (*Achievement*) dan pengukuran efektifitas pelaksanaan program dan tujuan. Instrumen yang telah selesai disusun kemudian diujikan.

Dalam hal ini untuk mencapai validitas isi, peneliti menggunakan *expert judgement* (pendapat ahli). Menurut Nana Sudjana (1995: 13) agar memenuhi validitas isi dapat dilakukan dengan bantuan ahli bidang studi supaya dapat diketahui konsep materi yang diajukan telah memadai atau tidak untuk digunakan sebagai tes. Bantuan ahli bidang studi atau *profesional judgement* yang dimintai pendapat dalam validasi instrumen hasil belajar penelitian ini adalah Dosen PG-PAUD FIP UNY, Ibu Martha Christianti M.Pd. Adapun aspek yang diuji validitasnya dalam penelitian ini yaitu kesesuaian instrumen tes kemampuan kosakata anak yaitu kartu bergambar kosakata benda dengan isi materi film *Dora The Explorer* yang digunakan dalam penelitian.

Validitas dilakukan melalui permintaan saran tertulis dan diskusi. Hasil saran dan penilaian kemudian digunakan peneliti untuk memperbaiki instrumen tes kemampuan kosakata anak. Hasil uji validitas instrumen tes yakni validator menyatakan bahwa kartu bergambar dalam instrumen tes kemampuan kosakata anak sangat sesuai dengan materi pada film *Dora The Explorer*. Berdasarkan hasil uji validitas tersebut,

instrumen tes dinyatakan valid dan dapat digunakan untuk pengambilan data kemampuan kosakata anak di Kelompok Kepompong KB Tamanku

Prosedur Perlakuan

Prosedur perlakuan pada penelitian ini menggunakan kuasi eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest*. Perlakuan dilakukan sebanyak 15 kali dengan tahapan pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

1. *Pre-test*

Pre-test dilaksanakan satu hari sebelum dilaksanakan *treatment* (perlakuan). *Pre-test* dilakukan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan mengenai kosaktaka benda. Pertanyaan tersebut, dilakukan secara lisan dengan menggunakan kartu bergambar kosakata benda oleh peneliti. Peneliti memberikan pertanyaan dengan kartu bergambar kosakata benda yang ditunjukkan kepada anak secara satu persatu. Tujuan dilaksanakan *pre-test* yaitu untuk mengetahui kemampuan awal kosakata anak di kelompok kepompong.

2. Perlakuan (*treatment*)

Perlakuan (*treatment*) diberikan kepada subjek penelitian (anak kelompok kepompong) pada pertemuan kedua setelah dilaksanakan kegiatan *pre-test*. Jumlah perlakuan dalam penelitian ini sebanyak 15 kali. Perlakuan diberikan menggunakan media film *Dora the Explorer* yang memiliki durasi 20-25 menit. Perlakuan diberikan selama dua minggu. Setiap pertemuan peneliti memberikan dua kali perlakuan

berupa pemberian dua episode film yang berbeda. Episode film *Dora The Explorer* yang diberikan saat perlakuan (*treatment*) yaitu *missing piece*, *berry hunt*, *super spies* dan *baby dino*.

Adapun langkah-langkah pelaksanaan perlakuan (*treatment*) adalah sebagai berikut: 1) Peneliti membimbing anak untuk melafalkan kembali kata yang diucapkan oleh tokoh Dora. Caranya ialah peneliti mengulangi kata yang diucapkan tokoh Dora dengan ucapan yang jelas agar anak lebih mudah dalam mengikuti ucapan tersebut. 2) peneliti membimbing anak untuk menjawab pertanyaan dan teka-teki yang diberikan oleh Dora. Caranya ialah peneliti mengulangi pertanyaan dari tokoh Dora dalam bentuk kalimat yang lebih sederhana sehingga anak menjadi lebih mudah dalam memahami pertanyaan tersebut. 3) kegiatan penutup yaitu peneliti melakukan kegiatan bercerita mengenai film yang telah diputar sebagai penguatan tentang cerita film tersebut dan membimbing anak untuk dapat menyebutkan kosakata benda yang ada pada film tersebut dalam bentuk percakapan. Film *Dora The Explorer* yang digunakan saat perlakuan (*treatment*) meliputi empat episode yaitu episode *missing piece*, *berry hunt*, *super spies* dan *baby dino*. Episode *berry Hunt* diberikan sebanyak empat kali, *super spies* diberikan sebanyak empat kali, *missing piece* diberikan sebanyak empat kali dan *baby dino* diberikan sebanyak tiga kali.

3. *Post-test*

Pemberian *post-test* dilakukan sehari setelah perlakuan (*treatment*). *Post-test* dilakukan dengan memberikan tes menggunakan kartu bergambar kosakata benda kepada anak secara satu persatu seperti yang dilakukan saat melaksanakan *pre-test*. Setelah peneliti melakukan *post-test* kemudian peneliti membandingkan hasil *post-test* tersebut dengan hasil *pre-test*.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan kegiatan mengelompokkan data dari berbagai sumber dengan cara mengorganisasikan data kedalam katagori, menjabarkannya kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan mana yang dipelajari dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami (Sugiyono, 2007: 244). Teknik analisis data pada penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kuantitatif dapat dilakukan dengan menggunakan pengukuran tendensi sentral (Sugiyono, 2007: 208).

Dalam penelitian ini, data diperoleh dari perhitungan hasil *pre-test* dan *post-test* yang kemudian data tersebut dikatagorikan kedalam katagori rendah, katagori sedang dan katagori tinggi. Perhitungan dilakukan dengan mencari *mean* teoritik dan rentang deviasi *standart*. Berikut merupakan tabel katagori tes kemampuan prestasi belajar dalam meningkatkan kosakata anak:

Tabel 3. Katagori Hasil Tes Kosakata Anak

Rumus	Kriteria Kategori
$X < (\mu - 1,0\sigma)$	Rendah
$(\mu - 1,0\sigma) \leq X < (\mu + 1,0\sigma)$	Sedang
$\mu + 1,0\sigma \leq X$	Tinggi

(Sumber: Saefuddin Azwar, 2012: 149)

Data hasil skor *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh dicari skor rata-rata kelasnya kemudian, ditampilkan dalam bentuk tabel dan diagram batang. Kemudian hasilnya dibandingkan dan dideskripsikan untuk mengetahui peningkatan hasil prestasi belajar anak di Kelompok Bermain Tamanku. Dari hasil perbandingan rata-rata skor tersebut dapat diketahui, hasilnya dapat menjawab hipotesis penelitian yang diajukan atau tidak. Apabila skor rata-rata hasil *post test* lebih tinggi daripada skor rata-rata hasil *pre test*, maka hipotesis penelitian diterima. Namun apabila hasilnya sebaliknya, maka hipotesis penelitian yang diajukan ditolak. Selanjutnya peneliti menentukan peningkatan hasil prestasi belajar kosakata anak menggunakan rumus dibawah ini:

$$O_2 - O_1$$

(Sumber: Sugiyono, 2007: 111)

Keterangan :

O_2 : nilai *post-test* (setelah diberi perlakuan)

O_1 : nilai *pre-test* (sebelum diberi perlakuan)

Pada hasil dari perhitungan tersebut, jika $O_2 > O_1$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. H_0 (hipotesis nol) yaitu hipotesis yang menyatakan tidak adanya hubungan antara variabel sedangkan H_a (hipotesis alternatif) yaitu hipotesis yang menyatakan adanya hubungan antar variabel (Suharsimi Arikunto, 2000: 60). H_0 dalam penelitian ini adalah skor rata-rata kemampuan

kosakata anak kelompok kepompong setelah diberikan perlakuan (*treatment*) yaitu penggunaan media film *Dora The Explorer* sama (tidak mengalami peningkatan) dengan skor rata-rata sebelum diberikan perlakuan (*treatment*). H_a dalam penelitian ini adalah skor rata-rata kemampuan kosakata anak kelompok kepompong setelah diberikan perlakuan (*treatment*) yaitu penggunaan media film *Dora The Explorer* tidak sama (mengalami peningkatan) dengan skor rata-rata sebelum diberikan perlakuan (*treatment*).

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media film *Dora The Explorer* dalam meningkatkan kosakata anak di KB Tamanku dengan subjek penelitiannya yaitu enam anak. Deskripsi data hasil penelitian kemampuan kosakata anak terdiri dari data *pre-test* dan data *post-test*. Berikut merupakan deskripsi data *pre-test* dan *post-test*.

Tabel 4. Data Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kemampuan Kosakata Anak

Deskripsi	Rata-rata	Persentase
Pre-test	17,33	34,66%
Post-test	40	80%

Berdasarkan pada tabel tersebut diketahui bahwa perolehan hasil skor rata-rata kemampuan kosakata anak saat *pre-test* (sebelum perlakuan) sebesar 17,33 (36,66%). Perolehan hasil skor rata-rata kemampuan kosakata anak saat *post-test* (sesudah perlakuan) sebesar 40 (80%). Perolehan hasil skor rata-rata kemampuan kosakata anak tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan skor setelah perlakuan (*treatment*) yaitu sebesar

22,26 (44,52%). Kemudian perolehan hasil tersebut diinterpretasikan kedalam diagram batang sebagai berikut:

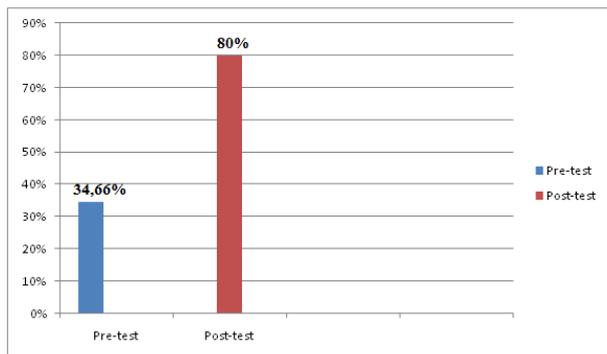


Diagram 1.

Data Perbandingan Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kemampuan Kosakata Anak

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dengan mencari jumlah perubahan rata-rata skor sebelum dan sesudah mendapat perlakuan dengan menggunakan media film *Dora The Explorer*. Hipotesis yang diajukan pada penelitian ini adalah media film *Dora The Explorer* efektif dalam meningkatkan kosakata anak dikelompok Bermain Tamanku. Untuk menguji hipotesis data hasil *pre-test* dibandingkan dengan data hasil *post-test*, kemudian dilakukan perhitungan sebagai berikut: Diketahui bahwa hasil rata-rata *post-test* (O_2)= 40, hasil rata-rata *pre-test* (O_1)=17,33. Hasil perhitungan $O_2 - O_1$ menunjukkan hasil yaitu 22,26. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata *post-test* lebih besar 22,26 dibandingkan dengan rata-rata skor *pre-test*. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa penggunaan media film *Dora The Explorer* efektif dalam meningkatkan kosakata anak. Dengan demikian H_a dalam penelitian ini diterima dan H_0 ditolak. Adapun H_a dalam penelitian ini adalah skor rata-rata kemampuan

kosakata anak kelompok kepompong setelah diberikan perlakuan yaitu penggunaan media film *Dora The Explorer* tidak sama (mengalami peningkatan) dengan skor sebelum diberi perlakuan. Selain itu, setelah diberikan perlakuan, anak dapat mengucapkan kata dengan benar seperti kata ransel, perahu, gerbang, buah *blueberry*, terowongan, telur, taman bunga, dayung, roket, telepon, sepatu roket, sabuk pengaman, jaket penyelamat, *puzzle*, peta serta dapat memahami kegunaan dari peta, ransel, perahu, dayung, jaket penyelamat, kartu identitas, dan sabuk pengaman.

Pembahasan

Hasil uji hipotesis dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media film *Dora The Explorer* efektif dalam meningkatkan kosakata anak. Hal itu diketahui dengan membandingkan hasil rata-rata skor *pre-test* dan rata-rata skor *post-test*. Skor rata-rata hasil *pre-test* yaitu 17,33 (34,66%) sedangkan skor rata-rata hasil *post-test* yaitu 40 (80%). Dengan demikian terlihat bahwa skor rata-rata hasil *post-test* lebih tinggi dibandingkan dengan skor rata-rata hasil *pre-test* sehingga memperlihatkan adanya peningkatan. Peningkatan kemampuan kosakata anak tersebut sebesar 22,26. Dengan demikian dapat dilihat bahwa kemampuan kosakata anak lebih baik setelah menggunakan media film *Dora The Explorer*.

Penggunaan media film *Dora The Explorer* efektif dalam meningkatkan kemampuan kosakata anak di kelompok kepompong KB Tamanku dikarenakan proses pembelajaran dengan media film *Dora The*

Explorer mengajak anak untuk aktif dalam menjawab pertanyaan dan teka-teki yang disampaikan oleh tokoh Dora. Anak tidak hanya sekedar menonton melainkan juga ikut terlibat dalam film tersebut. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Dede Lilis (2005: 381) bahwa film *Dora The Explorer* mengajak anak untuk terlibat dalam aktivitas tokoh Dora, yaitu menjawab teka-teki yang diajukan tokoh Dora, membantu tokoh Dora untuk menemukan benda yang dihilangkan oleh tokoh Swiper dan membantu tokoh Dora dalam mencari jalan keluar dari setiap rintangan dalam pertualangannya.

Media film *Dora The Explorer* disajikan dengan dialog yang berulang-ulang sehingga memudahkan anak dalam mempelajari kata baru. Hal ini selaras dengan yang dikemukakan oleh Rice (dalam Zuena Kabir, 2013: 6) bahwa dialog sederhana, redudansi, arti visual dan pengulangan dialog pada film dapat membantu anak dalam mempelajari kata baru dan meningkatkan kemampuan kosakata anak secara kebetulan. Selain itu, kata-kata atau kosakata pada film *Dora The Explorer* juga disampaikan dengan situasi yang menyenangkan bagi anak sehingga memudahkan anak dalam mengingat kata tersebut kedalam memorinya. Hal tersebut, sesuai dengan pernyataan Santrock (2007: 284) bahwa anak akan mengacu pada memorinya jika anak mengingat sesuatu yang disenangi.

Media film yang digunakan dalam penelitian ini juga dapat membantu anak untuk mengucapkan kata dengan benar sebagaimana pendapat Devi Nurdiani dkk (2003: 1) yang berpendapat bahwa bahasa yang digunakan pada

film *Dora The Explorer* merupakan bahasa yang dapat menciptakan situasi menarik dan menyenangkan bagi anak sehingga membantu anak dalam mengucapkan kata dengan benar. Dengan penggunaan media film pada penelitian ini, juga turut mendukung pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga menumbuhkan motivasi belajar pada anak dan memudahkan anak dalam memahami subjek pembelajaran. Hal tersebut, sesuai dengan yang dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai (2002: 2) bahwa media film merupakan media pembelajaran berbasis audio visual yang memiliki manfaat dan kegunaan. Media film dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik sehingga menumbuhkan motivasi belajar dan menjadikan makna ajar lebih jelas sehingga memudahkan siswa dalam menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.

Perlakuan penggunaan media Film *Dora The Explorer* dalam penelitian ini dilakukan sebanyak 15 kali dengan menggunakan empat episode yaitu *berry hunt*, *super spies*, *missing piece* dan *baby dino*. Setiap pertemuan peneliti memberikan perlakuan dengan menggunakan dua episode film yang berbeda. Pemberian episode tersebut dilakukan secara berulang-ulang selama delapan kali pertemuan. Hal ini menjadikan anak hafal dan ingat terhadap isi materi pembelajaran yang disampaikan melalui alur cerita pada episode film tersebut. Sehingga pada pertemuan kelima anak mulai nampak jenuh saat melaksanakan pembelajaran karena anak sudah mengetahui mengenai isi materi yang disampaikan. Kejenuhan tersebut muncul dari sikap anak-anak nampak sering berbincang dengan teman sebelahnyanya dan terdapat anak yang

sibuk memainkan alat permainan edukatif yang ada di dalam kelas. Ketika anak telah menampakkan rasa jenuh, maka peneliti memberikan kegiatan selingan berupa bernyanyi bersama. Hal tersebut ditujukan untuk mengatasi kejenuhan dan mengembalikan keaktifan anak dalam pembelajaran. Selanjutnya, anak-anak tetap dibimbing oleh peneliti untuk aktif menjawab pertanyaan dan teka-teki yang disampaikan oleh tokoh Dora secara lisan saat pembelajaran menggunakan media film *Dora The Explorer* sehingga anak dapat memberikan respon berupa mengucapkan kata ransel dan peta.

Penerapan media film *Dora The Explorer* dalam pembelajaran yaitu dengan cara peneliti membimbing anak untuk aktif mengikuti kata yang diucapkan oleh tokoh Dora dengan ucapan yang jelas. Peneliti juga membimbing anak untuk dapat menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh tokoh Dora. Caranya ialah peneliti mengulangi pertanyaan dari tokoh Dora dengan kalimat sederhana sehingga anak lebih mudah memahami pertanyaan tersebut. Selain itu, peneliti melakukan kegiatan bercerita mengenai film *Dora The Explorer* dengan anak-anak sebagai penguatan tentang cerita tersebut. Selanjutnya, peneliti membimbing anak untuk dapat menyebutkan kosakata dalam bentuk percakapan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penggunaan media film *Dora The Explorer* dengan berulang-ulang dan menggunakan situasi yang menyenangkan menjadikan kemampuan kosakata anak

meningkat. Hal itu dibuktikan pada hasil uji hipotesis dalam penelitian ini, yang menunjukkan hasil bahwa penggunaan media film *Dora The Explorer* efektif dalam meningkatkan kosakata anak. Hal tersebut terlihat pada perolehan skor rata-rata hasil *pre-test* 17,33 (34,66%) naik menjadi 40 (80%) dalam *post-test* kemampuan kosakata anak. Kenaikan terjadi sebesar 22,26 atau 44,52%. Bukti lain yang dapat memperkuat pernyataan tersebut ialah, setelah anak belajar dengan menggunakan media film *Dora The Explorer*, kemampuan kosakata anak menjadi lebih baik. Hal ini dibuktikan dengan anak dapat mengucapkan kata dengan benar seperti anak dapat mengucapkan dan menyebutkan kata terowongan, ransel, *puzzle*, jaket keselamatan, sabuk pengaman, kartu pengenalan, danau, sungai, sepatu roket, roket, buah blueberry, dinosaurus, tyrex, kartu pengenalan, dayung, peta, telur dan taman bunga. Selain itu anak juga dapat memahami kegunaan kata benda yang ditampilkan pada media film *Dora The Explorer* dengan tepat yaitu anak dapat menyebutkan kegunaan sabuk pengaman, kartu pengenalan, sepatu roket, tali, perahu, ransel, peta, dayung dan jaket keselamatan.

Perlakuan dengan menggunakan media film *Dora The Explorer* adalah peneliti membimbing anak untuk mengikuti kata yang diucapkan oleh tokoh Dora dan menjawab pertanyaan dari tokoh Dora. Hal tersebut dilakukan dengan cara peneliti mengulangi pertanyaan dari tokoh Dora dalam bentuk kalimat yang lebih sederhana sehingga anak menjadi lebih mudah dalam memahami pertanyaan tersebut. Peneliti membimbing anak untuk dapat

mengikuti ucapan yang disampaikan tokoh Dora dengan ucapan yang jelas. Selanjutnya, peneliti melakukan kegiatan bercerita mengenai film yang telah diputar sebagai penguatan tentang cerita film tersebut dan membimbing anak untuk dapat menyebutkan kosakata dalam bentuk percakapan. Penggunaan media film *Dora The Explorer* secara berulang-ulang dan dalam strategi menyenangkan dapat membantu anak dalam meningkatkan kosakata dan memudahkan anak dalam memahami kata dan mengucapkan kata dengan benar.

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang sudah peneliti paparkan di atas, untk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran keterampilan anak disarankan sebagai berikut:

1. Bagi guru

Guru dapat menggunakan media *Dora The Explorer* sebagai alternatif media pembelajaran guna meningkatkan kosakata anak. Guru dapat mengulang materi di dalam film *Dora The Explorer* yang sudah disampaikan hingga anak dapat menguasai materi dengan lebih maksimal. Namun dalam pelaksanaannya guru hendaknya juga memberikan kegiatan selingan seperti kegiatan beryanyi bersama. Hal itu bertujuan untuk mengatasi kondisi anak apabila mengalami kejenuhan dan mengembalikan keaktifan anak dalam pembelajaran.

2. Bagi peneliti lain

Bagi peneliti lain dapat menggunakan media film *Dora The Explorer* tidak hanya dalam meningkatkan kosakata benda dalam bahasa Indonesia saja, melainkan juga dapat

meneliti mengenai perbendaharaan kosakata dalam bahasa asing, mengingat bahwa penyajian bahasa pada film *Dora The Explorer* tidak hanya menggunakan bahasa Indonesia namun juga ada beberapa kata yang disampaikan dengan bahasa asing misalnya kosakata bahasa Inggris.

DAFTAR PUSTAKA

- AzharArsyad. (1996). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Dede Lilis. (2005). "Representasi Simbolik Film Kartun Dora The Explorer Ethnographic Content Analysis". *Jurnal Ethnographic*. (Drijen Dikti SK No. 56/DIKTI/Kep/2005). Hlm. 378-383.
- Devi Nurdiani,dkk. (2003). "The Effect of Dora The Explorer Movie on Student's Pronunciation". *Jurnal pendidikan bahasa Inggris*. Hlm. 1-12.
- Dina Indriana. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Harun. (2012). *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dina*. Yogyakarta: Gama Media.
- Nana Sudjana. (1995). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Nana Sudjana & Rivai. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Santrock. (2007). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Suyadi. (2010). *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Suharsimi Arikunto. (2000). *Manajemen Penelitian*. Jakarta : PT Rieneka Cipta.
- Saeffudin Azwar. (2012). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.
- Yuliani Nuraini Sujiono. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Macaman Jaya Cemerlang.

Zuena Kabir. (2013). *Exploring The Second Screen with Dora” Design and Evaluation of TV Companion Application for Children*. Tesis. Georgia Institute of Technology.