

Pembelajaran Kosakata Secara Insidental (Pada Anak) Melalui Film Kartun Berbahasa Inggris

Rosmayasinta Makasau¹

Abstract

Children today are growing surrounded by media and new technology. Television and computers have become necessities in providing children with some excited learning strategies. Children tend to learn effectively through direct experience, where they can see and relate an object within their environment. By providing them with exposures to English conversation in an enjoyable manner, and by familiarizing them with second language vocabularies, they are helped to communicate in the target language more positively. Watching cartoons is indeed a 'happy experience' for the young children and it provides an attractive and enjoyable learning environment. English cartoons are seen to promote exposure to English language. This 8 months study tried to provide the result of how English cartoons have accelerated a five years old child's incidental English vocabulary learning, and provide opportunity to the child to learn new English vocabulary.

Key words: *incidental learning, vocabulary acquisition, and video viewing.*

1. Latar Belakang

Pembelajaran bahasa asing (dalam hal ini bahasa Inggris) perlu mendapat dorongan dan dukungan dari orang-orang serta lingkungan dimana pembelajar berada. Terlebih khusus bagi pembelajar usia dini. Kesuksesan dalam belajar bahasa tergantung pada banyak faktor misalnya faktor usia, motivasi, eksposur bahasa yang diterima dari lingkungan sekitar, dan lain-lain. Seorang anak tidak harus diajar secara eksplisit tentang struktur bahasa tertentu; mereka hanya perlu untuk memperoleh bahasa secara natural melalui eksposur. Dewasa ini, kita banyak menyaksikan bahwa anak-anak gemar menonton film kartun. Film kartun berbahasa Inggris secara tidak langsung telah menjadi sumber eksposur bahasa bagi anak.

Menyaksikan film kartun berbahasa Inggris dapat memicu pembelajaran bahasa Inggris anak (Jaana Jylhä-Laide, 1994), mereka dapat mengeksplor hal-hal baru yang mereka saksikan atau mereka dengar melalui percakapan tokoh-tokoh dalam film kartun tersebut. Orang tua atau guru dapat memanfaatkan momen ini untuk pembelajaran insidental. Pengertian lain dari kata insidental adalah pembelajaran yang tidak direncanakan, tidak dirancang, atau pembelajaran secara kebetulan (Krashen, 1982).

Menyaksikan film kartun merupakan salah satu cara pembelajaran yang atraktif dan menyenangkan bagi anak-anak. Dalam hal ini pembelajaran bahasa mendapat dukungan, suasana rileks dan nyaman sekaligus memberi pengalaman menarik bagi anak-anak. Film kartun berbahasa Inggris berperan sebagai jembatan antara anak-anak dan budaya bahasa

¹ Dosen tetap Sekolah Tinggi Katolik St. Yakobus Merauke

target. Hal ini dapat memotivasi mereka untuk memperoleh bahasa Inggris secara natural, sekaligus mengenal budaya berbahasa dari penutur asli.

Cendekiawan yang telah membuat penelitian tentang pembelajaran insidental melalui film kartun berbahasa Inggris salah satunya adalah Jaana Jylha-Laide dan Sirpa Karreinen (1994). Mereka mengobservasi seorang anak perempuan bernama Laura yang berumur delapan tahun berasal dari Finlandia. Investigasi mereka terfokus pada bagaimana program televisi dapat mendorong potensi belajar bahasa Inggris anak tersebut. Tujuan penelitian mereka adalah untuk menemukan apakah proses belajar ini memenuhi kriteria pemerolehan bahasa secara naturalistik. Hasil penelitian mereka yang pertama, film kartun yang berkonten bahasa sangat cocok bagi pembelajar bahasa asing usia pemula. Dalam kurun waktu dua tahun, si anak sudah lancar untuk menggunakan kalimat-kalimat perintah dalam bahasa Inggris; ia sudah lumayan mahir dalam skill listening (mendengar) dan speaking (berbicara). Mereka mengungkapkan bahwa cerita dan petualangan seru dalam bentuk yang jelas yang ditampilkan dalam film kartun tertentu menarik perhatian penonton khususnya penonton kategori anak. Hal ini memberi motivasi yang kuat bagi anak untuk lebih paham tentang program yang sedang mereka saksikan. Namun demikian, penelitian atau studi-studi terkait dengan program pembelajaran bahasa melalui film kartun dalam bahasa Inggris belum banyak menarik minat para cendekiawan. Artikel ini bertujuan untuk menginvestigasi pembelajaran kosa kata secara insidental (seorang anak) melalui eksposur film kartun berbahasa Inggris.

2. Pemerolehan Bahasa Kedua

Dalam hal pemerolehan bahasa kedua, pembelajaran insidental dianggap sebagai salah satu cara yang efektif untuk belajar kosa kata berdasarkan konteksnya (Day, Omura, & Hiramatsu, 1991; Jenkins, Stein, & Wycsocki, 1984; Nagy, Herman, & Anderson, 1985; Saragi, Nation, & Meister, 1978). Menurut Foster (1999:7-8) Pembelajaran bahasa kedua seorang anak merujuk pada pemerolehan bahasa oleh individu usia dini yang masih dalam *critical period* namun sudah lumayan mahir dalam bahasa pertamanya (“*Acquisition by individual young enough to be within the critical period but yet worth a first language already learned*”). Menurut Krashen (1982:43) seseorang yang mulai memperoleh bahasa kedua melalui eksposur secara natural pada usia kanak-kanak pada umumnya lebih cepat paham dibandingkan dengan mereka yang memulainya pada usia dewasa. Ia menambahkan, lateralisasi fungsi penerimaan bahasa sepenuhnya dibangun pada usia 5 (lima) tahun (Krashen & Harshman 1972). Ini disebabkan karena pada usia antara 5 (lima) dan 9 (sembilan) tahun merupakan periode sensitif atau bahasa lainnya adalah *language critical period*. Kualitas input yang diterima dianggap sebagai variabel sentral dalam output bahasa kedua. Mereka belajar kosa kata tertentu dari benda-benda yang ada disekitar mereka yang dapat mereka lihat dan sentuh. Hal ini didukung oleh Bloom (1960) yang mengatakan bahwa kata-kata pertama anak-anak biasanya mengarah pada obyek nyata yang dapat dilihat dan disentuh. Menjadi benar bahwa akan lebih mudah bagi seseorang untuk belajar kosa kata bila dapat langsung ditunjukkan artinya. Misalnya seseorang mengatakan “*table*” dengan menunjuk benda meja.

Meskipun demikian, Ellis (2009) mengatakan bahwa diawal pemerolehan kosakata bahasa kedua melibatkan pembelajar untuk menghubungkan antara kosa kata baru dengan konsep makna yang dipelajari sebelumnya. Sejalan dengan itu, Thornbury (2007) menegaskan bahwa pembelajar menyimpan kosa kata dalam *mental lexicon* secara terorganisasi dan saling berkaitan. Dia juga menjelaskan bahwa kosa kata yang mirip secara semantik disimpan secara berkaitan dalam memori, dan kosa kata yang mirip secara bentuk juga tersimpan secara bersamaan.

Thornbury (2007) menyimpulkan kosa kata yang disimpan sebagai “*double entries*” dalam memori; entri yang pertama memerlukan informasi terkait dengan arti dan informasi lain dalam bentuk sinonim kata. Dia juga menyebutkan bahwa pada saat memperoleh sebuah kata baru, pikiran manusia lebih cenderung untuk mulai mencari tahu berdasarkan makna leksikonya dari pada berdasarkan bentuk /akar kata. Dengan demikian, akan lebih mudah bagi seseorang untuk menyimpan kosa kata baru yang dapat ia lihat dan sentuh. Kemudian kosa kata ini tersimpan secara terorganisir didalam mental leksikon dan terpilah menurut bentuk dan makna semantiknya. Sehingga jika mendapatkan kosa kata baru maka seseorang akan lebih dulu untuk mencari sinonim atau arti kata menurut kamus dari pada menurut bentuk atau akar katanya.

3. Teori Hipotesis Input

Teori hipotesis input diperkenalkan oleh Krashen (1982: 22). Ia menekankan pada proses peningkatan kompetensi seseorang dalam memperoleh bahasa. Ia memaparkan sebuah pertanyaan “Bagaimana kita memperoleh: hasil koreksi dari hipotesis *natural order*, bagaimana kita maju dari tahap satu ketahap berikutnya? Contoh misalnya seseorang sedang berada pada ‘stage 4’, bagaimana caranya ia bisa naik ke ‘stage 5’? Atau dalam kata lain, bagaimana seseorang dapat bisa bergerak dari stage i (dimana i mewakili 20 jalur kompetensi) menuju level berikutnya yaitu $i+1$?” Hipotesis Input mengklaim: situasi yang penting untuk berpindah dari stage i menuju stage $i + 1$ adalah seseorang mengerti tentang input yang mengandung $i + 1$, dimana kata “mengerti” merujuk pada seseorang difokuskan pada arti dan bukan pada bentuk dari pesan yang diterima.

Kemudian Krashen (1982: 21) membagi Hipotesis Input menjadi dua bagian yaitu: (1) Hipotesis Input dikaitkan dengan pemerolehan bahasa, bukan pembelajaran bahasa. (2) seseorang memperoleh bahasa dengan cara mengerti bahasa tersebut dimana didalam bahasa itu terkandung struktur yang melampaui level kompetensi awal pembelajar ($i + 1$). Hal ini dapat dilakukan dengan bantuan konteks atau informasi *extra-linguistic*. Bagian ketiga dari Hipotesis Input mengatakan bahwa input harus mengandung $i + 1$ agar bermanfaat untuk pemerolehan bahasa, bila perlu input tidak hanya mengandung $i + 1$ tetapi lebih dari itu. Maksudnya adalah jika seseorang mengerti input bahasa yang ia peroleh, maka $i + 1$ secara otomatis telah terpenuhi. Dengan kata lain, komunikasi dikatakan sukses, jika $i + 1$ terpenuhi. Komunikasi yang dimaksud adalah adanya interaksi antara pihak yang satu dengan pihak yang lain. Komunikasi seseorang dapat terjadi jika ia paham konten bahasa yang dituturkan oleh lawan bicaranya. Komunikasi dalam hal ini tidak hanya dari seseorang kepada orang lain, tetapi

juga seseorang memberi respon interaksi melalui alat teknologi/komunikasi yang ada disekitarnya. Film kartun berbahasa Inggris seri Dora the Explorer dipandang dapat memberi input bahasa yang komunikatif dan comprihensif bagi pembelajar bahasa terlebih pada usia kanak-kanak.

4. Film Kartun Memfasilitasi Pembelajaran Bahasa

Hasil analisis film kartun yang ditonton oleh peserta didik mengindikasikan beberapa modifikasi sebagai berikut: “(1) Film kartun mengandung fitur yang menangkap secara efektif perhatian penonton atau pembelajar. (2) Film kartun menampilkan interkoneksi gambar-kata yang sangat erat, yang sesuai dengan prinsip ‘kekinian’. (3) Dialog dalam film kartun dikarakteristikkan oleh kalimat-kalimat yang sederhana dan lengkap. (4) Sangat kecil kemungkinan dialog dalam kartun tidak lancar. (5) Sering digunakan pengulangan kata-kata/kalimat-kalimat. (6) tingkat pidato relatif rendah untuk film-film kartun tertentu” (Jaana Jylhä-Laide, 1994:4). Dalam kata lain, menyaksikan film kartun berbahasa Inggris dikatakan memfasilitasi pembelajaran bahasa pada anak-anak. Usia dan level keterampilan berbahasa juga mendapat penekanan dalam studi yang dilakukan oleh Rice (1983, dikutip oleh Uchikoshi 2009:183). Dia mengusulkan bahwa anak-anak belajar bahasa dari televisi jika memenuhi beberapa prasyarat sebagai berikut:

- Program siaran televisi harus mempertimbangkan kemampuan linguistik anak.
- Anak yang dimaksud bukan balita tetapi lebih tua dari balita, dan
- Dialog dan konten dalam program siaran televisi ditargetkan untuk tingkat pemahaman anak-anak.

Prasyarat diatas perlu dipertimbangkan untuk menyesuaikan antara usia anak-anak dan kemampuan mereka dalam memahami lingkungan linguistik mereka. Menurut Jaana Jylhä-Laide (1994:94) media video memberi dua keuntungan: pertama, penonton usia pelajar tidak tergantung pada waktu transmisi, namun dapat menonton video bila dirasa memungkinkan dan mudah bagi mereka; yang kedua, pelajar memiliki kemungkinan untuk mengontrol program yang ditonton dengan cara menghentikan dan memajukan atau memundurkan tayangan sesuai dengan kebutuhan dan ketertarikan mereka. Dalam kata lain, penggunaan media video memungkinkan pelajar untuk mengontrol konteks pembelajaran dan dapat menciptakan suasana interaktif.

5. Film Kartun Dora the Explorer

Studi ini menggunakan Dora the Explorer sebagai sumber utama input bahasa anak karena dalam film kartun seri Dora the Explorer memang telah dirancang untuk pembelajaran bahasa anak-anak (Ranwa Hammamy, 2006). Eksekusi dalam setiap serinya menyerupai sebuah game komputer: setelah Dora meminta penonton untuk mengatakan atau melakukan sesuatu, ada sedikit jeda setelah itu sebuah anak panah (kelihatan seperti kursor dalam komputer) muncul dan mengklik jawaban yang benar yang biasanya nampak dalam bentuk gambar. Selain mengatasi masalah secara verbal, Dora juga meminta penonton untuk mengeksekusi secara fisik beberapa gerakan untuk menolongnya.

Element interaktif dalam program film kartun ini lebih unik dan menjadi salah satu alasan dibalik popularitas pertunjukkannya (Winston, 2006). Sebuah program yang diperankan oleh seorang gadis kecil bernama Dora yang berasal dari Latina, mengajarkan variasi pelajaran yang luas dan ditargetkan untuk anak-anak usia prasekolah. Anak-anak yang menyaksikan program ini diajarkan kata-kata dan frase-frase dasar bahasa Inggris (beberapa kata berasal dari bahasa Spanyol), dan juga mate-matika dan keterampilan musik. Pertunjukkan ini juga meliputi segmen-segmen untuk meningkatkan aktifitas dan kordinasi fisik. Hal ini nampak pada keseluruhan tema dari pengarahannya problem solving dan kemampuan dalam mengobservasi (Ranwa Hammamy, 2006). Maka, dapat dikatakan bahwa program *Dora the Explorer* memberi dampak positif terhadap produksi bahasa dan kosa kata anak-anak. Setelah semua serinya dievaluasi, maka dikatakan bahwa program ini mengandung dua tujuan penting yaitu tujuan edukasi dan hiburan. Untuk menghibur anak-anak, program ini juga menawarkan input bahasa Inggris dan memberi kontribusi penting dalam meningkatkan mutu belajar bahasa Inggris anak-anak secara insidental diluar sekolah. Dengan demikian, dalam artikel ini mendeskripsikan dan menganalisa proses dan hasil pembelajaran bahasa Inggris seorang anak melalui program *Dora the Explorer*.

6. Pembelajaran Kosa kata secara Insidental

Bahasa tidak dapat diperoleh dalam waktu singkat, perlu proses yang cukup panjang untuk mempelajarinya. Melalui proses panjang inilah pembelajar menjadi familiar dengan kosa kata yang mereka temukan pengalaman sehari-hari mereka. Hal yang membuat mereka familiar dengan pemerolehan kosa kata adalah frekuensi penggunaannya dan kuantitasnya dalam bentuk dan konteks yang berbeda (Nation, 1990; Schmidt, 2001). Menurut Kerka (2000, dikutip oleh James Milton, 2009:80) pembelajaran insidental dideskripsikan sebagai ‘pembelajaran yang tidak disengaja atau tidak direncanakan’. Merupakan sebuah penjelasan yang mungkin termasuk dalam pembelajaran implisit dalam *sense of psychology*. Tanpa melibatkan niat yang disengaja untuk menganalisa bahasa atau untuk belajar bahasa tersebut. Sama halnya dengan pembelajaran yang mungkin disengaja oleh pembelajar namun tidak tercantum dalam susunan silabus. Belajar kosa kata dapat dilakukan secara insidental. Hal ini dapat dilihat saat pembelajaran terjadi secara tidak disengaja atau tidak direncanakan, dan kosakata menjadi target aktual dari pembelajaran tersebut (Read, 2004: 147).

Praktek pengajaran kosa kata secara insidental sudah menjadi trend sejak tahun 1970an. Disini penulis mendefinisikan istilah insidental sebagai pembelajaran kosa kata bahasa Inggris secara tidak disengaja saat melakukan aktifitas yang menyenangkan yaitu menonton film kartun. Pembelajaran yang terjadi disebabkan oleh aktivitas lain dan pembelajar itu sendiri tidak menyadari kalau pembelajaran sedang terjadi. Sebagian orang mengklaim bahwa meskipun disekolah pembelajaran secara insidental dapat dijadikan bentuk pembelajaran utama (Rogers, 1995). Pembelajaran insidental merupakan sebuah cara dimana anak-anak usia pra-sekolah belajar berbicara (dan mungkin belajar banyak skill lain). Pembelajaran kosa kata secara tidak langsung melalui menonton film kartun berbahasa Inggris dianggap sebagai pendekatan komplementer

yang mana dapat meningkatkan perbendaharaan kosa kata (Nation, 1982). Seperti yang kita ketahui bahwa pendekatan klasik dalam pembelajaran kosa kata bahasa Inggris adalah dengan memaparkan daftar kosa kata kepada para siswa untuk dihafalkan, dihadirkan dalam sebuah konteks, dan menyiapkan latihan-latihan untuk memperkuat kosa kata tersebut. Sedangkan tujuan dari artikel ini yang pertama adalah untuk mencari tahu apakah film kartun seperti seri Dora the Explorer dapat membantu meningkatkan perbendaharaan kosa kata bahasa Inggris seorang anak yang masih dalam tahap *critical period* dalam belajar bahasa. Tujuan yang kedua adalah untuk melihat berapa banyak kosa kata yang diperoleh dari menonton film kartun seri Dora the Explorer tanpa sebuah daftar kata untuk dihafalkan.

7. Metode

Studi ini menggunakan penelitian kualitatif dengan menerapkan pendekatan *Acquisition* (metode akuisisi/ pemerolehan). Data berdasarkan perilaku dan karakteristik partisipan Fiola dikumpulkan melalui observasi dan interview dengan cara '*spontaneous communicative speech*' (komunikasi secara spontan) selama bulan Desember 2013 hingga Juni 2014. Menurut Ellis, '*spontaneous communicative speech*' merupakan data terbaik untuk menginvestigasi *Acquisition/ pemerolehan* bahasa secara insidental; ("*spontaneous communicative speech constitutes the best data for investigating acquisition*" (Rod Ellis, 2008:17). Penelitian longitudinal ini menempatkan peneliti hanya sebatas mengamati aktivitas tanpa mencoba untuk mengontrol, mempengaruhi, menentukan, atau menstimulasi partisipan (Punch, 1993; Wray et al., 1998). Data penelitian diambil dari ujaran-ujaran spontanitas sehari-hari partisipan yang di tes sebanyak 2 kali. Untuk mengetahui jumlah total kosa kata yang diperoleh partisipan, maka semua kosa kata dari seri Dora the Explorer didaftar dengan menggunakan prinsip '*The Eurocentres Vocabulary Size Test*' (EVST).

EVST adalah sebuah tes berupa daftar/checklist yang disajikan kepada pembelajar berupa sebuah rangkaian kata-kata yang meminta partisipan untuk mengindikasikan apakah mereka paham makna dari setiap kata yang ada dalam daftar atau tidak "*EVST is a checklist test which presents learner with a series of words and simply requires them to indicate whether they know each one or not*" (Read, 2000:126). Tujuannya adalah untuk membuat sebuah estimasi ukuran kosa kata pembelajar dengan menggunakan kata sample bertingkat mewakili sejumlah level frekuensi kosa kata (Nation, 1990). Berhubung film kartun seri Dora the Explorer yang menjadi sumber utama eksposur bahasa Inggris bagi Fiola, maka semua kosakata yang terdapat didalamnya disajikan dalam bentuk daftar/checklist. Hal ini dibuat untuk mengkonfirmasi apakah kosa kata yang terdapat dalam daftar/checklist dimengerti/dipahami oleh Fiola atau tidak. Bahasa/kosa kata dari seri Dora the Explorer yang disaksikan/dinonton dan dibuatkan daftar/checklistnya adalah: "*Tree House*", "*Dora and the Baby Crab*", "*Dora's Big Birthday Adventure*", "*Super Babies Dream Adventure*", "*Dora & Crystal Kingdom*", "*A Day at the Beach*", "*Tiko*", dan "*Summer Explorer*". Sejumlah seri/episode inilah yang dipilih secara acak oleh Fiola sendiri (sebagai partisipan) untuk disaksikan/ditonton.

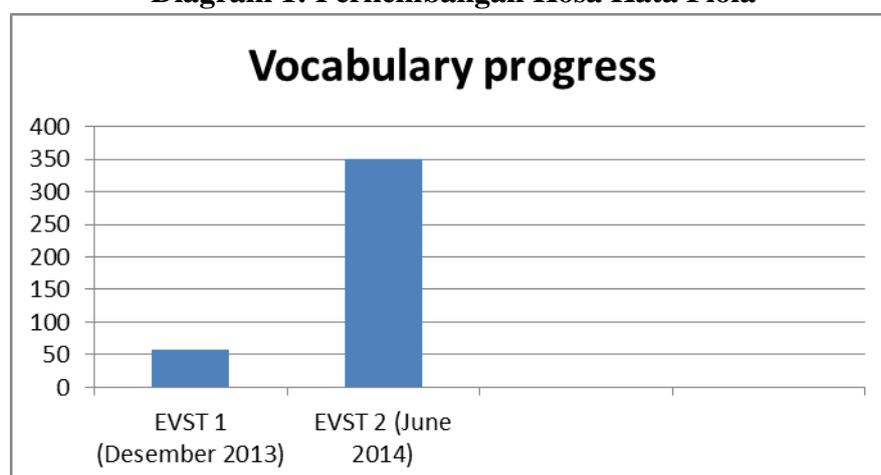
8. Hasil dan Diskusi

Hasil studi ini menemukan bahwa film kartun berbahasa Inggris dapat menjadi bahan kajian pembelajaran kosa kata khususnya bagi anak-anak usia sekolah dan pra-sekolah. Penggunaan film kartun berbahasa Inggris menjadi sebuah jembatan yang efektif dalam membantu anak untuk mulai mengenal kosa kata bahasa Inggris. Salah satu elemen yang membantu pemerolehan bahasa dari film kartun berbahasa Inggris adalah terdapat sejumlah pengulangan kata-kata didalam setiap serinya. Seperti yang tercantum pada sub-bab sebelumnya (hal. 5) terkait dengan efektifitas penggunaan media video, hal ini mendukung proses pembelajaran insidental karena memudahkan penontonnya untuk mengulang atau memajukan tayangan-tayangan pada sesi tertentu sesuai selera partisipan. Hal ini nampak pada kebiasaan nonton Fiola selama observasi. Dia sering mengulangi ucapan yang diujarkan oleh salah satu karakter dan mengulang sesi yang menurut ia berkesan. Terkadang ia mengulang sesi tertentu hanya untuk menirukan salah satu kata atau ujaran. Disini partisipan bebas memajukan atau memundurkan tayangan pada bagian tertentu, dan hal ini natural tanpa setingan dari penulis. Biasanya beberapa kata yang ia tirukan pada saat menonton sering terlontar melalui ujaran-ujaran pendek pada saat ia sedang bermain bersama teman atau saat ia sendirian dan melakukan kegiatan-kegiatan ringan dalam suasana santai.

Dari hasil observasi, nampak partisipan senang dan menikmati menonton episode yang sama secara berulang-ulang. Terlebih khusus untuk episode: “*Dora & Crystal Kingdom*”, “*A Day at the Beach*”, “*Tiko*”, dan “*Summer Explorer*”. Setelah enam bulan si partisipan dipaparkan dengan eksposur bahasa Inggris melalui film kartun seri *Dora the Explorer*, awalnya ia hanya bisa mengingat kata-kata tunggal misalnya: *play, go, jump, excellent, School, house, forest, banana, bag, boot, map*, dan lain-lain. Setelah beberapa bulan kemudian, ia sudah mulai berujar frase-frase singkat sederhana misalnya: *merry go round, Look Dora, I am the map, we did it!, help me, up above!, jump up please!, turn around, swiper no swiping!* dan lain-lain.

Progres perkembangan kosa kata Fiola dipaparkan pada diagram dibawah ini.

Diagram 1: Perkembangan Kosa Kata Fiola



Berdasarkan diagram diatas, jumlah total pembelajaran kosakata secara insidental dari seorang anak/ partisipan yang berumur kurang lebih 5 (lima) tahun sejak bulan Desember 2013 hingga Juni 2014 adalah 350 kata. Artinya dia memperoleh 58 hingga 59 kata per bulan atau 14 hingga 15 kata per minggunya. Fiola mulai menggunakan bahasa Inggris dalam ucapan atau ujaran-ujaran spontannya dalam kurun waktu 3 bulan setelah pemberian eksposur. Hasil tes Checklist kosakata EVST yang pertama menunjukkan Fiola memproduksi lebih banyak kata benda. Anna-Riikka Länkinen (2013) dalam tesisnya yang berjudul "*Learn English with Dora! The Finnish Version of Dora the Explorer as a Way of Teaching English Vocabulary* " kata benda bukanlah urutan pertama dalam frekuensi yang muncul dalam film kartun seri *Dora the Explorer*. Ia mengilustrasikan frekuensi urutan kelas kata yang muncul dalam film kartun seri *Dora the Explorer* untuk semua episode sejak tahun produksi 2012, kata benda (sebanyak 340 kata) adalah ranking kedua setelah *pronouns* (kata ganti orang) sebanyak 421 kata. Namun Fiola, sebagai partisipan dalam penelitian ini, cenderung lebih banyak memahami dan memproduksi kotakata khususnya pada kata benda. Hal ini membuktikan teori Bloom (1960) bahwa anak-anak belajar kosakata dari benda-benda yang dapat mereka lihat dan sentuh yang ada disekitar mereka. Bloom (1960) mengatakan ("*Children's first words often refer to concrete objects that can be seen and touched. It is also true that words can be learned most easily by somebody pointing out what the word means*") "Kosakata pertama yang diketahui oleh anak-anak cenderung pada obyek nyata yang dapat dilihat dan disentuh yang ada disekitar mereka. Ia menambahkan, kosakata dapat dipelajari dengan lebih mudah bila seseorang menunjuk langsung maknanya". Film kartun seri *Dora the Explorer* menampilkan interkoneksi gambar-kata yang sangat erat. Seperti yang dipaparkan pada sub bab sebelumnya bahwa, film kartun seri *Dora the Explorer* memang telah dirancang untuk pembelajaran bahasa anak-anak (Ranwa Hammamy, 2006). Pemaparan gambar dan eksekusinya yang menyerupai sebuah game komputer cukup efektif untuk membuat partisipan memperoleh lebih banyak kosakata melalui gambar tersebut. Umumnya, gambar yang disajikan berupa kata benda; misalnya gambar tas, peta, koper, alat musik, dan lain sebagainya. Peringkat kedua setelah kata benda yang diproduksi Fiola adalah kata kerja, misalnya: *go, jump!, say, look, see, find, run*, dan lain-lain.

Hasil test Checklist kosakata EVST yang kedua Fiola sudah mulai memproduksi beragam jenis kata atau frase *attention-getters* (meminta perhatian) misalnya; *Look! Watchout! Come here! Be careful!* dan *Hey!* Selain itu, ia juga mulai memproduksi beberapa frase *exclamation* (kata seru) misalnya; *It's awesome!, Let's go!, Look Mom! and What's that!* Semua jenis kata dan frase tersebut diatas merupakan ujaran-ujaran yang umumnya digunakan dan muncul dalam film kartun *Dora the Explorer*. Bukan hanya itu, ia bahkan bisa mengucapkan beberapa kata dalam bahasa Spanyol salah satunya adalah '*Gracias*', yang artinya terima kasih. Penulis menemukan bahwa pengulangan-pengulangan kosakata dalam seri *Dora the Explorer* membantu anak untuk belajar arti kata dengan baik. Frase-frase lain yang ia ujarkan adalah: "*Dora and Boots*", "*Up above!*", "*let's go!*", "*Swiper no swiping!*", "*Oh, mean!*", "*We did it!*", semua frase ini muncul hampir disetiap episodenya.

8. Implementasi di dalam Kelas

Penelitian ini masih jauh dari sempurna, belum dapat memberikan kontribusi relatif pada bidang pemerolehan bahasa dan pembelajaran bahasa. Namun, hal yang jelas ditegaskan disini bahwa pembelajaran kosa kata bahasa Inggris benar-benar nampak pada seorang anak melalui menonton film kartun berbahasa Inggris. Dengan kata lain, para siswa dapat memperoleh ratusan kosa kata persemester jika lebih sering disajikan video kartun berbahasa Inggris. Maka, dapat diasumsikan bahwa seorang anak kecilpun dapat belajar dan memonitor pembelajaran mereka sendiri. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya perlu membangun format program pengajaran bahasa yang lebih efektif lagi terkait dengan *self-studying* anak-anak. Media video perlu dipertimbangkan penggunaannya dalam proses belajar dan mengajar serta bagaimana hal ini diatur agar dapat menjadi eksposur bahasa Inggris yang menyenangkan bagi usia anak-anak. Saat menonton/menyaksikan program, para siswa dapat mendengar model pengucapan yang benar sejak awal, dibandingkan dengan pembelajaran bahasa dalam kelas guru biasanya adalah seorang *non-native speaker* (bukan penutur asli), dan pembelajaran biasanya berdasarkan pada teks tertulis. Guru bidang studi bahasa Inggris seharusnya tertarik pada hasil penelitian ini. Mengingat bahasa Inggris adalah bahasa dunia, maka penggunaan cara-cara yang lebih mudah dan cepat dalam memperoleh kosa kata bahasa Inggris perlu diperhatikan.

9. Kesimpulan

Hasil membuktikan bahwa film kartun seri *Dora the Explorer* benar-benar memberi kontribusi dalam pemerolehan bahasa karena instruksi dan elemen-elemen bahasa terkover didalamnya. Selain itu, anak-anak mendapatkan banyak dan beragam kosa kata maupun frase serta kalimat-kalimat baru melalui film kartun seri *Dora the Explorer* ini. Bahkan mereka dapat melakukan pembelajaran insidental ini setiap harinya dalam suasana rileks dan menyenangkan karena kartun merupakan salah satu dunia anak. Oleh sebab itu, hal ini dapat menjadi sarana pembelajaran yang cukup efektif jika di disain dengan baik. Penelitian ini membuktikan bahwa walau seorang pembelajar pemula mendapat keuntungan dari menyaksikan program film kartun ‘biasa’ melalui media video. Jika pembelajar itu adalah usia anak-anak, khususnya bagi pembelajar usia sekolah dan pra-sekolah, maka program pembelajaran melalui film kartun nampaknya menarik. Penelitian ini menyarankan untuk memanfaatkan program film kartun edukasi agar lebih efektif dalam mendorong perilaku positif pembelajaran bahasa Inggris pada usia anak-anak. Anak-anak yang berusia lima (5) tahun tampak menguntungkan bila menonton program film kartun edukasi dan mampu untuk memahami kosa kata yang ditampilkan. Dengan demikian, mereka dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan keseharian mereka. Bagi para guru, mengajar bahasa Inggris untuk usia pemula akan lebih efektif bila mereka dapat memanfaatkan aktifitas favorit siswanya; salah satunya menonton film kartun. Namun, penelitian ini masih memiliki data yang kurang karena belum melakukan investigasi yang lebih dalam terkait dengan data yang dipresentasikan dari seorang anak. Maka, koreksi dan kritikan sangat diperlukan demi pengembangan studi ini.

Referensi

- Jaana Jylhä-Laide. 1994. Learning by Viewing: cartoons as foreign language learning material for children--a case study. *Journal of Learning, Media and Technology: Educational Television*. Vol. 20, No. 2.
- I.S.P. Nation, 1982. Beginning to Learn Foreign Vocabulary: A review of the Research. *Journal of Research on English Language RELC journal* vol. 13 no. 1 Juni 1982.
- Ranwa Hammamy, 2006. The Value of Educational Television: Examining the Contribution of Dora the Explorer. St. Mary's College of Maryland, Published Thesis.
- Elils, Rod, 1994. *The Study of Second Language Acquisition*. Oxford University Press., London.
- Krashen, Stephen D. 1982. *Principles and Practice in Second Language Acquisition*. Pergamon Press Inc., Southern California.
- Länkinen, Anna-Riikka. 2013. Learn English With Dora! *The Finnish version of Dora the Explorer as a way of teaching English vocabulary*. English Department, University of Jyväskylä. Published thesis.
- Milton, James. 2009. *Measuring Second Language Vocabulary Acquisition*. Short Run Press Ltd, Great Britain.
- Read, John. 2000. *Assessing Vocabulary*. Cambridge University Press, UK.
- Rice, M. L. 1984. *The words of children's television*. *Journal of Broadcasting*, Vol. 28, No. 5
- Rice, M. L. & Woodsmall, L. 1988. Lessons from Television: *Children's Word Learning When Viewing*, *Child Development*, Vol. 59, No.9.
- Schmidt, R. (2001). *Cognition and Second Language Instruction*. Cambridge: Cambridge University Press.