



PG-PAUD UMC
JURNAL JENDELA BUNDA

ISSN : 2685-564X (online)

<https://e-journal.umc.ac.id/index.php/JJB/index>



PENGARUH BER CERITA TERHADAP PERKEMBANGAN KOSA KATA ANAK USIA 5 SAMPAI 6 TAHUN DI TAMAN KANAK KANAK

Zahra Salsabilla
Universitas Negeri Padang
email: zsalsabilla09@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum berkembangnya kosakata anak dan kurangnya variasi media pengajaran kosakata kepada anak oleh guru. Selama ini guru hanya mengajarkan bahasa dan kosakata kepada anak dengan menggunakan alat sederhana seperti buku cerita dan PowerPoint sebagai media pembelajaran dalam mengembangkan kosakata anak. Di era globalisasi saat ini, guru dapat memanfaatkan kecanggihan teknologi untuk meningkatkan kemampuan kosa kata anak. Salah satu media dalam mengembangkan kosa kata pada anak adalah dengan metode bercerita dengan menggunakan media berbasis IT, seperti aplikasi zepeto. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan bentuk eksperimen kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa TK Laboratorium Universitas Padang dengan contoh kelas b2 dan b3 masing-masing berjumlah 15 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi, sehingga data diolah dengan uji kesesuaian (uji-t) menggunakan aplikasi SPSS 22.0 for Windows. Berdasarkan analisis data, rata-rata hasil tes dan postes kelompok tes sebesar 6 dan 1053. Sedangkan pada kelompok kontrol rata-rata hasil uji coba dan postes sebesar 5,6 dan 9,53. Hasilnya data berdistribusi normal dan homogen. Pada pengujian hipotesis dengan uji t independen sampel diperoleh nilai sig (2-tail) sebesar $0,012 < 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa bercerita dengan menggunakan aplikasi zepeto terbukti lebih efektif untuk pengembangan kosa kata pada anak.

Kata Kunci : bercerita, aplikasi zepeto, pengaruh

Abstract

The study was motivated by the undeveloped vocabulary of children and the lack of a teacher's variety of media teaching vocabulary to children. So far, teachers only teach language and vocabulary to children using simple tools such as story books and PowerPoint as learning media in developing children's vocabulary. In today's globalization, teachers can use the sophistication of technology to improve children's vocabulary skills. One of the mediums in developing a vocabulary for children is the storytelling method of using the it based media, such as the zepeto application. The study use a quantitative approach in the form of a quantitative experiment. The population in this study are all students at the kindegarten of the university of padang laboratories, with examples of b2 and b3 classes, of 15 children each. The data-collection technique use an observation sheet, so the data is processed by discrepancy tests (t-tests) use a SPSS 22.0 application for Windows. Based on data analysis, the average test results and post-tests for test groups are 6 and 1053. While in control groups, the average results of trials and post-tests are 5.6 and 9.53. The result of the data is normally distributed and homogenized. In testing a hypothesis by an independent t-test sample, the value of sig (2-tail) is $0012 < 0.05$. It may be concluded that storytelling using zepeto applications proves to be more effective for vocabulary development in children.

Keywords : tell stories, apply zepeto, influence

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sentral dan esensial bagi kehidupan manusia serta mempunyai peranan yang mendasar dalam perkembangan segala aspek kehidupan, melalui pendidikan diharapkan seseorang mempunyai kemampuan dalam memecahkan permasalahan. Pendidikan anak usia dini memegang peranan penting dimana anak usia lima tahun berada pada usia emas (Golden age), karena usia ini merupakan masa yang efektif untuk memberikan pendidikan pada anak dan harus dimanfaatkan dengan baik dengan memberikan stimulasi yang tepat.

Masa kanak-kanak mempunyai beberapa aspek perkembangan antara lain kognitif, bahasa, motorik, nilai moral, dan emosi sosial, dalam penerapan pendidikan anak diperlukan bahasa dan komunikasi yang baik antara pendidik dan anak, dimana pembelajaran berlangsung anak akan memperhatikan dan mendengarkan. pembelajaran yang diberikan setelah itu anak dapat mengulangi apa yang telah disampaikan oleh pendidik, Itu salah satu aspek perkembangan bahasa anak. Salah satu aspek konstruksi yang utama adalah aspek bahasa, dimana bahasa memegang peranan besar dalam komunikasi.

Perkembangan bahasa anak berupa menyimak, mendengarkan, berbicara,

membaca dan juga menulis. Menurut (Mursid, 2015) bahasa adalah kemampuan menggunakan alat komunikasi berupa penguasaan bahasa dan kosa kata yang terstruktur dengan baik, menggunakan ucapan dan suara sebagai alat komunal. Memiliki banyak kosakata dapat membuat seseorang memenuhi syarat, bahasa yang digunakannya dalam berkomunikasi dan berbicara, sehingga anak yang memiliki banyak kosakata akan mendorongnya untuk berbicara dengan sopan dan teratur ketika berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain.

Bahasa merupakan salah satu aspek yang sangat penting termasuk dalam dunia pendidikan, dimana terjadinya pembelajaran pendidik menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi, menggunakan bahasa yang baik dan pengaturan kosa kata yang teratur dapat membuat peserta didik mengerti dan memahami pembelajaran yang diajarkan. Banyak upaya yang dilakukan untuk mengenalkan bahasa khusus pada anak usia dini, salah satunya dengan menggunakan metode bercerita. Bahasa yang digunakan dalam mendongeng merupakan bahasa yang mudah dipelajari oleh anak-anak, dan karena anak-anak dapat mendengar cerita berulang-ulang, maka bercerita secara langsung dapat membantu anak dalam proses belajarnya. Cerita yang dihadirkan

melalui dongeng dapat mengisi kenangan anak dengan ilmu dan pelajaran hidup. Pendekatan narasi AIDS dalam pemahaman anak-anak dan sangat penting untuk pertumbuhan bahasa dan kosa kata mereka (Ramdhani et al., 2019).

Selain metode bercerita, penggunaan media juga mempunyai pengaruh yang kuat terhadap keberhasilan pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri. (Daryanto et al., 2016) menyatakan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membantu pembelajaran mencapai tujuannya, dengan cara yang tepat dan mudah dipahami dapat menambah efektivitas pembelajaran. Dunia pendidikan harus mampu mengimbangi teknologi dan globalisasi serta tuntutan dan kebutuhan masyarakat saat ini, sehingga pendidik dan orang tua harus bisa terus berkembang agar tidak tertinggal dalam industri teknologi (Kosanke, 2019).

Di era paling maju saat ini, anak-anak banyak menghabiskan waktunya dengan bermain digital, seperti laptop, ponsel, atau iPad. Selain itu, jika anak-anak bermain gadget tanpa pengawasan, anak-anak dapat terbawa oleh perangkat tersebut, dan banyak anak yang menggunakannya sebagai alat bermain. Sedangkan anak enggan belajar karena anak bermain gadget, dan anak mengatakan gadget lebih menarik

dibandingkan buku pelajaran biasa. Pembelajaran digital demikian diupayakan untuk menarik perhatian anak dan mengarahkan anak agar lebih fokus pada proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Melalui pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan teknologi digital anak dapat belajar sendiri, dimana anak dapat belajar menggunakan alat elektronik seperti laptop, handphone, atau ipad sehingga anak dapat mengulang kembali materi yang diberikan oleh pendidik, tentunya anak tidak akan cepat bosan dengan hal tersebut. media. Hal ini juga bervariasi dan akan terus membangkitkan semangat dan rasa ingin tahu pada anak-anak.

Untuk meningkatkan pendidikan diperlukan suatu hal yang baru atau pembaharuan dalam proses pembelajaran, misalnya dengan menggunakan media pembelajaran digital, dimana dengan hadirnya media pembelajaran digital dapat memudahkan anak dalam memahami dan menerima pesan yang disampaikan dengan baik oleh pendidik, Penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan karena dianggap dapat meningkatkan fokus pada anak dan meminimalkan kesalahpahaman yang akan terjadi di kemudian hari antara pendidik dan anak.

Mengingat anak usia dini masih dalam tahap perkembangan dan berada pada fase berpikir konkret dalam pikirannya, maka peran media dalam pembelajaran khususnya dalam pendidikan anak semakin signifikan. Karena anak-anak diharapkan untuk mempelajari sesuatu yang nyata, salah satu prinsip panduan pendidikan anak harus didasarkan pada kenyataan.

Oleh karena itu, perlu memasukkan peluang pembelajaran konkret ke dalam pendidikan anak usia dini (Saripudin, 2017). Media audiovisual merupakan salah satu alat yang digunakan pada masa kanak-kanak. Audio visual merupakan media yang dapat menyampaikan pesan melalui suara, gambar dan tulisan (Zaini & Dewi, 2017). Penggunaan media sebagai alat pembelajaran merupakan suatu inovasi dalam pembelajaran, dimana dengan menggunakan media siswa akan lebih tertarik dan berminat terhadap inovasi yang diterapkan, dengan adanya rasa ingin tahu dan rasa ingin tahu anak akan mendorong pembelajaran untuk mencapai tujuannya.

Media interaktif, menurut suryani al. (Shruti et al., 2022), merupakan media yang dapat digunakan anak untuk belajar, dengan menggunakan warna dan karakter yang menarik dapat membuat anak ingin terus belajar dengan meningkatkan kemampuan anak dalam memproduksi

animasi dengan media interaktif. Aplikasi zepeto merupakan salah satu media interaktif yang dapat digunakan dalam pendekatan bercerita untuk pengembangan leksikal pada anak kecil. Zepeto merupakan aplikasi game atau karakter 3D yang memungkinkan penggunaannya membuat avatar animasi dengan konten lengkap, meliputi berbagai pakaian, sepatu, aksesoris, gaya rambut, dan bentuk wajah. Pengguna juga dapat bermain dan bersosialisasi dengan orang lain ketika menggunakan zepeto. Pengguna aplikasi Zepeto.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian kuantitatif adalah desain kuantitatif. Dalam penelitiannya membandingkan kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan sejumlah kelas kontrol yang diberi perlakuan berbeda. Serta penentuan jumlah populasi dan sampel, pembuatan instrumen, instrumen penelitian tes, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data. Penelitian ini menggunakan metode analisis data menggunakan analisis kuantitatif dengan pre-test dan post-test dengan rumus uji t dan taraf signifikansi 5%. Data primer merupakan jenis data penelitian. Data primer adalah informasi yang dikumpulkan langsung dari sumber data pertama di

tempat penelitian atau objek penelitian. Nilai data merupakan hasil observasi peneliti dari kelas b2 dan b3. Kelas B2 digunakan sebagai kelas kontrol dan kelas b3 sebagai kelas eksperimen yang dipilih sebagai sampel dalam penelitian ini untuk menjadi sumber data penelitian ini.

Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah grid yang digunakan peneliti untuk melacak, menilai, dan mengukur tindakan partisipan dan peneliti selama proses penelitian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik tes. Lokasi penelitian ini dilakukan di Taman Kanak-Kanak Padang. Waktu pelaksanaan penelitian ini adalah tahun 2022/2023 pada bulan Februari – Maret 2023. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian kuantitatif dimaksudkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dikembangkan. Teknik analisis datanya menggunakan teknik statistik yang tersedia karena datanya bersifat kuantitatif.

Menurut (Sugiyono, 2017), dua jenis desain kuasi eksperimen adalah desain seri waktu dan desain kelompok yang tidak sama dengan kontrol. Metodologi penelitian ini bersifat eksperimental. Tidak seperti metode untuk merancang kelompok kontrol yang tidak setara. Baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol menjalani tes dalam bentuk pre-test untuk

menentukan nama masing-masing kelompok. Itu merupakan kondisi awal sebelum mendapat pengobatan. Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol melakukan tes untuk mengukur seberapa baik masing-masing kelompok telah melakukan terapi berikut. Mencari tahu apakah ada hubungan antara bercerita adalah tujuan penelitian ini.

Pre-test dan post-test digunakan sebagai pendekatan pengumpulan data. (Sugiyono, 2017), menyatakan bahwa tes merupakan kompilasi kemampuan, bakat, keterampilan, pengetahuan, dan atribut lain yang dimiliki seseorang atau kelompok dan digunakan sebagai alat pengumpulan data. Tes ini dapat dipandang sebagai tolok ukur yang dapat diterapkan secara universal. Anak-anak di kelas eksperimen dan kontrol mengikuti tes untuk pengumpulan data pre-test dan post-test. Tujuan dari tes tersebut adalah untuk mengetahui bagaimana perkembangan kosakata anak setelah mendapat perlakuan yaitu menggunakan teknik bercerita dengan media interaktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Anak Usia Dini adalah anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun. Pada usia ini, anak sedang dalam proses perkembangan dan siap menerima rangsangan dari lingkungannya. Menurut (Fauzi, 2018) anak usia dini merupakan

masa pertumbuhan yang pesat dimana anak mengalami masa pertumbuhan dan perkembangan yang sangat baik yang dimulai sejak anak berada dalam kandungan. Anak pada usia dini disebut sebagai masa emas (Golden age) dimana pada saat ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat baik.

Masa kanak-kanak antara usia dua hingga enam tahun berada pada masa sensitif dan sensitif, dimana pada masa tersebut diperlukan rangsangan dan rangsangan serta arahan dari lingkungannya agar anak dapat berkembang dengan baik, seperti pada saat anak berada pada masa sensitif berbicara (bahasa). . Jika masa ini terlewat maka dampaknya adalah anak akan mengalami kesulitan dalam mengungkapkan kata demi kata, kesulitan dalam berbicara, serta kesulitan dalam berbicara dan berkomunikasi dengan anak.

Menurut (Amirullah, 2015), anak usia 5 sampai 6 tahun mempunyai berbagai keterampilan berbahasa, antara lain kemampuan memahami lebih dari 20.000 kata,

A) dapat mendengarkan percakapan dan berpartisipasi,

B). Mampu memahami lebih dari 20.000 kata, mampu memahami lebih dari 20.000 kata, mampu berinteraksi dan berkomunikasi secara efektif, menjelaskan arti kata sederhana,

C). Anak-anak berusia antara 5 dan 6 tahun dapat mengekspresikan diri melalui menulis, bercerita, membaca, dan puisi.

D) anak-anak berbicara satu sama lain tentang diri mereka sendiri dan menggambarkan apa yang mereka rasakan

E) mengetahui macam-macam huruf,

F). Memiliki kemampuan mendengarkan dengan baik

g) Anak usia dini dapat mengenal kata-kata yang mempunyai warna, ukuran, bentuk, rasa, bau, daya tarik, kecepatan, suhu, perbandingan, perbedaan, jarak, dan permukaan licin. Menurut (Hasiana & Wirastania, 2017).

Perkembangan bahasa anak dapat disesuaikan dengan usianya, dimana anak sudah dapat berbicara, berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain, serta sudah dapat menggunakan kosakata yang semakin bertambah hingga 2500 kosakata, sehingga memungkinkan anak menjadi pendengar yang baik, untuk memulai percakapan. dan berkomunikasi dengan teman-temannya. (V. Anggraini et al., 2019). anak usia 5 sampai 6 tahun dapat: a) berbicara dengan jelas tanpa gagap; B) bertanya dan menjawab pertanyaan dengan jelas; C) mengidentifikasi Angka dan Angka; D) mengenali surat itu dan menuliskan namanya; Dan e) membuat kalimat sederhana dan mengarang cerita.

Menurut (Fauziah & Rahman, 2021), perkembangan fundamental awal seorang anak mempunyai dampak yang signifikan terhadap bagaimana mereka akan berkembang di masa depan. Pada masa ini, anak mendapatkan pengalaman pertamanya, yang dapat berdampak pada perkembangannya di masa depan. Bahasa merupakan salah satu komponen utama pembangunan.

Teori perilaku menyatakan bahwa bahasa adalah masalah respons dan peniruan. Individu yang menganut perilaku ini adalah orang yang lebih kurus dan bandur. Penulisan kitab perilaku verbal dijadikan acuan bagi para pengikut aliran ini. Menurut teori pembelajaran yang dikenal sebagai operasi pengkondisian, berbicara dan pemahaman diperoleh melalui stimulasi kontekstual. Akibatnya, Skinner berpendapat bahwa ACTS verbal adalah aktivitas yang dimaksudkan dan diatur oleh konsekuensinya (Isna, 2019).

Menurut Brodin dan Renblad (2020), kosakata seseorang dipengaruhi dan dipengaruhi oleh kemampuannya dalam berbicara bahasa. (Refiani, 2019) bahasa merupakan sarana mengungkapkan gagasan dan mengajukan pertanyaan. Pada tahap pengembangan juga melahirkan konsep-konsep dalam kategori berpikir, seperti mendengarkan orang lain berbicara dan memahami cerita dengan memperhatikan

guru atau teman yang berbicara, mendengarkan cerita sederhana, mendeskripsikan kembali isi cerita secara sederhana, dan mengacu pada karakter dalam cerita.

Menurut Bromley (Lia Noviana, 2021), manusia terlebih dahulu belajar mendengarkan sebelum belajar berbicara, membaca, dan menulis. Anak-anak mulai bergumam dan mengeluh sebelum mereka mulai berbicara. Produk bahasa anak akan bervariasi dan berkembang ketika ia sudah dewasa dan berkembang, baik kualitas maupun kuantitasnya.

Karena berbicara adalah bentuk komunikasi mendasar yang digunakan hampir semua orang setiap hari, berbicara adalah keterampilan yang dibutuhkan setiap orang. Berbicara merupakan salah satu metode mengungkapkan pikiran secara lisan. Oleh karena itu, wajar jika berbicara merupakan keterampilan penting yang perlu dikembangkan sejak usia dini. Menurut (Lia Noviana, 2021), masa kanak-kanak merupakan masa sensitif bagi perkembangan proses psikis dan seluruh aspek percakapan.

Kemampuan berbicara dapat dikembangkan melalui kegiatan komunikasi, seperti bermain peran, bertukar gambar, dan teknik komunikasi lainnya, menurut (G. F. Anggraini, 2019).

Apabila guru mampu menggunakan teknik yang tepat maka tujuan pembelajaran akan tercapai. Menurut (Karyadi, 2018), “cara ini merupakan jalan yang harus ditempuh guna mencapai tujuan”. Lagu anak dapat digunakan sebagai sarana untuk memperoleh kosa kata, untuk merasakan kata-kata yang informatif, dan untuk berbicara bahasa, serta untuk menyampaikan pesan, menurut (Fauziah & Rahman, 2021) Pastikan pembelajaran itu menyenangkan.

Metode bercerita merupakan salah satu contoh dalam teknik penguasaan bahasa, dan hal ini dapat membantu anak menjadi pembicara yang lebih baik karena beberapa alasan berikut: 1. Tergantung pada minat, laju pertumbuhan, dan kebutuhan hiburan anak, bercerita dapat memberikan pengalaman psikologis dan linguistik. 2) dengan pendekatan bercerita, keterampilan berbahasa anak dikembangkan melalui pendengaran, pendengaran, dan pembelajaran yang efektif dari kisah-kisah yang disediakan, yang berarti anak mempunyai keterampilan berbicara dan berbicara serta mengkomunikasikan pesan dan gagasan secara lisan. 3. Karena bercerita merupakan sesuatu yang baru bagi generasi muda sehingga membuat mereka tidak bosan dan merupakan kegiatan yang menyenangkan. 4). Menurut Pratiwi (2016), bercerita dapat menyampaikan

pengalaman dan informasi dengan cara yang menyenangkan dan menarik.

Teknik bercerita dapat memberikan anak-anak pengalaman langsung yang dapat mereka kaitkan, pahami, dan gunakan untuk membantu mereka mengembangkan keterampilan bahasa mereka. Dengan meningkatkan perubahan nilai-nilai karakter, memberikan motivasi, dan memberikan dampak positif terhadap perilaku dan partisipasi anak dalam kegiatan baik secara individu maupun kelompok, metode pengajaran bercerita dapat mempercepat perkembangan kemampuan berbahasa anak (Ramdhani et al., 2019).

Tidak hanya metode saja, penggunaan media juga dapat menstimulasi perkembangan bahasa anak dengan baik. Media pembelajaran merupakan sumber yang disengaja dan terarah yang digunakan untuk tujuan pembelajaran. Menurut Suryani dkk. (Saputri et al., 2022) media interaktif merupakan media yang dapat digunakan anak untuk belajar, dengan penggunaan warna dan karakter yang menarik dapat membuat anak tertarik untuk terus belajar dengan mengembangkan keterampilan anak membuat animasi dengan media interaktif.

Salah satu media interaktif yang dapat digunakan dalam metode bercerita dalam mengembangkan kosakata anak usia dini

adalah aplikasi zepeto. Zepeto adalah aplikasi karakter 3d, dalam aplikasi zepeto seseorang dapat mengekspresikan ide dan imajinasinya dengan membuat avatar animasi dengan konten lengkap dengan berbagai macam pakaian, sepatu, aksesoris, bentuk rambut, bentuk wajah dan beberapa pilihan lainnya, serta dapat memainkannya. permainan dan berteman dengan orang lain. Pada aplikasi zepeto, pengguna dapat membuat berbagai macam avatar karakter 3d menggunakan wajah mereka sendiri yang kemudian dapat didesain menggunakan peralatan yang sudah tersedia (Yuniasti, 2021).

Aplikasi Zepeto memiliki keunggulan tersendiri yaitu pengguna dapat membangun karakter sesuai imajinasi dan kecerdikannya serta menggunakan karakter untuk membuat film hiburan yang dapat diedit. Aplikasi zepeto juga dapat meningkatkan kebebasan anak dalam belajar. Anak-anak dapat belajar secara mandiri dan menambah wawasan, sehingga mereka dapat membuka video tersebut berulang-ulang dan karena sifat dari video tersebut, secara tidak sadar mengulanginya hingga anak memahami tujuannya. Anak-anak yang sangat ingin tahu menginspirasi anak-anak lain untuk melakukannya (Qalam & Ilmiah, 2022)

Hasil penelitian di TK pengembangan universitas negeri terdapat kelas b2 dan

kelas b3 yang berjumlah 30 anak yang terdiri dari 15 anak pada b2, 7 laki-laki dan 8 perempuan, kemudian pada kelas b3 terdapat 15 anak, 9 laki-laki dan 6 perempuan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode bercerita terhadap perkembangan kosakata anak usia lima tahun di TK Pengembangan Laboratorium Universitas Udang.

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian, dikumpulkan data mengenai pengaruh metode bercerita terhadap perkembangan kosakata anak di laboratorium pengembangan prapark universitas. Dalam penelitian ini dilakukan lima pertemuan yang terdiri dari satu kali percobaan, tiga kali perlakuan, dan pertemuan terakhir yaitu post-tes.

Peneliti memperkenalkan berbagai macam pekerjaan yang berhubungan dengan fashion yang digunakan dalam pekerjaan tertentu dan cara melakukan pekerjaan yang ditujukan untuk kelas pra-percobaan dengan menggunakan media kertas dari berbagai jenis pekerjaan. Peneliti kemudian menunjuk pada gambar karya tersebut dan mengidentifikasi ciri-ciri karya tersebut. Nilai tes awal diperoleh ketika anak dapat melafalkan kosa kata yang dikenal dengan menunjukkan gambar hasil karya. Catatan kelas eksperimen.

Tes awal pada kelompok kontrol dilakukan oleh guru kelas dalam format

tanya jawab dengan topik air, api, dan udara. Ujian pendahuluan dilakukan pada kelas eksperimen dengan menayangkan video menggunakan media interaktif (aplikasi zepeto). Dengan memeriksa keterampilan masing-masing anak secara individu, satu per satu, dapat disimpulkan kemampuan anak dalam mengingat terminologi dan mampu menghubungkan isi cerita.

Pada kelas kontrol diberikan post-test dengan cara menayangkan video menggunakan aplikasi PowerPoint interaktif yang disediakan guru. Kemudian guru akan menjelaskan dan mengajukan pertanyaan mengenai video yang telah diputar, dan anak akan merespons dengan menjawab. - untuk menguji kemampuan anak dalam mengartikulasikan bahasa dari film dan menggunakannya dalam kalimat.

Karena anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan tiga perlakuan atau terapi yang berkaitan dengan pengembangan kosakata sebelum melakukan post-test, maka terdapat perbedaan hasil pre-test pada kelas eksperimen dan kontrol. Hal ini terlihat dari perbedaan nilai menggunakan SPSS 22 for a Window berdasarkan hasil pre-test dan post-test antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 1. Hasil Uji Hipotesis Post-test Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Group Statistics					
	Kontrol	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Eks 1		15	10.53	.915	.236
peri men 2		15	9.53	1.125	.291

Berdasarkan tabel di atas diketahui rata-rata (mean) N-gain kelas eksperimen sebesar 10,53 dan kelas kontrol sebesar 9,53. Untuk mengetahui perbedaan kedua kelas tersebut (signifikan atau tidak), dilakukan interpretasi pada tabel berikut.

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
children's learning outcomes	Equal variances assumed	.507	.482	2.670	28	.012	1.000	.375	.233	1.767
	Equal variances not assumed			2.670	26.885	.013	1.000	.375	.231	1.769

Seperti terlihat pada tabel di atas, nilai signifikansi (sig) uji varians Levene sebesar $0,482 > 0,05$. Oleh karena itu, variansi data N-gain kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat diinterpretasikan sama atau homogen. Oleh karena itu, berdasarkan data pada tabel di atas, nilai sig (2-tailed) diperkirakan sebesar $0,012 < 0,05$. Akibat adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka H_a dinyatakan diterima dan H_0 dinyatakan

ditolak. berdasarkan penelitian yang mengamati bagaimana metode bercerita mempengaruhi perkembangan kosa kata pada anak-anak antara usia 5 dan 6 tahun.

Berdasarkan temuan penelitian, berdasarkan tes, metode bercerita mempunyai dampak yang signifikan terhadap perkembangan kosakata anak usia 5 hingga 6 tahun setelah perkembangan TK di Padang. Hal ini juga menarik perhatian mereka sehingga membuat mereka semakin bersemangat untuk mengikuti kegiatan belajar. Aspek nilai kognitif, verbal, fisik, sosial, dan moral serta agama semuanya merupakan bagian dari perkembangan masa kanak-kanak. Anak-anak dapat didorong untuk mencapai tonggak tertentu dengan stimulasi yang tepat.

Temuan pre-test dan post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda secara signifikan. Pada instrumen pertama anak-anak dapat mendengarkan cerita yang disajikan, pada kelas eksperimen terlihat semua anak mendengarkan cerita yang disajikan dengan antusias dan dapat menyebutkan beberapa kosa kata, sedangkan pada kelas kontrol hanya sedikit anak yang mendengarkan dan hanya sedikit yang dapat mendengarkan. mengucapkan sebuah kosakata.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di TK Padang Universitas Negeri Padang, metode bercerita dengan

menggunakan media interaktif memberikan pengaruh terhadap perkembangan kosa kata anak, dimana kegiatan menunjukkan anak lebih antusias dengan metode bercerita animasi menggunakan aplikasi zepeto dan kelas kontrol. Menggunakan metode tanya jawab dimana anak kurang antusias dan hanya sedikit anak yang mampu menjawab pertanyaan dengan benar. Pada kedua kelas, keduanya mengalami peningkatan, sesuai temuan penelitian, meskipun kelas eksperimen mempunyai nilai yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pengembangan kosakata anak di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan metode bercerita dengan menggunakan media interaktif yang menggunakan aplikasi zepeto berpengaruh terhadap perkembangan kosakata anak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil post-test rata-rata kelas eksperimen sebesar 10,53 sedangkan rata-rata kelas kontrol sebesar 9,53. Hasilnya terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. H_0 dianggap ditolak sedangkan H_a diterima. Kesimpulan

penelitian ini menunjukkan bahwa bercerita mempengaruhi cara anak-anak berusia antara 5 dan 6 tahun mempelajari kosakata.

Perkembangan kosakata pada anak diharapkan dapat dikembangkan melalui metode bercerita dengan menggunakan media interaktif khususnya dengan aplikasi Zepeto dengan baik. Bagi guru diharapkan dapat mengembangkan kreativitas pendidik dalam menciptakan suasana pembelajaran yang bermakna dan tidak membosankan bagi anak, serta dapat memberikan motivasi dalam proses pembelajaran. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat meneliti dan menyampaikan gagasan tentang pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan kosakata anak dan menjadi inspirasi untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Amirullah. (2015). Populasi Dan Sampel (pemahaman, jenis dan teknik). *Bayumedia Publishing Malang*, 16(4), 293–303.
- Anggraini, G. F. (2019). PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 3, No 1, Oktober 2019. *Paud Lectura*, 3(2), 1–9.
<http://proceedings.kopertais4.or.id/index.php/ancoms/article/view/68>
- Anggraini, V., Yulsyofriend, Y., & Yeni, I. (2019). Stimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Lagu Kreasi Minangkabau Pada Anak Usia Dini. *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 73.
<https://doi.org/10.30651/pedagogi.v5i2.3377>
- Daryanto, S., Wang, L., & Jacinthe, P.-A. (2016). Global synthesis of drought effects on maize and wheat production. *PloS One*, 11(5), e0156362.
- Fauzi, F. (2018). Hakikat Pendidikan bagi Anak Usia Dini. *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 15(3), 386–402.
<https://doi.org/10.24090/insania.v15i3.1552>
- Fauziah, F., & Rahman, T. (2021). Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita. *Jurnal Kajian Anak (J-Sanak)*, 2(02), 108–114.
<https://doi.org/10.24127/j-sanak.v2i02.870>
- Hasiana, I., & Wirastania, A. (2017). Pengaruh Musik dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenal Bilangan Siswa Kelompok A di TK Lintang Surabaya. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 131.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.25>
- Isna, A. (2019). *Perkembangan bahasa anak usia dini*. 2(2), 62–69.
- Karyadi, A. C. (2018). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Storytelling Menggunakan Media Big Book. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (JPM-IKP)*, 1(02).
<https://doi.org/10.31326/jmp-ikp.v1i02.70>
- Kosanke, R. M. (2019). 濟無 No Title No Title No Title. 1–15.

- Lia Noviana. (2021). Pengaruh Metode Bercerita Terhadap Kemampuan Menyimak Pada Anak Kelompok Bermain Tunas Bangsa Di Ds.Wotansari, Kec.Balongpanggung, Kab. Gresik. *Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya*, 20.
- Mursid, M. (2015). Analisis Pengaruh Pelayanan Front Office Terhadap Perilaku Mahasiswa Di Amik Cipta Darma Surakarta. *Among Makarti*, 8(1).
- Qalam, A., & Ilmiah, J. (2022). PEMANFAATAN APLIKASI ZEPETO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BUDAYA ISLAM UNTUK SISWA KELAS 4 SD / MI Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Abstrak memanfaatkan teknologi serta komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan k. *Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 16(5), 1711–1720.
- Ramdhani, S., Yuliasri, N. A., Sari, S. D., & Hasriah, S. (2019). Penanaman Nilai-Nilai Karakter melalui Kegiatan Storytelling dengan Menggunakan Cerita Rakyat Sasak pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 153.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.1>
- 08
- Refiani, D. (2019). *Ahmad Susanto, Bimbingan Konseling Di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta:Kencana,2015),43 1 9. 9–45.
- Saputri, E., Sari, M., Oktaviarini, N., & Sari, E. Y. (2022). PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA INTERAKTIF ANIMASI ZEPETO TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS I SDN II RINGINPITU. 2(3), 277–284.
- Saripudin, A. (2017). AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak STRATEGI PENGEMBANGAN KECERDASAN NATURALIS PADA ANAK USIA DINI. *Naturalis Aip Saripudin*, 3(1).
- Shruti, V. C., Pérez-Guevara, F., Roy, P. D., & Kutralam-Muniasamy, G. (2022). Analyzing microplastics with Nile Red: Emerging trends, challenges, and prospects. *Journal of Hazardous Materials*, 423, 127171.
- Sugiyono, F. X. (2017). *Neraca Pembayaran: Konsep, Metodologi dan Penerapan* (Vol. 4). Pusat Pendidikan Dan Studi Kebanksentralan (PPSK) Bank Indonesia.
- Yuniasti, H. (2021). Another Me Enter An Amazing World, Zepeto: Dalam

Kacamata Cyborg Manifesto. *Jurnal Kajian Kebahasaan Dan Kesusatraan*, 21(2), 120.

Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak

Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96.

<https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>