

ABSTRACT

Pamungkas, Gelardino. 2022. **Using Curious George Cartoon Movie Series to Facilitate the Mastery of Selected Vocabulary for Students at Mulia Kindergarten.** A final project in a Partial fulfillment of the Requirements for a Degree Award of Sarjana Sastra in English Language and Literature, Supervised by Liliek Soepriatmadji, Drs, M. Pd.

This study aims to find out how the Curious George cartoon is used and describe what vocabulary Curious George cartoon can give to help improve English vocabulary for children aged 4-6 years at Mulia Kindergarten, Candisari Sub-district, Semarang. The research method used is descriptive qualitative research, with 16 students. This research was conducted in 3 meetings, data collection in the form of field observations, interviews and tests. The test is divided into two, namely pre-test before watching cartoons and post-test after watching cartoons. Data processing is done by data reduction and coding assessment using a predetermined rubric, display data and finally conclusion Drawing/Verification. The conclusion of the research shows that 1) The results of the pre-test and post-test using Flashcard media obtained the average score of students in the pre-test is 7 points and the post-test is 20 points. 2) Curious George cartoon is proven to be able to improve vocabulary mastery in children, especially color vocabulary, animal vocabulary, and other noun vocabulary, 3) Learning English vocabulary through cartoons can increase students' interest in learning English and also increase concentration during learning. The suggestion in this study is that parents should support and introduce children to basic English learning as a provision for children to go to higher school. And Use effective and fun learning media such as using cartoon film media.

Keyword: Curious George, animated cartoon media, children's vocabulary development

ABSTRAK

Pamungkas, Gelardino. 2022. **Menggunakan Serial Film Kartun Curious George untuk Memfasilitasi Penguasaan Kosakata pilihan pada murid di PAUD Mulia.** Tugas Akhir Dalam Pemenuhan Sebagian Persyaratan Mendapatkan Gelar Sarjana Sastra Bahasa dan Sastra Inggris, Dibimbing oleh Liliek Soepriatmadji, Drs, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kartun Curious George digunakan dan mendeskripsikan kosakata apa yang dapat diberikan oleh kartun Curious George untuk membantu meningkatkan kosakata bahasa Inggris untuk anak usia 4-6 tahun di PAUD Mulia, Kecamatan Candisari, Kota Semarang. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif, dengan jumlah siswa 16 orang. Penelitian ini dilakukan dalam 3 kali pertemuan, pengumpulan data berupa observasi lapangan, wawancara dan tes. Tes dibagi menjadi dua, yaitu pre-test sebelum menonton film kartun dan post-test setelah menonton film kartun. Pengolahan data dilakukan dengan reduksi data dan pengkodean penilaian menggunakan rubrik yang telah ditentukan, menampilkan data dan terakhir penarikan kesimpulan/Verifikasi. Kesimpulan penelitian menunjukkan bahwa 1) Hasil pre-test dan post-test dengan menggunakan media Flashcard diperoleh nilai rata-rata siswa pada pre-test adalah 7 poin dan post-test adalah 20 poin. 2) Kartun Curious George terbukti mampu meningkatkan penguasaan kosakata pada anak khususnya kosakata warna, kosakata hewan, dan kosakata kata benda lainnya, 3) Pembelajaran kosakata bahasa Inggris melalui kartun dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar bahasa Inggris dan juga meningkatkan konsentrasi selama pembelajaran, Saran dalam penelitian ini adalah sebaiknya orang tua mendukung dan mengenalkan anak pada pembelajaran bahasa Inggris dasar sebagai bekal anak untuk melanjutkan ke sekolah yang lebih tinggi. Dan Gunakan media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan seperti menggunakan media film kartun.

Kata kunci: Curious George, media kartun animasi, pengembangan kosakata anak