

Perancangan Media Edukasi Berbahasa Inggris untuk Anak-Anak Umur 7-10 Tahun

HANDY WAHYU BUDI WIBOWO

*Program Studi Desain Komunikasi Visual - S1, Fakultas Ilmu
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

URL : <http://dinus.ac.id/>

Email : 114200800384@mhs.dinus.ac.id

ABSTRAK

Bahasa Inggris pada era globalisasi menjadi kebutuhan paling penting sebagai penggunaan bahasa internasional, terlebih lagi untuk negara Indonesia yang bersaing dengan negara-negara tetangga untuk menghadapi MEA, persiapan dilakukan dengan melakukan pembelajaran bahasa Inggris sejak dini, namun kendala yang sedang dihadapi adalah kebijakan pemerintah menghapus mata pelajaran bahasa Inggris sebagai pelajaran wajib untuk kelas 1-3 sekolah dasar pada kurikulum 2013 sehingga mata pelajaran bahasa Inggris menjadi pelajaran ekstrakurikuler / muatan lokal dan kendala masih ada kendala pada anak dalam mempelajari bahasa Inggris terutama dalam hal pengucapan. Maka dari itu untuk memanfaatkan waktu seefisien mungkin pada jam pelajaran dan memudahkan dalam pembelajaran diperlukan merancang media edukasi dalam bentuk permainan kartu edukasi. Tujuan dari perancangan media edukasi ini adalah membuat anak termotivasi dan memudahkan dalam mempelajari bahasa Inggris dengan aturan permainan sederhana. Metode pendekatan yang dilakukan untuk pengumpulan data ini adalah metode pengumpulan data kualitatif yaitu berupa wawancara, dokumentasi, dan penyebaran angket. Metode analisis data menggunakan analisis 5W+1H. Perancangan media edukasi berbahasa Inggris ini diharapkan mendapatkan hasil yang sesuai dengan pengolahan data dan tujuan, selain meningkatkan minat anak untuk belajar bahasa Inggris juga mengembangkan daya ingat, imajinasi, dan kognitif anak.

Kata Kunci : Bahasa Inggris, Card Game, Media Edukasi Anak, Pendidikan.

Design of English Education Media for Kids Age of 7-10 Years

HANDY WAHYU BUDI WIBOWO

*Program Studi Desain Komunikasi Visual - S1, Fakultas Ilmu
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

URL : <http://dinus.ac.id/>

Email : 114200800384@mhs.dinus.ac.id

ABSTRACT

In the era of globalization, the capability of using English language as a means of communications becomes an important necessity, especially for a country such as Indonesia that's competing with other countries to face MEA. Even so, the most common problem to be found regarding this would be the government's policy to exclude the English language as a compulsory subject within the 2013 curriculum for the first up until third grader. This resulted in English language becoming a part of extracurricular lesson which brings about the obstacles for children to learn English in a whole as a language, especially when it comes to speech. Therefore, to properly utilize the time which is available during lessons, a new design in educational media is needed to help children in learning English. The goal of designing this educational media would be to motivate the children and to help facilitate learning English in a whole through simple gaming rules. The approaches that will be used to collect the necessary data would be through qualitative data collection methods, which will include interviews, documentation, and distributing questionnaires. The data that has been gathered itself will be analyzed using the 5W+1H method. The outcome of designing this educational media is expected to get the proper results in accordance to the original purpose of the educational media itself, which includes increasing the interest of children in learning English along with improving the quality of memory, imaginations, and the children's cognitive abilities.

Keyword : English, card game, children instructional media, education