

PERANCANGAN MEDIA EDUKASI BERBAHASA INGGRIS UNTUK ANAK-ANAK UMUR 7-10 TAHUN

Handy Wahyu Budi Wibowo¹, Godham Eko Saputro¹, Toto Haryadi²

Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro

Jl. Nakula 5 - 11, Semarang, 50131, 024-3517261

E-mail : erzabalna@gmail.com¹, godham.eko@gmail.com², hary.totok@gmail.com³

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 kuantitatif melalui 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.

1. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris adalah bahasa yang paling sering digunakan oleh penutur bahasa asing di seluruh dunia. Ketika orang-orang dengan berbagai bahasa datang bersama-sama, pada umumnya mereka menggunakan bahasa Inggris untuk saling berkomunikasi. Perkembangan IPTEK yang begitu pesat memungkinkan seseorang dapat berkomunikasi jarak jauh antarnegara, terlebih lagi komunikasi dalam bisnis. Dengan menguasai bahasa Inggris akan meningkatkan *value* seseorang dan akan lebih dihargai pada dunia kerja internasional, salah satunya adalah AFTA (ASEAN Free Trade Area) / MEA (Masyarakat Ekonomi ASEAN) yang akan dilaksanakan pada akhir tahun 2015.

Pada artikel website *encity.co* yang diunggah pada tanggal 22 februari 2014 yang menurut Jenny Lee, *Chief Operating Officer International Test Center (ITC)* menyatakan bahwa kemampuan bahasa Inggris Indonesia berada di posisi ke-5 dibawah Filipina, Malaysia dan Thailand. Untuk saat ini pada tahun 2015 pada artikel website *antaranews* yang diunggah pada tanggal 30 januari 2015, kemampuan bahasa Inggris Indonesia turun satu peringkat yaitu posisi ke-6 untuk skala negara ASEAN. Sedangkan untuk hasil kajian indeks kemampuan bahasa Inggris (EPI) oleh *English First* menyebutkan EPI Indonesia berada di peringkat 32 dari 70 negara di dunia.

Namun pada kurikulum 2013/2014 Pemprov DKI Jakarta menghapus tiga mata pelajaran tingkat Sekolah Dasar yaitu Bahasa Inggris, Penjaskes, dan Ilmu Komputer, menurut Mulyanto (2013), kepala dinas pendidikan DKI Jakarta dari artikel antaranews.com yang diunggah pada hari Rabu tanggal 11 Desember 2013 menyatakan bahwa tiga mata pelajaran dihapus dan tidak lagi menjadi tiga mata pelajaran utama tingkat SD yang selanjutnya tiga mata pelajaran itu berubah menjadi ekstrakurikuler atau muatan lokal. Pernyataan tersebut juga didukung oleh Widodo (2013) agar murid-murid lebih mengutamakan belajar bahasa Indonesia terlebih dahulu dan untuk bahasa Inggris tetap disuguhkan dengan metode kreatif.

Untuk mengetahui permasalahan siswa tentang pelajaran bahasa Inggris, penulis melakukan wawancara dengan guru bahasa Inggris, yaitu Dyah Yustamaningsih, guru bahasa Inggris Sekolah Dasar di Semarang. SDN Wonoyoso. Kecamatan Pringapus, Kabupaten Semarang, Eka Nur Hidayati guru bahasa Inggris dari Sekolah Dasar Gisikdrono 03, Jln Taman Sri Rejeki Timur no.1 Semarang dan Nanda Adi Nugroho, guru pengajar kelas dua dari Sekolah Dasar Negeri 1 Kebon Gede, Jln Cagar Alam no.1 Kebon Gede, poin-poin hasil wawancara dari kedua guru tersebut ialah murid-murid masih sukar mempelajari bahasa Inggris terutama dalam hal pengucapan, terbatasnya media edukasi yang digunakan untuk mengajar bahasa Inggris, dan jam pelajaran yang singkat. Untuk memanfaatkan waktu seefisien mungkin diperlukan media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk meningkatkan antusiasme siswa, materi yang diberikan kepada murid-murid Sekolah Kelas 1-3 berupa pengenalan benda-benda disekitarnya. Media edukasi bahasa Inggris dibutuhkan untuk anak-anak usia dini karena masih belum berpikir secara abstrak, dan harus dibantu dengan media-media kongkret atau gambar ilustrasi untuk membantu mereka dalam mempelajari bahasa Inggris. Berdasarkan tabel hasil nilai bahasa Inggris yang didapat sebagian besar murid nilai-nilai masih tergantung dari Kriteria Ketuntasan Minimal yang minimal nilainya 70.

Dengan demikian pendidikan bahasa Inggris yang dimulai sejak dini bukan hal yang dapat disepelekan, berdasarkan artikel *Education First* yang diakses pada tanggal 31 Mei 2015 menjelaskan tentang pentingnya bahasa Inggris untuk anak Sekolah Dasar, murid SD difokuskan kepada pengembangan akademik. Semakin tumbuh menjadi dewasa, keterampilan dalam beranalisa akan dikembangkan, dalam sisi linguistik seperti mempelajari dan memahami perbedaan struktur, *pronunciation*, *tenses*, dan lainnya dalam bahasa Inggris. Berbeda pembelajaran dengan SMP, dalam tahap SD masih dalam pendekatan menggunakan gambar, permainan visual warna, kesenian, dan unsur-unsur lainnya dan kosakata yang diajarkan lebih mudah dibandingkan yang diajarkan di tingkat lanjutan.

Keunggulan yang diperoleh mempelajari bahasa Inggris untuk anak SD diantaranya dapat belajar secara lebih efisien dan memperoleh pengetahuan lebih melalui aktivitas-aktivitas yang menarik dengan media edukasi yang variatif dan yang kedua ilmu saat masa anak-anak akan tertanam dalam ingatan lebih lama dibandingkan dengan ilmu yang diperoleh ketika sudah remaja atau dewasa.

Menurut Ketua Program Linguistik Terapan Bahasa Inggris Universitas Katolik Atma Jaya, Dr. Bambang Kaswanti Purwo dalam buku *Wacana Ruang* menjelaskan bahwa usia 6 sampai 12 tahun adalah masa ideal untuk belajar bahasa asing, karena otak dalam

kondisi lentur dan plastis, sehingga proses penyerapan bahasa baru menjadi lebih mulus dan kemampuan penyerapan bahasa pada anak berfungsi secara otomatis. Pada usia 7 tahun umumnya anak sudah matang untuk sekolah, anak sudah dapat menahan diri untuk mematuhi aturan dan disiplin, serta sudah memiliki kemampuan untuk mengikuti pengajaran yang diberikan. Maka untuk membantu murid dalam mempelajari bahasa inggris diperlukan media edukasi.

Pada zaman modern saat ini, media-media edukasi di Indonesia dikemas baik dalam bentuk media digital, permainan, maupun media cetak yang variatif dan menarik. Untuk memikirkan bagaimana cara merancang sebuah media edukasi yang tepat, penulis melakukan survey produk media edukasi yang dijual di toko buku Gramedia di JL. Pandanaran, No. 122, Semarang dan Gunung Agung di JL. Pemuda No. 118, Semarang – *Central Java Mall Paragon* untuk menganalisa produk, berdasarkan data produk media edukasi yang diperoleh, media edukasi berbahasa inggris yang dijual di toko buku sebagian besar dalam bentuk media digital (*multimedia*), ada pula dalam satu kemasan produk terdapat beberapa mata pelajaran selain bahasa inggris seperti matematika, bahasa indonesia, dan pengetahuan alam.

Dalam melakukan survey penulis mendapatkan hasil wawancara dari penjual media edukasi digital, penjualan media edukasi masih tergolong sepi dan sebagian besar konsumen hanya sekedar mencoba multimedia edukasi hanya untuk bermain tanpa membeli produk, maka disimpulkan penjualan media edukasi dalam bentuk digital di Semarang tidak begitu laris. Selain itu juga untuk menjalankan media edukasi dalam bentuk digital / multimedia juga membutuhkan medium elektronik yaitu PC atau laptop, harga yang ditawarkan media edukasi dalam bentuk digital tergolong lebih mahal jika dibandingkan dengan media edukasi dalam bentuk cetak.

Dari uraian di atas penulis memberikan solusi untuk merancang media edukasi berbahasa inggris yang menarik dan dapat dimainkan tanpa menggunakan media elektronik. yaitu media cetak dalam bentuk permainan kartu (*card game*) edukasi dengan konsep ilustrasi berwarna dengan gaya gambar yang menarik untuk anak-anak. Dengan perancangan ini penulis bekerjasama dengan *House of Imagi* (HOI) karena studio HOI karena memiliki pengalaman dalam mengerjakan proyek atau pesanan dari klien baik dari dalam negeri maupun luar negeri, selain itu juga studio HOI khusus bergerak di bidang komik, ilustrasi, dan desain card game.

Dari uraian latar belakang tersebut, maka dapat ditarik sebuah permasalahan, yaitu : bagaimana merancang konsep dan membuat media edukasi berbahasa inggris berupa *card game* yang menarik untuk anak umur 7 sampai 10 tahun ?

Adapun tujuan perancangan adalah agar dapat Merancang konsep dan membuat media edukasi *card game* bahasa inggris anak umur 7 sampai 10 tahun, sehingga dapat memotivasi dan meningkatkan minat anak untuk belajar bahasa inggris.

2. METODE PERANCANGAN

2.1 Metodologi

Penelitian menggunakan kualitatif dikarenakan metode tersebut menggunakan pendekatan secara langsung kepada target audience, sehingga penelitian akan lebih akurat. Dalam metode ini menggunakan data primer berupa wawancara, penyebaran angket, dokumentasi dan data sekunder berupa pustaka dan internet.

2.2 Metode Pengumpulan Data

- Wawancara

Pihak yang akan diwawancara adalah Guru SDN Wonoyoso, Gisikdrono di wilayah Semarang dan SDN Kebon Gede diluar Semarang. Selain itu juga mewawancarai klien studio HOI untuk mendapatkan produk media edukasi yang diinginkan.

- Penyebaran Angket

Penyebaran Angket dilakukan di dua tempat yaitu SDN Gisikdrono di Jl. Taman Sri Rejeki Timur I kecamatan Semarang Barat kabupaten kota Semarang dan SDN Kebon Gede di Jln Cagar Alam no.1 Kebon Gede.

- Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan berupa foto-foto studio House of Imagi.

- Pustaka

Pustaka yang dimaksud ialah berupa literatur atau buku-buku, serta Koran dan Skripsi/Makalah yang berkaitan dengan permasalahan.

- Internet

Data dari internet baik artikel, jurnal, dan website yang membahas tentang seluk-beluk media edukasi bahasa inggris.

2.3 Metode Analisa Data

Penulis menggunakan metode yang dikemukakan oleh Rudyard Kipling yaitu 5W + 1H (*what, who, when, why, how*), untuk mendapatkan data-data dari sekolah maupun perusahaan untuk dianalisis. Penulis perlu mengetahui poin-poin dalam metode analisis data ini yang akan digunakan untuk merancang produk baru perusahaan HOI, media edukasi apa yang diinginkan (*what*), kenapa bahasa inggris harus dipelajari (*why*), kapan perancangan media edukasi dilakukan (*when*), siapa yang menjadi target audience dalam rancangan media edukasi (*who*), dan bagaimana cara merancang media edukasi bahasa inggris yang sesuai dengan target audience (*how*).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Media edukasi berbahasa inggris untuk anak umur 7-10 tahun diperlukan konsep perancangan cara bermain pada media edukasi, merancang ilustrasi, desain *packaging* produk dan desain karakter yang mewakili anak usia 7-10 tahun beserta objek ilustrasi pendukung sebagai identitas/ikon produk yang disesuaikan berdasarkan hasil analisa, yang akan dipromosikan pada event-event lokal, toko buku dan di sekolah-sekolah.



Gambar 3.2 Kertas Petunjuk
(Sumber : Dokumentasi Handy Wahyu Budi Wibowo)

3.2 Packaging

Packaging adalah bagian terluar yang membungkus suatu produk dengan tujuan untuk melindungi produk dari cuaca, guncangan, dan benturan terhadap benda lain. Untuk menampilkan image dan pandangan dari isi produk, *packaging* disesuaikan dengan isi dari produk yaitu kartu. Dalam *packaging* terdapat logo produk yaitu “**Smart and Creative educational card game**” yang menjelaskan tema dari produk tersebut. Desain *packaging* dibuat berlubang untuk menunjukkan isi dari kemasan, yaitu berupa kartu dengan ilustrasi penuh warna, untuk menarik perhatian konsumen dan memberikan rasa penasaran untuk melihat isi dari *packaging* tersebut.



Gambar 3.3 Packaging
(Sumber : Dokumentasi Handy Wahyu Budi Wibowo)

3.3 Iklan Majalah

Iklan majalah berfungsi sebagai media yang bisa digunakan untuk mempromosikan produk dalam jangkauan yang luas. Iklan media edukasi ini akan dipromosikan melalui majalah bulanan XY kids yang ditargetkan untuk audiens anak-anak yang akan diiklankan 2 kali dalam 6 bulan ke depan dengan format setengah dari kertas A4. Ilustrasi iklan ini dibuat dengan pendekatan afektif menggunakan daya tarik rasa senang dalam bermain card game sehingga dapat mempengaruhi penerimaan dan ingatan khalayak



Gambar 3.4 Iklan Majalah
(Sumber : Dokumentasi Handy Wahyu Budi Wibowo)

3.4 Pin

Pin merupakan media promosi dengan biaya cetak yang murah sehingga dapat dicetak dalam jumlah yang besar, penggunaan pin dapat dipakai di ransel, maupun topi untuk anak-anak. penggunaan pin dapat diganti dan diproduksi lebih banyak apabila produksi keychain telah habis.



Gambar 3.5 Pin
(Sumber : Dokumentasi Handy Wahyu Budi Wibowo)

3.5 Keychain

Media promosi alternatif setelah pin, biaya pembuatannya sedikit lebih mahal dari pin, pembuatan produksi *keychain* lebih sedikit dibandingkan stiker dan pin. fungsi pada *keychain* adalah sebagai hiasan pada tas ransel anak-anak atau bisa juga dipakai hiasan kunci kamar.



Gambar 3.6 Keychain

(Sumber : Dokumentasi Handy Wahyu Budi Wibowo)

3.6 Stiker

Media promosi dalam bentuk tempelan, dan biayanya lebih murah dari pin dan keychain. media ini dapat dijadikan sebagai bonus tambahan dalam isi produk *card game*. Biasanya anak-anak suka menempelkan stiker pada tempat pensil, buku, dan dinding.



Gambar 3.7 Stiker

(Sumber : Dokumentasi Handy Wahyu Budi Wibowo)

3.7 Mini Pin-up

Media promosi yang berfungsi sebagai bonus tambahan dalam isi produk *card game* bersama stiker. Pin-up merupakan ilustrasi tambahan yang masih memiliki satu tema pada produk. Ilustrasi pin-up menggambarkan anak berinteraksi dengan hewan yang memberikan pesan agar anak dapat berempati kepada hewan atau alam sekitarnya.



Gambar 3.8 Stiker

(Sumber : Dokumentasi Handy Wahyu Budi Wibowo)

3.8 X-banner

Media promosi yang dipasang dengan keadaan berdiri dengan ukuran 160cm x 60cm. media ini digunakan pada saat mengikuti *event-event* lokal. selain berfungsi sebagai penghias counter atau menunjukkan tempat penjualan produk juga dalam ruang lingkup memudahkan orang untuk melihat baik sengaja maupun tidak.



Gambar 3.9 X-Banner

(Sumber : Dokumentasi Handy Wahyu Budi Wibowo)

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Perancangan media edukasi bahasa Inggris *Smart and Creative* yang digunakan untuk anak umur 7-10 tahun berupa 48 buah kartu ilustrasi yang memiliki 2 tema yang berbeda, dengan 3 variasi gameplay sederhana yang bertujuan mendidik anak umur 7-10 tahun untuk belajar bahasa Inggris, dari hasil uji coba yang telah dilakukan penulis, murid-murid termotivasi dan berminat mempelajari bahasa Inggris. Hal ini membuktikan bahwa penulis telah mendapatkan hasil yang sesuai dari perolehan dan analisa yang didapat. Selain bermanfaat bagi murid juga bermanfaat bagi guru pengajar dalam mengembangkan kurikulum.

4.2 Saran

Saran untuk produk kartu *Smart and Creative* untuk kedepannya adalah menambah jumlah variasi tema pada produk, serta mengeksplorasi media-media promosi lainnya yang lebih unik dan perlu mengikuti event-event di luar kota Semarang khususnya Jakarta untuk mempromosikan produknya, agar dapat memperluas jangkauan produk yang akan dijual. Menunjukkan bahwa produk dari *House of Imagi* memiliki produk edukatif dan inovatif serta menarik bagi kalangan siapa saja.

DAFTAR PUSTAKA

pustaka :

- [1]Antoni,Condra.(2012). *Wacana Ruang*. Andi Offset:Yogyakarta.
- [2]Blythe, Jim.(2008). *Consumer Behaviour*, London : Thomson Learning.
- [3]Craig, James.(1992). *Designing with Type: A Basic Course in Typography*. New York: Watson-Guptill Publications.
- [4]Danasaputra, L.R.(2011). *Lancar Ngomong Bahasa Inggris*. Jakarta: Ruang Kata.
- [5]Davie, Marie Messenger.(2010). *Children, Media and Culture* . London: Open University Press.
- [6]Eisseman, Leaurice.(2000). *Pantone: Guide to Communicating with Color*. Cincinnati, Ohio : How Books.
- [7]Gagne, M. Robert. (1970). *The Conditions of Learning*. United States of America : Holt, Rinehard and Winston.
- [8]Gerlach dan Ely.(1971). *Teaching & Media: A Systematic Approach. Second Edition*. Boston, MA: Allyn and Bacon.
- [9]Gunarsa, D. Singgih.(2004).*Dari Anak Sampai Usia Lanjut*. Jakarta : BPK Gunung Mulia.
- [10]Hintzman, Douglas L.(1987). *The Psychology of Learning and Memory*. San Francisco : W.H Freeman.
- [11]Hurlock, Elizabeth B.(1980).*Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- [12]Kobayashi, Shigenobu.(1992). *Color Image Scale*. United States of America Kodansha.
- [13]Koskow,.(2009). *Merupa Buku*. Yogyakarta : Lkis terbit
- [14]Munadi, Yudhi. (2008). *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru*. Ciputat: Gaung Persada Press.

- [15]Olivia, Femi.(2010).*Change Yourself into Swan*.Jakarta:Pt Elex Media Komputindo.
- [16]Richard, Jack C.(2001). *Approaches and Methods in Language Teaching*. Cambridge : Cambridge University Press.
- [17]Rustan, Surianto (2008). *Layout dasar dan penerapannya*. Jakarta : Pt Gramedia Pustaka Utama.
- [20]Sawahata,Lena.(2001). *Color Harmony Workbook*,Rockport.United States : Publisher Inc.
- [21]Sihombing, Danton MFA.(2001).*Tipografi dalam Desain Grafis*.Jakarta: Gramedia Pustaka Umum.
- [22]Starmer,Anna.(2008).*Colour Scheme*.Terjemah Budi Handoko.Quarto Publishing: Singapore.
- [23]Stuart, M., & Coltheart, M. (1988). "Does reading develop in a sequence of stages," *Cognition*. 30.139-181.
- [24]Suparno,Paul.(2003). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta : Kanisius
- [25]Teguh, Handoko .(2012). *Menguasai Bahasa Inggris Cepat Full Conversation Tanpa Grammar*.Jakarta : belajar bahasa inggris.com
- [26]Warsita, Bambang.(2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [27]Widyatmoko, Didit.(2007).”Mengemas Kemasan,”*Concept*. 3.70-72. Edisi 18. Jakarta : Pt. Concept Media.
- [28]Whelan, Bride M.(1994). *Color Harmony 2*.United States : Rockport Publishers.

website:

- [29]Budiman, M. Arief. (2005). *The Power of Packaging, The Power of Visual Branding*.URL:<http://mybothsides.blogspot.com/2006/10/power-of-visual-branding.html>, diakses tanggal 20 Oktober 2014.
- [30]Church, Ellen Booth.(2005).*From Scribbles to Symbols*.URL: <http://www.scholastic.com/teachers/article/scribbles-symbols>, diakses tanggal 21 Oktober 2014.
- [31]Farmita, Kartika.(2014).*Perlu Percepatan Kemampuan Bahasa Asing Hadapi AFTA*. URL: <http://www.encycity.co/kemampuan-bahasa-asing-afta/>, diakses tanggal 20 Oktober 2014.
- [32]Kertamukti, Rama.(2011).*Tipografi*.URL:<http://ramakertamukti.wordpress.com>, diakses tanggal 21 Oktober 2014.
- [33]Khairany, Rr Cornea.(2013).*DKI Hapus Tiga Mata Pelajaran Tingkat SD*.URL :<http://www.antaraneews.com/berita/409031/dki-hapus-tiga-mata-pelajaran-tingkat-sd>, diakses tanggal 22 Oktober 2014.
- [34]Nabu,(2012).*Belajar Sambil Bermain Learning By Games*. URL:<http://edukasi.kompasiana.com/2012/01/19/belajar-sambil-bermain-learning-by-games/>, diakses tanggal 21 Oktober 2014.
- [35]Pratistha,oNathia.(2012). *Perlu kah Anak Bermain?*. URL : <http://www.duniapsikologi.com/perlu-kah-anak-bermain/>, diakses tanggal 21 Oktober 2014.
- [36]Rachman,Aulia.(2015). *Kala Kemampuan Bahasa Inggris Kita Menurun*.URL : <http://www.harnas.co/2015/11/14/kala-kemampuan-bahasa-inggris-kita-menurun>, diakses tanggal 22 Januari 2016.

[37]Rujiyanto,(2009).*Tipografi*.URL:http://www.rujiyanto.com/2009/08/tipografi_26.html, diakses tanggal 22 Oktober 2014.

[37]Sinulingga, Erninta Afryani.(2013).*Ini Alasannya Kenapa Anak Perlu Dekat dengan Hewan*.URL:<http://health.detik.com/read/2013/07/02/193637/2290751/1301/ini-alasannya-kenapa-anak-perlu-dekat-dengan-hewan>, diakses tanggal 22 Januari 2016.