



**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF TENTANG *PREPOSITION*
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK ANAK
SEKOLAH DASAR USIA 7-8 TAHUN**



TUGAS AKHIR

Program Studi

S1 Desain Komunikasi Visual

UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

Nur Afifah Khairunnisa

18420100078

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2022

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF TENTANG *PREPOSITION*
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK ANAK
SEKOLAH DASAR USIA 7-8 TAHUN**

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana Desain**



Oleh :

Nama : Nur Afifah Khairunnisa

NIM : 18420100078

Jurusan : S1 Desain Komunikasi Visual

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA**

2022

Tugas Akhir
PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF TENTANG *PREPOSITION*
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK ANAK
SEKOLAH DASAR USIA 7-8 TAHUN

Dipersiapkan dan disusun oleh;

Nur Afifah Khalrunnisa

NIM: 18420100078

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Penguji

Pada: Selasa, 19 Juli 2022

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing:

I. Muh. Bahruddin, S.Sos., M.Med.Kom.

NIDN: 0704017701


II. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA.


NIDN: 0720028701

Penguji:

Siswo Martono, S.Kom., M.M.


NIDN. 0726027101


Universitas Dinamika
2022.07.28 16:27:14
+07'00'


Universitas
Dinamika
2022.07.29
10:07:16
+07'00'


Digitally signed
by Universitas
Dinamika
Date: 2022.07.29
10:28:55 +07'00'

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana


Digitally signed
by Universitas
Dinamika
Date: 2022.08.01
10:47:32 +07'00'

Karsam, MA., Ph.D

NIDN: 0705076802

Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif

UNIVERSITAS DINAMIKA

LEMBAR MOTTO



“The limits of my language mean the limits of my world”

-Ludwig Wittgenstein

UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PERSEMBAHAN



UNIVERSITAS
Dinamika

**Saya persembahkan untuk kedua Orang Tua saya dan diri saya sendiri
bahwa saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.**

PERNYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya :

Nama : **Nur Afifah Khairunnisa**

NIM : **18420100078**

Program Studi : **SI Desain Komunikasi Visual**

Fakultas : **Fakultas Desain dan Industri Kreatif**

Jenis Karya : **Tugas Akhir**

Judul Karya : **PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF TENTANG
PREPOSITION SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
BAHASA INGGRIS UNTUK ANAK SEKOLAH
DASAR USIA 7-8 TAHUN**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada **Universitas Dinamika** Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 19 Juli 2022



Nur Afifah Khairunnisa
NIM : 18420100078

ABSTRAK

Perancangan dari penelitian ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan terkait media edukasi pembelajaran dan pentingnya penanaman dasar bahasa Inggris sejak usia dini sekolah dasar. Mempelajari bahasa Inggris *preposition* sejak dini menjadi bekal untuk membantu anak untuk menyusun kalimat dan memahami pelajaran bahasa Inggris di masa depan. Mempelajari bahasa Inggris sejak dini juga dapat membantu anak-anak untuk berkomunikasi dengan masyarakat, sebagai pembuka jalan yang lebih luas. Merancang media edukatif untuk pembelajaran bahasa Inggris merupakan salah satu solusinya. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan melakukan observasi, wawancara, studi literatur, studi kompetitor dan dokumentasi. Media utama dari penelitian ini adalah buku interaktif dengan konteks pembelajaran *preposition* bahasa Inggris disertai dengan ilustrasi. Terdapat pula media pendukung seperti *sticker*, kartu, gantungan kunci dan *ebook* tentang *preposition* untuk anak sekolah dasar usia 7-8 tahun.

Kata Kunci : *Pembelajaran, Preposition, Bahasa Inggris, Anak, Buku Interaktif*



UNIVERSITAS
Dinamika

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbilalamin Puji syukur kepada Allah Subhanahu wat'aala, berkat rahmatNya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir tentang “Perancangan Buku Interaktif Tentang *Preposition* sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Anak Sekolah Dasar Usia 7-8 tahun”

Pada kesempatan yang berharga ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir, terutama kepada yang terhormat:

1. Kedua orang tua saya, adik, serta keluarga besar yang terus menyemangati, membantu dan mendukung dalam menyelesaikan masa studi dan pengerjaan Tugas Akhir.
2. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku Rektor Universitas Dinamika.
3. Karsam, MA., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika.
4. Dr. Muh. Bahrudin, S.Sos., M.Med.Kom. selaku dosen Pembimbing 1.
5. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual Universitas Dinamika serta dosen Pembimbing 2.
6. Evi Farsiah Utami, S.Ds., MA. selaku dosen wali.
7. Terima kasih untuk paman dan bibi saya, yaitu Muhammad Rizky dan juga Setyaning Harini yang selalu menyemangati saya dan selalu memberi ilmu kepada saya.
8. Terima kasih kepada pihak-pihak sekolah yang membantu saya dalam penyelesaian tugas akhir.
9. Terima kasih kepada teman-teman, yaitu: Rossa, Erska, Tiar, Delicia, Novianti, Firdausin, Helga, Balqish, Tasya, Iftitah, Meri, Rendy, Sam dan Asa atas waktu dan kesabarannya dalam menghadapi saya selama proses pembuatan Tugas Akhir.
10. Terima kasih kepada kakak tingkat yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.
11. Terima kasih kepada teman-teman Desain Komunikasi Visual Universitas Dinamika angkatan 2018 yang telah membantu dan memberikan semangat dalam proses tugas akhir.

12. Dan semua pihak lainnya yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam kelancaran Kerja dan proses penyelesaian laporan.

Semoga Allah SWT memberikan kemudahan dalam urusan di dunia maupun di akhirat untuk kita semua.

Surabaya, 17 Juli 2022

Penulis



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR ISI

ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Tujuan	5
1.5 Manfaat	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Penelitian Terdahulu	6
2.2 Komponen Buku	7
2.2.1 Fungsi Buku	7
2.2.2 <i>Grid</i>	8
2.2.3 <i>Layout</i>	9
2.2.4 Ilustrasi Anak	10
2.2.5 Tipografi Anak	11
2.2.6 Warna	11
2.3 Perancangan Buku	12
2.4 Buku Interaktif dan Jenisnya	12
2.5 Media Pembelajaran	17
2.6 Bahasa Inggris	17
2.6.1 Materi Dasar Bahasa Inggris	17
2.6.2 Preposition.....	18
2.7 Anak Sekolah Dasar Usia 7-8 Tahun	19
BAB III METODE PENELITIAN	20
3.1 Jenis Penelitian	20
3.2 Unit Analisis	20

3.3 Teknik Pengumpulan Data	20
3.3.1 Observasi	21
3.3.2 Wawancara	21
3.3.3 Dokumentasi.....	21
3.3.4 Studi Literatur	22
3.3.5 Studi Kompetitor	22
3.4 Teknik Analisis Data	24
3.4.1 Reduksi.....	24
3.4.2 Penyajian	24
3.4.3 Penarikan Kesimpulan.....	24
3.4.4 Analisis SWOT	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	26
4.1 Hasil Pengumpulan Data	26
4.1.1 Observasi	26
4.1.2 Wawancara	27
4.1.3 Studi Literatur	29
4.1.4 Dokumentasi.....	31
4.2 Hasil Penyajian Data.....	34
4.3 Kesimpulan	34
4.4 Konsep dan Keyword.....	35
4.4.1 Analisis Segmentasi, Targeting dan Positioning (STP)	35
4.4.2 USP (Unique Selling Proposition)	36
4.4.3 Analisis SWOT	36
4.4.4 Keyword.....	38
4.5 Konsep Karya.....	39
4.5.1 Konsep Perancangan Karya	39
4.5.2 Strategi Kreatif	42
4.6 Implementasi Media	45
4.6.1 Media Utama	45
4.6.2 Media Pendukung	54
BAB V PENUTUP.....	58
5.1 Kesimpulan	58

5.2 Saran	58
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN.....	61



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Data Peringkat Kecakapan Bahasa Inggris 2021	1
Gambar 1. 2 Peringkat Kecakapan Bahasa Inggris Sedunia	2
Gambar 2. 1 Bagian Buku	7
Gambar 2. 2 Manuscript Grid	8
Gambar 2. 3 Column Grid.....	8
Gambar 2. 4 Modular Grid.....	9
Gambar 2. 5 Hierarchical Grid.....	9
Gambar 2. 6 Contoh Ilustrasi Anak	11
Gambar 2. 7 Contoh Buku Pop Up	13
Gambar 2. 8 Contoh Buku Peek a Boo atau Lift Flap	13
Gambar 2. 9 Contoh Buku Interaktif Pull Tab	14
Gambar 2. 10 Contoh Buku Interaktif Pull Tab	14
Gambar 2. 11 Contoh Buku Hidden Objects	14
Gambar 2. 12 Contoh Buku Interaktif Games	15
Gambar 2. 13 Contoh Buku Interaktif Participation	15
Gambar 2. 14 Contoh Buku Play A Song	16
Gambar 2. 15 Contoh Buku Interaktif Touch and Feel.....	16
Gambar 2. 16 Contoh Buku Interaktif Campuran.....	16
Gambar 3. 1 Buku Lift the Flap Vocabulary Book.....	22
Gambar 3. 2 Under, Over, By the Clover	23
Gambar 4. 1 Logo SD Muhammadiyah Surabaya	26
Gambar 4. 2 Murid-murid kelas 2 SD di Muhammadiyah 26 Surabaya	31
Gambar 4. 3 Ibu Amalia Adnan dan salah satu murid	32
Gambar 4. 4 Kondisi kelas saat observasi.....	32
Gambar 4. 5 Kondisi kelas saat wawancara.....	32
Gambar 4. 6 Contoh buku preposition di SD Muhammadiyah 26.....	33

Gambar 4. 7 Contoh buku preposition di SD Muhammadiyah 26.....	33
Gambar 4. 8 Analisis SWOT	37
Gambar 4. 9 Gambar Keyword	38
Gambar 4. 10 Contoh referensi karakter	39
Gambar 4. 11 Contoh referensi karakter	40
Gambar 4. 12 Warna Dominan Yang Terdapat Pada Buku “Where’s Lucy?”	40
Gambar 4. 13 Warna Untuk Font dan Warna Kucing.....	41
Gambar 4. 14 Font Avenir	41
Gambar 4. 15 Font Rockwell	42
Gambar 4. 16 Sketsa Karakter	42
Gambar 4. 17 Gambar digital yang terpilih	43
Gambar 4. 18 Sketsa Cover Buku Where’s Lucy	43
Gambar 4. 19 Sketsa Preposition of Place	44
Gambar 4. 20 Sketsa Preposition of Directions	44
Gambar 4. 21 Sketsa Media Pendukung	44
Gambar 4. 22 Cover ‘Where’s Lucy’ buku.....	45
Gambar 4. 23 Halaman Pembuka Buku Where’s Lucy	46
Gambar 4. 24 Halaman Tokoh Perkenalan	46
Gambar 4. 25 Halaman Pertama Preposition of Place	47
Gambar 4. 26 Halaman Kedua Preposition Of Place	47
Gambar 4. 27 Halaman Ketiga Preposition of Place.....	48
Gambar 4. 28 Halaman Keempat Preposition Of Place	48
Gambar 4. 29 Halaman Kelima Preposition Of Time.....	49
Gambar 4. 30 Halaman Keenam	49
Gambar 4. 31 Halaman Ketujuh.....	50
Gambar 4. 32 Halaman Kedelapan	50
Gambar 4. 33 Halaman Kesembilan	51
Gambar 4. 34 Halaman Kesepuluh Preposition of Directions	51
Gambar 4. 35 Halaman Sebelas Preposition of Directions	52
Gambar 4. 36 Halaman dua belas	52
Gambar 4. 37 Halaman tiga belas	53
Gambar 4. 38 Halaman empat belas	53

Gambar 4. 39 Implementasi Poster A3	54
Gambar 4. 40 Implementasi Keychain.....	54
Gambar 4. 41 Implementasi Stiker.....	55
Gambar 4. 42 Implementasi Flash Card Preposition	55
Gambar 4. 43 Implementasi Xbanner	56
Gambar 4. 44 Ebook Terjemahan	56



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kartu Bimbingan	61
Lampiran 2 Kartu Seminar	62
Lampiran 3 Hasil Plagiasi Laporan Tugas Akhir	63
Lampiran 4 Biodata Penulis	64



UNIVERSITAS
Dinamika

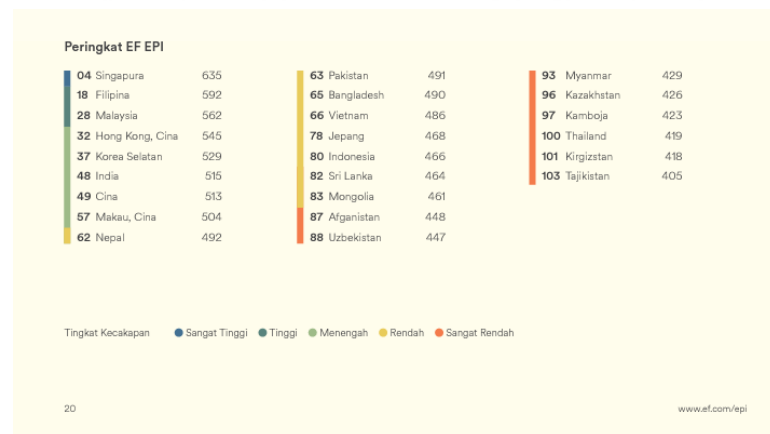
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan alat komunikasi untuk menyampaikan ide, gagasan maupun pikiran kepada orang lain. Komunikasi dapat berlangsung dengan baik jika bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh kebanyakan orang atau bersifat universal, salah satunya adalah bahasa Inggris. Menurut *Encyclopedia Britannica* (2015), bahasa Inggris telah menjadi bahasa yang banyak digunakan di sebagian negara. Atas dasar pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa memiliki kemampuan dasar berbahasa Inggris sangatlah penting agar masyarakat luas dapat berkomunikasi dengan banyak insan dari negara lain sehingga ada baiknya untuk memulai edukasi bahasa Inggris sejak usia dini.

Anak muda di Indonesia dalam memahami bahasa Inggris masih tergolong rendah. Hal ini dibuktikan dengan data dari EF EPI (*English First, English Proficiency Index*) tahun 2021. Data menunjukkan bahwa Indonesia berada di peringkat 80 dari 112 negara dan provinsi, Indonesia juga menempati peringkat 14 dari 24 negara di Asia (kemampuan : rendah), jauh dari negara tetangga seperti Filipina dan Singapura yang menempati peringkat cukup tinggi.



Gambar 1. 1 Data Peringkat Kecakapan Bahasa Inggris 2021
(Sumber: English First)

Kemampuan sangat tinggi	Kemampuan tinggi	Kemampuan menengah	Kemampuan rendah	Kemampuan sangat rendah
1 Belanda	14 Serbia	32 Hong Kong, Tiongkok	59 Armenia	87 Afghanistan
2 Austria	15 Rumania	33 Spanyol	60 Brasil	88 Uzbekistan
3 Denmark	16 Polandia	34 Lebanon	61 Guatemala	89 Suriah
4 Singapura	17 Hongaria	35 Italia	62 Nepal	90 Ekuador
5 Norwegia	18 Filipina	36 Moldova	63 Etiopia	90 Yordania
6 Belgia	19 Yunani	37 Korea Selatan	63 Pakistan	92 Meksiko
7 Portugal	20 Slowakia	38 Belarus	65 Bangladesh	93 Myanmar
8 Swedia	21 Kenya	39 Albania	66 Vietnam	94 Angola
9 Finlandia	22 Estonia	40 Ukraina	67 Tanzania	94 Kamerun
10 Kroasia	23 Bulgaria	41 Bolivia	68 Mozambik	96 Kazakhstan
11 Jerman	24 Lithuania	42 Ghana	69 Uni Emirat Arab	100 Kamboja
12 Afrika Selatan	25 Swiss	43 Kuba	70 Turki	98 Sudan
13 Luksemburg	26 Latvia	44 Kosta Rika	71 Maroko	99 Pantai Gading
	27 Republik Ceko	44 Republik Dominika	72 Bahrain	100 Thailand
	28 Malaysia	44 Paraguay	73 Panama	101 Kirgizstan
	29 Nigeria	47 Chili	73 Venezuela	102 Oman
	30 Argentina	48 India	75 Aljazair	103 Tajikistan
	31 Prancis	49 Tiongkok	76 Nikaragua	104 Arab Saudi
		50 Georgia	77 Madagaskar	105 Haiti
		51 Rusia	78 Jepang	106 Somalia
		52 Tunisia	79 Qatar	107 Irak
		53 Uruguay	80 Indonesia	108 Libya
		54 El Salvador	81 Kolombia	109 Rwanda
		55 Honduras	82 Sri Lanka	110 Republik Demokratik Kongo
		56 Peru	83 Mongolia	111 Sudan Selatan
		57 Makau, Tiongkok	84 Kuwait	112 Yaman
		58 Iran	85 Mesir	
			86 Azerbaijan	

Gambar 1. 2 Peringkat Kecakapan Bahasa Inggris Sedunia

(Sumber: English First)

Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 yang menjelaskan tentang Standar Proses menyatakan bahwa proses pembelajaran satuan pendidikan dilaksanakan secara interaktif, menyenangkan, inspiratif, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, dan memberikan ruang yang cukup untuk kreativitas, prakarsa, serta kemandirian sesuai bakat, minat, serta perkembangan fisik dan psikologis siswa. Pembelajaran bahasa asing termasuk bahasa Inggris akan mempermudah anak untuk menyerap ilmu apapun yang ditulis dengan bahasa Inggris, anak akan lebih mudah bergaul tanpa adanya batasan maupun sekat dan juga akan menjadi jembatan antara anak itu sendiri dan juga masyarakat global (Santoso, 2014).

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan Ibu Lia selaku salah satu guru bahasa Inggris di SD Muhammadiyah 26 Surabaya guna untuk mengetahui kondisi kemampuan belajar bahasa Inggris anak terutama pada materi *preposition*, disimpulkan bahwa kemampuan berbahasa Inggris anak usia 7-8 tahun (setara dengan kelas 1-2 SD) masih dalam proses perkembangan. Ibu Lia sendiri menyatakan bahwa anak-anak sekolah dasar terutama yang berusia 7-8 tahun menyukai kegiatan pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan penuh dengan

interaksi. Materi bahasa Inggris *preposition* diajarkan dengan bantuan *speaking* dan pertanyaan dari guru saja, belum ada media khusus yang dapat membantu anak-anak dalam pembelajaran *preposition*.

Menurut Makarim (2021), perkembangan otak anak yang dibutuhkan untuk belajar akan terus meningkat dengan maksimal seiring dengan penambahan usia anak terutama jika anak mendapatkan stimulasi yang tepat. Diusia 7-8 tahun, anak akan mengalami peningkatan fungsi kognitif dimana mereka dapat berbicara lebih baik dengan kosakata yang lebih banyak pula. Rasa ingin tahu yang besar dan kemampuan untuk berpikir kritis juga lebih terlihat diusia anak menginjak sekolah dasar. Namun pemahaman anak maupun murid akan suatu pembelajaran merupakan proses yang cukup rumit. Oleh karena itu, untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan sangatlah diperlukan, didukung dengan berbagai keterampilan dan metode pembelajaran di kelas (Yamin, 2017). Anak akan lebih mudah menangkap dan mencerna suatu informasi jika informasi yang disampaikan dikemas secara *fun learning*, terutama dalam hal pembelajaran bahasa Inggris itu sendiri.

Media pembelajaran yang difokuskan dalam pembahasan ini adalah media visual. Media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dari suatu sumber kepada penerima secara terencana sehingga dapat melakukan suatu proses belajar secara efektif dan efisien (Asyhar, 2012). Menurut Rahmawati (2014), media pembelajaran visual memiliki arti media pembelajaran yang alurnya menggunakan materi berbentuk visual yang dijadikan konten. Pada penelitian ini, buku interaktif berjenis menjadi salah satu contohnya. Berdasarkan hasil observasi awal ke tiga sekolah negeri, swasta dan internasional di Surabaya, ditemukan bahwa media pembelajaran bahasa Inggris berupa buku yang berjenis interaktif merupakan media yang efektif bagi pembelajaran bahasa Inggris karena melibatkan banyak interaksi yang bermanfaat bagi anak-anak, namun penggunaan buku interaktif bagi pembelajaran anak sekolah dasar belum terlalu banyak, karena itulah penulis menemukan solusi alternatif untuk merancang buku interaktif yang berfokus pada materi dasar *preposition* untuk anak usia 7-8 tahun. Penulis memilih buku cetak dibandingkan media elektronik atau *ebook* sebab menurut Loarid (2015), pengalaman membaca dimana pembaca dapat menyentuh dan membalik halaman

secara langsung, serta membalik ke halaman sebelumnya maupun ke akhir cerita, membantu otak untuk memahami dan mengingat bacaan dengan lebih lama dan mudah. Hal tersebut menjadi inspirasi terwujudnya metode pembelajaran bahasa Inggris *preposition* yang akan dikemas dalam bentuk buku cetak akan lebih mudah diingat dan dipelajari.

Menurut *The New Oxford Dictionary of English* (dalam Limanto et al., 2015), buku interaktif dapat memiliki arti yaitu buku yang memiliki interaksi dengan dua arah atau “*two way flow*” dan dapat menjadi media pembelajaran bagi pembaca. Dengan buku interaktif dengan desain yang menarik, anak usia 7-8 tahun dapat belajar sambil bermain.

Pada umumnya, masyarakat mengetahui bahwa materi bahasa Inggris sangatlah beragam. Devina (2022) menyatakan bahwa materi dasar bahasa Inggris mencakup aspek *reading, speaking, listening* dan *writing*. Buku interaktif ini berfokus pada materi dasar bahasa Inggris sebagai langkah awal untuk anak belajar bahasa Inggris yaitu materi *preposition* yang artinya kata depan, berfungsi untuk menunjukkan hubungan ruang atau waktu antara satu benda dengan yang lain. Fungsi *preposition* itu adalah untuk menjawab pertanyaan *when, where, what, why* dan *how*. Materi *preposition* berguna untuk menjelaskan *grammar* dan berguna sebagai bekal pemahaman agar anak-anak dapat menyusun kalimat maupun menjawab pertanyaan bahasa Inggris.

Materi *preposition* yang akan dimuat meliputi *preposition of place (at, in, on, beside, since, etc)*, *preposition of time (at, on, in, etc)* dan *preposition of direction (into, toward, etc)*. Atas dasar pemaparan di atas, maka perlu dirancang buku interaktif tentang *preposition* yang bertujuan untuk memfasilitasi media pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan berbahasa Inggris anak sekolah dasar usia 7-8 tahun.

1.2 Rumusan Masalah

Latar belakang di atas dapat menjadi rumusan masalah guna terwujudnya buku yaitu: bagaimana “Perancangan Buku Interaktif Tentang *Preposition* sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Anak Sekolah Dasar Usia 7-8 Tahun”.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan, maka batasan masalahnya sebagai berikut:

1. Buku interaktif ini hanya akan memuat tentang materi *preposition* dasar bahasa Inggris dalam bentuk pernyataan maupun pertanyaan berupa *fill the blank*.
2. Jenis buku interaktif yang akan dibuat adalah interaktif campuran dengan teknik *lift the flap*, *pull tab* dan *games* yang akan melibatkan partisipasi dari pembaca.
3. Buku interaktif ditujukan untuk anak sekolah dasar berusia 7-8 tahun.
4. Isi buku akan berfokus dengan materi *preposition* dasar untuk anak 7-8 tahun yaitu *preposition of place* (*at, in, on, behind, beside, under, in front of, above, over*), *preposition of time* (*at, on, in*) dan *preposition of direction* (*to, toward, across, around*).
5. Media pendukung yang akan digunakan dalam menginformasikan buku interaktif terhadap masyarakat ialah *ebook bilingual*, *mini quiz preposition card*, stiker, poster, *keychain* dan *xbanner*.
6. Spesifikasi buku hard cover, 21 x 29.7 cm (A4) dan full color.

1.4 Tujuan

Tujuan dari perancangan penelitian ini, yaitu untuk merancang buku interaktif guna mendidik dan menyediakan media pembelajaran bahasa Inggris *preposition* bagi anak sekolah dasar usia 7-8 tahun.

1.5 Manfaat

Tugas Akhir ini dapat bermanfaat untuk perancangan maupun referensi selanjutnya, dapat menambah pengetahuan juga ilmu lebih tentang buku interaktif, bermanfaat untuk membantu anak usia dini dalam pembelajaran bahasa Inggris terutama pada materi *preposition*, serta dapat menjadi media bantu bagi para guru maupun orangtua untuk mendidik putra putrinya dalam proses pembelajaran bahasa Inggris.

BAB II

LANDASAN TEORI

Landasan teori digunakan sebagai acuan dasar dalam memberikan solusi untuk permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya.

2.1 Penelitian Terdahulu

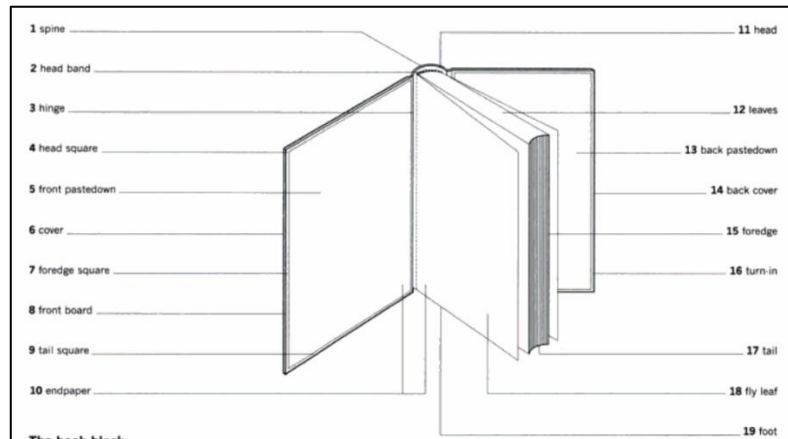
Perancangan terdahulu pernah dilakukan oleh SN Jannata Dea Respatiningrum (2020) dengan judul Perancangan Buku Ilustrasi (*Lift the Flap Board Book*) Pengetahuan Hewan Dalam Bahasa Inggris Untuk Anak Prasekolah. Hasil penelitian tersebut berupa buku ilustrasi anak pengenalan hewan dengan konsep *lift the flap*.

Kelebihan penelitian ini yaitu naskah *storyboard* yang tertulis dengan jelas, ilustrasi berwarna, menggunakan teknik ilustrasi yang menarik dan cocok untuk anak prasekolah. Namun kekurangan dari penelitian tersebut yaitu masalah yang kurang jelas, pengklasifikasi hewan yang kurang spesifik (terlalu general), penempatan tipografi yang berantakan, warna yang dipilih kurang mencolok, sedangkan dalam penelitian penulis menargetkan anak usia 3-6 tahun dimana anak-anak akan lebih tertarik dengan melihat gambar ilustrasi, tipografi dan penataan yang bervariasi dan tertata.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu ialah sama-sama media buku interaktif, targetnya adalah anak-anak dan merupakan buku berbahasa Inggris. Perbedaan yang terdapat pada penelitian saat ini yaitu terletak pada bentuk dari objek yang diteliti dan ditelaah juga Teknik yang digunakan. Pada penelitian yang dilakukan oleh SN Jannata Dea hanya menggunakan teknik *lift the flap* sedangkan pada penelitian ini penulis menggunakan jenis buku interaktif campuran. Pada penelitian saat ini penulis juga membuat beberapa karakter ilustrasi seperti maskot di buku yang dapat membantu proses pengedukasian pada anak-anak, penulis juga berfokus pada materi dasar bahasa Inggris yaitu *preposition* yang akan dijelaskan agar dapat memecahkan masalah yang telah ada, sedangkan penelitian terdahulu hanya bertujuan pada pengenalan buku hewan berbahasa Inggris kepada anak.

2.2 Komponen Buku

Beberapa bagian dari buku memiliki nama spesifik tertentu sepanjang proses publikasi. Buku dibagi menjadi tiga bagian yaitu blok buku, kisi-kisi dan halaman (Haslam, 2016).



Gambar 2. 1 Bagian Buku

(Sumber: Haslam, 2006, Book Design, Hlm. 20)

2.2.1 Fungsi Buku

Buku memiliki fungsi seperti memberikan informasi, sebagai sumber pengetahuan, berupa laporan dari sebuah hasil penelitian ataupun beragam fungsi lainnya (Rustan, 2009). Buku dibagi menjadi 3 bagian yaitu bagian depan, isi dan bagian belakang.

A. Bagian Depan

1. Cover depan.
2. Judul pada bagian dalam buku.
3. Penulis buku.
4. Informasi penerbit buku berikut dengan perizinan.
5. Tahun terbit buku.
6. Tebal halaman buku
7. Ukuran buku.

B. Bagian Isi

Isi dari buku meliputi bab dan sub-bab dengan topik yang sesuai tema buku tersebut dan masing-masing membicarakan topik yang berbeda. Pada bagian isi

juga terdapat tanya jawab dan dapat mengasah kemampuan anak terhadap materi *preposition*.

C. Bagian Belakang

Bagian belakang berisikan daftar pustaka, daftar istilah, daftar gambar dan cover belakang. Cover belakang biasanya meliputi sinopsis dari buku tersebut, harga, elemen visual, barcode maupun tahun dan nama penerbit.

2.2.2 Grid

Menurut Bradley (2011), grid yang berfungsi sebagai alat ukur agar desain lebih rapi dan terstruktur dibagi menjadi 4 jenis yaitu:

1. *Manuscript Grid*

Grid manuskrip merupakan grid yang paling sederhana, merupakan area persegi yang besar yang mengambil kebanyakan ruang dalam formatnya. Manuskrip grid banyak digunakan dalam buku dan esai. Gambar juga dapat digunakan untuk mengisi kolom yang kosong.

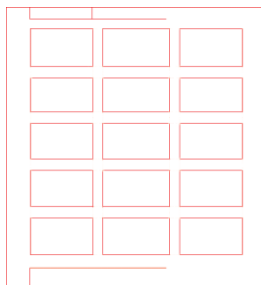


Gambar 2. 2 Manuscript Grid

(Sumber: Vanseo Design)

2. *Column Grid*

Column grid bekerja dengan baik ketika informasi yang disajikan terputus dan berbagai jenis informasi dapat ditempatkan di kolom yang berbeda.

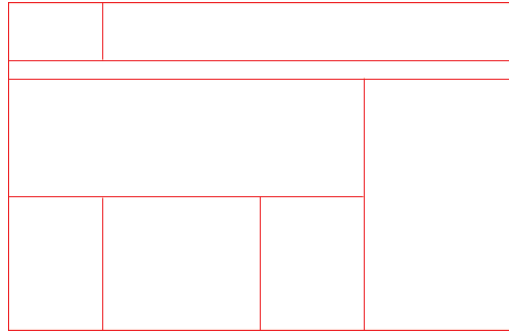


Gambar 2. 3 Column Grid

(Sumber: Vanseo Design)

3. *Modular Grid*

Modular Grid bekerja paling maksimal untuk masalah atau informasi yang lebih kompleks, ketika kolom saja tidak menawarkan fleksibilitas yang cukup. *Modular grid* memperkenalkan ruang horizontal antara kolom konten.

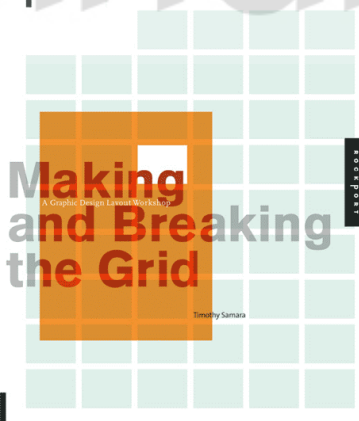


Gambar 2. 4 Modular Grid

(Sumber: Vanseo Design)

4. *Hierarchical Grid*

Grid ini digunakan ketika grid lain tidak ada yang cocok untuk digunakan. Grid ini lebih mengutamakan elemen desain pada halaman dan menggabungkannya dengan struktur lain.



Gambar 2. 5 Hierarchical Grid

(Sumber: Vanseo Design)

2.2.3 *Layout*

Menurut Rheny (2022), layout adalah susunan tata letak agar bisa ditempatkan dalam suatu bidang. Layout harus ditata dengan rapi agar memudahkan pengguna dalam melihat elemen visual dan dapat menarik perhatian

(Kristianto, 2002). Sedangkan menurut Surianto Rustan (2009), layout adalah penataan letak elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu guna mendukung konsep maupun pesan yang dibuat. Layout dapat dinilai baik ketika pesan-pesan yang didesain dapat ditangkap dan dipahami pengguna dengan cepat. Layout yang digunakan untuk penyesuaian dengan karakteristik anak usia 7-8 tahun adalah layout yang tidak terlalu kompleks, simpel dan mudah dipahami.

2.2.4 Ilustrasi Anak

Menurut Schonlau (2013) dalam bukunya yang berjudul *1000 Illustrations for Children*, ilustrasi anak merupakan penyampaian visual dengan *style* yang bervariasi dan dapat membawa anak ke dunia magis dimana segala objek terasa nyata sehingga dapat membantu anak-anak untuk mengeksplor, belajar dan menggali tingkat kreativitas mereka. Menurut Seuling (2005), cerita yang baik mengisahkan tentang aktivitas yang dilakukan oleh karakter. Pengarang juga wajib memikirkan cara jitu untuk menyampaikan cerita yang sesuai agar dapat diterima oleh anak, karena pola pikir yang digunakan anak ketika membaca buku anak-anak tentu berbeda dengan pola pikir yang digunakan ketika membaca cerita pada buku orang dewasa.

Male, A. (2017) mengemukakan bahwa kelompok usia anak sesuai dengan jenis buku dan target desainnya dibagi menjadi 5, yaitu:

1. Usia 6 bulan sampai 2 tahun
Buku interaktif dengan menggunakan narasi yang sedikit.
2. Usia 2 sampai 5 tahun
Berbentuk buku ilustrasi dengan banyak gambar, juga buku *pop-ups* dengan konten yang sederhana.
3. Usia 5 sampai 8 tahun
Berbentuk buku dengan ilustrasi yang lebih dikembangkan dan narasi yang lebih banyak, seperti yang akan penulis lakukan dalam penelitian ini.
4. Usia 8 sampai 12 tahun
Novel yang memiliki lebih banyak teks dibanding gambar.
5. Usia 12 tahun ke atas
Berbentuk buku-buku berisi konten beragam cerita remaja, edukasi dewasa maupun lainnya.



Gambar 2. 6 Contoh Ilustrasi Anak
(Sumber: 100 Illustration for Children)

2.2.5 Tipografi Anak

Tipografi adalah salah satu bagian dari elemen desain yang memiliki fungsi sebagai tulisan dan sebagai gambar. Lebih baik untuk menggunakan tipografi dengan keluarga huruf ketebalan sedang dan tidak terlalu tipis. Untuk penggunaan huruf italic, pastikan huruf mudah terbaca dan sederhana. Ukuran teks yang tepat yaitu antara 14 sampai 24 point. Pemilihan font juga perlu diperhatikan, biasanya buku anak tidak lebih dari 3 jenis font dan penggunaan *x-height* yang lebih besar juga penting.

2.2.6 Warna

Warna memiliki tugas dalam menciptakan suasana, warna juga dapat memengaruhi mood, sehingga warna yang dipilih dalam kehidupan sehari-hari dapat menentukan citra maupun pandangan orang terhadap suatu hal (Sahid, 2017). Maka dari itu pemilihan warna untuk penelitian ini merupakan hal yang penting. Berikut merupakan beberapa arti warna:

1. Merah : Berani, kuat, percaya diri, bergairah.
2. Biru : Tentram, hening, damai, kenyamanan.
3. Hijau : Menyegarkan, membangkitkan energi, menyenangkan.
4. Ungu : Magis, mistis, misterius, menarik.
5. Kuning : Cerah, komunikatif, inspiratif, ekspresif.

6. Oranye : Positif, senang, gembira, sosialisasi.
7. Coklat : Hangat, stabil, membumi, familiar.
8. Putih : Kemurnian, ketentraman, kesucian.
9. Hitam : Kuat, penuh percaya diri, elegan, maskulin.
10. Abu-abu : Hening, dingin, kaku, damai.

2.3 Perancangan Buku

Perancangan atau desain merupakan salah satu kegiatan yang bertujuan untuk mendesain komponen baru yang dapat menyelesaikan masalah agar dapat menjadi alternatif yang terbaik (Ladjamudin, 2005). Proses perancangan buku dapat membuat desain dari buku interaktif ini dapat terorganisir dengan baik. Perancangan buku meliputi beberapa tahap, yaitu:

1. Perencanaan. Dimulai dari penentuan segmentasi, targeting dan perencanaan penjualan buku.
2. Pemilihan Konsep, tahapan ini meliputi judul buku, jumlah halaman, identifikasi isi buku, penentuan jenis ilustrasi, kertas maupun ukuran buku yang diinginkan.
3. Proses Desain. Setelah tahu soal konsep yang akan diterapkan, bahan artikel maupun isi buku dan ilustrasi akan diseleksi kembali. Proses desain dimulai dengan penataan layout, grid, warna, font sesuai dengan tujuan dibuatnya buku tersebut. Akan diberlakukan revisi ataupun pengoreksian terhadap desain yang sudah selesai agar mendapat persetujuan sebelum menginjak tahap produksi.
4. Produksi, pada tahap ini buku akan dicetak menggunakan teknik offset printing karena sangat cocok digunakan karena pengerjaan yang cepat.
5. *Finishing*, pada tahap ini buku dikemas dengan rapih dan diberikan tetapan harga.

2.4 Buku Interaktif dan Jenisnya

Pada Kamus Besar Bahasa Indonesia dijabarkan bahwa interaktif berarti saling aktif, antar-hubungan dan saling melakukan aksi sedangkan pengertian media dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti sarana komunikasi untuk menyampaikan informasi, sehingga dari pengertian tersebut buku interaktif merupakan salah satu alat komunikasi yang melibatkan pembaca dengan suatu aksi yang berguna untuk mendidik dengan baik.

Waluyanto dalam Oey (2013) menjelaskan bahwa buku interaktif dibagi menjadi sembilan jenis yaitu:

1. *Pop up*

Buku *pop up* menggunakan kertas yang dibentuk berupa lipatan gambar dan dapat memberikan kesan 3D jika dibuka.



Gambar 2. 7 Contoh Buku *Pop Up*
(Sumber: serambibisnis.com)

2. *Peek a Boo*

Buku interaktif berjenis *peek a boo* ini merupakan nama lain dari buku interaktif jenis *lift the flap*. Terdapat beberapa halaman buku yang harus dibuka agar dapat mengetahui kejutan di balik gambar tersebut.



Gambar 2. 8 Contoh Buku *Peek a Boo* atau *Lift Flap*
(Sumber: funtoread)

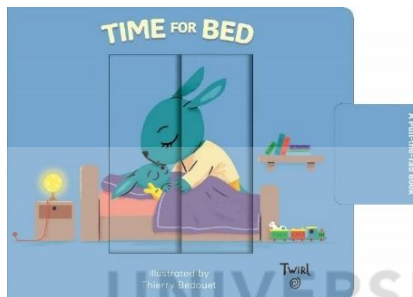
3. Pull Tab

Pull tab merupakan buku interaktif yang gambarnya dapat ditarik dan muncul gambar atau tulisan.



Gambar 2. 9 Contoh Buku Interaktif Pull Tab

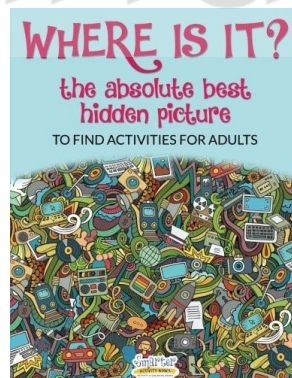
(Sumber: amazon.com)



Gambar 2. 10 Contoh Buku Interaktif Pull Tab

(Sumber: amazon.com)

4. Hidden Objects



Gambar 2. 11 Contoh Buku Hidden Objects

(Sumber: amazon.com)

Buku interaktif ini merupakan jenis buku yang mendorong anak-anak untuk mencari dan menemukan objek yang telah disembunyikan pada halaman tersebut, sehingga anak-anak dapat terbawa ke dalam suasana cerita tersebut.

5. Games

Jenis buku interaktif ini melibatkan permainan menggunakan alat tulis maupun tidak.

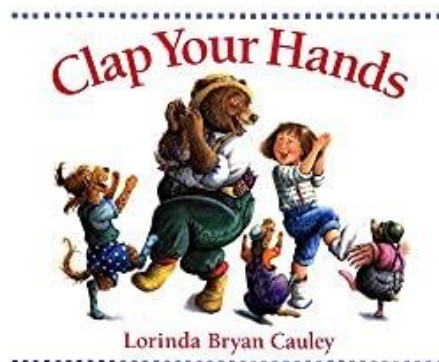


Gambar 2. 12 Contoh Buku Interaktif Games

(Sumber: Penguin Books Australia)

6. Participation

Jenis buku interaktif ini mengandung penjelasan dan intruksi yang harus diselesaikan oleh pembaca.

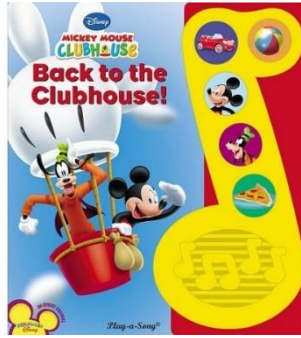


Gambar 2. 13 Contoh Buku Interaktif Participation

(Sumber: Creative Home Keeper)

7. Play-A-Sound or Play-A-Song

Buku ini memiliki beberapa tombol yang dapat ditekan dan mengeluarkan suara maupun cerita tentang buku tersebut, biasanya buku ini ditujukan untuk anak-anak prasekolah.



Gambar 2. 14 Contoh Buku Play A Song

(Sumber: fishpond)

8. *Touch and Feel*

Buku interaktif *touch and feel* ini biasanya digunakan untuk anak prasekolah, bertujuan untuk meningkatkan bakat dan minat mereka juga untuk membantu anak dalam pengenalan tekstur, seperti tekstur bulu hewan dan sebagainya.



Gambar 2. 15 Contoh Buku Interaktif Touch and Feel

(Sumber: Kaplan Early Learning Company)

9. Campuran

Buku interaktif campuran berisi gabungan dari beberapa jenis buku interaktif. Contoh: Buku interaktif yang berisi campuran *pull the tab*, *lift the flap* dan *games*.



Gambar 2. 16 Contoh Buku Interaktif Campuran

(Sumber: Universitas Gadjah Mada)

Dalam penelitian kali ini penulis memilih buku interaktif berjenis campuran (*lift the flap, pull the tab* dan *games*) karena buku interaktif dapat berperan dalam perangsangan minat belajar anak karena *highlight* warna dan teks yang menarik (Sartono et al., 2019). Sedangkan menurut Pyrek (2014), buku interaksi partisipasi yang mengundang keterlibatan audiens dapat menjadi media pembelajaran maupun *story telling* yang dinamis.

2.5 Media Pembelajaran

National Education Asociation (NEA) mengemukakan bahwa media adalah alat komunikasi berbentuk cetak maupun audio visual, termasuk teknologi dan perangkat kerasnya. Pembelajaran pada umumnya adalah suatu proses pengorganisasian lingkungan yang ada di sekitar sehingga dapat menumbuhkan rasa dan mendorong peserta didik dalam melakukan proses belajar (Pane et al., 2017). Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah buku interaktif bertemakan bahasa Inggris *preposition*.

2.6 Bahasa Inggris

Bahasa Inggris merupakan bahasa universal. Komunikasi antar bangsa menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa internasional, sehingga kemampuan berbahasa Inggris merupakan salah satu bekal bagi putra putri bangsa Indonesia sejak awal agar mereka dapat berkomunikasi lebih baik dengan dunia luar.

2.6.1 Materi Dasar Bahasa Inggris

Menurut data dari EF (English First) pada tahun 2020, materi dasar bahasa Inggris dikenal dengan nama *parts of speech* yang tergolong dalam *grammar* dan *vocabulary* yang dibagi menjadi 8, yakni:

1. *Noun* (Kata Benda)

Noun atau kata benda digunakan untuk nama orang, benda, tempat, ide atau konsep. Noun sendiri dapat dibagi lagi seperti *countable*, *uncountable / mass*, *common*, *proper*, *concrete*, *abstract* dan *collective*.

2. *Pronoun*

Pronoun merupakan kata yang ganti noun. Terdapat 8 jenis pronoun yaitu *personal*, *demonstrative*, *interrogative*, *indefinite*, *possessive*, *reciprocal*, *relative*, *reflexive* dan *intensive pronoun*.

3. *Verb* (Kata Kerja)

Verb merupakan kata kerja yang digunakan untuk menunjukkan aksi dan keadaan. *Verb* dibagi ke dalam beberapa jenis seperti *action verb* dan *linking verb*.

4. *Adjective* (Kata Sifat)

Adjective adalah kata sifat yang berfungsi untuk memberi keterangan pada noun maupun pronoun. Contohnya seperti *pretty* or *sad*.

5. *Adverb* (Kata Keterangan)

Adverb berfungsi sebagai keterangan tambahan dan dapat dibagi menjadi beberapa jenis seperti *manner*, *degree*, *frequency* dsb.

6. *Preposition*

Fungsi *preposition* yaitu untuk menunjukkan hubungan antara noun dan kata lainnya dalam sebuah kalimat. Contoh: *In*, *On*, *At*, *Beside*, *Behind*, *Over*, *etc*. Materi *preposition* dapat membantu anak-anak dalam pemilihan kalimat yang benar, sehingga dapat membuat kalimat hubung yang baik. Dalam penelitian ini penulis memilih materi *preposition* untuk dikemas dalam bentuk media pembelajaran buku sebagai alat edukasi.

7. *Conjunction* (Kata hubung)

Conjunction digunakan untuk menghubungkan dua kata, frasa maupun kalimat.

8. *Interjection* (Kata Seru)

Jenis kata ini berfungsi untuk mengekspresikan emosi. Contoh: *Wow*, *Omg!*

2.6.2 Preposition

Materi *preposition* yang akan penulis gunakan sebagai materi edukasi untuk anak 7-8 tahun yaitu *preposition place*, *direction* dan *time*.

A. *Preposition of place*

Preposition of place berarti kata hubung depan yang menekankan pada kejelasan tempat maupun lokasi. Walaupun secara umum *preposition* meliputi *at*, *in*, *on* tetapi *preposition of place* masih bisa terbagi menjadi beberapa jenis yaitu:

1. *Above/Over* (Di atas)
2. *At* (Untuk menyatakan posisi seseorang atau sesuatu)
3. *In/inside* (Di dalam)
4. *On* (Menyentuh permukaan sesuatu)
5. *Behind* (Di belakang/Di balik)

6. *Beside* (Di samping)
7. *In Front Of* (Di depan)
8. *Over* (Di atas)
9. *Under* (Di bawah sesuatu)

B. *Preposition of time*

Preposisi waktu menjelaskan keterangan waktu terhadap suatu kejadian. Contohnya membicarakan tentang hari, tanggal, tahun, bulan dan lainnya. Masing-masing menggunakan preposisi yang berbeda-beda (*at, in, on*).

C. *Preposition of direction*

Preposisi arah menjelaskan tentang arah suatu kejadian.

Contoh:

1. *To*
2. *Towards*
3. *Around*
4. *Across*

2.7 Anak Sekolah Dasar Usia 7-8 Tahun

Pada tahap psikologi perkembangan usia anak 7-8 tahun masuk dalam kategori tahap usia akhir, disebut juga dengan masa sekolah yang ditandai dengan perubahan sikap, nilai dan perilaku. Dapat ditandai juga dengan masa sulit karena pengaruh teman, juga masa imitasi sosial atau penyesuaian diri. Ciri-ciri anak masa sekolah terutama pada usia 7-8 tahun yang setara dengan anak sekolah dasar, yaitu memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, ingin belajar dan realistis. Anak juga memandang nilai sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi belajarnya di sekolah (Izatty, 2008). Maka dari itu merancang buku interaktif untuk anak usia 7-8 tahun dapat menjadi salahsatu wadah untuk anak belajar dan menggali rasa ingin tahu mereka terutama dalam materi preposition bahasa Inggris.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Guna merancang buku interaktif, penulis menggunakan metode kualitatif. Pendekatan kualitatif merupakan proses penelitian yang digunakan untuk memahami kondisi sosial atau problematika yang ada pada ekosistem menggunakan riset yang bersifat deskriptif diperoleh dari narasumber kemudian diproses menjadi suatu konsep ide dalam penciptaan karya (Bagong & Sutinah, 2005).

Pada penelitian buku ini, penulis menggunakan pendekatan wawancara, observasi, dokumentasi, dan studi pustaka sebagai narasumber. Wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi secara akurat dengan narasumber guna membantu penulis dalam melihat langsung kejadian, aktivitas, dan proses secara detail.

3.2 Unit Analisis

Unit analisis merupakan satuan subjek tertentu yang digunakan sebagai objek sasaran penelitian. Unit analisis dapat berupa sebuah benda, individu, kelompok, wilayah, dan waktu tertentu sesuai dengan fokus penelitian (Sugiyono, 2013). Unit analisis dalam penelitian ini adalah materi preposisi (*preposition*) dalam pelajaran bahasa Inggris. Adapun lokasi yang akan menjadi tempat penelitian adalah SD Muhammadiyah 26 Surabaya. Guna mendapatkan informasi, dan data yang akurat maka dibutuhkan narasumber yang memahami bahasa Inggris serta pola belajar anak usia dini yaitu kepala sekolah, guru pelajaran bahasa Inggris, serta orang tua peserta didik di SD Muhammadiyah 26 Surabaya. Unit analisis ini dipilih karena media pembelajaran yang menyenangkan tentang bahasa Inggris masih belum terealisasi dan murid belum banyak yang mengenal lebih dalam tentang materi *preposition*.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Perlu adanya teknik pengumpulan data yang dilakukan sebagai pedoman yang sistematis dan terarah. Sehingga data yang diraih lebih optimal dan maksimal.

3.3.1 Observasi

Observasi dapat diartikan sebagai kegiatan ilmiah empiris yang mendasari fakta di lapangan maupun teks, melalui pengalaman panca indra tanpa perantara atau menggunakan manipulasi apapun (Hasanah, 2017).

Peneliti melakukan kunjungan langsung di SD Muhammadiyah 26 Surabaya untuk mengetahui kondisi langsung objek penelitian tanpa perantara. Peneliti melakukan observasi secara langsung guna mendapatkan informasi yang akurat dan dokumentasi.

3.3.2 Wawancara

Bentuk pengumpulan data kualitatif yang paling digunakan adalah metode wawancara. Wawancara memiliki beberapa tahapan yaitu pengenalan. Tahap selanjutnya adalah isi wawancara untuk mendapatkan data yang diinginkan, dan terakhir adalah ikhtisar respon dari subjek dan konfirmasi (Rachmawati, 2007).

Proses wawancara ini bertujuan mengumpulkan data dan mendapatkan informasi dari penelitian yang terkait. Wawancara yang dilaksanakan peneliti adalah sebagai berikut :

1. Kepala sekolah, guna mengetahui sistem dan perkembangan pendidikan Bahasa Inggris di SD Muhammadiyah 26.
2. Guru bahasa Inggris Muhammadiyah, Ibu Lia, guna memahami materi pembelajaran *preposition* untuk anak sekolah dasar serta mengetahui media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris.
3. Orang tua murid, guna mengetahui proses pembelajaran dan penerapan bahasa Inggris sehari-hari.

3.3.3 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan metode pengumpulan data dengan mengumpulkan bukti kegiatan yang berkaitan dengan objek penelitian. Dokumentasi dilakukan untuk memperdalam penelitian, sehingga data yang didapat lebih akurat.

Data yang dikumpulkan dapat berupa foto. Pada penelitian ini akan menggunakan sebuah dokumentasi terhadap beberapa situasi dari lokasi, cara anak memperhatikan guru dan kegiatan pembelajaran bahasa Inggris pada SD

Muhammadiyah 26. Hasil dari dokumentasi dan data yang diambil nantinya digunakan sebagai bahan untuk membantu analisis dalam penelitian.

3.3.4 Studi Literatur

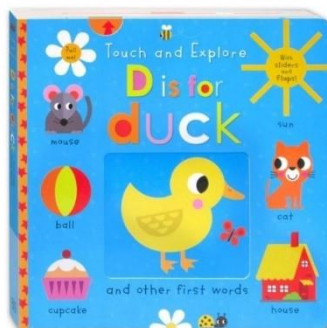
Studi literatur digunakan untuk memudahkan peneliti dalam mencari referensi melalui buku, jurnal yang membahas tentang penelitian serupa. Karena banyaknya referensi akan memudahkan peneliti dalam melakukan penelitian serta sebagai pedoman berjalannya penelitian.

Peneliti menggunakan beberapa literatur yang berhubungan dengan perancangan *buku interaktif bahasa Inggris* melalui jurnal, buku, dan artikel yang diperoleh dari perpustakaan maupun website yang mana nantinya akan digunakan sebagai acuan pembuatan identitas visual.

3.3.5 Studi Kompetitor

Studi kompetitor bertujuan untuk menganalisis beberapa referensi buku *interaktif* bahasa Inggris yang akan dijadikan pembandingan. Referensi berupa buku interaktif dengan topik yang serupa yakni Bahasa Inggris, hal ini guna untuk mengetahui dan membuat ilustrasi maupun komposisi yang lebih baik dari buku yang telah ada serta mampu mengetahui cara penyampaian informasi yang berkaitan. Studi kompetitor juga mampu digunakan sebagai bahan referensi dalam penelitian dengan menganalisis kelebihan dan kekurangan serta memperhatikan penggunaan teknik dan metode yang lebih baik dalam pembuatan buku interaktif. Buku tersebut diantaranya :

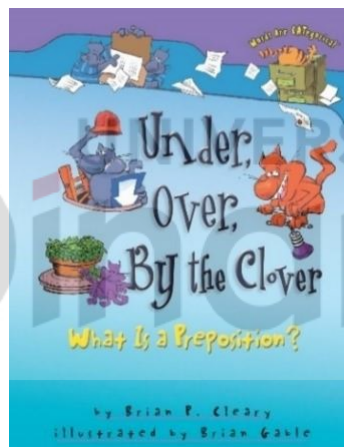
1. *Lift The Flap Vocabulary Book* buku aktivitas belajar bahasa Inggris



Gambar 3. 1 Buku Lift the Flap Vocabulary Book
(Sumber: Tokopedia)

Buku interaktif ini menggunakan teknik *lift the flap* dan *pull and tab*. Buku ini memperkenalkan anak-anak pada hal-hal seperti hewan, warna, transportasi dan perabotan dalam bahasa Inggris. Kelebihan dalam buku ini yaitu warna yang menarik, jenis ilustrasi yang cocok untuk anak usia dini. Keunggulan buku ini juga meliputi teknik *lift the flap* di seluruh permukaan gambar sehingga anak dapat terlibat dalam seluruh aspek ilustrasi dalam buku. Materi yang dimuat juga merupakan hal yang dapat ditemui sehari-hari sehingga anak usia dini akan lebih paham dan mudah mencerna. Namun buku ini juga memiliki kekurangan yaitu tidak menyediakan terjemahan bahasa maupun penjelasan yang lebih rinci terkait konten yang ada di dalam buku, sehingga anak hanya bisa mengamati isi konten buku tersebut.

2. *Under, Over, By the Clover*



Gambar 3. 2 *Under, Over, By the Clover*

(Sumber: Tokopedia)

Buku ini merupakan buku pembelajaran dan pengenalan dasar materi preposition. Berisikan materi dasar preposition seperti *preposition of place, time, direction* dan kata penghubung, disajikan dengan tambahan ilustrasi dan elemen visual yang menarik. Kelebihan buku ini yaitu tulisan yang disajikan disimpulkan dengan singkat dan jelas, didampingi dengan ilustrasi menarik yang menggambarkan tulisan tersebut sehingga korelasi antara komposisi buku dengan materi sangatlah seimbang. Adapun kekurangan buku tersebut yaitu tidak berjenis interaktif sehingga terasa monoton.

3.4 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan prosedur pengumpulan hasil penelitian yang dikelola atau diurutkan menjadi suatu uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema serta dapat merumuskan hipotesis kerja yang disarankan oleh data (Ismawati, 2009).

3.4.1 Reduksi

Proses reduksi merupakan proses ringkasan hasil penelitian yang telah dirangkum dengan cara memilih hal-hal pokok, dan memfokuskan hal terpenting dari beberapa data. Data yang akan direduksi berupa data mengenai materi bahasa Inggris preposisi serta beberapa data yang diambil dari hasil observasi, wawancara, dan studi literatur. Output dari hasil reduksi ini dapat menguraikan gambaran yang lebih jelas, membantu dalam mempermudah proses penelitian.

3.4.2 Penyajian

Penyajian merupakan proses lanjutan setelah reduksi, yakni hasil reduksi disajikan melalui berbagai macam bentuk media seperti tulisan, gambar, grafik, dan tabel. Tujuan dari penyajian data yang telah diuraikan untuk mempermudah dalam menyampaikan informasi hasil reduksi lebih tertata, mudah dipahami, dan menghindari pemikiran bersifat subjektif. Penyajian data akan dilakukan berupa penggabungan informasi yang telah diperoleh dari hasil wawancara, observasi dan studi literatur sehingga dapat disajikan dalam grafik, tabel dan sebagainya.

3.4.3 Penarikan Kesimpulan

Setelah melalui proses reduksi dan penyajian, tahap akhir dari analisis data adalah penarikan kesimpulan. Kesimpulan dapat diambil beberapa tahap, mulai dari kesimpulan awal yang bersifat sementara dan dapat berubah seiring dengan ditemukannya bukti-bukti lainnya hingga mencapai kesimpulan akhir yang dapat digunakan dalam penelitian. Penarikan kesimpulan dilakukan secara terus-menerus selama proses penelitian berlangsung saat berada di lokasi penelitian. Pada proses penelitian ini, data yang dikumpulkan harus cukup untuk mengambil kesimpulan sementara. Hal tersebut dapat digunakan untuk mengambil tindakan guna mempelajari data mengenai perancangan buku interaktif bertema *preposition*,

memahami observasi dan wawancara serta mengambil kesimpulan dari data yang diperoleh hingga mendapatkan *keywords* untuk permasalahan.

3.4.4 Analisis SWOT

Analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunities, Threats*) merupakan faktor sistematis dari perumusan strategi yang digunakan untuk melihat suatu kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman yang dimiliki oleh produk dari sisi internal maupun eksternal. Analisis ini memiliki tujuan yakni sebagai cara untuk mengetahui keunggulan yang dimiliki suatu produk, juga agar dapat memaksimalkan peluang dari produk tersebut. Pada tahap penelitian ini, peneliti akan menggunakan analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunities, Threats*) pada perancangan buku interaktif agar dapat merancang buku yang sesuai dengan target maupun konsumen.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Pengumpulan Data

Dalam bab ini akan membahas tentang hasil pengumpulan data yang telah dilakukan peneliti yang nantinya digunakan dalam perancangan buku interaktif tentang preposition sebagai media pembelajaran.

4.1.1 Observasi

Observasi dilakukan pada siswa SD Muhammadiyah 26. Observasi ini dilakukan secara langsung dengan guru dan siswa berusia 7-8 tahun (setara dengan 2-3 SD), sehingga penulis dapat merangkum data yang dibutuhkan secara sistematis.

A. Observasi dilakukan pada tanggal 19 April 2022.



Gambar 4. 1 Logo SD Muhammadiyah Surabaya
(Sumber : Website SD Muhammadiyah 26 Surabaya)

Pada observasi di lokasi, penulis berfokus pada cara guru mengajar bahasa Inggris dan cara siswa merespon. Umumnya dalam mengajar bahasa Inggris dan berkomunikasi dengan siswa kelas 2-3 SD, guru menggunakan cara interaksi, partisipasi dan tanya-jawab. Siswa juga diajarkan menggunakan media pendukung seperti buku bergambar. Untuk materi preposition atau *grammar* sendiri, guru masih menggunakan teknik yang sama yaitu interaksi dan pengisian soal. Para

siswa terlihat antusias setiap pembelajaran bahasa Inggris, terutama jika diselingi dengan hal-hal yang menyenangkan seperti buku bergambar, cerita, pertanyaan dan sebagainya sehingga pembelajaran tidak terasa monoton. Pembelajaran dengan alat pendukung lebih diminati siswa, membuat siswa lebih aktif karena melibatkan keingintahuan siswa akan komponen visual seperti gambar, cerita, warna hingga bentuk yang menarik hingga siswa secara tidak langsung paham akan materi yang disajikan. SD Muhammadiyah 26 Surabaya juga belum memiliki buku interaktif bahasa Inggris sehingga para guru masih menggunakan LKS dan buku cerita bergambar biasa pada proses pembelajaran.

4.1.2 Wawancara

A. Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 26 Surabaya

Penulis melakukan wawancara dengan Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 26 Surabaya yaitu Ustadzah Yunita Puspitasari, S.Si., S.Pd., Gr terkait kurikulum dan minat siswa terhadap bahasa Inggris. Sekolah Dasar Muhammadiyah 26 Surabaya masih menggunakan kurikulum 2013. Diterapkan pula kelas bilingual agar anak-anak lebih terbiasa dengan bahasa Inggris. Di sekolah, pembelajaran yang menyenangkan terutama dalam pembelajaran bahasa Inggris sangat diutamakan. Karena itulah media pembelajaran yang digunakan sangatlah penting, karena dapat menentukan seberapa jauh tingkat pemahaman siswa terhadap pelajaran. Ustadzah Yunita menjelaskan bahwa banyak sekali potensi siswa dalam berbahasa Inggris, karena di SD Muhammadiyah 26 Surabaya pelajaran bahasa Inggris dianggap cukup krusial walaupun mata pelajaran bahasa Inggris termasuk muatan lokal. Banyak para orang tua yang mempercayakan SD Muhammadiyah 26 Surabaya untuk tempat anaknya menimba ilmu. Dapat kita simpulkan sebenarnya banyak sekali potensi minat anak dalam bahasa Inggris.

B. Guru SD Bahasa Inggris Muhammadiyah 26 Surabaya

Penulis juga melakukan wawancara dengan Ibu Amalia Adnan selaku guru bahasa Inggris di SD Muhammadiyah 26 Surabaya. Jumlah murid berusia 7-8 tahun (setara dengan kelas 2-3 SD) kurang lebih terdapat 300 murid.

Menurut Ibu Lia, pembelajaran bahasa Inggris sangatlah penting karena dengan adanya pembelajaran bahasa Inggris, para siswa akan terbiasa dengan

bahasa asing dan akan mudah beradaptasi juga berkomunikasi dengan dunia luar. Proses pembelajaran bahasa Inggris dan media yang digunakan juga menjadi hal yang krusial dalam edukasi bahasa Inggris. Untuk anak sekolah dasar usia 7-8 tahun, Ibu Lia menyatakan bahwa anak-anak menyukai pembelajaran yang menyenangkan, melibatkan banyak interaksi dan juga partisipasi. Ibu Lia juga menambahkan bahwa anak sekolah dasar usia 7-8 tahun (setara dengan kelas 2-3 SD) sudah memiliki pemikiran yang kritis. Rasa keingintahuan anak akan segala hal mulai tumbuh, sehingga guru harus memiliki cara yang ampuh untuk mengajarkan para siswanya. Berbagai metode pembelajaran telah Ibu Lia lakukan, dengan bantuan media cetak maupun video. Dalam pembelajaran bahasa Inggris, Ibu Lia menambahkan bahwa anak-anak suka membaca buku yang berwarna. Para siswa juga lebih suka soal-soal yang dikemas dengan hal yang menyenangkan, terutama dalam pembelajaran *preposition* yang sedikit *tricky* untuk diajarkan kepada para siswa. Untuk pembelajaran *preposition* anak sekolah dasar sendiri masih berfokus pada materi dasarnya, yaitu hanya berfokus pada *preposition of direction, place* dan *time*. Dengan adanya pembelajaran preposisi dasar sejak menginjak usia sekolah dasar akan membantu para siswa untuk menyusun kalimat dan mengerti kalimat dalam bahasa Inggris. Masih cukup banyak murid yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran *preposition*. SD Muhammadiyah 26 Surabaya juga memiliki kelas tambahan di hari Sabtu bagi murid yang ingin belajar lebih tentang bahasa Inggris maupun murid yang memiliki kemampuan lebih di bidang bahasa Inggris.

Menurut Ibu Lia, kurangnya media yang dapat meningkatkan minat anak dalam belajar bahasa Inggris merupakan salah satu penyebab hilangnya minat anak untuk mempelajari bahasa Inggris. Terlebih lagi bahasa Inggris merupakan salah satu pelajaran yang harus terus dipelajari dan dipraktikkan.

Dapat disimpulkan bahwa para guru dapat menggunakan media interaktif seperti buku untuk melibatkan siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris sehingga rasa keingintahuan anak juga dapat teratasi dengan baik. Dengan bantuan media buku interaktif tersebut anak juga dapat menyerap pelajaran dengan baik.

C. Orang Tua Murid

Penulis melakukan wawancara dengan Ibu Tias Karya Puasi selaku orang tua murid dari Armand Maheswara Yodha Atmaja, yaitu siswa SD Muhammadiyah 26 Surabaya yang sekarang berusia 8 tahun (kelas 2 SD). Penulis melakukan wawancara untuk mengetahui proses pembelajaran bahasa Inggris anak dan juga penerapannya dalam sehari-hari.

Ibu Tias menyatakan bahwa terlepas pembelajaran di sekolah, orang tua juga berperan penting dalam pengawasan anak. Dalam pembelajaran bahasa Inggris, Ibu Tias mengatakan bahwa ia tetap mengawasi Armand dari kejauhan, beliau juga membantu Armand dalam pengisian soal. Untuk penerapan bahasa Inggris sehari-hari, kendala yang Ibu Tias rasakan yaitu dari Ibu Tias sendiri karena beliau masih jarang menggunakan bahasa Inggris dan adanya kemampuan yang masih minim, sehingga Ibu Tias tidak bisa membantu Armand secara penuh. Tetapi Armand menunjukkan rasa antusias selama pembelajaran. Karena itu Ibu Tias mengandalkan media yang dapat membantu pembelajaran bahasa Inggris sang buah hati. Selain mendapatkan LKS dari sekolah, Ibu Tias juga menggunakan buku-buku cerita bergambar maupun interaktif sebagai media edukatif untuk Armand. Armand sangat menyukai buku bergambar dan berwarna-warni. Beliau menyimpulkan bahwa media seperti buku interaktif yang menarik secara tidak langsung dapat memperluas wawasan anak, terutama dalam materi bahasa Inggris. Ibu Tias mengaku bahwa bahasa Inggris merupakan pelajaran yang penting, sehingga sayang sekali jika anak usia dini tidak diajarkan dasar-dasar bahasa Inggris.

Kesimpulannya media seperti buku interaktif dapat membantu peran orang tua dalam mendidik dan mengawasi buah hati mereka dari rumah. Pemilihan media buku dengan gambar yang menarik dan juga berwarna cerah dapat meningkatkan minat anak untuk membaca dan menjadi daya tarik tersendiri bagi anak sekolah dasar usia 7-8 tahun.

4.1.3 Studi Literatur

Studi literatur yang digunakan yaitu media berupa buku/jurnal. Buku dan jurnal yang dipilih yaitu ulasan tentang stimulasi perkembangan anak, preposisi,

pembelajaran bahasa Inggris serta buku interaktif. Berikut adalah beberapa buku dan jurnal yang penulis jadikan referensi pada penelitian ini :

1. Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak oleh Dr. Dadan Suryana. Dalam bukunya, Dr. Dadan mengemukakan bahwa materi pelajaran sebaiknya mengajarkan anak untuk belajar dalam bentuk mengisi lembar kerja siswa (LKS) dan latihan dikemas dengan isi dan tampilan menarik yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka agar anak memiliki kemampuan *problem solving*. Proses pembelajaran dan perkembangan anak berpusat pada keaktifan anak. Dalam bukunya, The National for the Educational of Young Children (NAEYC) menyimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang menaungi anak usia lahir hingga 8 tahun untuk melakukan kegiatan setengah hari maupun penuh baik di rumah maupun institusi luar sehingga melibatkan perkembangan motorik. Pada masa usia dini disebut juga dengan istilah *golden age*.
2. *The Effect of Interactive Book Reading Activities on Children's Print and Phonemic Awareness Skills* oleh Şenay Özen Altınkaynak. Dalam jurnal yang ditulis, pembelajaran yang diperoleh anak-anak pada masa usia prasekolah maupun sekolah dasar mempengaruhi perkembangan kognitif dan sosioemosional. Pengalaman yang diberikan kepada anak-anak dan mempengaruhi kemampuan literasi awal mereka adalah kegiatan membaca bersama. Kegiatan membaca buku yang dilakukan anak-anak di sekolah maupun di rumah bersama dengan orang dewasa merupakan salah satu metode pembelajaran. Mizuike (2010) membandingkan aktivasi saraf anak-anak yang mendengarkan cerita dari video dengan anak-anak yang mendengarkan ibunya membaca cerita dan ditemukan bahwa anak-anak yang mendengarkan ibu mereka membaca cerita memiliki lebih banyak aktivitas saraf di lobus frontal mereka yang berperan sebagai fungsi intelektual.
3. *The Effectiveness Of Using Pictures In Teaching Prepositions Of Place* oleh Ailin Maulidah. Dalam jurnal tersebut, disebutkan bahwa cara guru mengajar juga media dalam pembelajaran preposition yang cenderung itu-itu saja membuat para siswa menjadi bosan. Sehingga diperlukan cara mengajar maupun media alternatif yang dapat mengatasi permasalahan tersebut.

Preposisi merupakan salah satu materi bahasa Inggris grammar dan sama pentingnya seperti materi bahasa Inggris yang lain, tetapi terkadang para siswa masih menemukan kesulitan saat pembelajaran preposisi. Banyak sekali cara alternatif yang dapat pengajar lakukan untuk mengajarkan materi preposisi, seperti menggunakan media-media berupa buku, kartu maupun video. Dalam jurnal tersebut, penulis memilih media gambar sebagai media alternatif yang efektif untuk pembelajaran preposisi ini. Dikarenakan menurut Marie Ernestova, murid akan menangkap pelajaran lebih mudah jika pembelajaran disajikan dengan gambar. Sehingga buku merupakan salah satu media alternatif yang dapat digunakan.

Materi preposisi dalam bahasa Inggris adalah suatu kata yang diposisikan sebelum *noun* atau *pronoun* untuk menunjukkan hubungan keduanya. Preposisi dibagi menjadi beberapa jenis yaitu *preposition of place*, *time* dan *direction*.

4.1.4 Dokumentasi

Berikut adalah hasil dokumentasi selama berkunjung ke SD Muhammadiyah 26 Surabaya.



Gambar 4. 2 Murid-murid kelas 2 SD di Muhammadiyah 26 Surabaya



Gambar 4. 3 Ibu Amalia Adnan dan salah satu murid



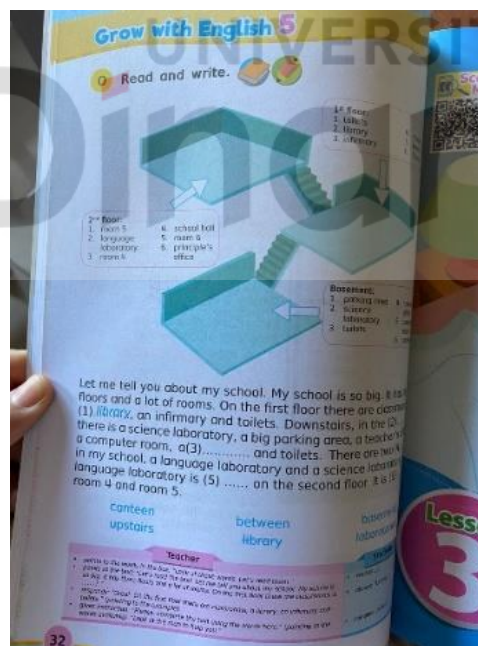
Gambar 4. 4 Kondisi kelas saat observasi



Gambar 4. 5 Kondisi kelas saat wawancara



Gambar 4. 6 Contoh buku preposition di SD Muhammadiyah 26



Gambar 4. 7 Contoh buku preposition di SD Muhammadiyah 26

4.2 Hasil Penyajian Data

Dari hasil pengumpulan data observasi, wawancara, studi literatur, studi kompetitor dan dokumentasi yang telah direduksi, maka didapatkan hasil data berikut:

1. Pembelajaran mengenai *preposition* sangatlah penting, karena dapat menjadi fondasi awal para siswa dapat mengenali, mengamalkan, mengerti dan menyusun segala hal berbau bahasa Inggris.
2. Metode pembelajaran *preposition* bagi anak sekolah dasar usia 7-8 tahun di SD Muhammadiyah 26 Surabaya masih belum sering menggunakan media visual interaktif, sehingga siswa dapat merasa kesulitan ketika pembelajaran.
3. Media visual interaktif seperti buku mampu meningkatkan minat belajar anak usia dini, karena didukung oleh elemen maupun gambar yang menarik bagi anak.
4. Elemen visual seperti gambar dan karakter yang berwarna ditambah penyajian konteks yang singkat dan jelas dapat mempermudah anak untuk menyerap pembelajaran.

4.3 Kesimpulan

Penulis telah melakukan tahapan analisa data seperti reduksi data observasi hingga penyajian data yang telah dikumpulkan, sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa anak sekolah dasar usia 7-8 tahun memiliki antusias yang tinggi dalam belajar bahasa Inggris, namun metode dan media yang digunakan harus sesuai dengan minat dan usia tumbuh kembang mereka, yakni media yang menarik, menyenangkan, berwarna juga interaktif sehingga anak-anak tidak mudah bosan dan anak-anak akan mudah menangkap pembelajaran *preposition*. Sedangkan pembelajaran *preposition* di SD Muhammadiyah 26 Surabaya masih menggunakan interaksi seadanya dengan perbincangan dan jarang menggunakan media pendukung seperti buku interaktif. Maka dengan merancang buku interaktif tentang *preposition* sebagai media edukasi Bahasa Inggris untuk anak sekolah dasar usia 7-8 tahun dapat diyakinkan dapat membuat anak-anak sekolah dasar lebih semangat belajar.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, studi literatur, studi kompetitor, dan dokumentasi. Output yang dihasilkan pada penelitian ini nantinya berupa buku interaktif.

4.4 Konsep dan Keyword

Dalam menyusun konsep dan keyword tahap pertama yang dilakukan oleh penulis yaitu menganalisa STP, USP dan SWOT agar mempermudah proses penemuan konsep serta keyword sebagai tahapan penyelesaian karya.

4.4.1 Analisis Segmentasi, Targeting dan Positioning (STP)

1. Segmentasi

a. Geografis

Negara	: Indonesia
Wilayah	: Jawa timur, Indonesia
Lokasi	: Surabaya dan sekitarnya
Kepadatan Populasi	: Kota metropolitan

b. Demografis Primer

Usia	: 7-8 tahun
Jenis Kelamin	: Laki-laki dan perempuan
Pendidikan	: SD
Kelas sosial	: Menengah hingga atas

c. Demografis Sekunder

Usia	: 23-35 tahun
Jenis kelamin	: Laki-laki dan perempuan
Pendidikan	: Sekolah Menengah Atas hingga perguruan tinggi
Kelas sosial	: Menengah hingga atas

d. Psikografis

Segmentasi psikografis pada penelitian ini yaitu anak sekolah dasar berusia 7-8 tahun yang sedang ataupun belum mempelajari *preposition* bahasa Inggris, lalu orang tua maupun wali usia 23-35 tahun yang terbiasa dengan penggunaan buku interaktif dan mendukung penuh edukasi anak di sekolah

maupun di rumah.

2. Targeting

Dalam penelitian ini peneliti menekankan target sasarannya kepada anak sekolah dasar usia 7-8 tahun yang mempelajari *preposition* bahasa Inggris dan memiliki rasa keingintahuan tinggi akan pembelajaran bahasa Inggris.

3. Positioning

Buku interaktif *preposition* ini diposisikan sebagai buku pembelajaran ataupun edukatif untuk anak sekolah dasar usia 7-8 tahun.

4.4.2 USP (Unique Selling Proposition)

USP menentukan keunikan produk yang dapat menjadi pembeda dan nilai lebih. Buku interaktif ini memiliki beberapa keunikan yaitu, berisikan berbagai jenis Teknik buku interaktif seperti *pull the tab* maupun *lift the flap* hingga *games*. Buku ini juga akan berisikan pertanyaan maupun quiz yang melibatkan partisipasi anak-anak sehingga akan lebih menarik minat anak. Isi konten tentang *preposition* juga akan dijelaskan sesingkat mungkin dengan tambahan karakter ilustrasi dan visual yang berwarna. Terdapat pula media pendukung seperti *card*, stiker, keychain dan juga ebook digital bagi para orang tua maupun wali yang ingin mengawasi bacaan buah hatinya.

4.4.3 Analisis SWOT

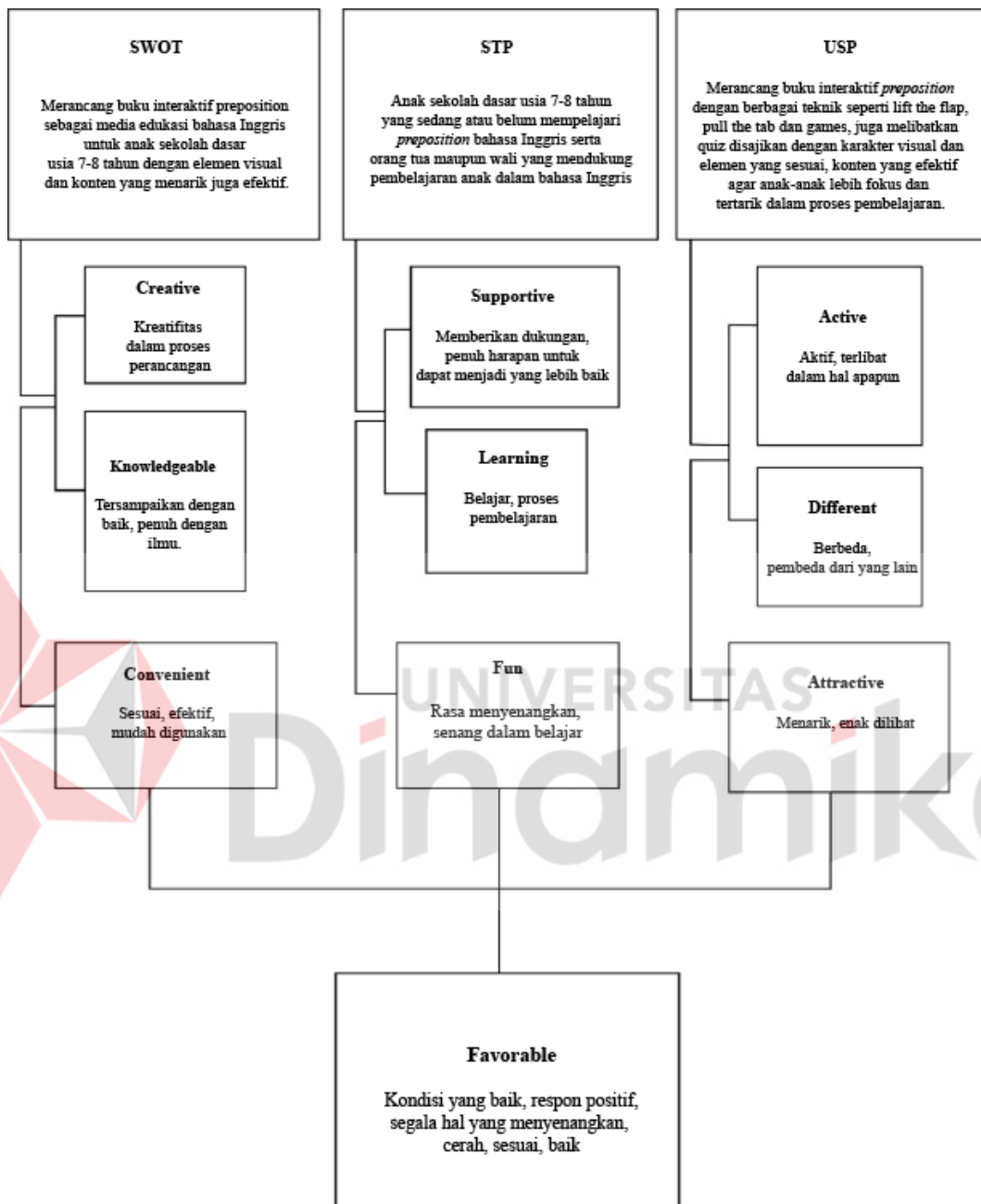
Analisi SWOT adalah metode untuk menentukan kelebihan produk dengan memperhatikan aspek internal yaitu kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weaknesses*), dan eksternal yang meliputi peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threat*).

Gambar 4. 8 Analisis SWOT

	Faktor	<i>Strength</i>	<i>Weakness</i>
	Internal (S-W)	<ul style="list-style-type: none"> - Perlunya pembelajaran bahasa Inggris yang menyenangkan bagi anak sekolah dasar usia 7-8 tahun - Anak usia 7-8 berada di masa tumbuh kembang yang pesat - Orangtua antusias dalam edukasi anak - Anak-anak tertarik dengan pelajaran bahasa Inggris 	<ul style="list-style-type: none"> - Pembelajaran <i>Preposition</i> untuk anak sekolah dasar usia 7-8 tahun masih menggunakan metode yang dapat menurunkan minat belajar anak. - Anak akan kurang fokus jika menggunakan metode yang kurang diminat.
Faktor Eksternal (O-T)		<i>Opportunities</i>	<i>W-O</i>
		<ul style="list-style-type: none"> - Anak-anak senang dengan metode pembelajaran interaktif dan <i>playful</i> - Anak-anak akan lebih mudah menangkap pelajaran dengan bantuan elemen visual 	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang media pembelajaran bahasa Inggris berbentuk buku interaktif untuk meningkatkan minat belajar anak. - Memanfaatkan buku interaktif dengan elemen visual sebagai media pembelajaran <i>preposition</i>
		<i>S-O</i>	<i>W-O</i>
		<ul style="list-style-type: none"> - Merancang buku interaktif <i>preposition</i> untuk media pembelajaran bahasa Inggris dengan visual yang menarik. 	
		<i>Threat</i>	<i>W-T</i>
		<ul style="list-style-type: none"> - Anak-anak masih banyak yang mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran <i>preposition</i> - Biaya produksi yang cukup mahal 	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang buku interaktif semenarik mungkin dengan visual dan konten yang efektif agar mudah dipahami oleh anak sekolah dasar usia 7-8 tahun

Strategi utama: Merancang buku interaktif *preposition* sebagai media edukasi bahasa Inggris untuk anak sekolah dasar usia 7-8 tahun dengan elemen visual dan konten yang menarik juga efektif.

4.4.4 Keyword



Gambar 4. 9 Gambar Keyword

Berdasarkan kesimpulan yang dapat diambil dari STP, SWOT, dan USP penulis menemukan *keyword* yang cocok digunakan pada perancangan buku interaktif *preposition*, yaitu *Favorable* (baik) yang berarti segala hal yang bersifat baik, penuh kesetujuan, semangat, diminati dan menyenangkan. Jika dikaitkan dengan penelitian ini maka memiliki arti buku interaktif dapat menjadi suatu media yang banyak diminati dan meningkatkan semangat anak sekolah dasar dalam pembelajaran bahasa Inggris *preposition*. *Keyword* ini nantinya juga akan digunakan dalam proses pemilihan warna, elemen, karakter dan lainnya.

4.5 Konsep Karya

4.5.1 Konsep Perancangan Karya

Perancangan buku interaktif *preposition* ini menggunakan tambahan karakter sebagai maskot ataupun symbol di dalam alur buku. Teknik yang digunakan untuk mendesain karakter yaitu dengan digital painting. Ilustrasi, layout dan elemen visual lainnya akan disesuaikan dan disajikan dengan sederhana, menyenangkan dan seefektif mungkin agar dapat dicerna dengan mudah oleh anak-anak.

A. Fisik Buku

- a. Jenis Buku : Buku interaktif cetak dengan teknik *pull the tab, lift the flap* dan *games*.
- b. Sampul Buku : Jilid hard cover
- c. Finishing : Ujung lancip
- d. Jumlah Halaman : Kurang lebih 12 halaman
- e. Dimensi : A4 (21 x 29,7 cm)
- f. Teks : Bahasa Inggris

B. Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan untuk mendukung media buku interaktif ini berupa maskot dengan teknik *digital painting*. Berdasarkan hasil wawancara dan *keyword* (*Favorable*) yang menyatakan bahwa anak-anak suka dengan hal yang menyenangkan dan cerah maka berikut adalah referensi ilustrasi karakter yang penulis pilih :



Gambar 4. 11 Contoh referensi karakter
(Sumber : pinterest)

C. Warna

Pemilihan warna yang penulis pilih menyesuaikan dengan keyword yang didapat yaitu *favorable* (disukai, enak dilihat, menyenangkan, baik). Dengan warna dominan biru, merah dan ungu suasana buku interaktif akan terkesan nyaman untuk dilihat. Warna biru juga melambangkan positif dan pendidikan yang sesuai dengan *keyword* yang didapat. Terdapat juga warna-warna pendukung seperti warna-warna hijau pastel, kuning, juga *pink* yang melengkapi warna-warna gelap tersebut. Seluruh pemilihan warna telah dipertimbangkan dengan target yaitu anak sekolah dasar usia 7-8 tahun hingga orang tua.



Gambar 4. 12 Warna Dominan Yang Terdapat Pada Buku
“Where’s Lucy?”



Gambar 4. 13 Warna Untuk Font dan Warna Kucing

D. Tipogran

Tipografi dalam buku interaktif bertema preposition ini menggunakan font campuran serif dan sanserif. Font serif rockwell digunakan untuk bagian cover sedangkan bagian isi menggunakan font sanserif avenir, menyesuaikan dengan tingkat keterbacaan font untuk anak hingga keyword *favorable*.



Avenir

Avenir Light

Avenir Regular

Avenir Bold

Avenir Light Italic

Avenir Italic

Avenir Bold Italic

Gambar 4. 14 Font Avenir

(Sumber : Pinterest)

Rockwell Std

Rockwell Std Bold

Rockwell Std

Rockwell Std Bold Italic

Rockwell Std

Rockwell Std Italic

Rockwell Std

Rockwell Std Light

Rockwell Std

Rockwell Std Light Italic

Rockwell Std

Rockwell Std

Gambar 4. 15 Font Rockwell

(Sumber : Pinterest)

4.5.2 Strategi Kreatif

Pada perancangan kali ini, media utama berupa buku cetak interaktif tentang preposition sebagai media edukasi Bahasa Inggris anak sekolah dasar usia 7-8 tahun. Dibantu dengan media pendukung yaitu sticker, xbanner, poster, ebook bilingual, keychain dan kartu.

A. Sketsa Karakter

Gambar 4. 16 Sketsa Karakter

Terdapat dua kandidat karakter untuk buku ini, yaitu karakter perempuan dengan rambut ikal dan karakter perempuan dengan rambut lurus.



Gambar 4. 17 Gambar digital yang terpilih

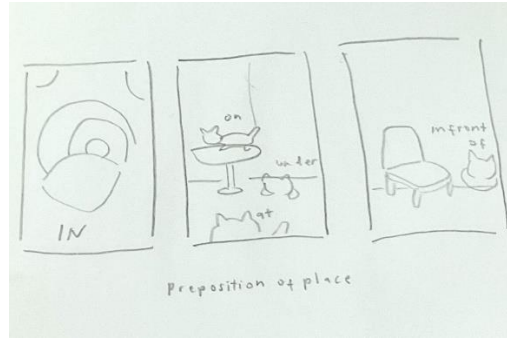
Karakter dengan rambut lurus berwarna cokelat dan ketiga kucing kecil berwarna putih, oranye dan abu-abu terpilih menjadi karakter pendamping dalam buku interaktif ini, agar anak-anak lebih tertarik ketika membaca.

B. Sketsa Media Utama



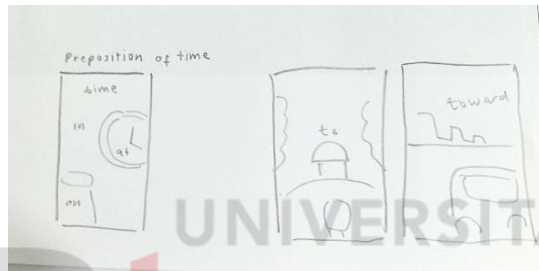
Gambar 4. 18 Sketsa Cover Buku *Where's Lucy*

Sketsa cover buku ini memperlihatkan karakter Suzie dan kucing-kucingnya yang bernama Lucy, Luna dan Lulu. Untuk sketsa cover belakang ditampilkan barcode menuju *ebook bilingual*, illustrator dan sedikit sinopsis.



Gambar 4. 19 Sketsa Preposition of Place

Sketsa ini menunjukkan gambaran buku yang akan dirancang, juga teknik yang akan digunakan seperti *lift flap*, *pull tab* maupun games. Dengan begitu anak akan dapat mempelajari preposisi tempat dengan teknik interaktif.



Gambar 4. 20 Sketsa Preposition of Directions

Dalam sketsa ini, ditampilkan materi preposition of directions dan time seperti at, on, in, towards maupun to dan across, sehingga anak-anak dapat mengetahui materi preposisi lebih lengkap dengan tambahan teknik interaktif.

C. Sketsa Media Pendukung



Gambar 4. 21 Sketsa Media Pendukung

Media pendukung yang digunakan ini yaitu poster, xbanner, keychain, kartu, stiker dan ebook bilingual yang dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu untuk mempelajari buku interaktif preposisi ini dengan lebih baik dan menyenangkan.

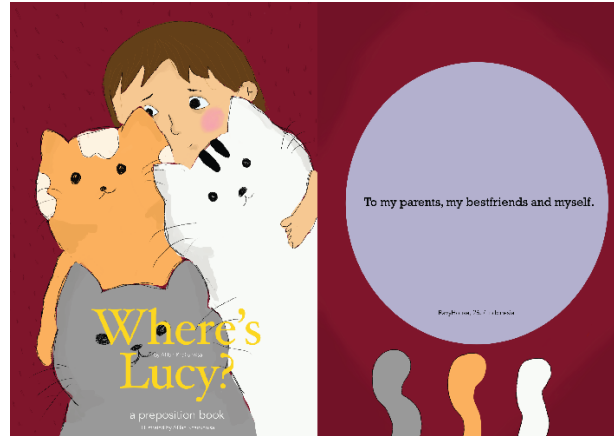
4.6 Implementasi Media

4.6.1 Media Utama



Gambar 4. 22 Cover 'Where's Lucy' buku

Penulis menggunakan media utama buku interaktif dengan tujuan media edukatif dengan cover seperti berikut dan judul “Where’s Lucy?” atau “Dimanakah Lucy?”. Buku interaktif ini diawali dengan penjelasan singkat mengenai *preposition*, lalu terklasifikasi menjadi *preposition of place* (*on, in, at, beside, behind, over, under, above, in front of*), *preposition of time* (*on, in, at*) dan yang terakhir *preposition of direction* (*toward, to, across, around*). Berikut gambaran halaman pertama yang memberi kalimat pembuka terkait *preposition of place*.



Gambar 4. 23 Halaman Pembuka *Buku Where's Lucy*



Gambar 4. 24 Halaman Tokoh Perkenalan

Pada halaman ini, pengenalan tokoh disuguhkan dengan teknik *lift the flap*. Tokoh-tokoh pada buku seperti Lucy, Lulu, Luna dan Suzie akan terlihat ketika kertas pelapis dibuka. Teknik ini digunakan agar pembaca dapat berinteraksi dan melambungkan tokoh sebagai suatu kejutan.



Gambar 4. 25 Halaman Pertama *Preposition of Place*

Beberapa bagian dari tiga pengklasifikasian (*place, time and direction*) *preposition* akan dapat dimainkan (*lift the flap, pull the tab, games* seperti puzzle hingga quiz) sehingga melibatkan interaksi antara anak-anak dan buku. Di halaman pertama *section preposition of place*, penulis menggunakan teknik *lift the flap* yang dapat dibuka sehingga anak dapat mengetahui informasi yang ada dibalik gambar.

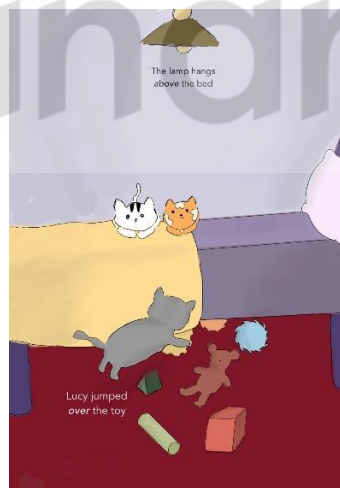


Gambar 4. 26 Halaman Kedua *Preposition Of Place*



Gambar 4. 27 Halaman Ketiga *Preposition of Place*

Pada halaman kedua, terdapat bagian *pull tab* dan *lift flap*. Kucing putih bernama Lulu dapat ditarik kebawah (*pull tab*) dan dibaliknya terdapat informasi terkait *preposition of place*. Pada halaman ketiga, kursi berwarna biru dapat dibuka (*lift flap*).



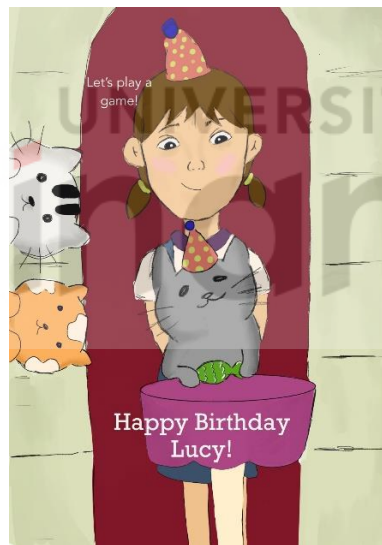
Gambar 4. 28 Halaman Keempat *Preposition Of Place*

Pada halaman keempat, menggunakan teknik *pull tab*. Kucing dapat dimainkan dan lampu juga dapat ditarik.



Gambar 4. 29 Halaman Kelima *Preposition Of Time*

Pada halaman kelima, materi masuk ke *preposition of time*. Pada halaman tersebut, dijelaskan tentang preposisi waktu menggunakan teknik *lift the flap*.



Gambar 4. 30 Halaman Keenam

Pada halaman keenam, digunakan teknik pull tab pada kedua kucing (Luna dan Lulu), berfungsi agar memberikan kejutan bagi pembaca.

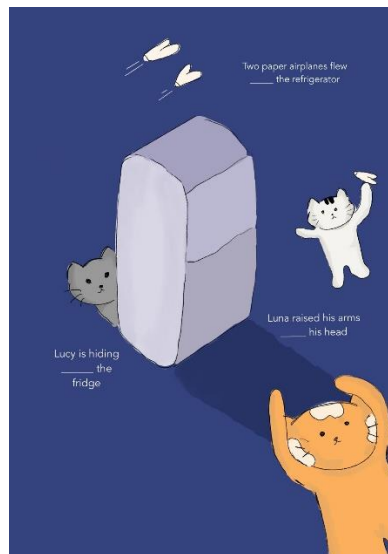


Gambar 4. 31 Halaman Ketujuh

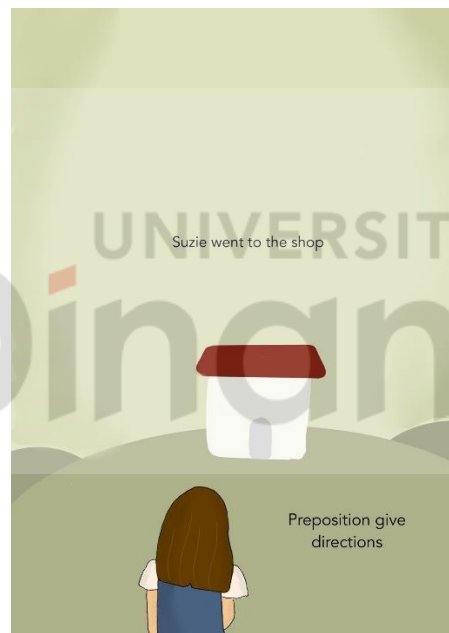
Pada halaman selanjutnya, terdapat kuis fill the blank dengan teknik lift the flap. Jawaban terdapat dibelakang lipatan sehingga pembaca dapat mengetahui jawaban yang tepat dari kuis tersebut. Kuis tersebut menyesuaikan dengan materi yang sebelumnya sudah disajikan di dalam buku.



Gambar 4. 32 Halaman Kedelapan

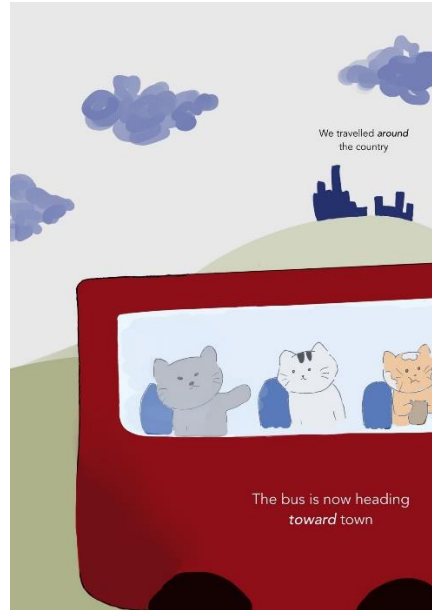


Gambar 4. 33 Halaman Kesembilan



Gambar 4. 34 Halaman Kespuluh *Preposition of Directions*

Pada halaman ini, dijelaskan soal *preposition of directions* dengan teknik lift the flap. Gambar rumah pada buku dapat dibuka untuk mengetahui contoh preposisi arah atau *preposition of direction*.



Gambar 4. 35 Halaman Sebelas Preposition of Directions



Gambar 4. 36 Halaman dua belas

Pada halaman ini, terdapat games berupa *wheels* atau roda putar. Roda ini dapat berputar, setelah diputar pembaca akan mendapatkan salah satu kata preposisi yang telah dimuat di halaman sebelum-sebelumnya. Lalu pembaca harus membuat seuntai kalimat menggunakan preposisi yang didapat (*preposition of directions, time and place*).



Gambar 4. 37 Halaman tiga belas



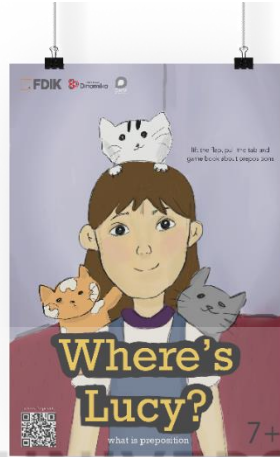
Gambar 4. 38 Halaman empat belas

Halaman ini dikemas dalam bentuk *games puzzle*, bertujuan agar ketika pembaca menyusun *puzzle*, pembaca dapat melihat pesan yang ada pada halaman tersebut, dikemas dalam bentuk *games* agar menjadi lebih menyenangkan. Isi pesan berkaitan dengan kesimpulan isi buku, yaitu tentang preposisi.

4.6.2 Media Pendukung

A. Poster A3

Poster A3 ini digunakan sebagai peluncuran perdana buku interaktif *Where's Lucy*. Poster juga dirancang agar dapat menarik lebih banyak audiens dan dapat memberikan informasi yang akurat terkait buku interaktif ini, dicetak dengan kertas art paper 210 gsm agar memiliki ketebalan yang pas.



Gambar 4. 39 Implementasi Poster A3

B. Keychain

Keychain dibuat dengan bahan acrylic, bentuk disesuaikan dengan karakter yang ada di buku agar lebih menarik bagi para pembaca. Terdapat kata-kata bahasa Inggris yang mengindikasikan materi preposisi dalam pembahasan kali ini.



Gambar 4. 40 Implementasi Keychain

C. Stiker



Gambar 4. 41 Implementasi Stiker

Stiker yang digunakan untuk media pendukung dicetak dengan bahan vinyl agar lebih berkualitas dan tahan lama. Stiker dapat ditempel di buku, tas, dan permukaan lainnya.

D. Flash Card



Gambar 4. 42 Implementasi Flash Card Preposition

Kartu permainan preposisi ini berisikan 25 kartu yang dapat dimainkan. Cara bermainnya adalah dengan mencocokkan kartu preposisi dan kartu

pertanyaan. Media pendukung kartu ini bertujuan untuk menambah edukasi dan pengalaman anak dalam berinteraksi dengan pembelajaran preposisi. Kartu ini juga dikemas kedalam packaging berbentuk kotak.

E. Xbanner



Gambar 4. 43 Implementasi Xbanner

Xbanner berukuran 160x60 dibuat dengan tampilan karakter-karakter di dalam buku dan juga sedikit sinopsis terkait isi buku.

F. Ebook



Gambar 4. 44 Ebook Terjemahan

Ebook dibuat sebagai pedoman orang tua maupun wali anak. Ebook ini dibuat dengan terjemahan Indonesia (bilingual) agar orangtua maupun wali dapat

dengan mudah mengerti isi buku. Namun di dalam ebook tidak terdapat sentuhan interaktif, sehingga sentuhan interaktif hanya terdapat di buku fisik.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan penulis dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran bahasa Inggris terutama preposition banyak diminati oleh anak sekolah dasar usia 7-8 tahun, tapi terkendala oleh media pendukung maupun metode pembelajaran yang digunakan oleh pengajar. Maka buku interaktif media edukasi bahasa Inggris bertema *preposition* untuk anak sekolah dasar usia 7-8 tahun ini dijadikan media utama dan dirancang sesuai dengan kebutuhan pelajaran preposition anak, dengan konsep *favorable* yang didapat dari keyword, disajikan dengan teknik interaktif *pull tab*, *games* dan *lift flap*, melibatkan banyak kegiatan motorik hingga *problem solving* yang cocok untuk tumbuh kembang anak di usia dini (7-8 tahun). Buku ini juga dapat digunakan oleh pengajar maupun orang tua untuk membantu proses pembelajaran bahasa Inggris anak mereka, didukung dengan media pendukung seperti poster, kartu, stiker, gantungan kunci, *ebook* bilingual dan *xbanner*.

5.2 Saran

Kedepannya penulis berharap pembelajaran Bahasa Inggris dan keterbatasan media tidak dianggap remeh oleh pengajar, orang tua maupun anak sendiri. Penulis juga berharap dapat meningkatkan rasa semangat belajar melalui media-media interaktif yang menarik dan sesuai fungsi. Untuk kedepan penulis juga berharap karya buku interaktif ini dapat dirancang menjadi suatu animasi maupun media visual lainnya agar dapat menarik anak-anak sekolah dasar usia 7-8 tahun.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam Christian, C. (2020). *Perancangan Buku Interaktif Pengenalan Jenis Alat Musik Dasar Untuk Anak Usia 3-5 Tahun* (Doctoral dissertation, Universitas Multimedia Nusantara).
- Asyhar, R. (2012). *Ragam Media Pembelajaran*.
- Bagong, S., & Sutinah. (2005). *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta: Kencana.
- Bradley, 2011. "4 Types Of Grids And When Each Works Best". <https://vanseodesign.com/web-design/grid-types/>. Diakses pada 31 Maret 2022.
- Crystal, D. and Potter, . Simeon (2021, December 15). English language. Encyclopedia Britannica. <https://www.britannica.com/topic/English-language> Diakses pada 15 Maret 2022.
- dr. Makarim, 2021. "Tahap Perkembangan Anak Usia 7-8 Tahun". <https://www.halodoc.com/artikel/tahap-perkembangan-anak-usia-7-8-tahun>. Diakses pada 18 Maret 2022.
- English First, 2021. "Indeks Kecakapan Bahasa Inggris".
- English First. 2021. "Macam-macam preposition dalam Bahasa Inggris" <https://www.ef.co.id/englishfirst/adults/blog/akademik-english-dan-persiapan-tes-inggris/macam-macam-preposition-dalam-bahasa-inggris/>. Diakses pada 2 April 2022
- Hasanah, H. (2017). Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-Ilmu Sosial). *At-Taqaddum* 8, No. 1: 21-46.
- Haslam, A. (2006). *Book Design*. UK: Laurence King Publishing Ltd.
- Ismawati, E. (2009). *Rahasia Pikiran Manusia*. Jogjakarta: Garai Ilmu.
- Loarid, J., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2015). Perancangan Buku Cergam Interaktif untuk Menumbuhkan Sikap Berpikir Kritis Anak melalui Kebiasaan Membaca. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(6), 12.
- Male, A. (2007). *Illustration a Theoretical & Contextual Perspective*. Switzerland: A V A Publishing SA.
- Oey, F. W., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2013). Perancangan buku interaktif pengenalan dan pelestarian sugar glider di indonesia bagi anak 7-12 tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(2), 11.

Pratiwi, H. M., & Andajani, S. J. (2020). Pengembangan Lift the Flap Book Materi Pemeliharaan Hewan Ternak Sebagai Sarana Edukasi Pada Anak Spektrum Autis. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 16(1).

Rachmawati, I. N. (2007). Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif: Wawancara. *Jurnal Keperawatan Indonesia* 11, No. 1: 35-40.

Rahmawati, N. (2014). Pengaruh Media Pop-Up Book Terhadap Penguasaan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Putera Harapan Surabaya. *Paud Teratai*, 3(1).

Rangkuti, F. (2004). *The Power of Brands*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama

Rustan, S. (2008). *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Sahid, M. (2017). Arti Warna dalam Desain Grafis.

Santoso, I. (2014). Pembelajaran bahasa asing di Indonesia: Antara globalisasi dan hegemoni. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 14(1), 1-11.

Schonlau, J. (2013). *1000 Illustrations for Children: Amazing Art Made for Kids Books, Products, and Entertainment*. Quarry.

Setiautami, D. (2011). Eksperimen Tipografi dalam Visual untuk Anak. *Humaniora*, 2(1), 311-317.

Seuling, B. (2005). *How to write a children's book and get it published*. John Wiley & Sons.

Yamin, M. (2017). Metode pembelajaran bahasa inggris di tingkat dasar. *Jurnal Pesona Dasar*, 1(5), 82-97.