



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
TENTANG KOSAKATA BAHASA INGGRIS  
BAGI SISWA KELAS III DAN IV SEKOLAH DASAR**



**TUGAS AKHIR**

**Program Studi**

**S1 Desain Komunikasi Visual**

UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**Oleh:**

**Izza Naufal Abshari**

**18420100083**

---

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF**

**UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2023**

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
TENTANG KOSAKATA BAHASA INGGRIS  
BAGI SISWA KELAS III DAN IV SEKOLAH DASAR**

**TUGAS AKHIR**

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



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

Oleh:

**Nama : Izza Naufal Abshari**  
**NIM : 18420100083**  
**Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual**

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF  
UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2023**

## Tugas Akhir

# PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TENTANG KOSAKATA BAHASA INGGRIS BAGI SISWA KELAS III DAN IV SEKOLAH DASAR

Dipersiapkan dan disusun oleh:

**Izza Naufal Abshari**

**NIM: 18420100083**

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui oleh Dewan Penguji

Pada: Kamis, 13 Juli 2023

### Susunan Dewan Penguji

#### Pembimbing:

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

NIDN: 0720028701

II. Karsam, MA., Ph.D.

NIDN: 0705076802

#### Penguji:

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

NIDN: 0704017701

Digitally signed  
by Universitas  
Dinamika  
Date: 2023.07.26  
10:40:39 +07'00'



Universitas Dinamika  
2023.07.26 10:49:05  
+07'00'



Universitas Dinamika  
Universitas Dinamika  
2023.003.20244



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



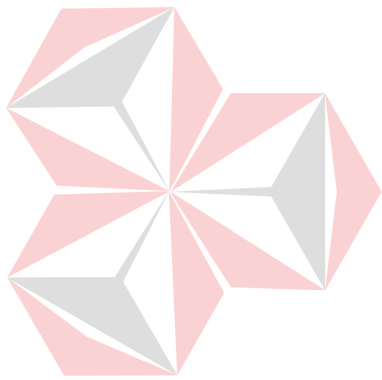
Universitas Dinamika  
2023.07.26 17:19:06  
+07'00'

**Karsam, MA., Ph.D.**

NIDN: 0705076802

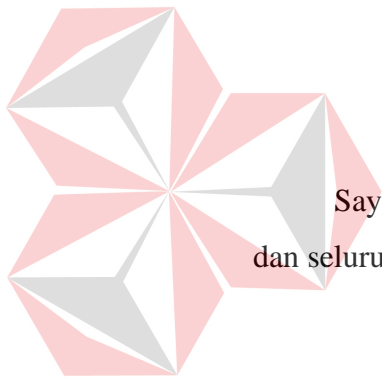
Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif  
UNIVERSITAS DINAMIKA

**LEMBAR MOTO**



UNIVERSITAS  
*"If you never try, you'll never know."*  
Dinamika

## LEMBAR PERSEMBAHAN



UNIVERSITAS  
Dinamika

Saya persembahkan pada orang tua, keluarga, teman-teman,  
dan seluruh pihak yang telah membantu dengan caranya masing-masing.

## PERNYATAAN

### PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya :

Nama : **Izza Naufal Abshari**

NIM : **18420100083**

Program Studi : **S1 Desain Komunikasi Visual**

Fakultas : **Fakultas Desain dan Industri Kreatif**

Jenis Karya : **Tugas Akhir**

Judul Karya : **PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TENTANG KOSAKATA BAHASA INGGRIS BAGI SISWA KELAS III DAN IV SEKOLAH DASAR**

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, 4 Agustus 2023



Izza Naufal Abshari

NIM : 18420100083

## ABSTRAK

Menguasai bahasa Inggris dapat mempermudah seseorang dalam beragam situasi di mana pun ia berada. Pembelajaran bahasa asing, seperti bahasa Inggris, yang setidaknya dimulai saat berusia 8–10 tahun dapat memberikan hasil yang maksimal. Namun, ditemukan bahwa penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa yang berusia 8–10 tahun atau kelas III dan IV sekolah dasar masih kurang. Mereka belum banyak mengetahui kosakata kategori kata sifat (*adjective*). Belum tersedianya media pembelajaran interaktif yang membahas tentang materi tersebut turut menjadi faktor kurangnya pengetahuan siswa. Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran interaktif tentang kosakata bahasa Inggris, terutama kata sifat (*adjective*). Metode yang digunakan dalam proses perancangan ini adalah kualitatif serta menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, studi literatur, dan studi kompetitor. Media utama yang dihasilkan adalah aplikasi yang dapat dijalankan dengan komputer dan ponsel. Media pembelajaran interaktif ini membahas tentang kata sifat bahasa Inggris (*adjective*) dan dua tipenya, yakni *descriptive adjective* dan *possessive adjective*. Perancangan ini diharapkan dapat membantu siswa yang masih kesulitan dalam mempelajari kosakata bahasa Inggris dengan adanya ilustrasi sebagai visualisasi dan *voice-over* agar siswa mengetahui cara melafalkan kosakata yang diajarkan.

**Kata Kunci:** *bahasa Inggris, kosakata, adjective, media pembelajaran interaktif.*



UNIVERSITAS  
Dinamika

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Media Pembelajaran Interaktif tentang Kosakata Bahasa Inggris bagi Siswa Kelas III dan IV Sekolah Dasar” ini.

Selama penyusunan Laporan Tugas Akhir yang diajukan sebagai syarat menyelesaikan Program Sarjana Desain ini, penulis mendapat banyak bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Orang tua yang memberi dukungan selama ini.
2. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku Rektor Universitas Dinamika.
3. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual Universitas Dinamika serta Dosen Pembimbing I.
4. Karsam, MA., Ph.D selaku Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif serta Dosen Pembimbing II.
5. Narasumber, kepala sekolah, guru, serta siswa kelas III dan IV SD Laboratorium Unesa Ketintang Surabaya yang telah mendukung proses perancangan Laporan Tugas Akhir ini.
6. Keluarga dan teman-teman yang senantiasa mendoakan dan membantu penulis.

Penulis menyadari bahwa Laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Maka dari itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun supaya laporan ini dapat menjadi lebih baik lagi dan mampu memberi manfaat bagi banyak orang.

Surabaya, 12 Juli 2023

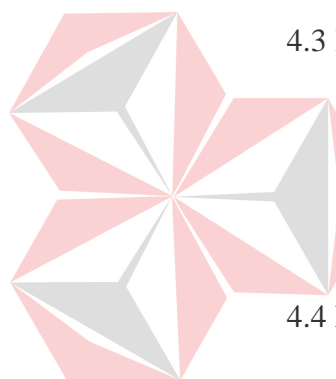
Penulis



## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	vii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan.....	4
1.5 Manfaat.....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	5
2.1 Penelitian Terdahulu .....	5
2.2 Media Pembelajaran .....	5
2.2.1 Media Pembelajaran Interaktif.....	6
2.3 Ilustrasi .....	6
2.4 Tipografi.....	6
2.5 Layout.....	7
2.6 Warna .....	7
2.7 Kosakata .....	8
2.8 Bahasa Inggris .....	8
2.8.1 Kata Sifat ( <i>Adjective</i> ) .....	8
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	10
3.1 Jenis Penelitian .....	10
3.2 Unit Analisis.....	10
3.3 Teknik Pengumpulan Data .....	10
3.3.1 Observasi.....	11
3.3.2 Wawancara .....	11
3.3.3 Studi Literatur .....	12
3.3.4 Studi Kompetitor .....	13
3.4 Teknik Analisis Data .....	13

3.4.1 Reduksi Data .....	13
3.4.2 Penyajian Data.....	14
3.4.3 Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi.....	14
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>15</b>
4.1 Hasil Pengumpulan Data .....	15
4.1.1 Observasi.....	15
4.1.2 Wawancara .....	17
4.1.3 Studi Literatur .....	19
4.1.4 Studi Kompetitor .....	19
4.2 Hasil Analisis Data .....	21
4.2.1 Reduksi Data .....	21
4.2.2 Penyajian Data.....	22
4.2.3 Kesimpulan.....	23
4.3 Konsep dan Keyword .....	23
4.3.1 Analisis STP ( <i>Segmentation, Targeting, Positioning</i> ) .....	24
4.3.2 Analisis USP ( <i>Unique Selling Proposition</i> ).....	25
4.3.3 Analisis SWOT .....	26
4.3.4 Keyword .....	26
4.4 Perancangan Karya.....	27
4.4.1 Strategi Kreatif .....	27
4.4.2 Perancangan Media Utama.....	28
4.4.3 Perancangan Media Pendukung .....	31
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>34</b>
5.1 Kesimpulan.....	34
5.2 Saran.....	34
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>35</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>38</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Buku <i>The Eight Words: Parts of Speech</i> .....	13
Gambar 4.1 Buku Paket .....	16
Gambar 4.2 Adjectives for Kids oleh Learn Bright .....	20
Gambar 4.3 Buku <i>Usborne Grammar &amp; Punctuation</i> .....	20
Gambar 4.4 Analisis SWOT .....	26
Gambar 4.5 Keyword .....	26
Gambar 4.6 Iskra Bold .....	27
Gambar 4.7 Gotham Book .....	27
Gambar 4.8 Kombinasi Warna.....	28
Gambar 4.9 Sketsa Tampilan Aplikasi “ <i>Learn Adjectives With Fun</i> ” .....	28
Gambar 4.10 Tampilan Awal .....	29
Gambar 4.11 Tampilan Menu .....	29
Gambar 4.12 Tampilan Materi .....	30
Gambar 4.13 Tampilan Kuis .....	30
Gambar 4.14 Poster .....	31
Gambar 4.15 Buku Tulis .....	31
Gambar 4.16 Tempat Pensil .....	32
Gambar 4.17 X Banner .....	32
Gambar 4.18 Gantungan Kunci.....	33
Gambar 4.19 Stiker .....	33

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa yang paling banyak digunakan di seluruh dunia. Sebanyak 67 negara menjadikannya bahasa resmi negaranya dan 27 negara lain menetapkannya sebagai bahasa resmi kedua. Bahasa Inggris digunakan dalam beragam bidang, seperti ilmu pengetahuan, aviasi, komputer, diplomasi, dan pariwisata. Selain itu, berkat berkembangnya teknologi, bahasa Inggris juga memegang peranan penting dalam sektor ilmu kedokteran, rekayasa, dan pendidikan. Oleh sebab itu, menguasai bahasa Inggris dapat memudahkan seseorang dalam berbagai situasi di mana pun ia berada (Ilyosovna, 2020). Namun, berdasarkan Indeks Kecakapan Bahasa Inggris yang diterbitkan oleh Education First (2022), Indonesia menduduki peringkat ke-81 dari total 111 negara dan masuk kategori kecakapan rendah.

Merujuk pada Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 63 Tahun 2019, bahasa Inggris berkedudukan sebagai bahasa asing. Tiga peneliti yang berasal dari Boston mengatakan bahwa seseorang harus mulai mempelajari bahasa asing sebelum berusia 10 tahun untuk dapat berbicara dengan fasih (Smith, 2018). Berdasarkan artikel yang telah ditinjau oleh seorang ahli medis, Alli, pada saat anak berusia 8 tahun, kemampuan dalam pelafalan, menjaga fokus, dan konsentrasinya meningkat. Pembelajaran yang maksimal dapat dicapai dengan konsentrasi yang baik (Gamayanti dan Marzuq, 2021). Berlandaskan tiga pernyataan yang telah disebutkan, dapat disimpulkan bahwa usia 8 sampai 10 tahun atau kelas III dan IV sekolah dasar merupakan waktu yang tepat untuk mulai mempelajari bahasa Inggris agar hasilnya bisa maksimal.

Herlina dalam Susanthi (2021) menyatakan bahwa kosakata adalah salah satu hal utama dalam pembelajaran bahasa. Menurut Susanthi (2021), siswa akan mempelajari bahasa Inggris dengan mudah jika menguasai banyak kosakata. Akan tetapi, pada sebuah penelitian yang dilakukan Rikmasari dan Budianti (2019) terhadap siswa kelas III sekolah dasar (SD) di Bekasi, ditemukan bahwa siswa kurang menguasai kosakata bahasa Inggris. Siswa belum mampu menuliskan

kosakata dengan ejaan yang benar dan belum bisa mengucapkan kosakata dengan tepat. Lalu, pada artikel penelitian Sucandra, Budiman, dan Fajriyah (2022), sebanyak 8 dari 12 siswa kelas IV SD merasa kesulitan dalam menguasai kosakata bahasa Inggris.

Temuan serupa juga penulis jumpai di SD Laboratorium Unesa Ketintang Surabaya. Pada saat penulis mewawancarai Ibu Dyah dan Ibu Hawa, guru bahasa Inggris kelas III dan IV, diketahui bahwa penguasaan siswa terhadap kosakata kategori kata sifat (*adjective*) masih kurang dibandingkan dengan kata benda (*noun*) dan kata kerja (*verb*). Selain itu, belum seluruhnya menguasai pengucapan (*pronunciation*) dan ejaan (*spelling*) yang tepat. Selama ini pembelajaran diisi dengan interaksi antara guru dan murid, serta belum terdapat media pembelajaran interaktif tentang kata sifat (*adjective*) tersendiri. Ibu Hawa mengatakan, media tersebut mungkin diperlukan agar para siswa lebih memahami materi kata sifat bahasa Inggris dengan cara yang tidak monoton.

Ibu Dyah juga menambahkan, siswanya menyukai pembelajaran yang interaktif, berisi gambar, dan penuh warna. Menurut Rusman dalam Biola dan Patinting (2021), siswa lebih mudah belajar kata-kata tertentu dengan dibantu alat audiovisual yang nyata. Firdaus dan Muryanti (2020) juga mengungkapkan bahwa mengenalkan kosakata pada anak bisa dimulai dari hal-hal yang dekat dengan kehidupannya. Oleh karena itu, adanya media yang dapat dipandang dan didengar akan mempermudah pembelajaran kosakata bahasa Inggris.

Efektivitas penggunaan media pembelajaran yang dibuat dengan interaktif telah terbukti lebih efektif dalam upaya meningkatkan hasil pembelajaran bahasa Inggris di kelas III SD jika dibandingkan dengan tidak adanya penggunaan media pembelajaran (Sinaga, 2021). Daryanto dalam Fadli dan Hakiki (2020) menjelaskan bahwa media interaktif merupakan sebuah media yang bisa dikendalikan sehingga pengguna dapat menentukan apa yang diinginkan pada proses selanjutnya.

Sebelumnya, Natalia dan Setiawan telah membuat media pembelajaran interaktif berupa aplikasi guna mengenalkan kata benda (*noun*), kata kerja (*verb*), dan kata sifat (*adjective*) dalam bahasa Inggris untuk siswa kelas V sekolah dasar. Akan tetapi, media itu belum dilengkapi kuis atau pertanyaan untuk menguji pemahaman siswa. Maka dari itu, penulis perlu merancang media pembelajaran

interaktif mengenai kosakata bahasa Inggris, khususnya kata sifat (*adjective*), untuk siswa kelas III dan IV SD yang dilengkapi dengan kuis atau pertanyaan.

Salah satu komponen utama dalam tata bahasa Inggris (*grammar*) adalah kelas kata (*parts of speech*) yang di dalamnya meliputi kata sifat (*adjective*). *Adjective* berperan mendeskripsikan atau memberi tambahan informasi mengenai kata benda (*noun*) ataupun kata ganti (*pronoun*). Pada frasa nomina “A round chair,” kata *round* merupakan *descriptive adjective* yang mendeskripsikan bentuk dari kata benda *chair*. Sementara itu, pada kalimat “Elsa lost her wallet,” kata *her* adalah *possessive adjective* yang menandakan kepemilikan kata benda *wallet*.

Media pembelajaran interaktif yang dibuat penulis berupa aplikasi berbasis komputer. Media pembelajaran interaktif ini memuat 3 (tiga) menu utama, yaitu *adjective*, *descriptive adjective*, dan *possessive adjective*. Setiap menu diawali dengan penjelasan definisi, pemberian beberapa contoh kata sifat bahasa Inggris (*adjective*) dalam kalimat, lalu diikuti dengan sejumlah pertanyaan. Pertanyaan yang diberikan terbagi menjadi 2 (dua) tipe, pilihan ganda dan identifikasi kata sifat bahasa Inggris (*adjective*) dalam kalimat.

Perpindahan dari satu menu ke menu lainnya dapat dikendalikan oleh pengguna dengan fitur tombol yang disediakan. Mulai dari penjelasan materi hingga pertanyaan disampaikan melalui tulisan, *voice-over*, dan ilustrasi. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif mengenai kosakata bahasa Inggris untuk siswa kelas III dan IV sekolah dasar ini tak hanya melatih kemampuan membaca (*reading skill*), tetapi juga kemampuan menyimak (*listening skill*) para siswa.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan di atas, maka rumusan masalah yang diangkat penulis adalah bagaimana merancang media pembelajaran interaktif tentang kosakata bahasa Inggris bagi siswa kelas III dan IV SD?

## 1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas dalam penyusunan Tugas Akhir ini akan berfokus pada:

1. Hasil akhir media pembelajaran interaktif ini berupa aplikasi berbasis komputer (*desktop*) dan seluler (*mobile application*).
2. Materi yang dibahas dalam media pembelajaran interaktif ini hanya terbatas pada kosakata bahasa Inggris kategori kata sifat (*adjective*), yakni meliputi pengertian *adjective*, *descriptive adjective*, dan *possessive adjective* dengan beberapa contoh kalimat, serta sejumlah pertanyaan.
3. Kosakata *descriptive adjective* yang diajarkan meliputi kategori bentuk (*shape*), yakni *round*, *square*, *rectangular*, *triangular*, dan *oval*.
4. Kosakata *possessive adjective* yang diajarkan meliputi *my*, *your*, *our*, *their*, *his*, *her*, dan *its*.
5. Penjelasan materi yang dimuat dalam media pembelajaran interaktif ini dilengkapi dengan *voice-over* agar siswa mengetahui cara pelafalannya.
6. Media pembelajaran interaktif ini dapat membantu melatih kemampuan membaca (*reading skill*) dan menyimak (*listening skill*) siswa dengan dimuatnya tulisan dan *voice-over* dalam penyampaian materi.
7. Media pembelajaran interaktif ini ditujukan pada siswa kelas III dan IV SD.
8. Media pendukung berupa poster, buku tulis, tempat pensil, *X banner*, gantungan kunci, dan stiker.

#### 1.4 Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah merancang media pembelajaran interaktif mengenai kosakata bahasa Inggris untuk siswa kelas III dan IV SD.

#### 1.5 Manfaat

Perancangan media pembelajaran interaktif ini dapat membantu siswa kelas III dan IV sekolah dasar dalam memperbanyak kosakata bahasa Inggris kategori kata sifat (*adjective*) sebagai langkah awal dalam proses menguasai bahasa Inggris. Selain itu, media pembelajaran interaktif ini bisa digunakan para pengajar untuk mengenalkan kata sifat bahasa Inggris (*adjective*) pada anak usia 8 sampai 10 tahun. Perancangan ini juga diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan mengenai perancangan sebuah media pembelajaran interaktif.

## BAB II LANDASAN TEORI

### 2.1 Penelitian Terdahulu

Pada tahun 2020, Natalia dan Setiawan menghasilkan sebuah aplikasi seluler (*mobile application*) berbasis Android sebagai media pembelajaran interaktif dalam mengenalkan bahasa Inggris untuk siswa kelas V sekolah dasar. Tak hanya berbasis Android, media ini juga dibuat dalam versi komputer (*desktop*). Materi yang disajikan di dalamnya meliputi kata benda (*noun*), kata kerja (*verb*), dan kata sifat (*adjective*) dalam bahasa Inggris.

Pada media pembelajaran interaktif tersebut, tiap materi menyediakan 9 (sembilan) contoh kosakata yang disertai gambar. Gambar-gambar yang terdapat dalam aplikasi rancangan Natalia dan Setiawan ini ditata dengan rapi dan berwarna cerah. Meski secara keseluruhan sudah terbilang baik, tetapi media tersebut belum memiliki kuis atau pertanyaan. Padahal, kuis dapat membantu siswa dalam menguji pemahaman kosakata yang diajarkan.

Hasil akhir penelitian di atas dan penelitian penulis sama, yaitu aplikasi berbasis komputer dan seluler. Perbedaannya terletak pada materi yang diajarkan, peneliti sebelumnya mengenalkan kata benda (*noun*), kata kerja (*verb*), dan kata sifat (*adjective*) dalam bahasa Inggris, sedangkan penulis membatasi pada materi kata sifat bahasa Inggris (*adjective*) dan 2 tipe di dalamnya, antara lain *descriptive adjective* dan *possessive adjective*. Target yang dituju penulis juga berbeda, yakni siswa kelas III dan IV sekolah dasar. Selain itu, media pembelajaran interaktif yang dirancang penulis memiliki kuis atau pertanyaan.

### 2.2 Media Pembelajaran

Asal kata *media* adalah kata *medius* dalam bahasa Latin yang bermakna 'perantara, tengah, atau pengantar'. Menurut Wati dalam Suryadi (2020), media pembelajaran adalah bagian dari sumber belajar yang memuat materi pelajaran sehingga siswa dapat termotivasi untuk belajar. Safei dalam Suryadi (2020) mengatakan bahwa seluruh peralatan yang terdiri atas *software* (perangkat lunak) dan/atau *hardware* (perangkat keras) dan berguna untuk penyampaian pesan



pembelajaran serta bisa membangkitkan minat, perhatian, pikiran, dan perasaan siswa sehingga proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien bisa disebut dengan media pembelajaran.

### 2.2.1 Media Pembelajaran Interaktif

Media dengan alat untuk mengontrol yang dapat difungsikan oleh pengguna dalam memilih rangkaian berikutnya dapat dikatakan sebagai media interaktif (Daryanto dalam Fadli dan Hakiki, 2020). Terdapat 2 (dua) pihak, yakni media dan penggunanya, yang melakukan interaksi dalam proses pembelajaran. Pengguna mengontrol media dan media menanggapi dengan respons yang mendidik.

Azhar menuturkan bahwa konsep interaktif pada pembelajaran berkaitan erat dengan media yang berbasis komputer dan lazimnya meliputi 3 (tiga) unsur, antara lain urutan instruksional yang bisa disesuaikan, respons atau tanggapan siswa, dan *feedback* (umpan balik) yang bisa disesuaikan. Berdasarkan hal itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan media yang dirancang agar pengguna dapat memilih materi pembelajaran yang dikehendaki dan pengguna bisa mendapatkan umpan balik dari media itu berdasarkan responsnya.

### 2.3 Ilustrasi

Soenarto dalam Maharsi (2016) menyatakan bahwa ilustrasi merupakan sebuah gambar atau hasil dari proses grafis yang berperan membantu menghias, menyertai, atau menjelaskan sebuah kalimat dalam suatu naskah sehingga pembaca mengerti. Maka, penulis menggunakan ilustrasi dalam perancangan media pembelajaran interaktif ini guna membantu siswa kelas III dan IV sekolah dasar dalam memahami kosakata bahasa Inggris kategori kata sifat (*adjective*) dengan lebih mudah.

### 2.4 Tipografi

Menurut David Crystal dalam Anggraini dan Nathalia (2018), tipografi merupakan kajian mengenai fitur grafis dalam lembar halaman. Dalam tipografi, terdapat pengklasifikasian huruf, salah satunya adalah *Sans Serif*. Jenis huruf ini tidak memiliki kait seperti *Serif* dan cocok bila dikombinasikan dengan grafis yang

modern. Huruf *Sans Serif* juga banyak diterapkan di layar komputer sebab bentuknya yang tak berkait lebih sederhana.

Tak hanya pemilihan jenis huruf, desainer juga perlu memberi perhatian terhadap ukurannya. Besar kecil huruf yang digunakan dalam desain harus disesuaikan dengan kebutuhan. Anggraini dan Nathalia (2018) mengungkapkan, bila sasaran pembacanya anak-anak dan lansia, sebaiknya huruf dibuat lebih besar dari biasanya. Maka dari itu, pada perancangan media pembelajaran interaktif ini, penulis menggunakan jenis huruf *Sans Serif* yang berukuran cukup besar.

## 2.5 Layout

Amborse dan Harris dalam Anggraini dan Nathalia (2018) menuturkan bahwa *layout* adalah susunan elemen desain yang saling terhubung sehingga terbentuklah susunan artistik atau mempunyai nilai seni. Hal tersebut juga dapat dikatakan sebagai manajemen bidang dan bentuk. Anggraini dan Nathalia (2018) menjelaskan bahwa *layout* bertujuan memudahkan pembaca dalam menerima pesan melalui tampilan teks dan gambar yang komunikatif.

## 2.6 Warna

Berdasarkan buku yang ditulis Mukhirah dan Nurbaiti (2018), kesan yang cahaya timbulkan terhadap penglihatan disebut warna. Ketika cahaya putih mengenai sebuah permukaan dan permukaan tersebut memantulkan sebagian spektrum, pantulan itulah yang disebut dengan warna. Menurut Brewster dalam Mukhirah dan Nurbaiti (2018), warna mempunyai 3 (tiga) ukuran, yakni *hue* (corak warna) yang menunjukkan nama warna itu sendiri, *value* (nilai warna) adalah gelap terangnya warna, dan *intensity* (kekuatan warna) merupakan cerah suramnya warna.

Brewster juga membagi warna menjadi 4 (empat) kelompok, antara lain warna primer yang terdiri dari merah, kuning, dan biru; warna sekunder yang merupakan hasil campuran warna primer, yaitu jingga, ungu, dan hijau; warna tersier adalah campuran salah satu warna primer dengan sekunder; dan warna netral merupakan hasil pencampuran semua warna primer. Penggunaan warna dalam desain, misalnya pada tulisan, harus memiliki kontras yang cukup. Tulisan

berwarna gelap pada latar berwarna terang dapat dibaca dengan lebih mudah daripada sebaliknya (Anggraini dan Nathalia, 2018).

## 2.7 Kosakata

Kosakata merupakan daftar kata dalam suatu bahasa yang memiliki makna. Kosakata berperan penting sebagai dasar pengembangan kemampuan belajar membaca, menulis, mendengar, dan berbicara siswa saat mempelajari bahasa (Terasne, Permana, dan Setianingsih, 2020).

## 2.8 Bahasa Inggris

Bahasa Inggris termasuk salah satu bahasa yang paling banyak digunakan secara global (Ilyosovna, 2020). Bahasa Inggris memiliki delapan kelas kata (*parts of speech*), yaitu *noun* (kata benda), *pronoun* (kata ganti), *verb* (kata kerja), *adjective* (kata sifat), *adverb* (kata keterangan), *preposition* (kata depan), *conjunction* (kata hubung), dan *interjection* (kata seru). Kelas kata menunjukkan fungsi dari sebuah kata. Memahami kelas kata ini penting dalam menentukan definisi yang tepat dari sebuah kata (Butte College, 2019).

### 2.8.1 Kata Sifat (*Adjective*)

Fungsi kata sifat bahasa Inggris (*adjective*) adalah untuk mendeskripsikan ataupun membatasi kata benda (*noun*) atau kata ganti (*pronoun*). Pada umumnya, kata sifat dapat menjawab pertanyaan seperti *what kind* ‘jenis apa’, *which one* ‘yang mana’, atau *how many* ‘berapa banyak’ (Butte College, 2019). *Adjective* memerinci atau menambah detail terhadap sebuah *noun* (dapat berupa orang, tempat, ataupun benda) guna memperjelas deskripsi atau membuatnya lebih menarik (BBC, 2021).

Salah dua tipe dalam kata sifat bahasa Inggris (*adjective*) ialah *descriptive adjective* dan *possessive adjective*. *Descriptive adjective* adalah kata sifat yang mendeskripsikan karakteristik, sifat, atau kualitas dari sebuah *noun* atau *pronoun*. Sementara itu, *possessive adjective* merupakan kata sifat yang membatasi *noun* dengan mengidentifikasi pemilik *noun* itu (Thesaurus.com, 2021).

Sebagian besar kata sifat dalam bahasa Inggris termasuk dalam tipe *descriptive adjective* (Thesaurus.com, 2021). Selain itu, berdasarkan informasi

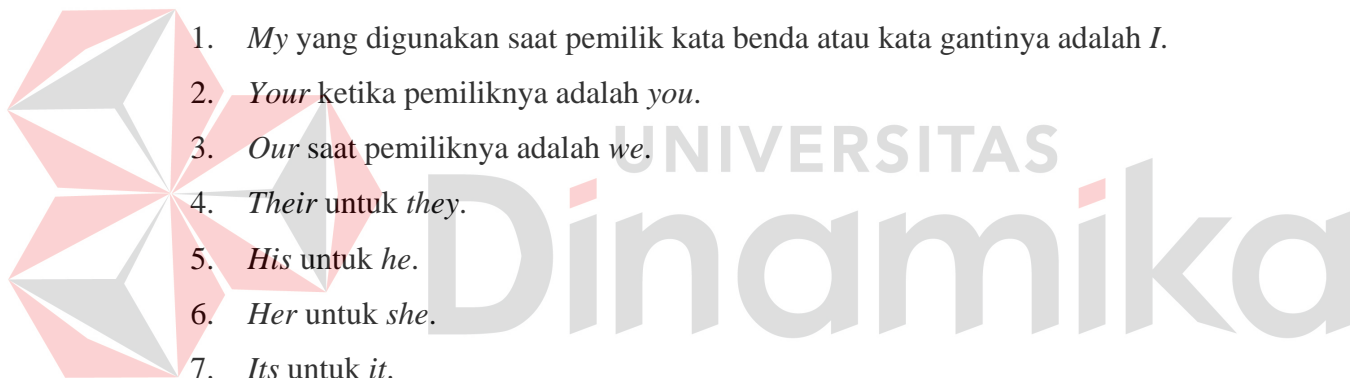
yang disampaikan oleh Ibu Hawa, materi kata sifat bahasa Inggris kelas IV di SD Laboratorium Unesa Ketintang Surabaya mencakup *possessive adjective*. Oleh sebab itu, penulis merancang media pembelajaran interaktif yang memuat materi tentang *descriptive adjective* dan *possessive adjective*.

Kosakata *descriptive adjective* yang diajarkan dalam media pembelajaran interaktif ini meliputi:

1. *Round* yang memiliki arti 'bundar'.
2. *Square* yang bermakna 'persegi'.
3. *Rectangular* 'persegi panjang'.
4. *Triangular* 'segitiga'.
5. *Oval* 'lonjong'.

Sementara itu, kosakata *possessive adjective* yang dimuat dalam media pembelajaran interaktif ini, antara lain:

1. *My* yang digunakan saat pemilik kata benda atau kata gantinya adalah *I*.
2. *Your* ketika pemiliknya adalah *you*.
3. *Our* saat pemiliknya adalah *we*.
4. *Their* untuk *they*.
5. *His* untuk *he*.
6. *Her* untuk *she*.
7. *Its* untuk *it*.



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang diterapkan pada perancangan media pembelajaran interaktif ini adalah metode kualitatif. Denzin dan Lincoln dalam Mamik (2015) menyatakan, penelitian kualitatif menggunakan beragam metode untuk menafsirkan munculnya fenomena dalam keadaan yang alami. Bogdan dan Taylor dalam Mamik (2015) mengatakan bahwa data yang dihasilkan dari penelitian kualitatif bersifat deskriptif dan dalam bentuk kata-kata, baik tertulis maupun lisan, yang bersumber dari orang serta perilaku yang bisa diamati.

Pada perancangan Tugas Akhir ini, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif sebab data deskriptif dari berbagai narasumber dibutuhkan agar dapat menghasilkan media pembelajaran interaktif tentang kosakata bahasa Inggris untuk siswa kelas III dan IV SD yang tepat.

#### **3.2 Unit Analisis**

Unit analisis merupakan sesuatu yang berhubungan dengan unsur yang sedang diteliti. Hal itu bisa berwujud benda, individu, organisasi, kelompok, daerah, dan waktu tertentu yang sejalan dengan pusat permasalahan dalam penelitian (Majid, 2017). Maka dari itu, unit analisis dalam penelitian ini adalah materi kosakata bahasa Inggris kategori kata sifat (*adjective*) kelas III dan IV SD. Lokasi penelitian ini dilakukan di SD Laboratorium Unesa Ketintang Surabaya. Unit analisis tersebut dipilih karena penguasaan kata sifat bahasa Inggris (*adjective*) siswa kelas III dan IV pada SD Laboratorium Unesa Ketintang Surabaya masih kurang dibandingkan dengan kata benda (*noun*) dan kata kerjanya (*verb*). Selain itu, belum terdapat media pembelajaran interaktif tersendiri mengenai kata sifat bahasa Inggris (*adjective*).

#### **3.3 Teknik Pengumpulan Data**

Empat teknik yang penulis lakukan untuk mengumpulkan data dalam penelitian Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut.

### 3.3.1 Observasi

Observasi adalah sebuah kegiatan yang melibatkan semua indra, yakni penglihatan, pendengaran, penciuman, sentuhan, sampai rasa dan didasarkan pada fakta yang ada dalam sebuah peristiwa nyata. Pada penelitian kualitatif, observasi dipilih karena peneliti bisa merasakan, melihat, ataupun mendengar langsung informasi yang tersedia di lapangan (Anggito dan Setiawan, 2018). Oleh karena itu, penulis perlu melakukan observasi.

Observasi dalam penelitian ini dilaksanakan pada SD Laboratorium Unesa Ketintang Surabaya untuk mengamati secara langsung kegiatan belajar mengajar (KBM) siswa kelas III dan IV SD saat pembelajaran bahasa Inggris berlangsung. Lokasi ini dipilih karena masalah yang penulis temukan, yaitu penguasaan kosakata bahasa Inggris kategori kata sifat (*adjective*) siswa kelas III dan IV SD Laboratorium Unesa Ketintang Surabaya yang masih kurang dibandingkan dengan kata benda dan kata kerjanya, serta belum adanya media pembelajaran interaktif yang membahas kata sifat bahasa Inggris (*adjective*) tersendiri.

### 3.3.2 Wawancara

Menurut Gunawan (2013), wawancara adalah sebuah kegiatan tanya jawab secara tatap muka oleh *interviewer* kepada *interviewee* mengenai masalah yang tengah diteliti dengan tujuan mendapatkan sikap, persepsi, dan pola pikir *interviewee* terkait masalah tersebut. Maka dari itu, penulis perlu mewawancarai beberapa narasumber sebagai berikut:

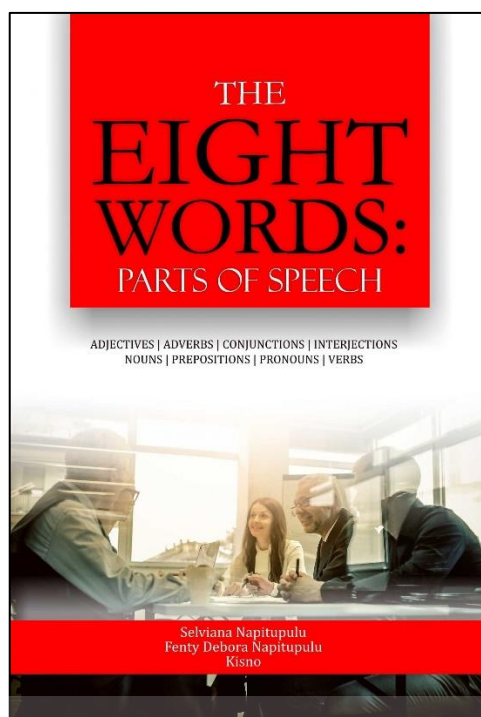
1. Guru bahasa Inggris SD Laboratorium Unesa Ketintang Surabaya, yakni Ayu Hawa Cipsiandira, untuk mendapatkan informasi mengenai pembelajaran kata sifat bahasa Inggris (*adjective*).
2. Psikolog anak, guna memahami metode pembelajaran yang cocok dengan karakteristik target perancangan media pembelajaran interaktif ini, yaitu siswa kelas III dan IV SD atau setara dengan anak usia 8–10 tahun. Psikolog yang diwawancarai adalah Nikita Yudharani, seorang psikolog klinis anak dan remaja yang memahami tumbuh kembang anak-anak.

Berikut ini beberapa pertanyaan yang ditanyakan saat wawancara:

1. Guru bahasa Inggris
  - a. Metode apa yang digunakan saat mengajarkan materi kata sifat bahasa Inggris (*adjective*) pada siswa kelas III dan IV sekolah dasar?
  - b. Bagaimana pemahaman siswa terhadap materi tersebut?
  - c. Bagaimana cara Ibu mengatasi siswa yang belum paham?
  - d. Apakah cara tersebut sudah efektif?
  - e. Metode apa yang menurut Ibu lebih efektif?
  - f. Ilustrasi seperti apa yang disukai siswa?
2. Psikolog anak
  - a. Bagaimana karakteristik anak usia 8–10 tahun?
  - b. Apa saja hal yang menarik perhatian mereka?
  - c. Metode pembelajaran seperti apa yang sesuai dengan mereka?
  - d. Apakah mempelajari bahasa Inggris menggunakan teknologi efektif?

### 3.3.3 Studi Literatur

Studi literatur meliputi meneliti, membaca, menganalisis, mengevaluasi, dan meringkas literatur ilmiah (khususnya jurnal dan artikel) mengenai topik tertentu (Auraria Library, 2022). Metode ini membantu penulis dalam menemukan hal-hal yang relevan dengan penelitian Tugas Akhir ini. Literatur yang penulis gunakan berkaitan dengan materi kata sifat bahasa Inggris (*adjective*) untuk siswa kelas III dan IV SD, yaitu buku *The Eight Words: Parts of Speech* karangan Selviana Napitupulu, Fenty Debora Napitupulu, dan Kisno. Buku ini membahas tentang delapan kelas kata (*parts of speech*) yang ada dalam bahasa Inggris, termasuk kata sifat (*adjective*) dan tipe-tipenya.



Gambar 3.1 Buku *The Eight Words: Parts of Speech*

(Sumber: Deepublish Store)

### 3.3.4 Studi Kompetitor

Studi kompetitor merupakan strategi untuk menganalisis pesaing. Pesaing dalam hal ini yaitu media pembelajaran lain yang juga mengajarkan kosakata bahasa Inggris, khususnya kata sifat (*adjective*), pada anak-anak. Strategi ini dilakukan agar kelebihan dan kekurangan yang terdapat dalam media tersebut bisa diketahui. Dengan begitu, perancangan media pembelajaran interaktif dalam Tugas Akhir ini mampu memanfaatkan informasi yang telah diperoleh tadi.

## 3.4 Teknik Analisis Data

Setelah melakukan pengumpulan data seperti yang telah dijabarkan di atas, berikut 3 (tiga) tahapan dalam menganalisis data menurut Miles dan Huberman dalam Anggito dan Setiawan (2018):

### 3.4.1 Reduksi Data

Proses menyeleksi, memfokuskan, mengabstrakkan, dan mentransformasi data yang belum diolah dari lapangan disebut dengan reduksi data. Pada penelitian



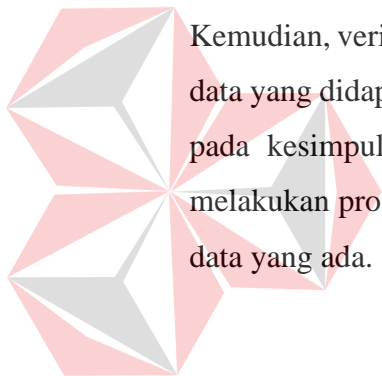
Tugas Akhir ini, data yang dimaksud adalah hasil observasi, wawancara, studi literatur, serta studi kompetitor yang dilakukan penulis pada tahap pengumpulan data.

### **3.4.2 Penyajian Data**

Penyajian data adalah pemampatan susunan informasi atau data sehingga memungkinkan untuk diambil kesimpulannya (National Science Foundation, 1997). Pada tahap ini, penulis meringkas data yang didapatkan dari tahap sebelumnya, yaitu reduksi data.

### **3.4.3 Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi**

Tahap penarikan kesimpulan meliputi proses mempertimbangkan data yang telah dianalisis untuk menilai keterlibatannya pada permasalahan penelitian. Kemudian, verifikasi penting dalam penarikan kesimpulan, perlu meninjau kembali data yang didapatkan dalam rangka memeriksa ulang atau membuktikan kebenaran pada kesimpulan yang muncul (National Science Foundation, 1997). Setelah melakukan proses demikian, penulis dapat menarik kesimpulan yang kredibel dari data yang ada.



UNIVERSITAS  
Dinamika

## BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Hasil Pengumpulan Data

Perolehan data dari proses pengumpulan data yang terdiri dari observasi, wawancara, studi literatur, dan studi kompetitor dijabarkan dalam bentuk paragraf sebagai berikut.

#### 4.1.1 Observasi

Observasi yang dilakukan bertujuan melihat langsung proses pembelajaran bahasa Inggris di kelas III dan IV SD Laboratorium Unesa Ketintang Surabaya, meliputi metode yang digunakan guru dalam mengajar, interaksi guru dengan murid, media yang digunakan saat kegiatan belajar mengajar, serta perilaku siswa di dalam kelas.

##### A. Observasi pada Kelas III SD

Observasi pertama dilakukan pada Kamis, 30 Maret 2023 terhadap siswa kelas III-C yang sebagian besar berusia 8–9 tahun. Awalnya beberapa siswa tidak duduk di tempatnya meskipun guru sudah masuk kelas. Guru pun harus memberikan instruksi dengan tegas agar siswa duduk di kursi masing-masing. Saat pelajaran dimulai, guru banyak melakukan interaksi seperti tanya jawab supaya para siswa bisa fokus belajar. Suara guru lantang guna menarik perhatian siswa.

Media yang digunakan guru saat pembelajaran adalah klip Encanto, film animasi buatan Disney. Pada sela-sela penayangan, guru mengajak siswa berinteraksi dengan melempar pertanyaan seputar kosakata bahasa Inggris, misalnya menanyakan arti kata *uncle* dalam bahasa Indonesia. Video yang ditampilkan mempunyai gambar yang menarik, penuh dengan warna cerah, dilengkapi suara serta tulisan yang dapat membantu siswa mempelajari pengucapan bahasa Inggris. Saat video tersebut diputar, para siswa menonton dengan tenang.

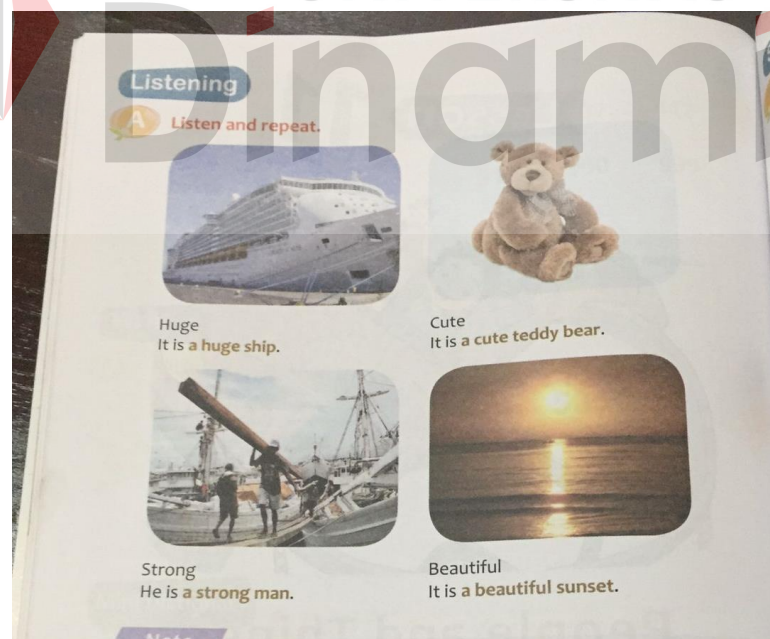
Setelah video ditayangkan 2 (dua) kali, guru menuliskan soal dalam bahasa Inggris di papan terkait video itu. Ketika jawaban siswa kurang tepat, guru langsung

mengoreksinya. Beberapa siswa memutar ulang sendiri video animasi tersebut melalui laptop untuk menjawab soal yang diberi gurunya.

## B. Observasi pada Kelas IV SD

Pada Rabu, 5 April 2023, observasi kedua dilaksanakan di kelas IV-B dengan siswa yang kebanyakan berusia 9–10 tahun. Tugas siswa pada hari itu adalah menuliskan kalimat yang terdapat pada buku paket dan menerjemahkannya ke dalam bahasa Indonesia di papan tulis. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa yang tidak maju ke depan, contohnya meminta siswa menerjemahkan suatu kata ke dalam bahasa Inggris.

Media yang digunakan saat itu adalah buku paket. Buku tersebut menggunakan banyak gambar sebagai visualisasi kalimat bahasa Inggris yang terdiri atas kombinasi kata sifat (*adjective*) dan kata benda (*noun*). Tulisan pada buku paket berukuran cukup besar dan kata sifatnya ditandai dengan warna yang berbeda. Selain itu, banyak siswa membawa kamus bahasa Inggris-bahasa Indonesia untuk menunjang pembelajaran.



Gambar 4.1 Buku Paket

Saat semua kalimat sudah diterjemahkan oleh para siswa, guru memeriksa sambil membacanya dengan jelas dan keras. Tak hanya mengoreksi sendiri, guru juga bertanya pada siswa apakah pekerjaan temannya sudah benar. Sebagian besar

jawaban para siswa sudah betul. Kemudian, guru juga menunjuk siswa secara acak untuk menyebutkan kosakata jenis kata benda (*noun*), kata kerja (*verb*), dan kata sifat (*adjective*) yang mereka ketahui. Beberapa siswa cukup kesulitan dalam menyebutkan kosakata yang diminta, kemudian akhirnya melihat buku catatannya untuk bisa menjawab. Selain itu, terdapat siswa yang salah mengucapkan suatu kata dalam bahasa Inggris, lalu guru membetulkannya.

#### 4.1.2 Wawancara

Informasi yang berguna dalam perancangan Tugas Akhir ini juga diperoleh melalui wawancara terhadap 2 (dua) narasumber, yaitu guru bahasa Inggris dan psikolog anak.

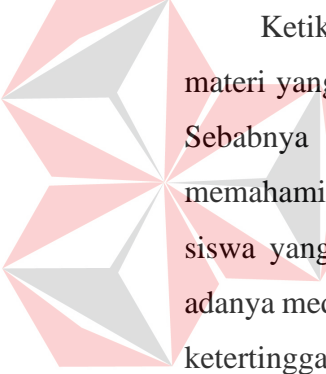
##### A. Guru Bahasa Inggris

Berikut hasil wawancara yang dilakukan terhadap guru bahasa Inggris SD Laboratorium Unesa Ketintang Surabaya, Ibu Hawa, terkait kegiatan belajar mengajar. Cara pertama yang digunakan Ibu Hawa dalam mengajarkan kata sifat bahasa Inggris (*adjective*) adalah memberi tahu perbedaan kata sifat, kata benda, dan kata kerja. Setelah itu, siswa diminta mencari arti kosakata yang dipelajari dengan kamus. Ibu Hawa menilai, siswa dapat mengingat arti kosakata dengan lebih baik ketika menggunakan kamus daripada aplikasi penerjemah atau didikte oleh guru. Oleh karena itu, para siswa mengerti arti kosakata-kosakata yang dipelajari. Akan tetapi, mereka masih kesusahan tatkala menerjemahkan kalimat yang panjang. Selain itu, untuk saat ini, pencarian arti kosakata bahasa Inggris dengan kamus belum diterapkan pada siswa kelas III SD.

Kurangnya penguasaan siswa kelas III dan IV SD terhadap kata sifat bahasa Inggris (*adjective*) terlihat ketika mereka diminta untuk mengklasifikasikan kosakata. Sering kali mereka memahami arti sebuah kosakata, tetapi masih kebingungan saat menentukan kategori kosakatanya, apakah termasuk kata benda, kata kerja, atau kata sifat. Metode yang dapat digunakan untuk melatih mereka dalam mengenali kata sifat adalah dengan mengidentifikasi kata sifat dalam suatu kalimat berulang kali.

Saat pembelajaran bahasa Inggris berlangsung, antusiasme siswa terlihat saat mengajukan diri untuk menjawab soal di papan tulis. Meski terkadang siswa harus diberi contoh terlebih dahulu, baru mereka dapat menjawab soal-soal yang diberikan. Media yang pernah digunakan dalam mengajarkan bahasa Inggris adalah menayangkan sebuah permainan kuis dengan LCD, para siswa pun senang memainkannya dan menyukai tampilannya yang berwarna-warni. Ibu Hawa juga pernah menggunakan media kartu, tetapi ketertarikan siswa tidak berlangsung lama.

Cara lain untuk menarik perhatian siswanya saat pembelajaran adalah dengan menggunakan gambar atau ilustrasi. Menurut Ibu Hawa, siswa kelas III SD menyukai ilustrasi berwarna dengan bentuk yang mirip aslinya sehingga mereka mudah mengenali objeknya di dunia nyata, sedangkan siswa kelas IV SD tidak masalah dengan ilustrasi yang tidak berwarna dan bentuk yang lebih imajinatif seperti kartun.



Ketika ditanya mengenai cara mengatasi siswa yang belum paham akan materi yang diajarkan, Ibu Hawa menyatakan belum menemukan cara efektifnya. Sebabnya adalah keterbatasan waktu. Jika sebagian besar siswa langsung memahami materi dan waktu pelajaran masih tersisa, Ibu Hawa akan mendampingi siswa yang belum paham. Namun, hal itu jarang sekali terjadi. Maka dari itu, adanya media pembelajaran interaktif bisa sangat membantu siswa dalam mengejar ketertinggalan dalam proses belajarnya.

## **B. Psikolog Anak**

Wawancara juga dilakukan terhadap psikolog anak, Nikita Yudharani, guna memperoleh informasi mengenai siswa kelas III dan IV SD yang kebanyakan berusia 8–10 tahun. Anak usia 8–10 tahun belajar menggunakan konsep konkret. Artinya adalah mereka lebih mudah menangkap suatu informasi jika melihat bentuk konkretnya (berwujud) atau bisa mereka praktikkan. Kemampuan mereka dalam mempelajari sesuatu dengan konkret, praktik, dan visual lebih memadai pada usia tersebut. Dengan demikian, ingatan mereka tentang materi yang diajarkan akan lebih kuat. Maka dari itu, pembelajaran bahasa pada anak usia 8–10 tahun kemungkinan besar bisa lebih efektif jika divisualisasikan, karena bahasa pada asalnya tidak mempunyai wujud.

Di sisi lain, beberapa hal penting untuk diperhatikan dalam penggunaan media pembelajaran seperti gadget. Meski anak usia 8–10 tahun sudah boleh menggunakan gadget seperti komputer dan telepon seluler (ponsel), durasi penggunaan harus dibatasi. Hal ini dikarenakan gadget memiliki layar elektronik yang tidak boleh ditatap terlalu lama. Durasi yang dibatasi untuk anak usia 8–10 tahun adalah sekitar dua jam dalam sehari. Selain itu, orang tua atau orang dewasa perlu mendampingi anak untuk turut membantu pembelajaran serta mengawasi penggunaan gadget.

#### 4.1.3 Studi Literatur

Buku berjudul *The Eight Words: Parts of Speech* yang ditulis oleh Selviana Napitupulu, Fenty Debora Napitupulu, dan Kisno dipilih sebagai studi literatur dalam penelitian Tugas Akhir ini. Salah satu bab di dalamnya mengulas tentang kata sifat bahasa Inggris (*adjective*), termasuk *descriptive adjective* dan *possessive adjective* yang dapat membantu penulis dalam merancang konten untuk media pembelajaran interaktif.

#### 4.1.4 Studi Kompetitor

Media pembelajaran tentang kata sifat bahasa Inggris (*adjective*) yang sudah ada sebelumnya dianalisis melalui studi kompetitor. Berikut ini 2 (dua) media pembelajaran yang dipilih untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan yang terdapat di dalamnya.

1. Adjectives for Kids oleh Learn Bright

Media yang pertama bisa diakses dengan mudah melalui gadget, yakni video pembelajaran di YouTube. Video ini menggabungkan banyak klip sebagai visualisasi penjelasan yang disampaikan oleh pengisi suara. Tulisan juga terdapat dalam video untuk menegaskan kata-kata yang diucapkan. Akan tetapi, terkadang tulisan cukup sulit terbaca karena berwarna putih dan diletakkan langsung di atas video dengan warna yang kurang kontras.



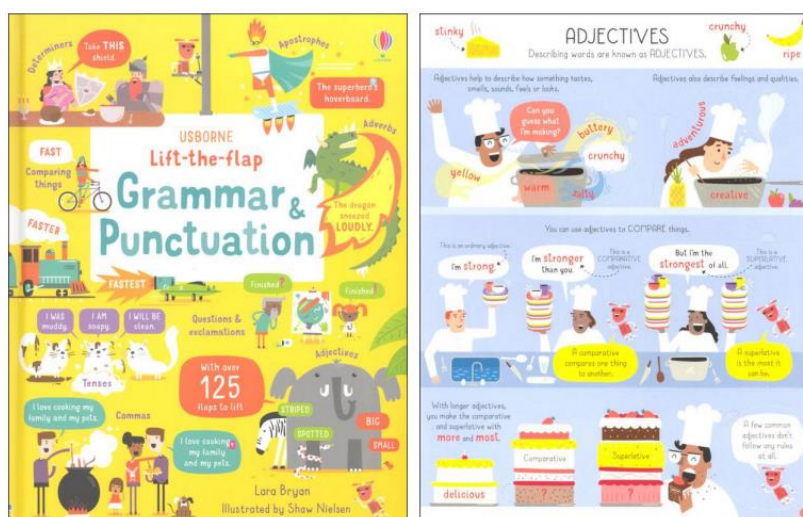
Gambar 4.2 Adjectives for Kids oleh Learn Bright

(Sumber: youtube.com/@LearnBright, 2019)

Sementara itu, dari segi konten, si pengisi suara memberikan contoh *adjective* pada kalimat terlebih dahulu dan membandingkannya dengan kalimat tanpa *adjective*, sehingga penonton dapat melihat perbedaannya. Setelah itu, arti dan tujuan penggunaan *adjective* pun disampaikan. Pengisi suara kemudian memberi contoh *adjective* lebih banyak.

## 2. Usborne Grammar & Punctuation

Buku karangan Lara Bryan ini berjenis interaktif, yaitu *lift-the-flap book*. Pembaca dapat membuka lipatan yang ada dalam buku, di balik lipatan tersebut terdapat informasi tersembunyi. Fitur interaktif dapat menarik perhatian anak-anak untuk terus membaca sekaligus menambah informasi.



Gambar 4.3 Buku *Usborne Grammar & Punctuation*

(Sumber: Rainbow Resource)

Penjelasan materi *grammar* (tata bahasa dalam bahasa Inggris), termasuk di dalamnya kata sifat, dan tanda baca didukung oleh ilustrasi menarik yang penuh warna. Namun, pembaca hanya bisa membacanya dan tidak dapat mengetahui cara pelafalan kata-kata yang diajarkan, sebab tidak ada suara yang dihasilkan buku.

## 4.2 Hasil Analisis Data

Data yang telah dikumpulkan dari proses sebelumnya dianalisis melalui beberapa tahapan, yakni reduksi data dan penyajian data, sehingga kesimpulan dapat ditarik.

### 4.2.1 Reduksi Data

Berikut ini hasil seleksi, pemfokusan, abstraksi, dan transformasi data yang sudah dikumpulkan sebelumnya.

#### A. Observasi

Beberapa informasi yang dapat diambil dari observasi pertama adalah sebagai berikut. Para siswa harus diberi instruksi yang jelas agar mau belajar. Mereka juga tertarik dengan gambar bergerak seperti animasi yang memiliki warna-warna cerah sambil berinteraksi dengan gurunya. Suara dan tulisan yang melengkapi media pembelajaran dapat membantu siswa dalam mempelajari bahasa Inggris. Selain itu, beberapa siswa terlihat mampu menggunakan laptop atau gadget.

Sementara itu, berdasarkan hasil observasi kedua, dapat diketahui beberapa hal berikut. Media pembelajaran yang mempunyai banyak gambar dapat membantu siswa dalam memahami arti kosakata bahasa Inggris. Pengucapan bahasa Inggris para siswa masih bergantung hanya pada gurunya. Dengan demikian, meski sebagian besar siswa sudah mengetahui arti kata sifat (*adjective*) yang diajarkan, tetapi pengucapannya masih perlu dilatih.

#### B. Wawancara

Sejumlah informasi penting diperoleh dari wawancara terhadap guru bahasa Inggris SD Laboratorium Unesa Ketintang Surabaya dan psikolog anak. Siswa



kelas III dan IV SD yang sebagian besar berusia 8–10 tahun bisa lebih mudah mempelajari bahasa Inggris jika materinya divisualisasikan. Siswa menyukai tampilan media pembelajaran yang berilustrasi warna-warni dan interaktif. Media pembelajaran interaktif tentang kosakata bahasa Inggris diperlukan karena masih ada siswa yang tertinggal dalam pelajaran.

Meskipun siswa sudah bisa dan boleh memakai gadget, penggunaan gadget sebagai media pembelajaran interaktif harus memperhatikan beberapa hal. Anak usia 8–10 tahun harus dalam pengawasan orang tua atau orang dewasa saat menggunakannya. Selain itu, durasi penggunaan gadget yang memiliki layar elektronik hanya terbatas sekitar dua jam dalam sehari bagi anak dengan rentang usia tersebut.

### C. Studi Literatur

Penjelasan mengenai kata sifat bahasa Inggris (*adjective*) secara umum, kata sifat deskriptif (*descriptive adjective*), dan kata sifat untuk kepemilikan (*possessive adjective*) didapat dari buku *The Eight Words: Parts of Speech* untuk mengisi konten dalam media pembelajaran interaktif.

### D. Studi Kompetitor

Kesimpulan yang dapat diambil dari studi kompetitor terhadap 2 (dua) media pembelajaran tentang kosakata bahasa Inggris, terkhusus pada kata sifat (*adjective*), adalah penjelasan materi perlu dilengkapi dengan suara dan tulisan, sehingga siswa dapat memahami cara penulisan dan pelafalan kosakata yang diajarkan. Ketika memberi contoh kata sifat dalam kalimat, diperlukan ilustrasi penuh warna yang menggambarkan artinya. Selain itu, warna pada tulisan dan ilustrasi harus kontras dengan latar belakangnya agar dapat terlihat dengan jelas.

#### 4.2.2 Penyajian Data

Berikut adalah ringkasan informasi yang didapatkan dari proses reduksi data.

1. Pemahaman siswa kelas III dan IV SD Laboratorium Unesa Ketintang Surabaya terhadap kata sifat bahasa Inggris (*adjective*), khususnya *descriptive adjective* dan *possessive adjective*, butuh peningkatan.

2. Jika materi bahasa Inggris divisualisasikan, siswa kelas III dan IV SD yang didominasi anak berusia 8–10 tahun dapat memahaminya dengan lebih baik.
3. Media pembelajaran interaktif yang membahas kata sifat bahasa Inggris (*adjective*) dan memuat ilustrasi berwarna, tulisan, serta mampu menghasilkan suara pelafalan diperlukan untuk membantu para siswa yang belum menguasainya.
4. Ukuran tulisan dalam media pembelajaran interaktif harus cukup besar supaya dapat terbaca dengan jelas.
5. Konten dalam media pembelajaran interaktif yang menggunakan gadget sebaiknya ringkas agar siswa tidak menatap layar elektronik terlalu lama.
6. Orang tua atau orang dewasa tetap menemani dan mengawasi anak ketika menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis gadget.

#### 4.2.3 Kesimpulan

Berdasarkan data yang telah disajikan, diketahui bahwa penguasaan kosakata bahasa Inggris, terutama kata sifat (*adjective*), siswa kelas III dan IV SD Laboratorium Unesa Ketintang Surabaya masih harus ditingkatkan. Di sisi lain, mereka yang sebagian besar berusia 8–10 tahun mampu menerima informasi dengan lebih baik ketika materi pembelajaran divisualisasikan. Maka dari itu, perancangan media pembelajaran interaktif tentang kata sifat bahasa Inggris (*adjective*) yang mengandung ilustrasi berwarna, tulisan berukuran cukup besar, dan bisa memperdengarkan suara pelafalan kosakata perlu diwujudkan agar dapat dimanfaatkan siswa yang membutuhkannya. Dua tipe kata sifat bahasa Inggris yang diajarkan melalui media pembelajaran interaktif ini meliputi *descriptive adjective* dan *possessive adjective*. Ketika siswa menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis gadget ini, orang tua ataupun orang dewasa hendaknya tetap menemani sekaligus mengawasinya.

#### 4.3 Konsep dan Keyword

Merujuk pada kesimpulan yang telah dipaparkan sebelumnya, berikut ini beberapa tahap yang dilalui untuk menemukan *keyword* (kata kunci) yang tepat

dalam merancang media pembelajaran interaktif tentang kosakata bahasa Inggris bagi siswa kelas III dan IV SD.

#### 4.3.1 Analisis STP (*Segmentation, Targeting, Positioning*)

Tahap ini dapat membantu dalam mengenali calon konsumen, mengembangkan produk, membuat pesan pemasaran yang cocok dengan mereka.

##### A. Segmentation

Segmentasi adalah membagi calon konsumen ke dalam suatu kelompok dengan karakteristik dan kebutuhan yang sama.

##### 1. Geografis

Letak Wilayah : Indonesia  
Ukuran Wilayah : Kota dan Kabupaten

##### 2. Demografis (Target Audiensi)

Jenis Kelamin : Laki-Laki dan Perempuan  
Usia : 8–10 Tahun  
Pendidikan : Sekolah Dasar  
Status Ekonomi : Menengah ke Atas

##### 3. Demografis (Target Pasar)

Jenis Kelamin : Laki-Laki dan Perempuan  
Usia : 22–45 Tahun  
Pendidikan : Sekolah Menengah Atas–Perguruan Tinggi  
Status Ekonomi : Menengah ke Atas

##### 4. Psikografis

Segmentasi psikografis untuk media pembelajaran interaktif ini adalah anak-anak yang menaruh minat pada bahasa Inggris, suka mencoba hal baru, bisa memakai gadget, dan tertarik pada ilustrasi berwarna. Selain itu, orang dewasa yang senang berinteraksi dengan anak-anak, mau membantu anak dalam proses belajarnya, dan dapat menggunakan gadget.

## B. Targeting

Dalam perancangan media pembelajaran interaktif tentang kosakata bahasa Inggris untuk siswa kelas III dan IV SD, target konsumen terbagi menjadi 2 (dua).

### 1. Target Audiensi

Siswa kelas III dan IV SD atau anak-anak berusia 8–10 tahun yang belum atau sedang mempelajari materi kata sifat bahasa Inggris, khususnya *descriptive adjective* dan *possessive adjective*.

### 2. Target Pasar

Orang dewasa dengan rentang usia 22–45 tahun yang mendidik siswa kelas III dan/atau IV SD atau anak berusia 8–10 tahun tentang kata sifat bahasa Inggris, terutama *descriptive adjective* dan *possessive adjective*, dan bisa menggunakan gadget seperti komputer dan ponsel.

## C. Positioning

Media pembelajaran interaktif ini merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan oleh siswa kelas III dan IV SD atau anak berusia 8–10 tahun dalam mempelajari kata sifat bahasa Inggris, khususnya *descriptive adjective* dan *possessive adjective*. Media ini juga bisa dipakai oleh orang dewasa yang sedang mengajarkan materi tersebut.

### 4.3.2 Analisis USP (*Unique Selling Proposition*)

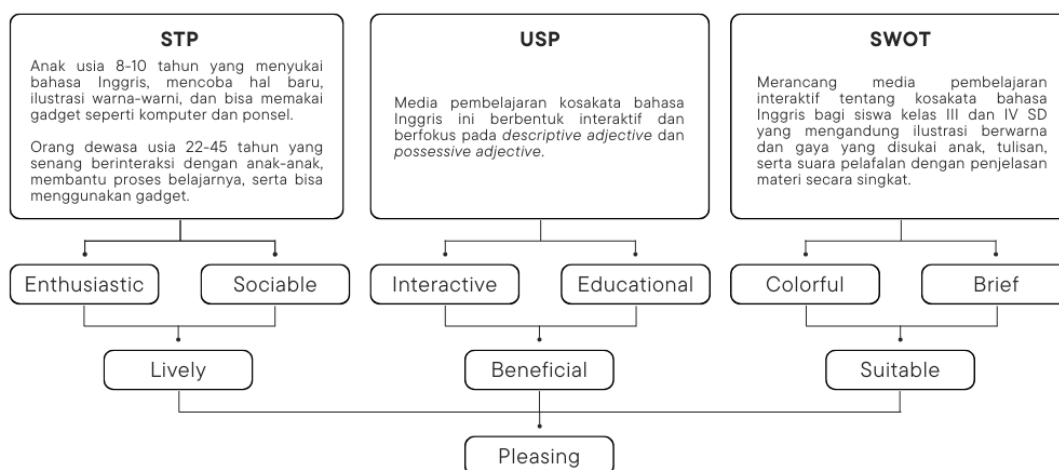
Keunikan yang terdapat dalam media pembelajaran yang dirancang dalam Tugas Akhir ini bisa terlihat dari segi bentuk dan kontennya. Pertama, media pembelajaran ini berbentuk interaktif, artinya dapat dimainkan oleh pengguna. Kedua, materi yang dibahas dalam media pembelajaran interaktif ini berfokus pada *descriptive adjective* dan *possessive adjective*.

### 4.3.3 Analisis SWOT

<b>Internal</b>  <b>Eksternal</b>	<b>Strengths</b>	<b>Weaknesses</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa kelas III dan IV SD atau anak usia 8–10 tahun antusias saat mempelajari bahasa Inggris.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penguasaan siswa kelas III dan IV SD terhadap kosakata bahasa Inggris, khususnya kata sifat (<i>adjective</i>), masih kurang.</li> <li>Belum terdapat media pembelajaran interaktif tersendiri mengenai kata sifat bahasa Inggris.</li> </ul>
<b>Opportunities</b>	<b>Strategi S-O</b>	<b>Strategi W-O</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa kelas III dan IV SD suka ilustrasi berwarna-warni dan media interaktif.</li> <li>Mereka sudah bisa menggunakan gadget.</li> </ul>	Merancang media pembelajaran interaktif tentang kosakata bahasa Inggris yang memiliki ilustrasi penuh warna, tulisan, dan suara pelafalan.	Mendesain media pembelajaran interaktif tentang kata sifat bahasa Inggris ( <i>adjective</i> ) berbasis gadget..
<b>Threats</b>	<b>Strategi S-T</b>	<b>Strategi W-T</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak usia 8–10 tahun tidak disarankan menatap layar elektronik terlalu lama.</li> <li>Mereka mudah bosan.</li> </ul>	Membuat ilustrasi dengan gaya yang disukai anak-anak usia 8–10 tahun sehingga mereka tidak mudah bosan.	Penjelasan materi dalam media pembelajaran interaktif dibuat singkat agar durasi penggunaan gadget tidak terlalu lama.
<b>Strategi Utama</b>		
Merancang media pembelajaran interaktif berbasis gadget, yakni komputer atau ponsel, tentang kosakata bahasa Inggris bagi siswa kelas III dan IV SD/anak usia 8–10 tahun yang mengandung ilustrasi penuh warna dan gaya yang disukai anak, tulisan, dan suara pelafalan dengan penjelasan materi secara singkat.		

Gambar 4.4 Analisis SWOT

### 4.3.4 Keyword



Gambar 4.5 Keyword

Kata kunci atau *keyword* “*pleasing*” didapat setelah melakukan 3 (tiga) analisis, yakni STP (*Segmentation, Targeting, Positioning*), USP (*Unique Selling Proposition*), dan SWOT (*Strengths, Weaknesses, Opportunities, and Threats*). Kata *pleasing* mempunyai arti ‘memberi perasaan puas atau senang’. Maka dari itu, siswa kelas III dan IV SD diharapkan dapat mempelajari kosakata bahasa Inggris dengan menyenangkan saat menggunakan media pembelajaran interaktif ini.

#### 4.4 Perancangan Karya

Langkah selanjutnya dalam perancangan media pembelajaran interaktif tentang kosakata bahasa Inggris untuk siswa kelas III dan IV sekolah dasar ini adalah menentukan strategi kreatif yang disesuaikan dengan *keyword* “*pleasing*” dan kemudian diterapkan ke dalam perancangan media utama dan pendukung.

##### 4.4.1 Strategi Kreatif

###### 1. Judul

Media pembelajaran interaktif tentang kosakata bahasa Inggris, khususnya kata sifat (*adjective*), bagi siswa kelas III dan IV SD ini berjudul “*Learn Adjectives With Fun*”, karena harapannya siswa dapat mempelajari kata sifat bahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan.

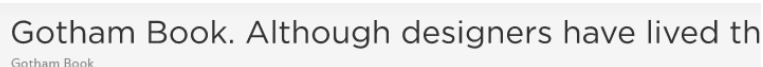
###### 2. Tipografi

Pada media pembelajaran interaktif ini, penulis menggunakan 2 fon yang keduanya berjenis *Sans Serif*, yakni Iskra Bold untuk judul dan Gotham Book untuk teksnya.



Gambar 4.6 Iskra Bold

(Sumber: Adobe Fonts)



Gambar 4.7 Gotham Book

(Sumber: typography.com)

### 3. Warna

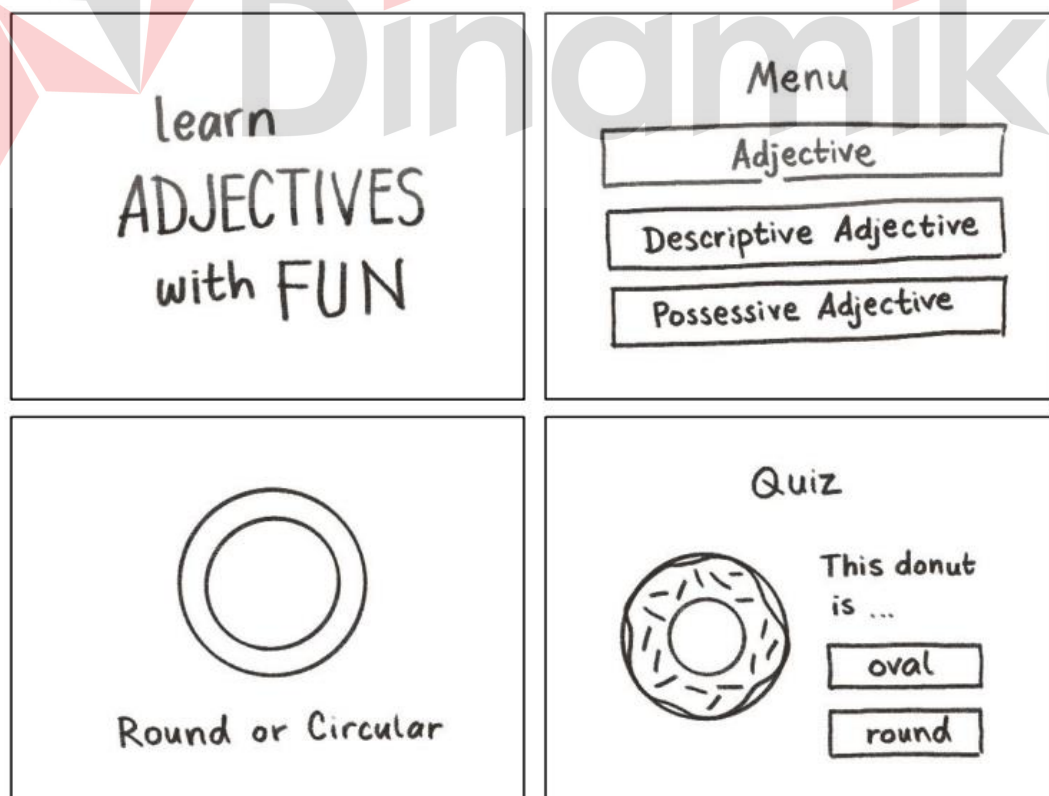
Warna yang *pleasant* atau nyaman dipandang didominasi warna-warna hangat yang cerah (Um dan Plass dalam Brom, Starkova, dan D’Mello, 2018). Maka dari itu, media pembelajaran interaktif ini didominasi warna-warna hangat, di antaranya merah, jingga, dan kuning.



Gambar 4.8 Kombinasi Warna

#### 4.4.2 Perancangan Media Utama

Media pembelajaran interaktif tentang kosakata bahasa Inggris untuk siswa kelas III dan IV SD ini berupa aplikasi berjudul “*Learn Adjectives With Fun*” yang dapat dijalankan dengan komputer dan ponsel. Berikut adalah sketsa dan hasil akhir dari aplikasi tersebut.



Gambar 4.9 Sketsa Tampilan Aplikasi “*Learn Adjectives With Fun*”



Gambar 4.10 Tampilan Awal

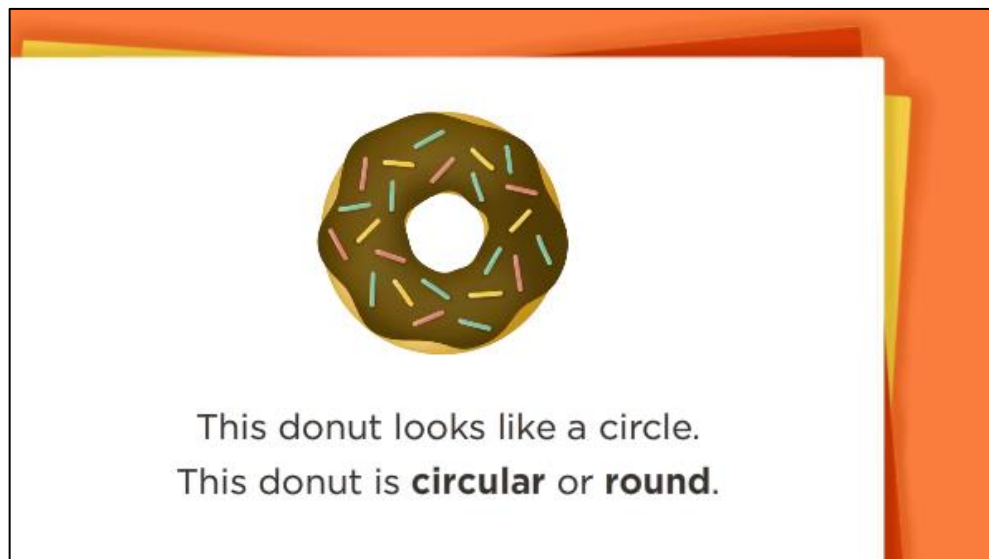
Pada halaman pertama, judul “*Learn Adjectives With Fun*” ditulis di atas buku disertai ilustrasi alat tulis berupa pensil dan klip kertas di sekelilingnya.



Gambar 4.11 Tampilan Menu

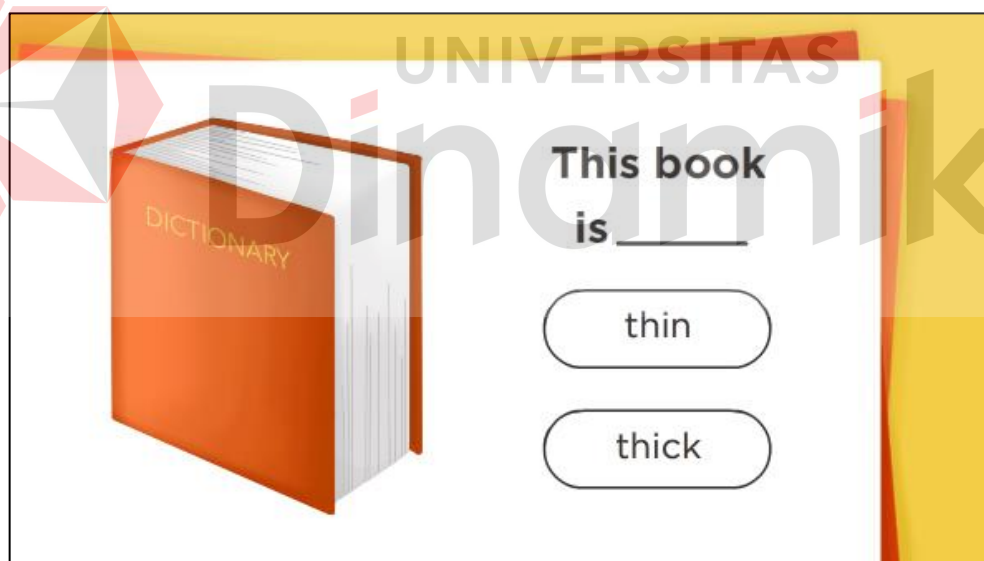
Masih dengan latar yang didominasi kuning seperti pada halaman awal, terdapat 3 (tiga) pilihan materi dapat dipilih oleh pengguna pada halaman menu ini, antara lain *adjective*, *descriptive adjective*, dan *possessive adjective*. Selain itu, tombol untuk keluar dari aplikasi juga disediakan di pojok kanan atas.





Gambar 4.12 Tampilan Materi

Halaman ini adalah contoh kata sifat deskriptif (*descriptive adjective*) yang diajarkan, yaitu *circular* atau *round* yang bermakna ‘bundar’. Contoh kosakata diterapkan dalam sebuah kalimat dan dilengkapi dengan ilustrasi.



Gambar 4.13 Tampilan Kuis

Salah satu kuis atau pertanyaan yang tersedia berjenis pilihan ganda dengan 2 (dua) pilihan jawaban. Pertanyaan juga disertai ilustrasi yang mendukung.

#### 4.4.3 Perancangan Media Pendukung

Beberapa media yang turut melengkapi media pembelajaran interaktif ini:

##### 1. Poster

Poster ini memuat beberapa informasi mengenai aplikasi, di antaranya materi yang diajarkan dan fitur yang dimiliki. Selain itu, kode respons cepat (*QR code*) untuk mengunduh aplikasi juga tersedia. Poster berukuran A3 ini bisa dipasang pada area majalah dinding yang terdapat di sekolah.



Gambar 4.14 Poster

##### 2. Buku Tulis

Media pendukung ini dipilih karena siswa membutuhkan buku tulis untuk kegiatan sehari-harinya saat di sekolah, seperti mencatat materi pelajaran dan mengerjakan tugas. Pada sampul depan buku tulis ini terdapat kolom untuk menuliskan nama, kelas, dan mata pelajaran, sedangkan pada sampul belakangnya ada nama aplikasi “*Learn Adjectives With Fun*” dan *QR code*.



Gambar 4.15 Buku Tulis

### 3. Tempat Pensil

Tempat pensil dipilih menjadi salah satu media pendukung karena siswa bisa menggunakan ini untuk menyimpan alat tulis miliknya.



Gambar 4.16 Tempat Pensil

### 4. X Banner

Media pendukung ini juga memuat informasi tentang media pembelajaran interaktif ”*Learn Adjectives With Fun*”, yakni materi yang diajarkan, fitur yang dimiliki, target audiensi yang disasar, imbauan agar penggunaan di bawah pengawasan orang dewasa, serta *QR code* untuk mengunduh aplikasi.



Gambar 4.17 X Banner

### 5. Gantungan Kunci

Ilustrasi yang dimuat dalam media pembelajaran interaktif dicetak dalam bentuk gantungan kunci.



Gambar 4.18 Gantungan Kunci

### 6. Stiker

Gambar pada stiker juga menggunakan ilustrasi yang termuat dalam media pembelajaran interaktif ini.



Gambar 4.19 Stiker

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Karena kurangnya pengetahuan siswa kelas III dan IV sekolah dasar terhadap kosakata bahasa Inggris, khususnya kata sifat (*adjective*), serta belum adanya media pembelajaran interaktif tersendiri mengenai materi tersebut, penulis merancang media pembelajaran interaktif untuk membantu siswa dalam mempelajarinya. Media pembelajaran interaktif tentang kosakata bahasa Inggris bagi siswa kelas III dan IV sekolah dasar ini mengusung konsep *pleasing* ‘memberi perasaan senang’, sesuai dengan *keyword* yang ditemukan setelah melakukan analisis STP, USP, dan SWOT. Perancangan media ini mempertimbangkan kemampuan target audiensi dalam menerima informasi, yakni memerlukan ilustrasi sebagai visualisasi materi, serta gaya ilustrasi yang mereka sukai. Media utama yang dihasilkan berupa aplikasi yang bisa dimainkan dengan komputer dan ponsel. Selain itu, poster, buku tulis, tempat pensil, *X banner*, gantungan kunci, dan stiker juga dirancang sebagai media pendukungnya.

### 5.2 Saran

Perancangan media pembelajaran interaktif dalam Tugas Akhir ini memiliki tujuan memperkaya kosakata bahasa Inggris siswa kelas III dan IV sekolah dasar, terutama *descriptive adjective* kategori bentuk (*shape*) dan *possessive adjective*. Saran untuk peneliti selanjutnya yang hendak merancang media serupa adalah membahas tipe *adjective* yang lain; kategori *descriptive adjective* lainnya, mengingat cakupannya yang luas, misalnya kategori *sound*, *smell*, atau *texture*; ataupun kelas kata lainnya dalam *parts of speech*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggito, Albi dan Johan Setiawan. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak.
- BBC. 2021. *Internet*. What Is an Adjective? <https://www.bbc.co.uk/bitesize/topics/z4hrt39/articles/zj33rwx>. Diakses tanggal 17 Januari 2023.
- Biola, G. S. I. F., & Patintingan, M. L. 2021. Pengaruh Media Audiovisual terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 48-54.
- Butte College. 2019. *Internet*. The Eight Parts of Speech. [https://www.butte.edu/departments/cas/tipsheets/grammar/parts\\_of\\_speech.html](https://www.butte.edu/departments/cas/tipsheets/grammar/parts_of_speech.html). Diakses tanggal 21 Oktober 2022.
- Brom, C., Starkova, T., & D'Mello, S. K. 2018. How Effective Is Emotional Design? A Meta-Analysis on Facial Anthropomorphisms and Pleasant Colors During Multimedia Learning. *Educational Research Review*, 25, 100-119.
- Dra. Mukhirah, M.Pd. dan Nurbaiti, S.Pd., M.Pd. 2018. *Dasar Seni dan Desain*. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press.
- Education First. 2022. *Internet*. <https://www.ef.co.id/epi/>. Diakses tanggal 16 Januari 2023.
- Fadli, Radinal dan Muhammad Hakiki. 2020. Validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 1(01), 9-15.
- Firdaus, M., & Muryanti, E. 2020. Games Edukasi Bahasa Inggris untuk Pengembangan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1216-1227.
- Gamayanti, W., & Marzuq, F. G. 2021. Media Animasi dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Bahasa Inggris pada Masa Pandemi Covid-19. *Proceedings UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 1(59), 1-10.
- Gunawan, Imam. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Ilyosovna, N. A. 2020. The Importance of English Language. *International Journal on Orange Technologies*, 2(1), 22-24.
- Lia Anggraini S. dan Kirana Nathalia. 2018. *Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia.

- Maharsi, Indiria. 2016. *Ilustrasi*. Yogyakarta: Dwi-Quantum.
- Majid, Abdul. 2017. *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Makassar: Aksara Timur.
- Mamik. 2015. *Metodologi Kualitatif*. Sidoarjo: Zifatama Publisher.
- Natalia, S. A. M. K. D., & Setiawan, I. K. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android untuk Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Nawala Visual*, 2(1), 9-19.
- National Science Foundation. 1997. *Internet*. [https://www.nsf.gov/pubs/1997/nsf97153/chap\\_4.htm](https://www.nsf.gov/pubs/1997/nsf97153/chap_4.htm). Diakses tanggal 19 Oktober 2022.
- Peraturan Presiden Nomor 63 Tahun 2019 tentang *Penggunaan Bahasa Indonesia*.
- Research Guides Auraria Library. 2022. *Internet*. <https://guides.auraria.edu/researchmethods/literaturereviews>. Diakses tanggal 19 Oktober 2022.
- Rikmasari, R., & Budianti, Y. 2019. Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris melalui Model Pembelajaran Circuit Learning pada Siswa Kelas III di SDN Jatimulya 03 Bekasi. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 6(2).
- Sinaga, Anjely. 2021. Skripsi. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Transportation Kelas III SD Swasta PAB 20 Bandar Klippa T.A 2020/2021*. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Smith, Dana G. 2018. *Internet*. At What Age Does Our Ability to Learn a New Language Like a Native Speaker Disappear? *Scientific American*. <https://www.scientificamerican.com/article/at-what-age-does-our-ability-to-learn-a-new-language-like-a-native-speaker-disappear/>. Diakses tanggal 21 September 2022.
- Sucandra, S., Budiman, M. A., & Fajriyah, K. 2022. Analisis Kesulitan Penguasaan Kosakata Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa Inggris pada Siswa Kelas IV di SD Plus Latansa Kabupaten Demak. *Wawasan Pendidikan*, 2(1), 71-80.
- Suryadi, Ahmad. 2020. *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid I*. Sukabumi: CV Jejak.
- Susanthi, I. G. A. A. D. 2020. Kendala dalam Belajar Bahasa Inggris dan Cara Mengatasinya. *Linguistic Community Services Journal*, 1(2), 64-70.
- Terasne, T., Permana, D., & Setianingsih, T. 2020. Efektivitas Penggunaan Word Category Terhadap Peningkatan Minat Belajar Kosakata pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 4(3).
- Thesaurus.com. 2021. *Internet*. What Are Descriptive Adjectives and How Do You Use Them? <https://www.thesaurus.com/e/grammar/descriptive-adjectives/>. Diakses tanggal 21 Oktober 2022.

Thesaurus.com. 2021. *Internet*. What Are Possessive Adjectives and How Do You Use Them? <https://www.thesaurus.com/e/grammar/possessive-adjectives/>. Diakses tanggal 21 Oktober 2022.

WebMD. 2021. *Internet*. <https://www.webmd.com/parenting/guide/child-8-milestones>. Your Child at 8: Milestones. Diakses tanggal 21 September 2022.



UNIVERSITAS  
Dinamika