

Perancangan Buku Ilustrasi dan *Flashcard* sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Anak

Sri Almaidah Nurfitriani
Desain Komunikasi Visual- IKJ
3180250108@ikj.ac.id
doi: [10.52969/semnasikj.v1i1.7](https://doi.org/10.52969/semnasikj.v1i1.7)

ABSTRAK: Ilustrasi buku anak-anak merupakan gambar ilustrasi pada buku yang khusus dibuat untuk anak-anak yang bersifat mendidik, mengembangkan rasa ingin tahu dan kepekaan artistik anak. Buku Ilustrasi sebagai media belajar bagi anak usia dini merupakan media yang efisien dan efektif karena buku yang terdapat Ilustrasi didalamnya dapat mengembangkan kemampuan anak usia dini dalam berimajinasi karena pada umumnya daya imajinasi siswa masih rendah, sehingga tidak bisa menangkap sesuatu yang bersifat abstrak. Dalam perancangan ini penulis akan membuat sebuah Buku Ilustrasi (*Illustration Book*) yang berisi tentang kosa kata dasar yang dibantu oleh permainan interaktif bernama *Flashcard*. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan menyebarkan kuesioner kepada responden (orang tua) terkait upaya pembelajaran yang efektif pada anak rentang usia 7-10 tahun. Dengan Perancangan Buku Ilustrasi dan *Flash Card* ini diharapkan dapat membantu anak sehingga dapat cepat tanggap dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: anak; *flashcard*; orang tua.

ABSTRACT: *Illustrations Children's books are illustrations in books that are specially made for children that are educational in nature, develop children's curiosity and artistic sensitivity. Illustration books as learning media for early childhood are efficient and effective media because books that contain illustrations in them can develop early childhood abilities in imagining because in general students' imagination power is still low, so they cannot catch something abstract. In this design the author will create an Illustration Book (Illustration Book) which contains basic vocabulary assisted by an interactive game called Flash Card. The data collection method used is by distributing questionnaires to respondents (parents) regarding effective learning efforts in children aged 7-10 years. With the Design of Illustration Books and Flashcards, it is hoped that it can help children so that they can be responsive in the learning process.*

Keywords: *Flash card, parents, children's.*

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang sedikit penduduknya yang menggunakan bahasa Inggris dikarenakan beberapa faktor yang menjadikan Indonesia menempati kategori rendah dalam penggunaan bahasa Inggris. Banyak sekali orang dewasa dan khususnya anak usia dini yang sulit belajar bahasa Inggris dikarenakan kurangnya motivasi, media pembelajaran dan model pembelajaran yang diberikan menjadi salah satu faktor kurangnya minat anak usia dini untuk belajar bahasa Inggris.

Ilustrasi buku anak-anak merupakan gambar ilustrasi pada buku yang khusus dibuat untuk anak-anak yang bersifat mendidik, mengembangkan rasa ingin tahu dan kepekaan artistik anak. Buku yang menarik bagi anak usia dini adalah buku yang memiliki kesesuaian konteks dan Ilustrasi yang dapat mengoptimalkan kesenangan anak menggunakan buku itu. Buku dengan kesesuaian konteks dan ilustrasi yang memadai akan mempengaruhi proses dan pola pikir anak usia dini melalui alam bawah sadar dan disinilah pendidikan karakter dapat diajarkan secara halus dan mudah diterima oleh daya pikiran anak usia dini. Penggunaan Buku Ilustrasi pada anak usia dini memberikan pengaruh terhadap motivasi anak dalam

belajar, terutama di jenjang sekolah dasar. Dengan banyaknya Ilustrasi yang terdapat dalam buku pembelajaran anak, daya antusias anak akan meningkat dibandingkan dengan buku pembelajaran anak tanpa Ilustrasi. Buku Ilustrasi sebagai media belajar bagi anak usia dini merupakan media yang efisien dan efektif. Ini disebabkan buku mudah dibawa dan lebih mudah atau lebih terjangkau dari segi finansial. Buku yang terdapat Ilustrasi didalamnya dapat mengembangkan kemampuan anak usia dini dalam berimajinasi karena pada umumnya daya imajinasi siswa masih rendah, sehingga tidak bisa menangkap sesuatu yang bersifat abstrak. Konteks dalam buku anak-anak merupakan gambar penjelasan informasi tentang objek, peristiwa atau kejadian yang disajikan dalam buku untuk anak, wujud ilustrasi sebagai pendukung gambar pada buku ilustrasi anak akan memperkuat narasi atau topik yang dibicarakan.

Pemilihan media pembelajaran yang kurang tepat bisa mengakibatkan anak menjadi tidak aktif dalam proses belajar. Keaktifan belajar itu sangat penting dimiliki anak selama proses pembelajaran agar materi yang disampaikan dapat diserap dengan maksimal. Keaktifan belajar anak diharapkan bisa maksimal dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat. Salah satunya adalah dengan menerapkan media pembelajaran kooperatif *Flashcard*.

Kendala pada anak yang sering kali dialami dalam proses mempelajari kosakata adalah informasi materi yang disampaikan tidak memiliki visual dan minimnya interaksi. Sudah banyak beredar buku ilustrasi yang menarik untuk anak tetapi materi belum bisa diserap oleh anak secara maksimal dan keseluruhan. Di sinilah peran *Flashcard* sebagai permainan interaktif untuk anak sangat berguna.

Flashcard atau kartu *flash* adalah sekumpulan kartu yang bertuliskan informasi, seperti kata-kata atau angka, pada salah satu atau kedua sisinya. Umumnya sebuah kartu bertuliskan pertanyaan pada salah satu sisinya, jawaban pada sisi yang lain. *Flashcard* sering digunakan sebagai media untuk menghafal. Strategi pembelajaran melalui metode permainan *Flashcard* untuk anak usia dini menggunakan metode *library research* yang menunjukkan bahwa, untuk melaksanakan suatu strategi tertentu pada anak usia dini diperlukan seperangkat media pengajaran. Salah satu media pembelajaran yang bisa dipilih yaitu media pembelajaran *Flashcard*.

Dari uraian latar belakang di atas, maka dapat disusun rumusan masalah untuk perancangan ini, adapun rumusan masalah tersebut sebagai berikut: Bagaimana merancang buku ilustrasi “*Basic English Vocabulary*” yang efektif untuk dijadikan media pembelajaran anak?

Adapun tujuan dari perancangan buku ilustrasi adalah buku ilustrasi dapat membantu pembelajaran anak menjadi lebih imajinatif, menarik dan mudah dipahami lewat metode yang tidak monoton kepada anak dengan menggunakan *flashcard*.

Selain tujuan, manfaat dari perancangan buku antara lain:

1. Bagi Akademis
 - a. Sebagai data referensi buku ilustrasi.

- b. Dapat dijadikan sebagai wawasan baru khususnya di bidang Desain Komunikasi Visual mengenai buku ilustrasi tentang belajar bahasa inggris.
2. Bagi Masyarakat
 - a. Memberikan wawasan kepada segala golongan masyarakat tentang pembelajaran yang efektif untuk generasi-generasi baru yang akan datang.
 - b. Menambah minat orang tua untuk membimbing anak dalam belajar bahasa inggris.
 - c. Salah satu upaya dalam meningkatkan keterampilan berbahasa inggris untuk anak usia dini.
 3. Bagi Perancang
 - a. Menambah pengetahuan tentang mendidik anak dalam Bahasa inggris dengan menggunakan flash card serta menambah skill dan pengetahuan dalam pembuatan buku ilustrasi.

Ruang Lingkup dan Batasan Masalah

1. Masalah
Masalah dibatasi dengan pemahaman kosa kata dalam Bahasa Inggris
2. Segmentasi
 - a. Geografis: Indonesia
 - b. Demografis;
 - 1) Umum
 - Usia : 5 – 15 tahun
 - Jenis kelamin : Laki-laki dan Perempuan
 - 2) Khusus
 - Usia : 7 – 10 tahun
 - Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
 - Status Sosial : Pelajar
 - c. Psikografis
 - Anak yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi
 - Anak yang menyukai bahasa asing khususnya bahasa inggris
 - d. Sosiografis
 - Kelas B-A (Menengah ke atas)
3. Media
 - a. Media Utama : Buku Ilustrasi.
 - b. Media Pendukung : *Flash Card*.

Metode Pengumpulan Data

Studi Literatur

Studi literatur adalah menggunakan referensi teori yang relevan dengan topik perancangan.

Referensi tersebut berisikan tentang;

- a. Pembuatan *Flash Card*
- b. Pengetahuan dalam metode pembelajaran untuk anak usia dini
Referensi dapat dicari dari buku, jurnal, artikel laporan penelitian dan situs-situs di internet. Daftar buku yang digunakan penulis dalam proses perancangan:
 - Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Media Pengenalan Tokoh Arya Penangsang Dan Kota Blora ini adalah sebuah jurnal dicipta untuk sebagai cara baru untuk mengenalkan tokoh tersebut dan cerita tentang Kota Blora dengan merancang sebuah buku ilustrasi.
 - Perancangan Buku Ilustrasi Tentang Kuliner Khas Kota Bandung Untuk Orang Asing, jurnal ini orang asing akan mengetahui beberapa makanan tradisional dari Jawa Barat, bahan dan untuk orang-orang yang ingin belajar dalam masakan, ada beberapa dasar pengetahuan untuk mengetahui tentang inti bumbu, biasanya dalam masakan Sunda, salah satu caranya termasuk belajar dari buku resep.
 - Perancangan Kartu Permainan Sebagai Pengenalan Tokoh Pahlawan Nasional Indonesia Untuk Anak Usia 10-12 Tahun, Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah permainan kartu pengenalan tokoh pahlawan nasional, sebagai upaya dalam menanamkan minat pada anak-anak usia 10-12 tahun. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pengumpulan data berupa studi pustaka, observasi, wawancara serta metode pengembangan R&D, untuk visualisasi dan desain menggunakan media kartu dan menekankan pada Ilustrasi.
 - Desain Komunikasi Visual merupakan buku ajar yang dipelajari isinya sangat kompleks berupa teori-teori serta contoh-contoh yang aplikatif khususnya pemula akan mempunyai ide-ide kreatif dalam membuat Logo, *Logotype*, Tipografi, Iklan, Poster, Membuat Komik (Sastra Gambar), Menyusun *Layout*, Menyampaikan Pesan Dalam Iklan, dan mereka bisa menganalisisnya secara prinsip semiotik dari pandang desainer itu sendiri maupun para *interpretant*.
 - Belajar Bahasa Inggris adalah buku ilustrasi yang memuat pembelajaran *vocabulary* untuk anak usia dini, dari membahas macam-macam jenis buah-buahan, warna, hewan, benda, angka dan alat transportasi.

1. Wawancara

Pada tahap ini peneliti melakukan pengumpulan data dengan wawancara interaktif kepada Siti Maesaroh selaku orang tua anak yang berusia 7 tahun.

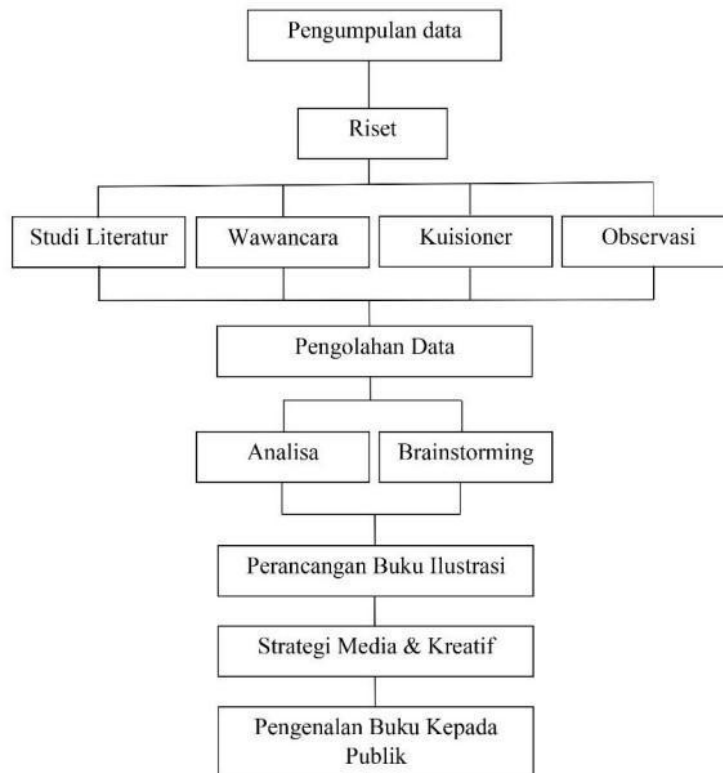
2. Kuisisioner

Kuisisioner disebarkan kepada orangtua yang memiliki anak dengan rentan usia 7-10 tahun. Kuisisioner ini dibuat dengan menggunakan *Google Form* yang disebarkan melalui media sosial salah satunya aplikasi *whatsapp*.

3. Observasi

Observasi dilakukan dengan dua cara. Pertama penulis mengamati secara langsung lewat kebiasaan dalam mendidik anaknya dengan beberapa anggota keluarga yang memiliki anak usia dini.

Kerangka Penciptaan



Gambar 1. 1 Kerangka Berfikir

Sumber: Pribadi

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Umum

2.1.1 Pengertian Desain

Desain adalah suatu usaha yang berkaitan berkaitan dengan suatu perancangan citarasa, estetika (keindahan), serta kreativitas. Desain tidak hanya mencakup dalam eksplorasi visual semata namun mencakup pula aspek-aspek seperti kultural-sosial, filosofis, teknis dan bisnis (Sri Wahyuningsih, 2015).

Desain juga meliputi tentang perubahan, dalam perubahan itu bisa suatu hal yang baik atau buruk. Tetapi pentingnya di sini adalah bahwa desain harus tentang memperbaiki situasi yang ada karena desain seharusnya pada akhirnya adalah tentang membuat segalanya menjadi lebih baik. Ketika membicarakan tentang desain, fokusnya adalah pada merancang sebuah solusi untuk mencapai suatu keadaan masa depan yang lebih baik.

2.1.2 Pengertian Ilustrasi

Ilustrasi berasal dari bahasa Latin yaitu "*illustrare*" yang berarti penampakan, kemuliaan, cahaya, penerangan dan penggambaran secara hidup-hidup. Ilustrasi secara harfiah berarti gambar yang digunakan untuk menerangkan atau mengisi sesuatu. Jenis – jenis ilustrasi menurut (Soedarso, 2014.) yaitu sebagai berikut:

1. Ilustrasi Naturalis Ilustrasi naturalis adalah ilustrasi yang memiliki bentuk dan warna yang serupa dengan kenyataan yang ada di alam, tanpa ada pengurangan atau penambahan.
2. Ilustrasi Dekoratif merupakan ilustrasi yang berfungsi menghias dengan gaya penggambaran yang disederhanakan atau justru dilebih-lebihkan.
3. Ilustrasi Kartun Ilustrasi kartun adalah jenis ilustrasi yang biasanya digambar dengan gaya yang tidak realistis atau semi-realistis. Jenis ilustrasi ini cenderung memiliki ciri khas tertentu dan banyak digunakan untuk menghiasi buku anak-anak, komik, dan cerita bergambar.
4. Ilustrasi Karikatur Karikatur yaitu ilustrasi yang memiliki gaya khas dengan memberi penyimpangan terhadap proporsi bentuk tubuh supaya karakter dari wajah objek seseorang semakin tampak dan terasa. Biasanya, karikatur digunakan untuk satir atau komik sindiran.
5. Cerita Bergambar Pada cerita bergambar, ilustrasi tidak hanya sekedar berperan dalam mengilustrasikan sesuatu, tetapi gambar juga berperan dalam 20 menceritakan atau menjelaskan sesuatu yang biasanya berseri atau terdiri dari beberapa panel.
6. Buku Ilustrasi Ilustrasi buku adalah bentuk seni yang digunakan untuk membuat ilustrasi yang digambar untuk buku. Namun, ilustrasi dimaksudkan tidak hanya sekedar diambil dari segi estetis, biasanya akan membantu menambah atau meningkatkan cerita dalam beberapa cara. Ilustrasi buku memiliki fungsi untuk menerangkan dan menjelaskan teks yang terkandung dalam buku.
7. Ilustrasi Khayalan Ilustrasi khayalan merupakan ilustrasi yang menggambarkan suatu hal yang abstrak dan bersifat imajiner. ilustrasi ini membuat hasil pengolahan karya secara imajinatif. Jenis ilustrasi seperti ini kerap ditemukan pada ilustrasi cerita, novel, dan komik.

2.1.3 Buku

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) buku adalah suatu lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan, gambar atau kosong, sedangkan buku bacaan adalah buku untuk pelajaran membaca (bagi anak sekolah) atau buku yang dibaca sebagai pengisi waktu.

1. Fungsi Buku

Secara umum, fungsi buku adalah sebagai suatu sumber informasi yang dapat membuka wawasan dan pengetahuan tentang berbagai macam hal atau ilmu. Keragaman informasi dan gagasan yang terkandung dalam suatu buku yang dibaca dapat membantu memperoleh pemahaman yang lebih beragam untuk pengetahuan di masa yang akan datang. Kebiasaan membaca buku mempengaruhi memori dan membantu pemikiran menjadi lebih kuat. Membaca buku dapat mempermudah untuk mengingat serta dapat membantu lebih fokus dalam berpemikiran dan perhatian.

2. Jenis Buku

- a. Novel, diartikan sebagai suatu karangan berbentuk prosa yang mengandung rangkaian cerita kehidupan seseorang dengan orang lain di sekelilingnya dengan menonjolkan watak, waktu dan sifat pelaku
- b. Cerita Bergambar adalah buku yang menyajikan suatu gambar yang tidak bergerak serta disusun sedemikian rupa sehingga membentuk sebuah cerita. Umumnya cergam juga disertai dengan teks. Cergam memiliki banyak fungsi dan dapat digunakan sebagai media pendidikan, periklanan, dan hiburan.
- c. Ensiklopedia menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah buku yang memuat suatu pelajaran atau ilmu.
- d. Biografi menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah riwayat hidup (seseorang) yang ditulis oleh orang lain. Biografi tidak hanya juga menggambarkan ulang kehidupan seorang tokoh, melainkan pula banyak menyoroti nilai-nilai, inspirasi, serta motivasi yang dimiliki tokoh yang dibahas.
- e. Kamus menurut kamus besar bahasa Indonesia yaitu buku yang memuat kumpulan istilah atau nama yang disusun menurut abjad beserta penjelasan tentang makna dan pemakaiannya
- f. Komik yaitu cerita bergambar yang mencakup cerita dengan menonjolkan gambar-gambar yang ditampilkan dalam urutan peristiwa. Keseluruhan teks dalam sebuah komik merupakan susunan gambar yang melambangkan teks yang disampaikan oleh tokoh-tokoh yang diceritakan. Ilustrasi yang disajikan dalam komik merupakan gambar-gambar statis yang menunjukkan rangkaian peristiwa yang saling berhubungan dan dapat membentuk sebuah cerita.

2.1.4 Unsur-Unsur Visual Pada Buku

Unsur-unsur visual yaitu bahan dasar untuk membuat sebuah karya desain grafis, yang merupakan elemen dasar untuk menyampaikan gagasan (Guruh Ramdani, 2019). Berikut adalah unsur-unsur visual yang tentunya dapat dijumpai dalam buku:

1. Titik

Titik adalah suatu unsur visual yang tampilannya relatif kecil, dan dimensi panjang dan lebarnya dianggap tidak berarti karena kalau berukuran besar berubah persepsi menjadi bentuk bidang. Titik bisa berbentuk simbol, seperti tanda baca tulisan, bisa juga dipergunakan untuk membentuk citra visual tertentu.

2. Garis

Garis terdiri dari unsur titik yang tidak terputus. Memiliki peran pendukung keindahan, keseimbangan dan harmoni. Setiap bentuk garis yang berbeda memiliki karakter yang berbeda. Dalam media komunikasi visual, garis dapat menjadi pembatas kolom, memberi kesan tertentu, dan menjadi pembatas antara unsur grafis yang satu dengan yang lainnya.

3. Bentuk

Bentuk merupakan unsur visual yang berdimensi panjang dan lebar, berkaitan dengan benda-benda dua dimensional dan tiga dimensional. Bentuk dibangun atas susunan garis. Sebuah bentuk terdiri atas isi dan garis tepi. Bentuk dikelompokkan berdasarkan dimensi dan susunannya.

4. Tekstur

Tekstur merupakan nilai raba sebuah benda, menyangkut sifat fisik dan kualitas fisik permukaan suatu benda, seperti kusam, mengkilap, kasar, halus, dan dapat diaplikasikan dalam desain. Tekstur terdiri atas tekstur semu dan tekstur nyata. Di dalam perancangan grafis, tekstur dipergunakan dalam dua aspek, yaitu:

- Aspek visual: untuk memberi kesan tertentu dalam tampilan (berhubungan dengan teknik menggambar atau aplikasi *software* desain yang menampilkan fasilitas tekstur yang berbentuk digital.
- Aspek Material: untuk kebutuhan cetak seperti misalnya foto yang dicetak di atas permukaan kertas *doff* yang cenderung bertekstur, akan berbeda kesan dan nilai visualnya dengan foto yang dicetak di atas kertas *glossy*.

5. Ruang

Ruang terkait dengan tingkat kedalaman, sehingga memberikan kesan jauh, dekat, tinggi, rendah. Hubungan antar ruang merupakan bagian dari perencanaan desain, apakah berupa jarak antar huruf, atau huruf dengan gambar.

6. Warna

Warna merupakan unsur yang sangat penting dalam perancangan grafis. Ketika teknologi warna masuk ke dalam dunia percetakan, mampu mendongkrak penjualan koran. Warna bisa memberikan dampak psikologis kepada orang yang melihat serta mampu memberikan efek sugesti yang mendalam.

2.1.5 Tipografi

Tipografi diartikan sebagai suatu proses seni untuk menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak (Sri Wahyuningsih, 2015). Oleh karena itu, "menyusun" meliputi merancang bentuk huruf cetak hingga merangkainya dalam sebuah komposisi yang tepat untuk memperoleh suatu efek tampilan yang dikehendaki. Huruf cetak memang huruf yang akan dicetak pada suatu media tertentu, baik menggunakan mesin cetak *offset*, mesin cetak desktop, cetak sablon pada badan pesawat terbang, bordir pada kostum pemain sepak bola, maupun publikasi di halaman web.

2.1.6 Flashcard

Flashcards merupakan kartu atau lembaran kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun anak kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar-gambar yang dapat digunakan untuk melatih mengeja dan memperkaya kosakata dalam berbahasa (Fitriyani & Nulanda, 2017). Pembelajaran menggunakan media *flashcard* dapat membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar bahasa Inggris khususnya dalam menghafal kosakata sehingga materi lebih mudah dipahami dan diingat untuk anak.

2.1.7 Media

Media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan atau memberitahukan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Istilah media ini sangat populer dalam bidang komunikasi (Balai Diklat Keagamaan Jakarta et al., 2014).

Fungsi umum media adalah sebagai penyalur pesan, membangkitkan rasa ingin tahu dalam proses belajar yang dapat mempengaruhi pemahaman karena penyajian materi atau data yang lebih menarik. Media dapat dibagi tiga yaitu: media visual, media audio, dan media audio visual.

2.1.8 Pembelajaran

Pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses membelajarkan siswa atau membuat siswa belajar (*make student learn*). Tujuannya yaitu membantu siswa belajar dengan memanipulasi lingkungan dan merekayasa kegiatan serta menciptakan pengalaman belajar yang memungkinkan siswa untuk melalui mengalami atau melakukannya sehingga dalam pembelajaran itu bersifat permanen (Helmiati, 2017).

Dari proses melalui, mengalami dan melakukan itulah pada akhirnya siswa akan memperoleh pengetahuan, pemahaman, pembentukan sikap dan keterampilan. Dalam konteks ini, siswalah yang aktif melakukan aktivitas belajar.

2.1.9 Bahasa Inggris

Bahasa Inggris merupakan bahasa yang digunakan sebagai media komunikasi dan sebagai bahasa Internasional pertama yang digunakan untuk berinteraksi dengan orang lain di seluruh dunia. Bahasa Inggris merupakan bahasa ibu di Negara Amerika Serikat, Inggris, Britania raya, Irlandia, Australia, Afrika Selatan, New Zealand dan negara persemakmuran Inggris

seperti Singapura dan Malaysia. Bahasa Inggris adalah bahasa Jermanik yang dituturkan pertama kali di Negara Inggris pada abad pertengahan awal. Bahasa ini juga sudah menjadi bahasa resmi di hampir 60 negara di seluruh dunia.

2.1.10 Anak Usia 7-10 Tahun

Pada umumnya anak akan mengalami berbagai tahapan tumbuh kembang, termasuk fisik, kognitif, psikologi, dan Bahasa. Perkembangan kognitif anak ditunjukkan dengan semakin besarnya rasa penasaran yang dimiliki anak terhadap dunia di sekitarnya. Sebagian besar anak mengalami perkembangan bahasa yang ditandai dengan kemampuan membaca yang lebih lancar.

2.2 Tinjauan Khusus

2.2.1 Observasi

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang terstruktur dari proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan secara langsung (Sugiyono, 2014).

Penulis melakukan observasi secara langsung dengan mengamati kebiasaan orangtua dalam membimbing anaknya dalam belajar Bahasa Inggris. Observasi yang pertama yaitu orangtua yang bernama Ibu Siti Maesaroh yang memiliki anak usia 7 tahun orangtua tersebut membimbing anak dalam belajar Bahasa Inggris lebih kepada metode ceramah kepada anak sehingga anak kurang memahami dengan pembelajaran yang diberikan oleh orangtuanya. Selanjutnya observasi yang kedua yaitu orangtua yang bernama Ibu Uun yang memiliki anak usia 8 tahun, dalam membimbing anaknya lebih menggunakan media audio (lagu) terkadang anak sedikit kebingungan dengan lirik atau isi dalam lagu tersebut.

2.2.2 Kuisisioner

Kuisisioner dilakukan dengan membuat beberapa pertanyaan dan pernyataan yang dibuat dengan Google Form, dengan responden 35 orang. Berikut adalah data dari hasil kuisisioner yang telah dibuat:

1. Pertanyaan 1

Pertanyaan pertama berupa data mengenai nama responden yang mengisi kuisisioner ini.

Nama

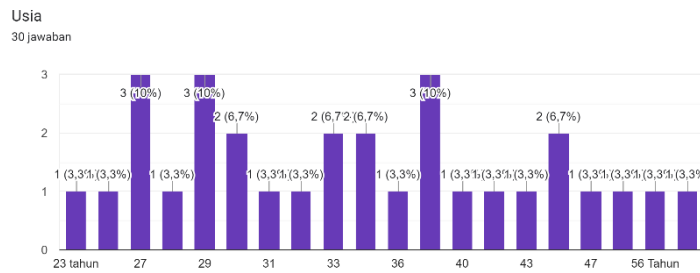
30 jawaban

ANDINI WULANDARI
Rivan lukman azis
Tina Sukaesih
Nur Hayati Riski
Oliver
Eli Nur Hayati
Andrian Nur
Lilis Aisah
Fanny ZUkhrufillah

Gambar 2. 1 Pertanyaan kuesioner 1
Sumber: Pribadi

2. Pertanyaan 2

Pertanyaan kedua berupa data mengenai usia responden yang mengisi kuesioner ini.

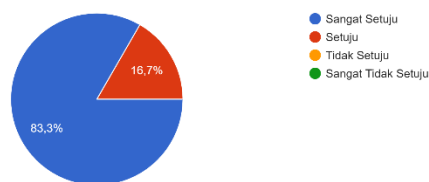


Gambar 2. 2 Pertanyaan kuisioner 2
Sumber: Pribadi

- 16,6% (5 Orang) responden berusia 25-27 tahun.
- 20% (6 orang) responden berusia 28-30 tahun.
- 20% (6 Orang) responden berusia 31-35 tahun.
- 16,6% (5 Orang) responden berusia 36-40 tahun.
- 13,3% (4 Orang) responden berusia 41-45 tahun.
- 13,2% (4 Orang) responden berusia 46-57 tahun.

3. Pertanyaan 3

Apakah sebagai Orangtua setuju dengan anak belajar bahasa inggris di usia dini?
30 jawaban



Gambar 2. 3 Pertanyaan kuesioner 3
Sumber: Pribadi

83,3% responden menjawab sangat setuju dengan pertanyaan ini
18,7% responden menjawab setuju dengan pertanyaan ini

4. Pertanyaan 4

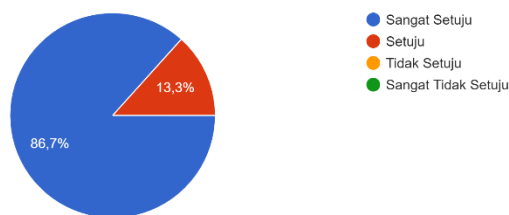


Gambar 2. 4 Pertanyaan kuesioner 4
Sumber: Pribadi

76,7% responden menjawab sangat setuju dengan pertanyaan ini
23,3% responden menjawab setuju dengan pertanyaan ini

5. Pertanyaan 5

pemilihan media pembelajaran buku ilustrasi sangat membantu bagi anak dalam belajar bahasa inggris?
30 jawaban

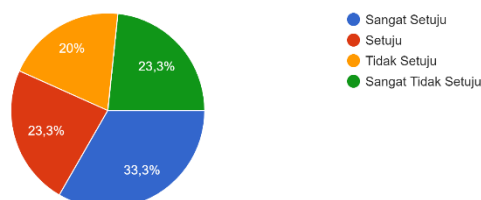


Gambar 2. 5 Pertanyaan kuesioner 5
Sumber: Pribadi

86,7% responden menjawab sangat setuju dengan pertanyaan ini
13,3% responden menjawab setuju dengan pertanyaan ini

6. Pertanyaan 6

Apakah anda tahu tentang permainan interaktif yang dinamakan flashcards?
30 jawaban

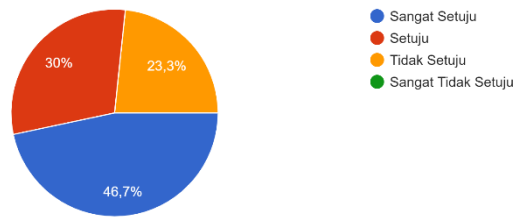


Gambar 2. 6 Pertanyaan kuesioner 6
Sumber: Pribadi

33,3% responden menjawab sangat setuju dengan pertanyaan ini
23,3% responden menjawab setuju dengan pertanyaan ini
20% responden menjawab tidak setuju dengan pertanyaan ini
23,3% responden menjawab sangat tidak setuju dengan pertanyaan ini

7. Pertanyaan 7

Apakah dengan pembelajaran secara digital yang mendominasi di masa kini menurut anda efektif untuk anak?
30 jawaban

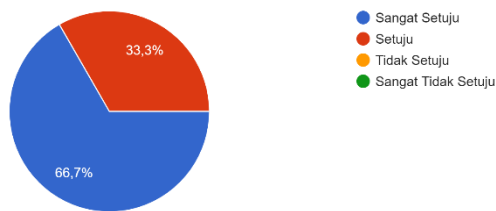


Gambar 2. 7 Pertanyaan kuesioner 7
Sumber: Pribadi

46,7 responden menjawab sangat setuju dengan pertanyaan ini
30% responden menjawab setuju dengan pertanyaan ini
23,3 responden menjawab tidak setuju dengan pertanyaan ini

8. Pertanyaan 8

Apakah anda tertarik untuk memberikan anak anda buku ilustrasi untuk mengurangi resiko screen time anak dengan gadget?
30 jawaban

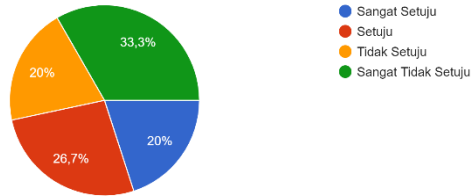


Gambar 2. 8 Pertanyaan kuesioner 8
Sumber: Pribadi

66,7% responden menjawab sangat setuju dengan pertanyaan ini
33,3% responden menjawab setuju dengan pertanyaan ini

9. Pertanyaan 9

Metode seperti apa yang anak lakukan untuk pembelajaran mandiri dirumah?
30 jawaban



Gambar 2. 9 Pertanyaan kuesioner 9

Sumber: Pribadi

20% responden menjawab sangat setuju dengan pertanyaan ini

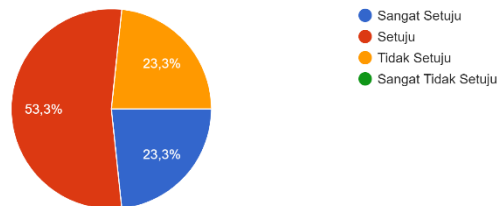
26,7% responden menjawab setuju dengan pertanyaan ini

20% responden menjawab tidak setuju dengan pertanyaan ini

33,3% responden menjawab sangat tidak setuju dengan pertanyaan ini

10. Pertanyaan 10

Orang tua terlalu sibuk untuk membimbing anak dalam belajar bahasa inggris?
30 jawaban



Gambar 2. 10 Pertanyaan kuesioner 10

Sumber: Pribadi

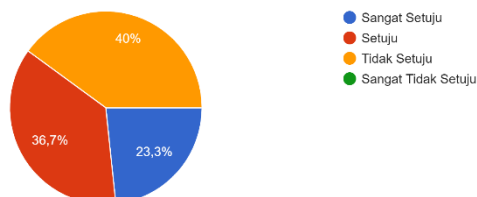
23,3% responden menjawab sangat setuju dengan pertanyaan ini

53,3% responden menjawab setuju dengan pertanyaan ini

23,3% responden menjawab tidak setuju dengan pertanyaan ini

11. Pertanyaan 11

Orang tua menyerahkan sepenuhnya kepada guru di sekolah dalam pembelajaran bahasa inggris?
30 jawaban

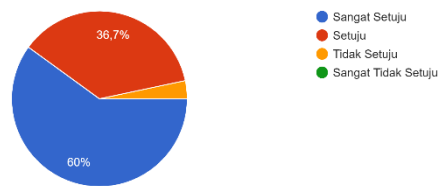


Gambar 2. 11 Pertanyaan kuesioner 11
Sumber: Pribadi

23,3% responden menjawab sangat setuju dengan pertanyaan ini
36,7% responden menjawab setuju dengan pertanyaan ini
40% responden menjawab tidak setuju dengan pertanyaan ini

12. Pertanyaan 12

Orang tua membimbing anak belajar dirumah dengan melanjutkan materi dari sekolah?
30 jawaban



Gambar 2. 12 Pertanyaan kuesioner 12
Sumber: Pribadi

60% responden menjawab sangat setuju dengan pertanyaan ini
36,7% responden menjawab setuju dengan pertanyaan ini
3,3% responden menjawab tidak setuju dengan pertanyaan ini

Dari hasil kuisisioner ini penulis dapat menyimpulkan beberapa poin utama dari jawaban para responden. Mayoritas dari responden bahwa orang tua sangat setuju dengan anak belajar bahasa Inggris di usia dini, kemudian responden orang tua yang memiliki anak sangat setuju anaknya menyukai buku pembelajaran yang penuh ilustrasi tetapi ada beberapa orang tua yang tidak tahu dengan media pembelajaran permainan interaktif yang disebut dengan *flashcard*, serta orang tua anak kebanyakan terlalu sibuk untuk membimbing anak untuk belajar bahasa Inggris itu menjadi salah satu faktor kurangnya kemampuan anak untuk belajar bahasa Inggris.

DAFTAR REFERENSI

- Balai Diklat Keagamaan Jakarta, W., Rawa Kuning Pulo Gebang Cagung, J., & Timur, J. 2014. *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran Iwan Falahudin A. Pendahuluan* (Issue 4). www.juliwi.com
- Fitriyani, E., & Nulanda, P. Z. 2017. "Efektivitas Media Flash Cards dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris" dalam *Psymphathic : Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(2), 167–182. <https://doi.org/10.15575/psy.v4i2.1744>
- Guruh Ramdani. 2019. *Desain Grafis*. Bogor: IPB Press.
- Helmiati, H., & Ag, M. (n.d.). *MODEL PEMBELAJARAN*. www.aswajapressindo.co.id
- Soedarso, N. (n.d.). *Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada*.

Sri Wahyuningsih. 2015. *Desain Komunikasi Visual* (2nd ed.). UTM PRESS.
Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan* (Vol. 20). ALFABETA CV.