

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK SISWA
SEKOLAH DASAR KELAS LIMA DI KOTA CIMAHI**

***ENGLISH LEARNING MEDIA DESIGN FOR FIFTH GRADE ELEMENTARY SCHOOL
STUDENTS IN CIMAHI***

Adriva Razbani Noor Sahid¹, Sri Soedewi, S.Sn., M.Sn².

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
¹adrazns@student.telkomuniversity.ac.id, ²srisoedewi@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Sekolah Dasar adalah awal jenjang pendidikan formal yang diterapkan di Indonesia yang ditempuh selama 6 tahun. Semua siswa pasti memiliki kesulitan dalam mengerjakan mata pelajaran tertentu. Berdasarkan observasi, siswa kelas lima di beberapa Sekolah Dasar kota Cimahi mengalami kesulitan dalam belajar bahasa Inggris. Kurikulum 2013 menghapus bahasa Inggris sebagai mata pelajaran namun beberapa sekolah tetap menghadirkan mata pelajaran tersebut, beberapa ditiadakan. Disaat yang bersamaan, perkembangan teknologi sangat pesat dan tidak bisa dipisah dari kehidupan sehari-hari, anak-anak lebih senang bermain dengan *gadget* mereka. *Gadget* memiliki kelebihan dan kekurangan namun jika ada media pembelajaran yang bisa mendukung semangat belajar dan bisa mengembangkan pengetahuan anak maka akan bermanfaat. Tujuan dibuatnya media pembelajaran berbentuk game adalah agar anak bisa belajar dalam bentuk permainan supaya anak tidak cepat bosan. Metode penelitian yang digunakan dalam penyusunan tugas akhir ini adalah yaitu dengan mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka, dengan menggunakan metode analisis SWOT. Menerapkan bidang keilmuan desain komunikasi visual, perancangan tugas akhir ini diharapkan dapat membantu siswa kelas lima dalam belajar bahasa Inggris.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Bahasa Inggris, Sekolah Dasar, Cimahi.

Abstract

Elementary school is the beginning of the formal education level implemented in Indonesia which is carried out for 6 years. All students must have difficulty in working some course. Based on observations, fifth grade students in several elementary schools in the city of Cimahi have difficulty learning English. The 2013 curriculum shows that English are not one of the major course anymore, but some schools still present these course, some school removed English study and only become a extracurricular. At the same time, technological developments are very fast and cannot be separated from everyday life. Children prefer to play with their gadgets. Gadgets have advantages and disadvantages. If the child prefers to use gadgets for things that are not useful then we can be sure there are more disadvantages than the advantages, but if there is a learning media that can support children's enthusiasm for learning and can develop children's knowledge it will be very beneficial. The purpose of making a educational media is that children can learn in the form of games that children do not get bored easily. The research method used in the collection of this thesis is to collect data through form collection, interviews, and literature studies, using the SWOT analysis method. Applying the field of visual communication design science, the design of this final project can help fifth grade students in learning English.

Keywords: Education Media, English Study, Elementary School, Cimahi.

1. Pendahuluan

Belajar merupakan cara agar kita mendapatkan pengetahuan dan kemampuan. Belajar melalui buku saja kurang efektif, dikarenakan teknologi yang terus berkembang sehingga mempengaruhi minat belajar anak. Perkembangan teknologi ini membuat anak-anak lebih sering bermain gadget dibandingkan membaca buku pelajaran saat di luar sekolah. Selama penulis melakukan survei, tidak jarang penulis melihat anak-anak sekolah dasar yang bermain gadget pada jam istirahat sekolah dan mereka bermain dengan jumlah yang banyak, berkumpul di satu tempat. Bahkan sekolah dasar itu pun melarang siswanya membawa gadget namun sepertinya banyak siswa yang tidak memedulikan larangan itu. Perlu adanya media pembelajaran yang bisa disesuaikan di era modern ini, dimana media tersebut bisa membantu siswa belajar di luar jam sekolah tanpa merasa bosan.

Sekolah Dasar adalah pendidikan formal paling dasar di Indonesia. Sekolah dasar dimulai dari kelas 1 sampai dengan kelas 6. Murid sekolah dasar umumnya berada di 7-12 tahun. Semua murid pasti memiliki kesulitan di mata pelajaran tertentu, dan jawaban mereka berbeda-beda tergantung dari kemampuan dirinya.

Penulis melakukan survei ke beberapa sekolah dasar di kota cimahi dan hasilnya kebanyakan siswa kelas lima memiliki kesulitan di mata pelajaran bahasa inggris. Bahasa Inggris merupakan bahasa yang paling umum digunakan di dunia. Semejak kurikulum 2013, pelajaran bahasa inggris di tiadakan di beberapa sekolah, namun beberapa sekolah merasa hal ini seharusnya tidak terjadi. Dari 4 sekolah dasar yang penulis survei, 1 diantaranya tidak memasukan bahasa inggris sebagai mata pelajaran, melainkan hanya sebuah ekstrakurikuler, 3 sekolah dasar lainnya masih mempertahankan mata pelajaran bahasa Inggris. Hal seperti ini akan mempengaruhi kemampuan bahasa inggris siswa karena mereka tidak mendapatkan ilmu yang sepadan dengan sekolah lain. Beberapa petisi juga dilayangkan di internet, mereka menentang penghapusan mata pelajaran bahasa inggris

karena bahasa inggris penting untuk masa depan mereka. Banyak manfaat yang bisa kita dapat dalam memahami bahasa inggris. Selain itu, guru-guru membenarkan bahwa kebanyakan siswa mengalami kesulitan dalam pelajaran bahasa inggris.

Perlu adanya media pembelajaran bahasa inggris yang mengikuti perkembangan teknologi, dimana media pembelajaran tersebut tidak hanya mengedukasi namun juga bersifat mengajak kepada siswa-siswa bahwa belajar tidak membosankan dan dapat diakses melalui gadget mereka. Media tersebut harus menarik agar digunakan oleh siswa. Dengan adanya media pembelajaran yang tepat dan efektif, diharapkan dapat membantu siswa menyukai mata pelajaran tersebut dan dapat membantu menambah pengetahuan siswa.

Berdasarkan penjabaran tersebut, maka penulis tertarik untuk mengangkat judul “Perancangan media pembelajaran bahasa inggris untuk siswa sekolah dasar kelas lima di Cimahi”.

2. Dasar Pemikiran

2.1 Game

Game adalah sesuatu yang dapat dimainkan oleh satu orang atau lebih yang memiliki serangkaian aturan sehingga ada dua sisi yaitu menang dan kalah. *Game* biasa dibuat untuk bersenang-senang, namun tidak jarang terkandung nilai-nilai yang bisa kita ambil dari sebuah *game*. Setiap *game* memiliki aturannya masing-masing sehingga banyak sekali variasi *game* yang bisa kita temukan sekarang ini. *Game* memiliki arti yang luas, namun pada dasarnya *game* adalah aktivitas hiburan yang melibatkan interaksi antara para pemain. Menurut Lewis Pulsipher dalam bukunya yang berjudul *Game Design – How to create video and tabletop games, start to finish*, ada beberapa genre *game* yaitu *action*, *platformer*, *puzzle*, *racing*, *sport*, *CCG/CDG/TCG*, *MMO*, *RPG*, *Strategy*, *Horror*. Selain itu terdapat juga *Casual* dan *Serious*. *game* memerlukan perancangan terlebih dahulu. Unsur-unsur yang terdapat pada perancangannya akan menentukan bagaimana *game* tersebut berjalan. Berdasarkan definisi dari buku *Game*

Design – How to create video and tabletop games, start to finish dapat disimpulkan suatu *game* mempunyai unsur-unsur tema, aturan, tujuan, manajemen informasi, pengurutan, pemilihan, pergerakan, ketersediaan informasi, konflik dan dampak.

2.2 Desain Komunikasi Visual

Menurut Tinarbuko (2015:05) Desain komunikasi visual adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif, yang diaplikasikan dalam berbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen desain grafis terdiri dari gambar (ilustrasi), huruf, warna, komposisi dan layout. Semuanya itu dilakukan guna menyampaikan pesan secara visual, audio, dan audio visual kepada target sasaran yang dituju. Menurut Lia Anggraini S & Kirana Nathalia dalam buku *Desain Komunikasi Visual; Dasar-dasar Panduan untuk Pemula*, Desain komunikasi visual merupakan seni dalam menyampaikan informasi atau pesan dengan menggunakan bahasa rupa/visual yang disampaikan melalui media berupa desain. Desain Komunikasi Visual bertujuan menginformasikan, mempengaruhi, hingga mengubah perilaku target (audience) sesuai dengan tujuan yang ingin diwujudkan. Kesimpulan unsur-unsur desain yang digunakan dalam ilustrasi dalam Buku *Desain Komunikasi Visual; Dasar-dasar Panduan untuk Pemula* karya Lia Anggraini dan Kirana Nathalia diantaranya garis, bentuk, ukuran, warna, layout, dan tipografi.

2.3 Edukasi

Edukasi adalah mendidik yang berkenaan dengan pendidikan, yaitu usaha untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta secara aktif mengembangkan potensi serta keterampilan yang diperlukan diri sendiri dan masyarakat. Menurut Prof. Dr. Nugroho (2017: 17) mengemukakan fungsi dari edukatif maksudnya adalah bahwa sejarah dapat dijadikan pelajaran dalam kehidupan keseharian bagi setiap manusia. Sejarah juga mengajarkan tentang contoh yang sudah terjadi agar seseorang menjadi arif, sebagai petunjuk dalam berperilaku. Menurut Miarso (2004) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta

dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan orang sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

2.4 Mobile Apps

Smartphone memiliki sistem operasi untuk menjalankan kegunaannya. Terdapat dua sistem operasi paling populer yaitu android dan IOS. Kedua sistem operasi ini masing-masing mempunyai layanan untuk mengunduh aplikasi di *apps store* mereka. Berdasarkan pendapat Beal (2011) sistem operasi pada perangkat mobile memiliki peran penting agar aplikasi-aplikasi yang berada dalam perangkat yang dapat saling berkomunikasi atau bertukar data yang bekerja pada processor kecil yang ada pada gadget.

2.5 User Interface

User interface (UI) atau antarmuka adalah *input* dan *output* yang langsung melibatkan sistem pengguna akhir. Antarmuka pengguna dapat digunakan langsung oleh pengguna internal atau eksternal sistem. Desain dari UI sendiri bisa bervariasi banyak tergantung pada faktor-faktor seperti tujuan antarmuka, karakteristik pengguna, dan karakteristik perangkat antarmuka tertentu. (Satzinger, Jackson dan Burd, 2012:189).

2.6 User Experience

Menurut Angelin S. Tikupasang (2019) User experience adalah totalitas teknologi, interaksi, dan estetika yang dialami orang dari semua titik kontak. Tindakan melakukan kegiatan penelitian dan desain secara umum untuk membuat desain yang baik. User experience itu meliputi *user interface*, *usability*, dan *usefulness*. Fase-fase untuk membuat user experience menurutnya adalah *Discovery*, *Analysis*, *Prototyping* dan *Testing*.

2.7 Bahasa

Menurut Isriani Hardini (2012:183) dalam bukunya Strategi Pembelajaran Terpadu. Bahasa memegang peranan penting dalam kehidupan manusia karena bahasa merupakan alat komunikasi manusia dalam kehidupan sehari – hari. Dengan bahasa seseorang dapat menyampaikan ide, pikiran, perasaan atau informasi kepada oranglain, baik secara lisan maupun tulisan.

2.8 Bahasa Inggris

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang sangat luas penggunaannya. Menurut Brumfit (2001:35) “*English is an international language that it is the most widespread medium of international communication*”. Sebagai bahasa internasional, bahasa Inggris digunakan sebagai sarana komunikasi antara bangsa yang memiliki bahasa yang berbeda – beda.

3. Konsep dan Hasil Perancangan

3.1 Konsep Pesan

Konsep pesan yang ingin disampaikan kepada audiens melalui perancangan media ini yang pertama adalah Mewujudkan media pembelajaran alternatif yang menyenangkan untuk dipelajari yaitu game edukasi. Kedua yaitu untuk Mengenalkan lebih jelas tentang bahasa Inggris kepada anak sekolah dasar kelas lima dengan materi yang sesuai. Yang ketiga adalah Diharapkan media pembelajaran alternatif ini dapat meningkatkan pengetahuan sang anak sebagai bekal untuk jenjang kehidupan nanti. Dengan demikian, inti dari konsep pesan adalah Mewujudkan media pembelajaran alternatif bahasa Inggris yang menyenangkan untuk dipelajari yaitu game edukasi dengan materi sekolah dasar kelas lima yang sesuai yang diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan sang anak.

3.2 Konsep Kreatif

Ada beberapa hal yang dapat digunakan untuk membentuk konsep kreatif pada perancangan media pembelajaran ini. beberapa hal tersebut ialah ketiga aspek yang dibahas sebelumnya yaitu tampilan *user interface*, tema dan *gameplay*. *User interface* seperti penempatan yang pas, efektif dan efisien, tidak membingungkan pengguna, dan jelas. Tema seperti desain karakter yang lucu dan sesuai dengan target audiens yaitu anak sekolah dasar, warna *pop* yang unik namun tidak terlalu kontras, selaras dengan keseluruhan tema. *gameplay* seperti mekanisme yang membuat anak lebih tertarik untuk belajar, tidak membosankan namun tidak pula menjadi kesulitan, sesuatu yang mudah dicerna dan dihafal. Aspek aspek seperti ini digunakan dalam perancangan media pembelajaran untuk menghasilkan game

edukasi yang menyenangkan dan diharapkan bisa menjadi salah satu media pembelajaran alternatif yang disukai anak-anak.

3.3 Konsep Media

Media merupakan perantara dalam hal bertukar informasi dan proses komunikasi. Perancangan ini, media digunakan sebagai alat untuk mempelajari bahasa Inggris. Sasaran dari media edukasi dalam perancangan ini adalah anak-anak sekolah dasar kelas lima di kota Cimahi dengan rentang usia 11-13 Tahun, Laki-laki dan perempuan. Pada penerapan media pembelajaran bahasa Inggris ini, media utamanya adalah *game* edukasi, dan media pendukungnya adalah poster, brosur, dan Stationary set, *digital ads*.

3.4 Konsep Visual

Perancangan visual didasarkan pada target audiens yaitu anak-anak sekolah dasar, perancangan tema visual ini dibantu oleh moodboard yang dibentuk dari kata kunci yang relevan. Dalam moodboard ini dikembangkan konsep-konsep visual yang diharapkan dapat diterapkan dalam perancangan. Konsep seperti tema visual yang kekanak-kanakan, palet warna yang cerah dan cenderung pastel, bentuk-bentuk objek yang masih sederhana dan sejenisnya.

3.5 Konsep Komunikasi

Selain itu, penulis menerapkan metode AIDA yaitu *Attention*, *Interest*, *Desire* dan *Action* sebagai salah satu pendekatan metodenya. *Attention* melalui media iklan yaitu poster dan iklan digital. Penerapan iklan tersebut di lingkungan sekolah dasar kota Cimahi dan tempat-tempat yang relevan lainnya. iklan digital dipasang pada media sosial dan aplikasi lainnya untuk menarik perhatian target audiens. *Interest*, Hadiah bagi yang mengunduh *game* melalui poster dan iklan digital. Hadiah berupa versi *premium* dari game tersebut selama 30 hari dan juga hadiah *in-game* berupa poin tambahan. *Desire*, Meningkatkan keinginan untuk mengunduh game ini yaitu karena manfaat dari game sendiri yaitu bisa dimainkan dimana saja serta hadiah. *Action*, Audiens mengunduh *game* edukasi ini dan memainkannya.

3.6 Konsep Bisnis

Dalam perancangan *game* edukasi ini, dibutuhkan prakiraan hitungan biaya

perancangan. Selain itu terdapat juga biaya promosi atau iklan dan produksi. Prakiraan biaya ini dibutuhkan untuk mendukung proses perancangan *game* edukasi ini. Konsep bisnis

dalam perancangan *game* edukasi ini melibatkan desainer grafis, programmer, desainer suara, jasa iklan yaitu *digital ads* serta *hosting web*.

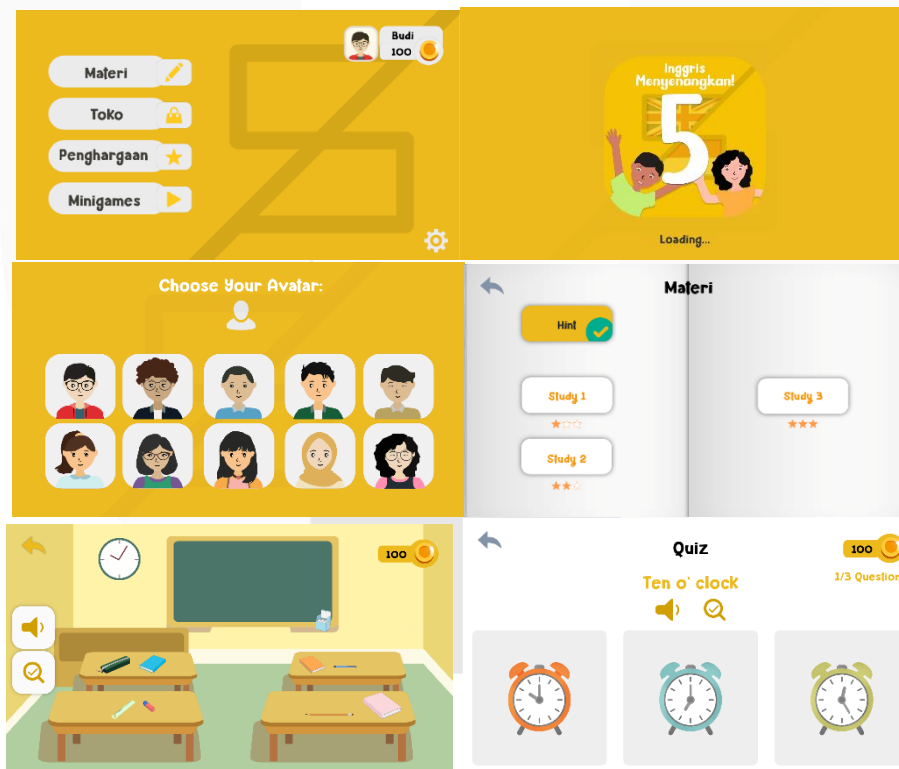
3.7 Hasil Perancangan

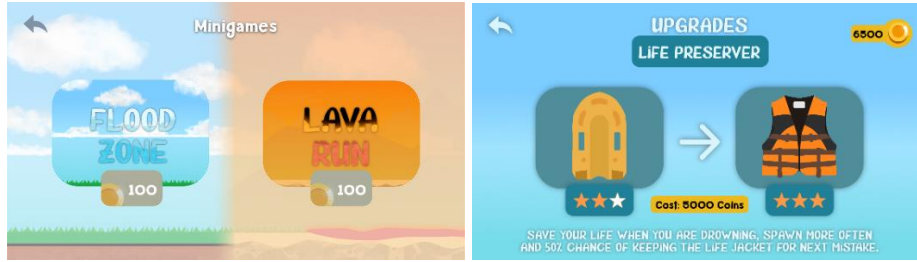
a. Logo



Gambar Logo 'Inggris Menyenangkan'
Sumber: Adriva Razbani Noor Sahid, 2020

b. Gameplay





Gambar Tampilan Gameplay 'inggris menyenangkan'
Sumber: Adriva Razbani Noor Sahid, 2020

c. Media Pendukung



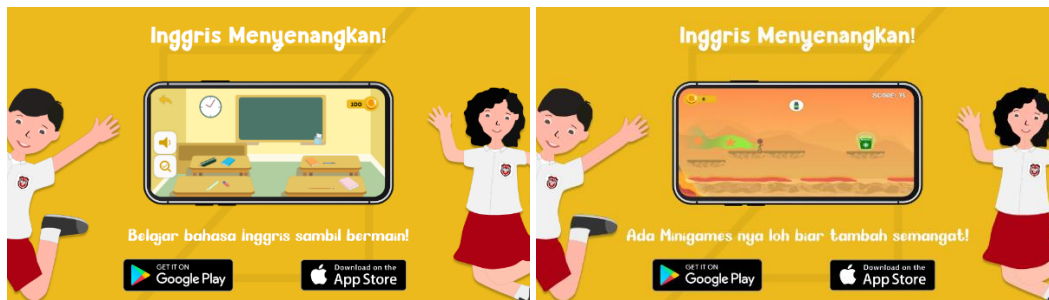
Gambar Media Pendukung, Buku tulis
Sumber: Adriva Razbani Noor Sahid, 2020



Gambar Media Pendukung, Banner
Sumber: Adriva Razbani Noor Sahid, 2020



Gambar Media Pendukung, Poster
Sumber: Adriva Razbani Noor Sahid, 2020



Gambar Media Pendukung, Digital Ads
Sumber: Adriva Razbani Noor Sahid, 2020

4. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan penelitian dan perancangan yang telah dilakukan dalam waktu yang tersedia, penulis menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan belajar dan minat seseorang. Semua siswa memiliki kemampuan masing-masing yang dapat di asah jika mereka gigih dalam menuntut ilmu. Dalam perancangan media pembelajaran ini, banyak aspek yang perlu diperhatikan agar tepat sasaran. Media pembelajaran alternatif dibutuhkan agar siswa mendapatkan ilmu dari sumber yang berbeda agar cara belajar lebih bervariasi dan tidak membosankan tentunya.

Berdasarkan proses perancangan ini, penulis menyadari bahwa hasil tugas akhir dari media pembelajaran ini masih kurang sempurna, berbagai aspek masih bisa dikembangkan lebih lanjut. Game edukasi berbasis smartphone hanyalah satu dari sekian banyak media pembelajaran alternatif lainnya yang dapat dikembangkan untuk membantu para penggunanya. Selain itu, merujuk dari saran penguji, agar mempertimbangkan pembelajaran bahasa yang dipelajari secara bersama-sama atau memiliki sifat *person to person* karena inputnya lebih efektif ketimbang belajar sendirian, mungkin fitur daring atau *multiplayer* dapat dimanfaatkan untuk belajar bersama di pengembangan game edukasi selanjutnya. Diharapkan untuk penulis selanjutnya agar dapat mengerjakan penelitian yang lebih matang, mulai dari fenomena hingga hasil akhir media pembelajaran yang tepat pada target sasaran.

Daftar Pustaka:

Anggraini S, L., Nathalia, K. 2014. *Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendikia.

Morville, Peter. 2010. *Search Patterns: Design for Discovery*. California: O'Reilly inc.

Pulsipher, Lewis. 2012. *Game Design – How to create Video and Tabletop Games, Start to Finish*. United States. North California: McFarland and Co.

Soewardikoen, D. Widiatmoko. 2015. *Metodologi Penelitian Visual Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: PT Karnisius

Soewardikoen, D. Widiatmoko. 2013. *Metodologi Penelitian Visual Dari Seminar ke Tugas Akhir*. Bandung: CV Dinamika Komunika

Tinarbuko, Sumbo. 2015. *DEKAVE Desain Komunikasi Visual – Penanda Zaman Masyarakat Global*. Yogyakarta: Caps

Pustaka Lain:

Hakikat bahasa Inggris
(<http://cuyethyun.blogspot.com/2015/08/hakikat-bahasa-inggris.html>) diakses 17 Maret 2020.

20 Pengertian Media Pembelajaran Ahli.
(<http://catatanringans.blogspot.com/2018/02/20-pengertian-media-pembelajaran.html>) diakses 5 Maret 2020.

Pengertian, Sejarah, Jenis-jenis Tentang Game.

(<https://gamesavero.blogspot.com/2013/05/pengertiansejarahjenis-jenis-tentang.html>) diakses 5 Maret 2020.

Pengertian edukasi, macam-macamnya dan manfaatnya. (<https://kiajar.com/pengertian-edukasi/>) diakses 26 Maret 2020.

Anastasya, Maressa. *Pengertian Mobile apps dan Mobile Web* (<https://idprogrammer.com/pengertian-mobile-web-dan-mobile-aplikasi/>) diakses 29 Maret 2020.

Morville, Peter. *User Experience Design* (http://semanticstudios.com/user_experience_design/) diakses 1 Juni 2020.

