Jurnal Desain Komunikasi Kreatif
https://judikatif-upiyptk.org/ojs
2023 Vol. 5 No. 2 Hal: 59 - 73 e-ISSN: 2745-9454

Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris bagi Siswa Kelas III dan IV SD

Izza Naufal Abshari[1]✉, Dhika Yuan Yurisma[2], Karsam[3]

[1,2,3]Universitas Dinamika

izzaabshari@gmail.com

Abstract

Mastering English can make it easier for someone in various situations anywhere. Foreign language learning, such as English, that at least started when someone is 8 until 10 years old can obtain a maximum result. However, it was found that 8–10-year-old children or third and fourth grade students' English vocabulary knowledge is still lacking. Their adjective vocabulary still needs improvement. The absence of interactive learning media about it also becomes the factor of students' lack of knowledge. Therefore, this research aims to design interactive learning media about English vocabulary, especially adjective. This is a qualitative research with observation, interview, literature study, and competitor analysis as its data collection methods. The main media produced is desktop and mobile application. This interactive learning media teaches about English adjective and its two types, descriptive adjective and possessive adjective. Hopefully, this research can help students who still find it difficult to learn English vocabulary with illustrations as visualization and voice-over so that students know the pronunciation.

Keywords: English, Vocabulary, Adjective, Interactive Learning Media

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.

Judikatif is licensed under a Creative Commons 4.0 International License.

1. Pendahuluan

Bahasa Inggris merupakan *lingua franca* global yang esensial dalam berbagai sektor seperti ilmu pengetahuan, aviasi, komputer, diplomasi, dan pariwisata [1]. Kehadirannya menjadi kunci dalam memfasilitasi komunikasi lintas budaya dan lintas sector [2]. Kemahiran dalam bahasa Inggris memungkinkan individu untuk berpartisipasi secara aktif dan produktif di dalam masyarakat global yang semakin terhubung [3]. Mengingat prevalensinya, penggunaan bahasa Inggris menciptakan akses ke sumber daya informasi dan peluang internasional yang luas. Meskipun demikian, data terkini menunjukkan bahwa Indonesia berada pada peringkat ke-81 dari 111 negara dalam Indeks Kecakapan Bahasa Inggris, menunjukkan tingkat kecakapan yang masih rendah secara nasional [4]. Peringkat ini menyoroti pentingnya upaya perbaikan dalam sistem pendidikan dan pengembangan keterampilan bahasa Inggris di Indonesia untuk memastikan partisipasi yang lebih efektif dan berdaya saing dalam panggung global [5].

Merujuk pada Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 63 Tahun 2019, bahasa Inggris berkedudukan sebagai bahasa asing [6]. Tiga peneliti yang berasal dari Boston mengatakan bahwa seseorang harus mulai mempelajari bahasa asing sebelum berusia 10 tahun untuk dapat berbicara dengan fasih [7]. Berdasarkan artikel yang telah ditinjau oleh seorang ahli medis, Alli, pada saat anak berusia 8 tahun, kemampuan dalam pelafalan, menjaga fokus, dan konsentrasinya meningkat [8]. Pembelajaran yang maksimal dapat dicapai dengan konsentrasi yang baik [9]. Berlandaskan tiga pernyataan yang telah disebutkan, dapat disimpulkan bahwa usia 8 sampai 10 tahun atau kelas III dan IV sekolah dasar merupakan waktu yang

Diterima: 27-10-2023 | Revisi: 04-11-2023 | Diterbitkan: 30-12-2023 | doi: 10.35134/judikatif.v4i2.1

tepat untuk mulai mempelajari bahasa Inggris agar hasilnya bisa maksimal [10].

Pada saat penulis mewawancarai Ibu Dyah dan Ibu Hawa, guru bahasa Inggris kelas III dan IV SD Laboratorium Unesa Surabaya, 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.

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 [11]. 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 [12], [13].

Penulis mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi komputer (*desktop*) dan seluler (*mobile application*) dengan fokus pada aspek tata bahasa Inggris, khususnya adjective, descriptive adjective, dan possessive adjective. Ketiga menu utama tersebut dirancang untuk memberikan pemahaman mendalam melalui serangkaian tahapan pembelajaran. Setiap menu dimulai dengan penjelasan definisi konsep, disertai contoh penggunaan kata sifat dalam kalimat untuk memberikan ilustrasi praktis. Proses belajar kemudian ditingkatkan dengan penyajian sejumlah pertanyaan, yang terbagi menjadi dua tipe, yaitu pilihan ganda dan identifikasi kata sifat dalam konteks kalimat tertentu. Pendekatan ini bertujuan untuk memaksimalkan interaksi siswa dengan materi pembelajaran, memfasilitasi pemahaman konsep, dan meningkatkan penguasaan tata bahasa Inggris secara lebih holistik. Melalui aplikasi ini, pembelajaran menjadi lebih dinamis dan terstruktur, mengoptimalkan potensi pemahaman siswa terhadap konsep-konsep bahasa Inggris yang kompleks.

Kata sifat bahasa Inggris *(adjective)* memiliki fungsi penting dalam tata bahasa untuk mendeskripsikan atau membatasi kata benda *(noun)* atau kata ganti *(pronoun)* [14]. Secara umum, fungsi utama *adjective* adalah memberikan informasi tambahan atau menjawab pertanyaan seperti "jenis apa" *(what kind)*, "yang mana" *(which one)*, atau "berapa banyak" *(how many)* [15]. *Adjective* memainkan peran kunci dalam memerinci atau memberikan detail lebih lanjut terhadap suatu noun, yang bisa berupa orang, tempat, atau benda. Tujuan utama penggunaan kata sifat adalah untuk memperjelas deskripsi suatu konsep dan membuatnya lebih menarik. Dengan demikian, pemahaman yang mendalam terhadap fungsi dan peran kata sifat dalam bahasa Inggris sangat penting dalam meningkatkan keterampilan komunikasi dan pemahaman dalam penggunaan bahasa tersebut [16].

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 [17].

Sebagian besar kata sifat dalam bahasa Inggris termasuk dalam tipe *descriptive adjective* [18]. 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*.

Berdasarkan pemaparan di atas, tujuan penelitian ini adalah merancang media pembelajaran interaktif mengenai kosakata bahasa Inggris untuk siswa kelas III dan IV SD. 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.

2. Metodologi Penelitian

Pada perancangan 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.

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*).

Empat teknik yang penulis lakukan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, studi literatur, dan studi kompetitor. Setelah melakukan pengumpulan data seperti yang telah disebutkan, beberapa tahapan dalam menganalisis data juga dilakukan, yakni reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi.

3. Hasil dan Pembahasan

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

3.1. Hasil 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.

3.2. Hasil Wawancara

Sejumlah informasi penting diperoleh dari wawancara terhadap guru bahasa Inggris SD Laboratorium Unesa 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.

3.3. Hasil 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.

3.4. Hasil 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.

3.5. Kesimpulan Data

Berdasarkan data yang telah diperoleh, 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.

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.

3.6. Analisis STP

3.6.1. Segmentation

Segmentasi adalah membagi calon konsumen ke dalam suatu kelompok dengan karakteristik dan kebutuhan yang sama. Tiga macam segmentasi yang digunakan meliputi geografis, demografis, dan psikografis seperti yang terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Segmentasi

Segmentasi Geografis	
Letak Wilayah	Indonesia
Ukuran Wilayah	Kota dan Kabupaten
PRW	Windows NT
Segmentasi Demografis (Target Audiensi)	

Jenis Kelamin	Laki-Laki dan Perempuan
Usia	8–10 tahun
Pendidikan	Sekolah Dasar
Status Ekonomi	Menengah ke Atas
Segmentasi Demografis (Target Pasar)	
Jenis Kelamin	Laki-Laki dan Perempuan
Usia	22–45 tahun
Pendidikan	SMA–Perguruan Tinggi
Status Ekonomi	Menengah ke Atas
Segmentasi Psikografis	
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.	

3.6.2. Targeting

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

Tabel 2. Target Konsumen

Target Konsumen	
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*.
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.

3.6.3. 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.

3.7. 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*.

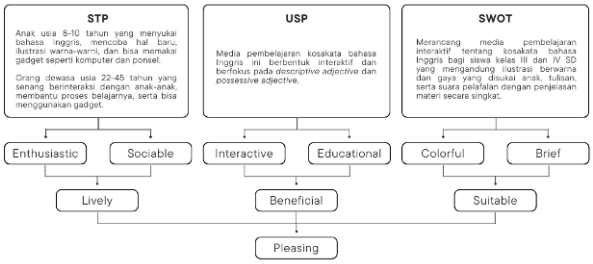
3.8. Analisis S.W.O.T.

Analisis SWOT (*Strengths*, *Weaknesses*, *Opportunities*, *Threats*) yang dilakukan untuk mendapatkan strategi utama dalam perancangan media pembelajaran interaktif ini diuraikan dalam Gambar 1.

Internal / Eksternal	Strengths	Weaknesses
	▪ Siswa kelas III dan IV SD atau anak usia 8–10 tahun antusias saat mempelajari bahasa Inggris.	▪ Penguasaan siswa kelas III dan IV SD terhadap kosakata bahasa Inggris, khususnya kata sifat (*adjective*), masih kurang. ▪ Belum terdapat media pembelajaran interaktif tersendiri mengenai kata sifat bahasa Inggris.
Opportunities	**Strategi S-O**	**Strategi W-O**
▪ Siswa kelas III dan IV SD suka ilustrasi berwarna-warni dan media interaktif. ▪ Mereka sudah bisa menggunakan gadget.	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 (*adjective*) berbasis gadget..
Threats	**Strategi S-T**	**Strategi W-T**
▪ Anak usia 8–10 tahun tidak disarankan menatap layar elektronik terlalu lama. ▪ Mereka mudah bosan.	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.
Strategi Utama		
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 1. Analisis SWOT

3.9. Keyword



Gambar 2. Keyword

Proses pendapatan kata kunci atau *keyword* "*pleasing*" setelah melakukan 3 (tiga) analisis, yakni STP (*Segmentation, Targeting, Positioning*), USP (*Unique Selling Proposition*), dan SWOT (*Strengths, Weaknesses, Opportunities, and Threats*) ditampilkan pada Gambar 2. 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.

3.10. Perancangan Karya

3.10.1. Strategi Kreatif

a. 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.

b. 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.

c. Warna: warna yang *pleasant* atau nyaman dipandang didominasi warna-warna hangat yang cerah (Um dan Plass dalam Brom, Starkova, dan D'Mello, 2018) [13]. Maka dari itu, media

pembelajaran interaktif ini didominasi warna-warna hangat, di antaranya merah, jingga, dan kuning.

3.10.2. 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. Gambar 3 sampai dengan 6 adalah tampilan dari aplikasi tersebut.

Gambar 3. Tampilan Awal

Gambar 4. Tampilan Menu

Gambar 5. Tampilan Materi

Gambar 6. Tampilan Kuis

3.10.3. Perancangan Media Pendukung

Beberapa media yang turut melengkapi media pembelajaran interaktif ini ditunjukkan pada Gambar 7 sampai 12.

Gambar 7. Poster

Gambar 8. Buku Tulis

Gambar 9. Tempat Pensil

Gambar 10. X Banner

Gambar 11. Gantungan Kunci

Gambar 12. Stiker

4. 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.

Daftar Rujukan

[1] Febrianto, A. R. (2019). English: *The Legacy of Colonialism and New Form of imperialism: Sejarah Bahasa Inggris dan Pengaruhnya Terhadap Dunia dan Indonesia*. Penerbit Ernest.

[2] Agustina, E., & Andriani, D. (2018). Pengenalan Bahasa Inggris dalam Mengembangkan Pariwisata di Desa Lubar untuk Meningkatkan SDM. *LOYALITAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 1*(1), 71-80.

[3] Ilyosovna, N. A. (2020). The Importance of English Language. *International Journal on Orange Technologies*, 2(1), 22–24.

[4] First, E. E. (2022). Daftar peringkat terbesar berdasarkan kemampuan bahasa Inggris di negara dan wilayah terbesar dunia. *Diambil kembali dari https://www. ef. co. id/epi*

[5] Widiyarto, S., Wulansari, L., & Hasanusi, F. S. (2020). Pelatihan "English Communicative" Guna Mempersiapkan SDM Berkualitas dan "Competitive." *Intervensi Komunitas, 1*(2), 125–131. https://doi.org/10.32546/ik.v1i2.643

[6] Indonesia, P. (2019). Peraturan Presiden Nomor 63 Tahun 2019 tentang Penggunaan Bahasa Indonesia. *Jakarta: Sekretariat Negara*.

[7] Smith, D. G. (2018). At What Age Does Our Ability to Learn a New Language Like a Native Speaker Disappear?. *Scientific American Mind, 29(*4), 5-8.

[8] WebMD. (2021). *Your Child at 8: Milestones*. https://www.webmd.com/parenting/child-8-milestones

[9] 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.

[10] Abshari, I. N. (2023). TA: Perancangan Media Pembelajaran Interaktif tentang Kosakata Bahasa Inggris bagi Siswa Kelas III dan IV Sekolah Dasar *(Doctoral dissertation, Universitas Dinamika)*.

[11] Sinaga, A., & Simbolon, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaeran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Transportation Kelas Iii Sd Swasta Pab 20 Bandar Klippa T.A 2020/2021. *JS (JURNAL SEKOLAH), 5*(4), 38. https://doi.org/10.24114/js.v5i4.28201

[12] Fadli, R., & Hakiki, M. (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(1), 9–15. https://doi.org/10.52060/pti.v1i1.302.

[13] Abshari, I. N. (2023). TA: *Perancangan Media Pembelajaran Interaktif tentang Kosakata Bahasa Inggris bagi Siswa Kelas III*

dan IV Sekolah Dasar (Doctoral dissertation, Universitas Dinamika).

[14] Gifelem, A. G. (2021). Analisis Campur Kode Dalam Novel "Pre Wedding Rush"(Karya Okke 'Sepatumerah'). *J-MACE Jurnal Penelitian*, *1*(1), 53-65. https://doi.org/10.34124/jmace.v1i1.3

[15] Butte College. (2019). *The Eight Parts of Speech*. https://www.butte.edu/departments/cas/tipsheets/grammar/parts_of_speech.html

[16] BBC. (2021). *What is an adjective?* https://www.bbc.co.uk/bitesize/topics/z4hrt39/articles/zj33rwx

[17] Thesaurus.com. (2021). *What Are Possessive Adjectives and How Do You Use Them?*. *https://www.thesaurus.com/e/grammar/possessive-adjectives/*

[18] Brom, C., Stárková, 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. https://doi.org/10.1016/j.edurev.2018.09.004