

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN

1.1 Analisis

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif, yakni jenis penelitian yang bersifat deskriptif dan menekankan pada analisis data secara mendalam. Dengan tujuan, untuk memperoleh pemahaman yang menyeluruh terhadap suatu fenomena melalui proses observasi dan interpretasi. Adapun metode yang digunakan dalam tahapan perancangan adalah design thinking, yang meliputi lima tahap utama, yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test

1.1.1 Identifikasi Masalah

Dengan begitu, kemampuan bahasa Inggris masyarakat Indonesia masih tergolong ke urutan rendah, sebagaimana ditunjukkan dalam laporan EF English Proficiency Index (EF EPI) tahun 2023 yang menempatkan Indonesia di peringkat ke-79 dari 113 negara, dengan kategori low proficiency. Kondisi ini mencerminkan masih lemahnya penguasaan bahasa Inggris sebagai bahasa asing, termasuk pada anak usia dini yang seharusnya berada dalam masa optimal pemerolehan bahasa kedua. Di sisi lain, media pembelajaran tradisional yang umum digunakan dalam proses belajar anak usia 5–8 tahun sering kali belum efektif, karena cenderung bersifat pasif, tidak interaktif, dan kurang mempertimbangkan kebutuhan perkembangan kognitif serta motorik halus anak. Hal ini mengakibatkan rendahnya keterlibatan anak secara aktif dalam proses belajar dan kurangnya stimulasi yang sesuai dengan tahap tumbuh kembang mereka.

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data menggunakan metode analisa Miles Huberman, tahapan ini merupakan proses awal dalam metode yang digunakan yaitu design thinking. Dengan melakukan wawancara (Emphatize) kepada narasumber ahli yaitu Bu Ciplis Tri Handayani yang merupakan Kepala Sekolah TKIT Permata 1 Kota Probolinggo. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan permasalahan secara jelas melalui orang yang menangani secara langsung

permasalahan ini, serta dilakukan studi literatur guna memperoleh data terkait penelitian. Berikut rincian dari wawancara dan studi literatur:

a. Wawancara

Wawancara dilakukan Bersama dengan Ibu Ciplis Tri Handayani secara daring pada tanggal 11 Agustus 2024, yang kemudian diulang untuk kebutuhan dokumentasi penulis pada 16 Juni 2025 melalui WhatsApp. Beberapa pertanyaan diajukan untuk mendapatkan data yang valid dan kemudian dijadikan acuan dalam pembuatan flashcard. Dalam proses wawancara, Bu Ciplis berpendapat bahwa pentingnya pengajaran Bahasa Inggris kepada anak agar mereka tahu bahwa dunia itu luas dan Bahasa di dunia sangat beragam. Kemudian beliau juga berpendapat bahwa efektifitas pembelajaran Bahasa Inggris diperlukan agar anak tidak bosan dan pembelajaran menjadi lebih seru. Wawancara secara tidak langsung juga dilakukan kepada beberapa anak TKIT Permata terkait ketertarikan mereka terhadap gaya ilustrasi, dan warna yang kemudian akan digunakan sebagai pedoman pembuatan flashcard.

b. Studi Literatur

Informasi yang dikumpulkan dan didapatkan dari berbagai sumber seperti jurnal, artikel, dan sumber media lainnya dapat mendukung data yang dikumpulkan, memperkuat perancangan, dan membuktikan keabsahan data. Berdasarkan studi literatur yang dilakukan, ditemukan bahwa kemampuan bahasa Inggris di Indonesia masih tergolong rendah, ditunjukkan melalui laporan EF English Proficiency Index (2023) yang

menempatkan Indonesia pada peringkat ke-79 dari 113 negara, dalam kategori *low proficiency*. Padahal, menurut teori Piaget, anak usia 5–8 tahun berada dalam tahap perkembangan *preoperational* di mana imajinasi dan kemampuan logika konkret mulai tumbuh, yang menjadi fondasi penting untuk proses belajar bahasa (McLeod, 2022). Untuk mengatasi hal ini, penggunaan media visual seperti flashcard dipandang sebagai solusi yang tepat, karena mampu menggabungkan elemen gambar dan kata secara bersamaan sehingga memperkuat pemahaman anak terhadap kosakata baru (Komachali & Khodareza, 2012; Wulandari, 2025).

Kemudian data yang telah diperoleh direduksi, disajikan dan ditarik kesimpulan sesuai dengan data yang telah diperoleh, dimana tahapan ini merupakan proses kedua dari proses design thinking (Define). Berikut merupakan kesimpulan data yang sudah direduksi:

1. Anak usia 5–8 tahun berada dalam masa emas perkembangan otak yang sangat ideal untuk menyerap bahasa asing.
2. Media visual interaktif lebih efektif digunakan dalam pembelajaran anak karena mampu menarik perhatian, meningkatkan partisipasi, dan menyesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak
3. Diperlukan fitur interaktif agar anak lebih tertarik dan terdorong untuk belajar melalui aktivitas bermain yang melibatkan motorik halus.
4. Desain visual seperti ilustrasi kartun mampu menarik perhatian dan mendukung proses belajar anak secara emosional dan kognitif.

1.1.2 Pemecahan Masalah

ideate

Berdasarkan seluruh data dan kesimpulan yang didapatkan diidentifikasi masalah, penulis mendapatkan pemecahan masalah yaitu berupa pembuatan Flashcard Bahasa Inggris sebagai media edukasi untuk anak dengan menggunakan fitur Velcro dan materi tematik yang sesuai dengan Tingkat pemahaman dan kebutuhan anak. Penggunaan fitur velcro pada flashcard bertujuan untuk menambah keseruan permainan sekaligus membantu anak tetap fokus saat menggunakan flashcard ini. Proses mencocokkan velcro dengan ilustrasi juga berperan dalam menstimulasi perkembangan sensorik serta keterampilan motorik halus anak. Tema tematik tersebut akan diimplementasikan dalam 4 subtema. Melihat usia target audiens juga menjadi alasan penentuan gaya ilustrasi kartun serta penggunaan palet warna cerah dalam Flashcard..

1.2 Perancangan

Pada tahapan perancangan ini juga dapat disebut dengan *ideate* pada metode *design thinking*. Tahap ini berisi tentang proses dan isi dari perancangan flashcard Bahasa Inggris sebagai media pembelajaran anak.

1.2.1 Konsep Perancangan

Perancangan ini bertujuan untuk menciptakan Flashcard Bahasa Inggris untuk anak usia berusia 5-8 tahun. Adapun dua target audiens dalam perancangan ini yaitu target utama adalah anak-anak usia 5-8 tahun kemudian target kedua

adalah tenaga pendidik dan orang tua dengan range umur 30-55 tahun. Berikut adalah target audiens dari perancangan ini:

A. Pembagian target utama:

- 1) Umur : 5-8 Tahun
- 2) Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- 3) Pendidikan : TK – kelas 2 SD
- 4) Geografis : Indonesia
- 5) Psikografis
 - Gaya Hidup : Aktif, Gemar bermain dan belajar hal baru
 - Kepribadian : Kreatif dan rasa ingin tahu tinggi

B. Pembagian Target Kedua:

- 1) Umur : 30-55
- 2) Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- 3) Geografis : Indonesia
- 4) Pekerjaan : Guru, Ibu rumah tangga, Karyawan

Perancangan yang dibuat dalam penelitian ini adalah pembuatan flashcard sebagai media edukasi Bahasa Inggris untuk anak usia 5-8 tahun dengan menggunakan Teknik ilustrasi kartun yang diharapkan dapat menjadi media edukasi dan bahan ajar untuk anak di sekolah maupun rumah. Pada tahap konsep perancangan ada proses yang dilakukan yang terlampir dibawah ini sebagai berikut:

1. Brainstorming

Brainstorming adalah metode untuk menghasilkan ide, dalam proses pembuatan konspe pada buku ini dilakukan tahap brainstorming sebagai berikut:



Gambar 3.1. *Brainstorming*
(Sumber: Dokumen Penulis)

2. Pembagian konten flashcard

Pembagian konten flashcard menjadi menjadi beberapa bagian akan memudahkan pemahaman anak terhadap suatu tema. Penentuan kosakata berdasarkan kosa kata sehari-hari yang dekat dengan anak agar sesuai teori pemerolehan bahasa awal (Piaget & Krashen). Kosakata yang terpilih merupakan hasil diskusi bersama dengan narasumber yang merupakan tenaga pendidik TK yang paham akan keseharian anak dan gaya belajar anak. Pembagian tema ini juga mendukung proses tahapan belajar anak. Hingga ditentukannya 4 tema utama yaitu Noun, Verb, Adjective dan Pronoun

a. Level 1: Noun (Kata benda)

1) Fruit

Pada bagian ini, kartu fruit yang berarti buah akan dipresentasikan dengan ilustrasi buah alpukat

2) Animal

Pada bagian ini, kartu animal yang berarti hewan akan dipresentasikan dengan ilustrasi hewan ikan

3) Plant

Pada bagian ini, kartu plant yang berarti tumbuhan akan dipresentasikan dengan tumbuhan bunga matahari

4) Cloud

Pada bagian ini, kartu cloud yang berarti awan akan berisi ilustrasi benda awan berwarna biru

5) Rock

Pada bagian ini, kartu rock yang berarti batu akan berisi ilustrasi benda batu

6) Shirt

Pada bagian ini, kartu shirt yang berarti pakaian akan berisi ilustrasi benda baju

7) Pants

Pada bagian ini, kartu pants yang berarti celana akan berisi ilustrasi benda celana

8) Vegetable

Pada bagian ini, kartu vegetable yang berarti sayur akan berisi ilustrasi sayur wortel

9) Laptop

Pada bagian ini, kartu laptop yang berarti laptop akan berisi ilustrasi benda laptop

10) Bag

Pada bagian ini, kartu bag yang berarti tas akan berisi ilustrasi benda tas

b. Level 2 : Verb (kata kerja)

1) Study

Pada bagian ini, kartu study yang berarti belajar akan berisi ilustrasi kegiatan belajar

2) Sleep

Pada bagian ini, kartu sleep yang berarti tidur akan berisi ilustrasi kegiatan tidur

3) Read

Pada bagian ini, kartu read yang berarti membaca akan berisi ilustrasi kegiatan membaca buku

4) Run

Pada bagian ini, kartu run yang berarti berlari akan berisi ilustrasi kegiatan lari

5) Wake Up

Pada bagian ini, kartu wake up yang bangun akan berisi ilustrasi kegiatan bangun tidur

6) Play

Pada bagian ini, kartu play yang berarti bermain akan berisi ilustrasi kegiatan bermain boneka

7) Pee

Pada bagian ini, kartu pee yang berarti buang air kecil akan berisi ilustrasi kegiatan buang air kecil

8) Jump

Pada bagian ini, kartu jump yang berarti melompat akan berisi ilustrasi kegiatan lompat

9) Bath

Pada bagian ini, kartu bath yang berarti mandi akan berisi ilustrasi kegiatan mandi

10) Brush

Pada bagian ini, kartu brush yang berarti menyikat akan berisi ilustrasi kegiatan menyikat gigi

c. Level 3 Adjective (kata sifat)

1) Happy

Pada bagian ini, kartu happy yang berarti senang akan berisi ilustrasi dari kata sifat senang

2) Sad

Pada bagian ini, kartu sad yang berarti sedih akan berisi ilustrasi dari kata sifat sedih

3) Silly

Pada bagian ini, kartu silly yang berarti konyol akan berisi ilustrasi dari kata sifat konyol

4) calm

Pada bagian ini, kartu happy yang berarti senang akan berisi ilustrasi dari kata sifat senang

5) Shock

Pada bagian ini, kartu shock yang berarti terkejut akan berisi ilustrasi dari kata sifat terkejut

6) Angry

Pada bagian ini, kartu angry yang berarti marah akan berisi ilustrasi dari kata sifat marah

7) Relief

Pada bagian ini, kartu relief yang berarti lega akan berisi ilustrasi dari kata sifat lega

8) Annoyed

Pada bagian ini, kartu annoyed yang berarti kesal akan berisi ilustrasi dari kata sifat kesal

9) Worry

Pada bagian ini, kartu worry yang berarti khawatir akan berisi ilustrasi dari kata sifat khawatir

10) Excited

Pada bagian ini, kartu excited yang berarti antusias akan berisi ilustrasi dari kata sifat antusias

d. Level 4 : Pronoun (kata ganti)

1) They

Pada bagian ini, kartu they yang berarti mereka akan berisi ilustrasi dari kata ganti mereka

2) You

Pada bagian ini, kartu you yang berarti kamu akan berisi ilustrasi dari kata ganti senang

3) I

Pada bagian ini, kartu i yang berarti saya akan berisi ilustrasi dari kata ganti saya

4) We

Pada bagian ini, kartu we yang berarti kami akan berisi ilustrasi dari kata ganti kami

5) He

Pada bagian ini, kartu he yang berarti dia (laki-laki) akan berisi ilustrasi dari kata ganti dia laki-laki)

6) It

Pada bagian ini, kartu it yang berarti ini akan berisi ilustrasi dari kata ganti ini

7) She

Pada bagian ini, kartu she yang berarti dia (Perempuan) akan berisi ilustrasi dari kata ganti (Perempuan)

3. Penentuan jenis ilustrasi

Flashcard ini menggunakan Teknik ilustrasi kartun yang disesuaikan dengan usia target audience yaitu 5-8 tahun. Penggunaan gaya ilustrasi kartun sederhana untuk Flashcard akan menarik perhatian anak karena anak cenderung tertarik dengan style ilustrasi dengan gaya lucu. Penggabungan visual anak dengan ciri fisik campuran, tidak hanya Indonesia atau hanya asia saja menciptakan Kesan lebih universal. Anak Indonesia akan tetap merasa terwakili, ts sekaligus dikenalkan dengan keberagaman fisik global. Secara tidak langsung anak akan diajarkan untuk melihat perbedaan dengan nilai inklusif dan toleransi sejak kecil.



Gambar 3.2 *Moodboard*
(Sumber: Pinterest)

4. Penentuan Warna

Pemilihan penggunaan palet warna menggunakan perpaduan warna pastel dan cerah cocok untuk menarik perhatian dan menjaga fokus anak anak.

- Palet Warna Kartu

Penentuan warna kartu berdasarkan Tingkat ketertarikan beberapa anak yang saya wawancarai, dengan penyesuaian terhadap psikologis warna, dengan hasil :

- Benda nyata (noun) yang berwarna hijau, sifatnya alami, mudah dikenali.
- Aktivitas (verb) yang berwarna biru, sifatnya dinamis & aktif.
- Sifat (adjective) yang berwarna merah cerah, bersifat emosional.
- Kata ganti (pronoun) yang berwarna ungu, sifatnya netral & abstrak.



Gambar 3.3 Palet Warna Kartu
(Sumber: Dokumen Penulis)

Palet Warna Ilustrasi





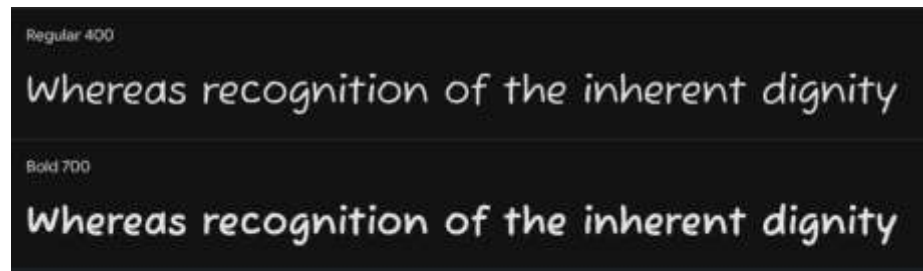
Gambar 3.4 Palet Warna Ilustrasi
(Sumber: Dokumen Penulis)

- Penentuan Tipografi

Ada dua jenis *font* yang digunakan dalam perancangan flashcard ini yaitu:

- a. Jenis *font* Fuzzy Bubbles

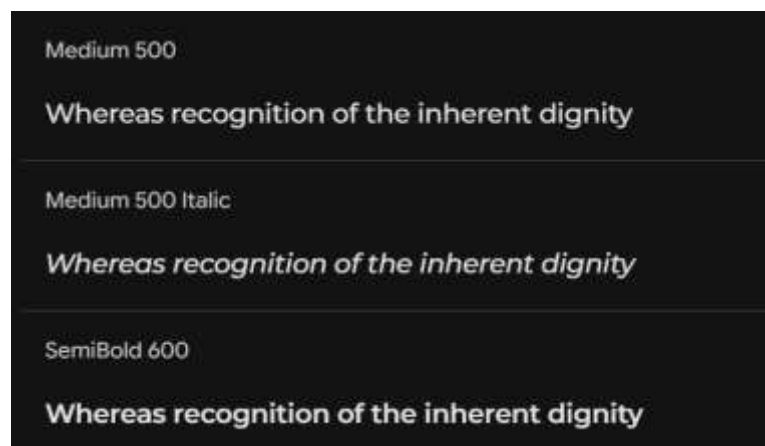
Dipilihnya font Fuzzy Bubbles yang jelas terbaca oleh anak tetapi tetap tidak terlihat kaku dan cocok dengan gaya ilustrasi kartun



Gambar 3.5 *Font Fuzzy Bubble*
(Sumber: Dokumen Penulis)

b. Jenis *font* Montserrat

Dipilihnya font Montserrat yang jelas terbaca oleh anak dan tidak terlihat kaku dan cocok sebagai pendamping font fuzzy bubble



Gambar 3.6 *Font Montserrat*
(Sumber: Dokumen Penulis)

1.2.2 Proses Perancangan

Setiap penelitian memerlukan tahapan perancangan yang sistematis agar prosesnya berjalan terarah dan sesuai dengan masing-masing tujuan yang ingin

digapai. Dalam tugas akhir ini, pendekatan perancangan yang digunakan adalah metode design thinking, yang terdiri dari lima tahapan utama, yaitu: empathize, define, ideate, prototype, dan test. Berdasarkan konsep yang dijelaskan diatas, berikut adalah proses perancangan flashcard Bahasa inggris untuk anak:

A. Sketsa Kartu

Dengan pembagian konten dari tiap tema sebagai berikut:

➤ Level 1: Noun (Kata benda)

- Fruit
- Animal
- Plant
- Cloud
- Rock
- Shirt
- Pants
- Vegetable
- Laptop
- Bag



Gambar 3.7 Sketsa Tema Noun
(Sumber: Dokumen Penulis)

➤ Level 2 : Verb (kata kerja)

- Study
- Sleep
- Read
- Run
- Wake Up
- Play
- Pee
- Jump
- Bathe
- Brush



Gambar 3.8 Sketsa Tema Verb
(Sumber: Dokumen Penulis)

➤ Level 3 Adjective (kata sifat)

- happy
- sad
- silly
- confused
- scared
- angry
- exhausted
- annoyed

- worried
- excited

Penggambaran karakter laki-laki pada ekspresi negatif (seperti marah/kecewa) dan karakter perempuan pada ekspresi positif (seperti senang/ceria) bukanlah upaya stereotip gender, melainkan strategi visual untuk memudahkan anak mengenali variasi emosi. Menurut Piaget dan Erikson, usia 5–8 tahun adalah fase anak mengenal ekspresi emosi dasar. Oleh karena itu, flashcard menampilkan emosi pada berbagai karakter sebagai contoh. Namun, untuk menjaga keseimbangan dan menghindari bias, desain akan diperbaiki dengan menampilkan kedua gender dalam ekspresi positif maupun negatif secara seimbang.



Gambar 3.9 Sketsa Tema Adjective
(Sumber: Dokumen Penulis)

➤ Level 4 : Pronoun (kata ganti)

- They
- You
- I
- We
- He
- It
- She



Gambar 3.10 Sketsa Tema Adjective
(Sumber: Dokumen Penulis)

B. Pewarnaan Outline

Setelah proses sketsa, saya melakukan digitalisasi sketsa dengan beberapa warna berbeda menyesuaikan level dari tiap flashcard. Dengan proses seperti berikut:

➤ Level 1 :Noun

○ Fruit



Gambar 3.11 Pewarnaan Outline Tema Noun
(Sumber: Dokumen Penulis)

○ Animal



Gambar 3.11 Pewarnaan Outline Tema Noun
(Sumber: Dokumen Penulis)

○ Plant



Gambar 3.12 Pewarnaan Outline Tema Noun
(Sumber: Dokumen Penulis)

- Rock



Gambar 3.13 Pewarnaan Outline Tema Noun
(Sumber: Dokumen Penulis)

- Shirt



Gambar 3.14 Pewarnaan Outline Tema Noun
(Sumber: Dokumen Penulis)

- Pants



Gambar 3.15 Pewarnaan Outline Tema Noun
(Sumber: Dokumen Penulis)

- Vegetable



Gambar 3.15 Pewarnaan Outline Tema Noun
(Sumber: Dokumen Penulis)

- Laptop



Gambar 3.16 Pewarnaan Outline Tema Noun
(Sumber: Dokumen Penulis)

- Bag



Gambar 3.17 Pewarnaan Outline Tema Noun
(Sumber: Dokumen Penulis)

➤ Level 2: Verb

o Study



Gambar 3.18 Pewarnaan Outline Tema Verb
(Sumber: Dokumen Penulis)

o Sleep



Gambar 3.19 Pewarnaan Outline Tema Verb
(Sumber: Dokumen Penulis)

o Read



Gambar 3.20 Pewarnaan Outline Tema Verb
(Sumber: Dokumen Penulis)

o Run



Gambar 3.21 Pewarnaan Outline Tema Verb
(Sumber: Dokumen Penulis)

- o Wake Up



Gambar 3.22 Pewarnaan Outline Tema Verb
(Sumber: Dokumen Penulis)

- o Play



Gambar 3.23 Pewarnaan Outline Tema Verb
(Sumber: Dokumen Penulis)

o Pee



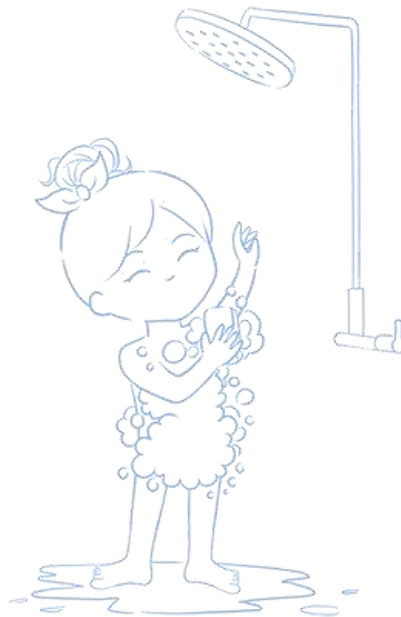
Gambar 3.24 Pewarnaan Outline Tema Verb
(Sumber: Dokumen Penulis)

o Jump



Gambar 3.25 Pewarnaan Outline Tema Verb
(Sumber: Dokumen Penulis)

o Shower



Gambar 3.26 Pewarnaan Outline Tema Verb
(Sumber: Dokumen Penulis)

o Brush



Gambar 3.27 Pewarnaan Outline Tema Verb
(Sumber: Dokumen Penulis)

➤ Level 3 : Adjective

- o happy



Gambar 3.28 Pewarnaan Outline Tema Adjective
(Sumber: Dokumen Penulis)

- o sad



Gambar 3.29 Pewarnaan Outline Tema Adjective
(Sumber: Dokumen Penulis)

o silly



Gambar 3.30 Pewarnaan Outline Tema Adjective
(Sumber: Dokumen Penulis)

o shock



Gambar 3.31 Pewarnaan Outline Tema Adjective
(Sumber: Dokumen Penulis)

o angry



Gambar 3.32 Pewarnaan Outline Tema Adjective
(Sumber: Dokumen Penulis)

o annoyed



Gambar 3.33 Pewarnaan Outline Tema Adjective
(Sumber: Dokumen Penulis)

o worry



Gambar 3.34 Pewarnaan Outline Tema Adjective
(Sumber: Dokumen Penulis)

o excited



Gambar 3.35 Pewarnaan Outline Tema Adjective
(Sumber: Dokumen Penulis)

- Calm



Gambar 3.36 Pewarnaan Outline Tema Adjective
(Sumber: Dokumen Penulis)

- Relief



Gambar 3.37 Pewarnaan Outline Tema Adjective
(Sumber: Dokumen Penulis)

➤ Level 4 : Pronoun

- o They



Gambar 3.38 Pewarnaan Outline Tema Pronoun
(Sumber: Dokumen Penulis)

- o You



Gambar 3.39 Pewarnaan Outline Tema Pronoun
(Sumber: Dokumen Penulis)

o I



Gambar 3.40 Pewarnaan Outline Tema Pronoun
(Sumber: Dokumen Penulis)

o We



Gambar 3.41 Pewarnaan Outline Tema Pronoun
(Sumber: Dokumen Penulis)

o He



Gambar 3.42 Pewarnaan Outline Tema Pronoun
(Sumber: Dokumen Penulis)

o It



Gambar 3.43 Pewarnaan Outline Tema Pronoun
(Sumber: Dokumen Penulis)

o She



Gambar 3.44 Pewarnaan Outline Tema Pronoun
(Sumber: Dokumen Penulis)

C. Pewarnaan Ilustrasi

Proses selanjutnya adalah proses pewarnaan ilustrasi tiap konten kosa kata.

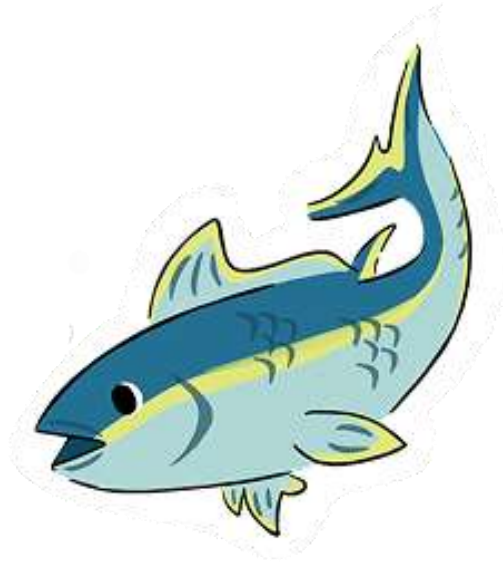
Bagian ini nantinya akan ditempel velcro sebagai fitur tambahan kartu. Berikut proses pewarnaan pada Flashcard Words Explorer

- Level 1: Noun
 - Fruit



Gambar 3.45 Pewarnaan Ilustrasi Tema Noun
(Sumber: Dokumen Penulis)

- Animal



Gambar 3.46 Pewarnaan Ilustrasi Tema Noun
(Sumber: Dokumen Penulis)

○ Plant



Gambar 3.47 Pewarnaan Ilustrasi Tema Noun
(Sumber: Dokumen Penulis)

○ Rock



Gambar 3.48 Pewarnaan Ilustrasi Tema Noun
(Sumber: Dokumen Penulis)

○ Shirt



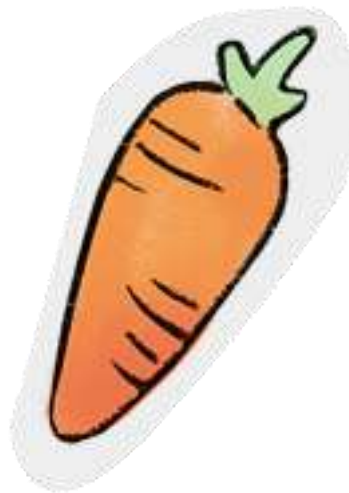
Gambar 3.49 Pewarnaan Ilustrasi Tema Noun
(Sumber: Dokumen Penulis)

○ Pants



Gambar 3.50 Pewarnaan Ilustrasi Tema Noun
(Sumber: Dokumen Penulis)

- Vegetable



Gambar 3.51 Pewarnaan Ilustrasi Tema Noun
(Sumber: Dokumen Penulis)

- Laptop



Gambar 3.52 Pewarnaan Ilustrasi Tema Noun
(Sumber: Dokumen Penulis)

- Bag



Gambar 3.51 Pewarnaan Ilustrasi Tema Noun
(Sumber: Dokumen Penulis)

- Level 2 : Verb

- Study



Gambar 3.52 Pewarnaan Ilustrasi Tema Verb
(Sumber: Dokumen Penulis)

- Sleep



Gambar 3.53 Pewarnaan Ilustrasi Tema Verb
(Sumber: Dokumen Penulis)

- Read



Gambar 3.54 Pewarnaan Ilustrasi Tema Verb
(Sumber: Dokumen Penulis)

- Run



Gambar 3.55 Pewarnaan Ilustrasi Tema Verb
(Sumber: Dokumen Penulis)

- Wake Up



Gambar 3.56 Pewarnaan Ilustrasi Tema Verb
(Sumber: Dokumen Penulis)

- Play



Gambar 3.57 Pewarnaan Ilustrasi Tema Verb
(Sumber: Dokumen Penulis)

- Pee



Gambar 3.58 Pewarnaan Ilustrasi Tema Verb
(Sumber: Dokumen Penulis)

- Jump



Gambar 3.59 Pewarnaan Ilustrasi Tema Verb
(Sumber: Dokumen Penulis)

- Shower



Gambar 3.60 Pewarnaan Ilustrasi Tema Verb
(Sumber: Dokumen Penulis)

- Brush



Gambar 3.61 Pewarnaan Ilustrasi Tema Verb
(Sumber: Dokumen Penulis)

➤ Level 3: Adjective

- Happy



Gambar 3.62 Pewarnaan Ilustrasi Tema Adjective
(Sumber: Dokumen Penulis)

- Sad



Gambar 3.63 Pewarnaan Ilustrasi Tema Adjective
(Sumber: Dokumen Penulis)

- Silly



Gambar 3.64 Pewarnaan Ilustrasi Tema Adjective
(Sumber: Dokumen Penulis)

- Calm



Gambar 3.65 Pewarnaan Ilustrasi Tema Adjective
(Sumber: Dokumen Penulis)

- Shock



Gambar 3.67 Pewarnaan Ilustrasi Tema Adjective
(Sumber: Dokumen Penulis)

- Angry



Gambar 3.68 Pewarnaan Ilustrasi Tema Adjective
(Sumber: Dokumen Penulis)

- Relief



Gambar 3.69 Pewarnaan Ilustrasi Tema Adjective
(Sumber: Dokumen Penulis)

- Annoyed



Gambar 3.70 Pewarnaan Ilustrasi Tema Adjective
(Sumber: Dokumen Penulis)

- Worry



Gambar 3.71 Pewarnaan Ilustrasi Tema Adjective
(Sumber: Dokumen Penulis)

- Excited



Gambar 3.72 Pewarnaan Ilustrasi Tema Adjective
(Sumber: Dokumen Penulis)

➤ Level 4 : Pronoun

- They



Gambar 3.73 Pewarnaan Ilustrasi Tema Pronoun
(Sumber: Dokumen Penulis)

- You



Gambar 3.74 Pewarnaan Ilustrasi Tema Pronoun
(Sumber: Dokumen Penulis)

○ I



Gambar 3.75 Pewarnaan Ilustrasi Tema Pronoun
(Sumber: Dokumen Penulis)

- We



Gambar 3.76 Pewarnaan Ilustrasi Tema Pronoun
(Sumber: Dokumen Penulis)

- He



Gambar 3.77 Pewarnaan Ilustrasi Tema Pronoun
(Sumber: Dokumen Penulis)

- It



Gambar 3.78 Pewarnaan Ilustrasi Tema Pronoun
(Sumber: Dokumen Penulis)

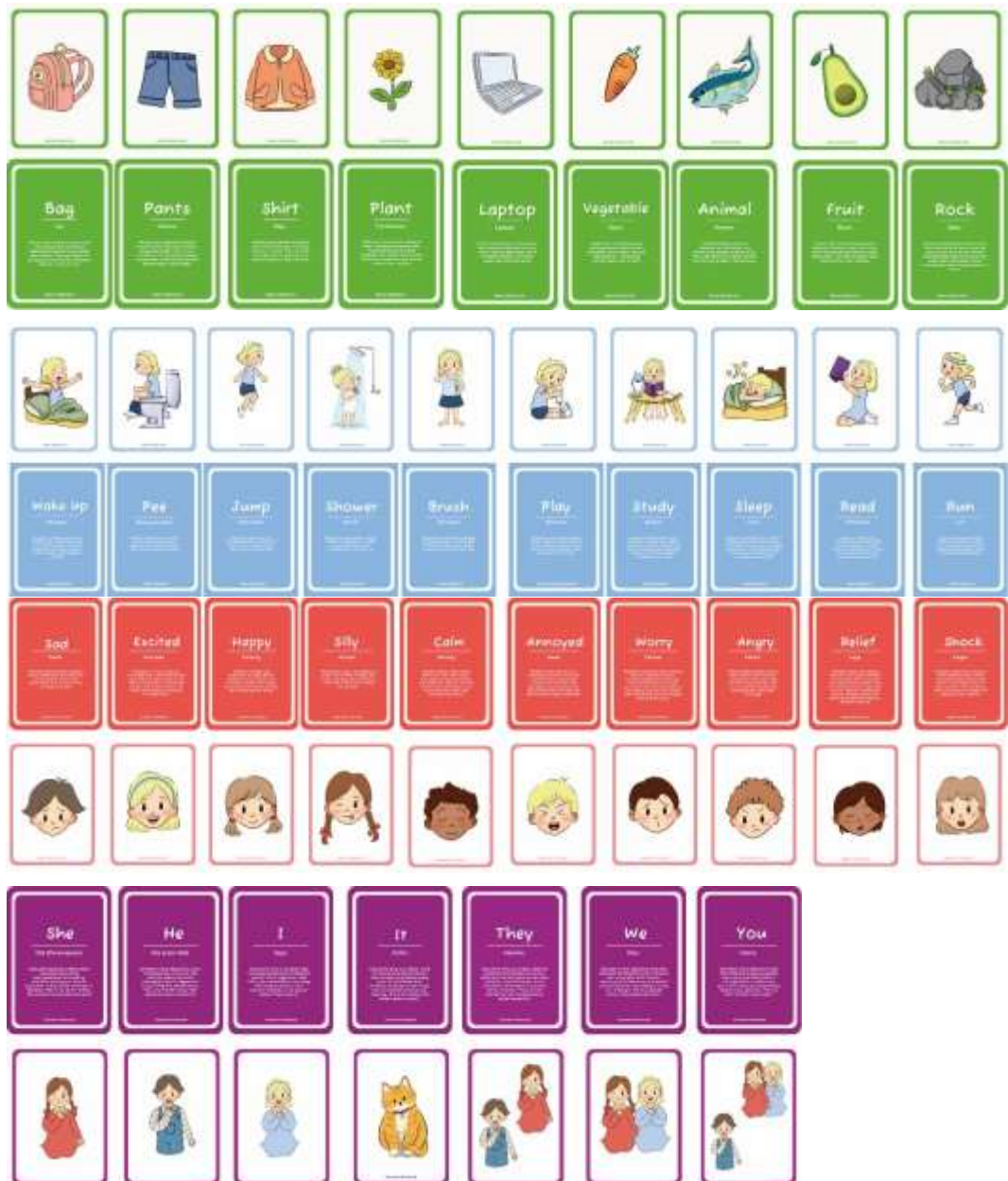
○ She



Gambar 3.79 Pewarnaan Ilustrasi Tema Pronoun
(Sumber: Dokumen Penulis)

D. Pembuatan Kartu

Proses terakhir adalah proses pembuatan kartu flashcard. Pada proses ini tiap flashcard akan disusun sesuai tema dan ditambahkan penjelasan dari tiap kosakatanya dengan proses seperti berikut:



Gambar 3.80 Proses Pembuatan Flashcard
Tampak Depan, Belakang, dan Penggunaan Dengan Velcro
(Sumber: Dokumen Penulis)

1.3 Rancangan Pengujian

Pada tahap pengujian, penulis akan melakukan evaluasi terhadap hasil rancangan yang telah dibuat dengan cara membagikan kuesioner melalui Google Form kepada responden serta para ahli di bidang terkait. Tujuan diadakannya pengujian ini adalah untuk memperoleh masukan, kritik, dan saran yang membangun guna menyempurnakan desain yang dikembangkan. Tahap ini merupakan bagian akhir dari metode design thinking, yaitu tahap test. Berikut adalah lembar validasi yang akan diuji untuk ahli:

Sangat tidak setuju	Tidak setuju	Netral	Setuju	Sangat Setuju
1	2	3	4	5

Sub Komponen	Kriteria Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
Aspek Visual	1. Bagaimana pendapat Bapak mengenai gaya ilustrasi yang digunakan dalam flashcard ini, Apakah sesuai dengan karakteristik visual yang menarik bagi anak usia 5-8 tahun?	-				
	2. Apakah pemilihan warna dalam ilustrasi sudah mampu menarik perhatian anak-	-				

	anak?					
	3. Bagaimana penilaian Bapak terhadap konsistensi karakter ilustrasi dan elemen visual secara keseluruhan?	-				
	2. Apakah menurut Bapak penggunaan teks dan ilustrasi sudah seimbang?	-				
	3. Secara keseluruhan, apakah aspek visual dalam buku ini (gaya ilustrasi, warna, karakter) sudah menarik, informatif, dan sesuai dengan kebutuhan anak-anak dan orang tua?	-				
Aspek Komunikasi	6. Apakah ilustrasi sudah cukup membantu dalam menjelaskan konten bahasa inggris kepada anak?	-				
Kesesuaian Media	7. Media yang sudah dirancang dapat dengan mudah diingat oleh target audience	-				
	8. Media yang sudah dirancang dapat dengan mudah dipahami oleh target audience	-				
	9. Media yang sudah dirancang memiliki fitur tambahan yang dapat menarik audiens?	-				
	10. Media yang dirancang sudah	-				

	sesuai dengan kebiasaan bermedia target audience					
	11. Media yang dirancang sesuai dengan karakteristik usia target audience	-				

Tabel 3.1 Lembar Validasi Ahli

Berikut lembar validasi yang akan diuji untuk target audience:

Sangat tidak setuju	Tidak setuju	Netral	Setuju	Sangat Setuju
1	2	3	4	5

Sub Komponen	Kriteria Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
Aspek Visual	1. Apakah Flashcard ini memiliki visual yang menarik untuk dilihat?					
	2. Apakah Ilustrasi flashcard yang digunakan mudah untuk dipahami oleh anak?					
	3. Apakah warna yang Digunakan menarik untuk anak?					
	4. Apakah isi buku ini mudah dipahami karena dibantu oleh gambar-gambar yang jelas?					
	5. Apakah Tipografi yang dipilih mudah dibaca?					
	4. Apakah tambahan media velcro membuat anak-anak					

	lebih tertarik untuk belajar/memainkan flashcard ini?					
	5. Apakah Material fisik dan tampilan kartu (warna, bentuk, bahan, ukuran, dan elemen interaktif seperti velcro) sangat mendukung untuk digunakan oleh anak?					
	6. Apakah media Flashcard terlihat profesional dan layak digunakan sebagai media edukasi di sekolah/maupun rumah?					
	7. Apakah pembagian level berdasarkan jenis kata (noun, verb, adjective, pronoun) mempermudah anak belajar secara bertahap?					
	1. Apakah flashcard ini cocok untuk merekomendasikan kepada anak/siswa yang saya kenal					