

ABSTRAKSI

Beberapa anak usia empat sampai dengan tujuh tahun belum mengenal buah, sayuran, dan binatang dalam Bahasa Inggris. Anak belum mengenal buah, sayuran, dan binatang dalam Bahasa Inggris dikarenakan konsentrasi anak saat belajar di sekolah terpecah dengan adanya teman yang mengajak berbicara atau bermain sehingga penjelasan dari guru tidak begitu diperhatikan. Hal ini diketahui berdasarkan hasil wawancara kepada guru sekolah. Sekolah yang dijadikan analisis ada 12 sekolah. Selain itu, keadaan anak saat berada di rumah, anak cenderung bermain dengan gadget atau komputer daripada belajar. Hal ini terbukti dari hasil analisis, pada saat dilakukan wawancara, anak tidak mau dan ingin diajak bermain terlebih dahulu, baru kemudian mau untuk diajak berbicara dan wawancara. Dari hasil analisis 60% dari 15 anak yang dijadikan objek analisis lebih suka belajar di rumah. Serta anak di berikan soal berupa gambar untuk mengetahui apakah anak sudah mengerti buah, sayuran, dan binatang dalam Bahasa Inggris. Hasil analisis yang diperoleh, anak paling suka dengan buah apel, anggur, dan pisang buah yang lain ada yang dijawab dengan benar tetapi dengan Bahasa Indonesia. Jenis sayuran yang diketahui anak dari hasil analisis adalah kentang. Untuk hewan yang dijadikan analisis anak mengetahui semua hewan yang dijadikan soal dalam analisis. Dari hasil analisis tersebut aplikasi pembelajaran dibuat untuk membantu anak tertarik dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris serta menambah pengetahuan anak yang belum mengenali nama buah, sayur, dan binatang dalam Bahasa Inggris. Desain yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran didasari dari analisis yang ditujukan pada anak. Desain yang digunakan adalah desain vector, karena rata-rata 10 dari 15 anak memilih desain vector. Desain vector dibuat dengan menggunakan Adobe Illustrator CS6, sedangkan hasil desain diimplementasikan dengan Adobe Flash Professional CC 2014, dan Adobe Premiere Pro CS6. Media pembelajaran ini telah melewati proses uji coba dan evaluasi dengan mengujicobakan aplikasi kepada tiga orangtua, dua guru, dan juga tiga anak usia empat sampai dengan tujuh tahun. Sebelum menjalankan media pembelajaran, anak diwawancarai untuk mengetahui pengetahuan anak mengenai buah, sayuran, dan binatang dalam Bahasa Inggris, begitu pula setelah menjalankan media pembelajaran, anak diberikan soal yang sama serta. Dari soal tersebut dapat dilihat bahwa anak dapat lebih mengenali nama buah, sayur, dan binatang dalam Bahasa Inggris setelah menjalankan aplikasi. Ada anak yang ingin bermain ketika melihat peneliti datang. Aplikasi telah berhasil dibuat dan berfungsi sebagai aplikasi yang membantu dalam pengenalan buah, sayuran, dan binatang dalam Bahasa Inggris kepada anak usia empat sampai dengan tujuh tahun. Pengembangan aplikasi untuk selanjutnya adalah dengan membuat aplikasi pembelajaran materi lain, serta permainan berlevel (mudah, sedang, sulit), dan dapat diaplikasikan pada *gadget* atau tablet.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Bahasa Inggris, buah, sayur, binatang.