

ABSTRAK

PERANCANGAN *BUSY BOOK* SEBAGAI MEDIA PENGENALAN KOSAKATA SEDERHANA TENTANG BENDA-BENDA SEKITAR DALAM BAHASA INGGRIS PADA SISWA/I SDN 1 NEGERI KATON

Oleh :

Princessa Puspa Machdalista

e-mail : princessapm9@gmail.com

Penelitian ini bertujuan merancang *busy book* sebagai media pembelajaran kosakata Bahasa Inggris bertema benda-benda yang ada di rumah untuk siswa kelas 4 SDN 1 Negerikaton, Kecamatan Negerikaton, Kabupaten Pesawaran, Lampung. Latar belakang perancangan ini adalah rendahnya penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa akibat keterbatasan media pembelajaran yang hanya menggunakan buku yang disediakan sekolah saja. Perancangan ini menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) yang meliputi analisis kebutuhan, pembuatan desain visual, pengembangan media, serta penyebarluasan hasil rancangan. *Busy book* dirancang dengan ilustrasi bilingual (Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris), warna-warna ceria, tipografi yang menarik, serta aktivitas interaktif seperti permainan mencocokkan gambar dan kata, menyusun kosakata, dan memindahkan karakter. Uji coba menunjukkan adanya peningkatan signifikan penguasaan kosakata siswa, dari rata-rata 5–10 kata sebelum penggunaan media menjadi 12–26 kata setelah pembelajaran. Validasi oleh guru menempatkan bahwasanya *busy book* merupakan media pembelajaran yang efektif dan layak digunakan. Selain memudahkan guru menyampaikan materi, media ini juga meningkatkan minat dan partisipasi siswa secara aktif di kelas. Perancangan *busy book* ini diharapkan dapat menjadi solusi kreatif untuk mengatasi keterbatasan media pembelajaran, meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris, dan memperkaya kosakata siswa sejak dini.

Kata Kunci : busy book, media pembelajaran, kosakata, Bahasa Inggris, sekolah dasar

ABSTRACT

DESIGNING A BUSY BOOK AS A LEARNING MEDIA FOR INTRODUCING BASIC ENGLISH VOCABULARY ABOUT EVERYDAY OBJECTS TO ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

By:

PRINCESSA PUSPA MACHDALISTA

E-mail: princessapm9@gmail.com

This study aims to design a busy book as a learning medium for introducing basic English vocabulary on the theme of household objects to fourth-grade students at SDN 1 Negerikaton, Pesawaran Regency, Lampung Province. The background of this design project stems from the students' limited English vocabulary mastery, primarily due to the lack of engaging learning media, as teaching is often restricted to the use of standard school textbooks. The study adopts the 4D development model, Define, Design, Develop, and Disseminate, which includes: needs analysis, visual design creation, media development, and dissemination of the final product. The busy book was designed with bilingual (Indonesian–English) illustrations, cheerful color schemes, attractive typography, and interactive learning activities, such as: matching pictures with words, arranging vocabulary items, and moving character pieces. The trial results showed a significant improvement in students' vocabulary acquisition, increasing from an average of 5–10 words before using the media to 12–26 words after instruction. Validation from teachers confirmed that the busy book is an effective and feasible learning medium. In addition to assisting teachers in delivering material, it also enhanced students' interest, engagement, and active participation in the classroom. This study suggests that the busy book can serve as a creative solution to overcome the limitations of conventional learning media, improve the quality of English language instruction, and enrich students' vocabulary from an early age.

Keywords: Busy Book, Learning Media, Vocabulary, English Language, Elementary School

