BAB II
MULTIMEDIA INTERAKTIF BAHASA INGGRIS UNTUK ANAK

II.1 Pengertian Multimedia

Secara etimologis multimedia berasal dari bahasa latin *multi* yang berarti banyak, bermacam-macam, dan *medium* yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. Kata *medium* juga diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi .Sehingga multimedia dapat diartikan sebagai media yang menggabungkan dua unsur atau lebih yang terdiri dari teks, gambar, grafis, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi.

Berikut merupakan pengertian multimedia menurut beberapa ahli :

a. Menurut Turban (seperti dikutip Pranata, 2007) Kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output. Media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik, dan gambar.

b. Menurut Robin dan Linda (seperti dikutip Pranata, 2007) Alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, *audio* dan video.

c. Menurut Hofstetter (seperti dikutip Pranata, 2007) Multimedia dalam konteks komputer adalah: pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video, dengan menggunakan tool yang memungkinkan pemakai berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.

d. Menurut Wahono (seperti dikutip Pranata, 2007) Multimedia sebagai perpaduan antara teks, grafik, *sound*, animasi, dan video untuk menyampaikan pesan kepada publik.

e. Menurut Zeembry (seperti dikutip Pranata, 2007) Multimedia merupakan kombinasi dari data text, *audio*, gambar, animasi, video, dan interaksi.

- Menurut Zeembry (seperti dikutip Pranata, 2007) Multimedia (sebagai kata sifat) adalah media elektronik untuk menyimpan dan menampilkan data-data multimedia.

II.1.1 Sejarah Multimedia

Istilah multimedia berawal dari teater, bukan komputer. Pertunjukan yang memanfaatkan lebih dari satu medium seringkali disebut pertunjukan multimedia. Sistem multimedia dimulai pada akhir 1980-an dengan diperkenalkannya *Hypercard* oleh *Apple* pada tahun 1987 dan pengumuman oleh IBM pada tahun 1989 mengenai perangkat lunak *audio visual connection (*AVC) dan video *adhapter card ps/2.*



Gambar II.1 *Hypercard*
Sumber: http://webwonks.org/Extra/hypercard/HyperCard.html (23 November 2005)

Pada tahun 1994 diperkerkirakan ada lebih dari 700 produk dan sistem multimedia di pasaran. Multimedia memungkinkan pemakai komputer untuk mendapatkan *output* dalam bentuk yang jauh lebih kaya dari pada media *table* dan grafik konvensional. Pemakai dapat melihat gambar tiga dimensi, foto, video bergerak atau animasi, dan mendengar suara stereo, perekaman suara atau alat musik. Beberapa sistem multimedia bersifat interaktif, memungkinkan pemakai

memilih *output* dengan *mouse* atau kemampuan layar sentuh untuk mendapatkan dan menjalankan aplikasi itu.



Gambar II.2 Multimedia layar sentuh
Sumber :http://techno.okezone.com/read/2011/11/04/57/524753/rumor-ipad-3-mulai-diproduksi-rilis-maret-2012 (4 Novermber 2011)

II.1.2 Kelebihan komunikasi via multimedia

Menurut Suyanto (seperti dikutip Periangan 2011), kelebihan komunikasi via multimedia adalah:

a. Interaktif

   Pengguna secara aktif berinteraksi dengan alat, sehingga terjadi timbal balik antara pengguna dan piranti / perangkat yang dipakai.

b. Bebas dan repetitif

   Pengguna multimedia memperoleh kebebasan dalam mengakses informasi, dan dapat melompat – lompat.

c. Pengekalan ingatan

   Multimedia melibatkan banyak media baik *input* (piranti),maupun *output* hasil dari gambar, teks, suara. Animasi, suara,maka hal ini dapat memperbesar ingatan khalayak pengguna komputer terhadap apa yang disampaikan. Karena menurut lembaga riset dan penerbitan komputer, *Computer TechnologyResearch* (CTR) menyatakan bahwa orang hanya

mampu mengingat 20% dari yang dilihat, dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan, kelebihan dari komunikasi menggunakan multimedia adalah untuk menyampaikan pesan sekaligus, digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi dengan menggabungkan beberapa atau banyak media, secara langsung atau timbal balik, dimana penggunas ecara aktif, akan memperoleh kebebasan, dalam mengakses pesan yang diperlukan.

II.1.3 Multimedia Linier

Multimedia Linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna, multimedia ini sekuensial (berurutan),contohnya TV dan Film.



Gambar II.3 Televisi
Sumber: http://infohargaterbaru.blogspot.com/2011/08/daftar-harga-tv-21-inch-agustus-2011.html (April 2012)

II.1.4 Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah media yang menggabungkan teks, grafik, video, animasi dan suara. Untuk menyampaikan suatu pesan dan informasi, melalui media elektronik seperti komputer dan perangkat elektronik lainnya.

Pengertian Multimedia Interaktif menurut beberapa ahli dijelaskan sebagai berikut :

a. Menurut Robin dan Linda (seperti dikutip Benardo, 2011)

Multimedia interaktif adalah alat yang dapat menciptakan persentasi yang dinamis dan interaktif, yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, *audio* dan gambar video.

b. Menurut Hofstetter (seperti dikutip Benardo, 2011)

Multimedia interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, *audio*, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berintraksi, berkreasi dan berkomunikasi.



Gambar II.4 Multimedia interaktif
Sumber:http://itspenma.files.wordpress.com/2011/05/gbr-anak-dan-komputer.jpg (April 2012)

II.1.5 Jenis-jenis Multimedia Interaktif

Menurut Suyanto (seperti dikutip Benardo, 2011) jenis multimedia interaktif terbagi menjadi dua bagian, yaitu :

a. Multimedia Interaktif *Online*

Multimedia interaktif *online* adalah media interaktif yang cara penyampaiannya melalui jalur/kawat/saluran/jaringan. Contohnya situs *Web*, *Yahoo Messengers*, dan lain sebagainya.Jenis media ini termasuk media lini atas, yang komunitas sasarannya luas, dan mencakup masyarakat luas.



Gambar II.5 Multimedia interakftif *online* (situs *web*)
Sumber:http://www.kurangasem.com/default.aspx (22 April 2012)

b. Multimedia Interaktif *Offline*

Multimedia interaktif *offline* adalah media interaktif yang car penyampainnya tidak melalui jalur/kawat/saluran/jaringan. Contohnya CD interaktif. Media ini termasuk media lini bawah karena sasarannya, tidak terlalu luas dan hanya mencakup masyarakat pada daerah tertentu saja.



Gambar II.6 Multimedia *offline* (*game zuma*)
Sumber: http://extratorrent.com/torrent/2218006/zuma+2010+_its+a+nice+game.html (22 April 2012)

II.1.6 MediaPembelajaran

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media. Menurut Heinich, Molenda, Russell, Smaldino, (2002) Media pembelajaran adalah media-media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran atau mengandung maksud-maksud pembelajaran. Martin dan Briggs (1986) mengemukakan bahwa media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan pemakai atau pengguna. Hal ini bisa berupa perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan pada perangkat keras.

Fungsi dari media pembelajaran

a. Memberikan kesempatan berasosiasi kepada anak untuk mendapatkan dan memperkaya pengetahuan dengan menggunakan berbagai alat, buku, narasumber atau tempat.

b. Meningkatkan perkembangan anak dalam berbahasa melalui komunikasi dengan mereka tentang hal-hal yang berhubungan dengan sumber belajar.

Beberapa media yang dianggap berperan dalam pembelajaranantara lain :

a. Media visual seperti gambar, foto, dan lukisan.
b. Media cetak seperti buku, poster, brosur, dan lain sebagainya.
c. Media audio seperti radio dan telepon.
d. Media audio visual seperti film, dan video



Gambar II.7 Media pembelajaran
Sumber: http://tkdharmawanitasidokepung.blogspot.com/2011/05/jenis-jenis-media-pembelajaran.html

II.2 Belajar

Menurut Toto Ruhimat (2009) Belajar merupakan aktifitas yang disengaja dan dilakukan oleh individu agar terjadi perubahan kemampuan diri,dengan belajar anak yang tadinya tidak mampu melakukan sesuatu, menjadi mampu melakukan sesuatu sedangkan belajar menurut Gagne (1984), adalah suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman.

Menurut Watson (seperti dikutip dalam Dahar 1996), belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon, namun stimulus dan respon yang dimaksud harus berbentuk tingkah laku yang dapat diamati (*observabel)* dan dapat diukur. Dengan kata lain, walaupun ia mengakui adanya perubahan-perubahan mental dalam diri seseorang selama proses belajar, namun hal-hal tersebut sebagai faktor yang tak perlu diperhitungkan. Dari definisi ini maka, perubahan tingkah laku akibat dari kegiatan belajar itu dapat berwujud kongkrit yaitu yang dapat diamati, atau tidak kongkrit yaitu yang tidak dapat diamati.



Gambar II.8 Anak-anak sedang belajar
Sumber:http://www.bpkpenabur.or.id/userfiles/image/Rengasdengklok/TKK/DSCN0400R.jpg

II.2.1 Teori Belajar

Menurut Jean Piaget (seperti dikutip dalam Pranata, 2011) bahwa perkembangan mental setiap pribadi melewati 4 tahap yaitu :

a. Tahap Sensorimotor (0-2 tahun)

Anak mengembangkan konsep pada dasarnya melalui interaksi dengan dunia fisik.

b. Tahap Pra Operasional (2-7 tahun)

Anak sudah mulai mengembangkan dengan menggunakan bahasa untuk menyatakan suatu ide, tetapi ide tersebut masih sangat tergantung pada persepsi. Pada tahap ini anak telah mulai menggunakan simbol, dia belajar untuk membedakan antara kata/istilah dengan obyek yang diwakili oleh kata atau istilah.

Anak tidak melihat bahwa banyaknya objek adalah tetap/ tidak berubah, tanpa memperhatikan susunan ruang yang ditempati oleh objek tadi.

c. Tahap Operasi Konkret (7-12 tahun)

Anak mengembangkan konsep dengan menggunakan benda-benda konkrit untuk menyelidiki hubungan dan model-model hubungan abstrak. Bahasa merupakan alat yang sangat penting .Pada tahap ini anak sudah mulai berpikir logis, akibat dari adanya kegiatan anak memanipulasi benda-benda konkrit. Pada tahap ini anak dapat mengelompokkan banda konkrit berdasarkan warna, bentuk atau ukurannya.

d. Tahap Operasi Formal

Anak sudah mulai mampu berpikir secara abstrak, dia dapat menyusun hipotesis dari hal-hal yang abstrak menjadi dunia real dan tidak terlalu tergantung pada benda-benda konkrit.

II.2.2 Pembelajaran pada anak

Berdasarkan jurnal Balai Pendidikan Non Formal dan Informal pada hari Rabu 3 April 2008 pendidikan pada anak adalah pendidikan melalui bermain, karena pada anak-anak usia dini memahami dunia sekitarnya melalui bermain. Bagi anak bermain bukan sekedar kesenangan,melainkan juga merupakan sarana belajar untuk mendapatkan pengetahuan, pembentukan watak dan sosialisasi. Untuk mengoptimalkan waktu bermain anak diperlukan adanya program bermain yang terencana, yang dikembangkan berdasarkan tumbuh kembang dan minat, bakat serta kondisi lingkungan dimana anak tinggal.

Menurut pakar pendidikan Paradigma Semiawan, usia dini (5-8) tahun adalah usia yang sangat berpengaruh pada kepribadian anak selanjutnya karena perkembanganya sangat pesat hingga 80%, pendidikan usia dini bukan sekedar mengetahui tingkat kemampuan atau tingkat perkembangan anak pada setiap tingkat usia tertentu seperti mengangis jika merasa terganggu, berteman, bercerita,

dan lainya, tetapi harus mengetahui proses perkembangan anak pada semua aspek perkembangan untuk dapat dioptimalkan.

Cara yang efektif dalam mendidik anak usia adalah melalui pendekatan saat anak bermain, dan orang tua atau tenaga pendidik bisa menjadi teman bermain, mengarahkan serta mengajak anak berfikir menggunakan logika dan membedakan mana yang baik dan yang tidak baik.

II.2.3 Peran orang tua dalam mendidik anak

Menurut Wajidi (2010) Peran orang tua dalam mendidik anak usia dini sangat berperan sentral disamping guru di sekolah, pendidikan dalam keluarga yang disampaikan orang tua sering kali lebih mendalam. Pada saat anak baru dilahirkan dan ketika mereka berada dirumah, orang tualah yang berperan penting dalam pendidikan.

Dalam hal ini, penting bagi orang tua untuk tetap memperhatikan perkembangan anaknya meski anaknya telah memasuki lembaga pendidikan anak usia dini. Banyak orang tua setelah anaknya memasuki lembaga pendidikan anak lalu mereka mengendurkan upaya dalam mendidik anaknya, karena adanya anggapan bahwa tugasnya telah dilimpahkan kepada para guru. Padahal untuk membentuk anak yang cerdas dan tangguh di masa depan diperlukan pendidikan ganda, yakni dari orang tua dan sekolah.

Banyak yang dapat dilakukan orang tua ketika anaknya telah memasuki lembaga pendidikan anak usia dini, misalnya dengan menyelaraskan suasana belajar dan alat permainan yang ada dirumah dengan yang ada disekolah. Keuntunganya adalah orang tua akan mendapatkan mainan anak yang sesuai dengan kondisi dan kurikulum yang mereka temui di sekolah sehingga proses belajar tidak hanya dilakukan disekolah saja akan tetapi dapat dilakukan juga dirumah.

II.3 Bahasa

Berdasarkan kamus besar bahasa Indonesia bahasa adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer, yang digunakan oleh anggota suatu masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasikan diri; percakapan (perkataan) yang baik, tingkah laku yang baik, sopan santun, baik budinya.

Dan beberapa definisi bahasa menurut ahli :

a. Bill Adams

Bahasa adalah sebuah sistem pengembangan psikologi individu dalam sebuah konteks inter-subjektif.

b. Plato

Bahasa pada dasarnya adalah pernyataan pikiran seseorang dengan perantaraan onomata (nama benda atau sesuatu) dan rhemata (ucapan) yang merupakan cermin dari ide seseorang dalam arus udara lewat mulut.

c. Carrol

Bahasa adalah sebuah sistem berstruktural mengenai bunyi dan urutan bunyi bahasa yang sifatnya manasuka, yang digunakan, atau yang dapat digunakan dalam komunikasi antar individu oleh sekelompok manusia dan yang secara agak tuntas memberi nama kepada benda-benda, peristiwa-peristiwa, dan proses-proses dalam lingkungan hidup manusia.

d. Sudaryono

Bahasa adalah sarana komunikasi yang efektif walaupun tidak sempurna sehingga ketidaksempurnaan bahasa sebagai sarana komunikasi menjadi salah satu sumber terjadinya kesalahpahaman.

Bila dilihat dari beberapa definisi dan pengertian mengenai bahasa menurut beberapa ahli diatas, kita bisa melihat bahwa terdapat perbedaan definisi tentang bahasa dimana definisi dari setiap ahli tergantung dengan apa yang ingin ditekankan oleh setiap tersebut. Namun meskipun terdapat perbedaan, nampaknya

disepakati bersama bahwa bahasa adalah alat komunikasi. Dan sebagai alat komunikasi , bahasa mempunyai fungsi-fungsi dan ragam-ragam tertentu.

II.3.1 Bahasa Inggris

Bahasa Inggris adalah sebuah bahasa yang berasal dari Inggris, merupakan bahasa utama di Britania Raya (termasuk Inggris), Amerika Serikat, serta banyak negara lainnya, dan termasuk rumpun bahasa Jermanik Barat. Bahasa ini berawal dari kombinasi antara beberapa bahasa lokal yang dipakai oleh orang-orang Norwegia, Denmark, dan Anglo-Saxon dari abad ke-6 sampai 10. Lalu pada tahun 1066 dengan ditaklukkan Inggris oleh *William the Conqueror*, sang penakluk dari Normandia, Perancis Utara, maka bahasa Inggris dengan sangat intensif mulai dipengaruhi bahasa Latin dan bahasa Perancis. Dari seluruh kosakata bahasa Inggris modern, diperkirakan kurang lebih 50% berasal dari bahasa Perancis dan Latin.

II.3.2 Manfaat Bahasa Inggris

Menurut Rajalt dalam jurnal di *smart magazine* STKIP bahwa hakekat belajar bahasa, pada umumnya adalah belajar berkomunikasi. Karena bahasa adalah media yang paling efektif untuk menyampaikan pesan dan komunikator kepada komunikator. Oleh karena itu, apapun bahasa yang dipakai dalam berkomunikasi, merupakan bagian dari budaya yang sangat penting.

Bahasa Inggris telah diakui sebagai bahasa internasional. Artinya, masyarakat yang berasal dari beragam latar belakang goegrafi, agama dam kultur telah memiliki suatu media yang disepakati untuk berkomunikasi satu sama lainnya, yaitu Bahasa Inggris. *Transfer of knowledge*, *transfer of technology*, *economic affair*, bahkan *cross culture understanding* tersedia dalam jaringan internet dengan media komunikasi yang disebutkan diatas.

Dari paparan sederhana yang disebutkan dalam dua alinea diatas, kita dapat menarik suatu gambaran yang jelas bahwa Bahasa Inggris memberi ruang

gerak yang seluas-luasnya kepada kita untuk larut menjadi bagian dari komunitas global masyarakat dunia.

Manfaat bahasa Inggris adalah sebagai berikut:

a. Pendidikan

Buku merupakan gudang ilmu.ternyata banyak buku yang ditulis dengan menggunakan bahasa inggris khususnya buku bagi para akademisi, oleh karena itu dengan menguasai bahasa Inggris akan menguasai ilmu.

b. Karier

Dalam dunia kerja pada era globalisasi ini banyak perusahaan mencari pekerja dengan syarat mampu menguasai bahasa Inggris, oleh karena itu bahasa Inggris penting untuk menunjang karir.

c. Pergaulan

Dalam memasuki era globalisasi ini maka dunia akan menjadi satu dalam keanekaragaman budaya dimana nanti setiap orang dapat berbaur dan berinteraksi salah satu bahasa yang sering digunakan sebagai bahasa internasional adalah bahasa Inggris,oleh karena itu bahasa Inggris penting.

II.3.3 Kurikulum Bahasa Inggris Anak Usia Dini

Menurut Mubarok, M.Si (dalam sagarabahasa.com 2012) pembelajaran bahasa Inggris pada anak usia dini meliputi materi sebagai berikut:

1. *Vocabulary*

Vocab Bahasa Inggris yang diberikan kepada siswa TK-SD sebaiknya tematis, mengikuti tema-tema yang ada dalam kurikulum TK/SD. Misalnya, pada saat saat guru kelas sedang mengajarkan tema "AKU", maka anda pun sebagai guru Bahasa Inggris sebaiknya mengajarkan *vocab* terkait, misalnya tentang anggota tubuh. Jangan memperkenalkan *vocabulary* tentang binatang (*animals*). Anda akan mengajarkan *vocab* tentang binatang pada saat tema yang diberikan guru kelas adalah tentang binatang.

2. *English Songs*

Songs adalah materi yang biasanya diajarkan di Taman Kanak-kanak, dimana anak-anak akan diajak bernyanyi lagu-lagu berbahasa Inggris, ini bertujuan agar anak terbiasa mengucapkan lafal bahasa Inggris.

3. *Short Expression*

Selain *Vocab* dan *English Songs*, para siswa TK juga sebaiknya dibekali ungkapan – ungkapan (*phrasa* atau *sentence*) dasar. Mulai dari tanya jawab nama, umur, hoby dan lain-lain.

4. *Phonics*

Phonics adalah belajar *letter sound*, atau bunyi huruf.

II.4 Opini Orang Tua

Berdasarkan hasil dari wawancara dengan orang tua yang mempunyai anak usia 5-8 tahun dari 10 orang tua yang diwawancarai semuanya menyatakan bahwa bahasa Inggris itu penting diajarkan sejak dini karena bila diajarkan sejak dini penyerapan tentang pengetahuan lebih cepat, dan kelak jika sudah dewasa anak dapat bersaing di era globalisasi. Dan menurut mereka bila belajar dirumah anak senang belajar sambil bermain dengan media yang bermacam-macam sepeti gambar, lagu, audio visual dan sebagainya.

II.5.1 Analisis SWOT

Menurut Arega (2011) Analisis SWOT adalah metode perencanaan strategis yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weaknesses*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threats*) dalam suatu proyek atau suatu spekulasi bisnis. Keempat faktor itulah yang membentuk akronim SWOT (*strengths*, *weaknesses*, *opportunities*, dan *threats*). Proses ini melibatkan penentuan tujuan yang spesifik dari spekulasi bisnis atau proyek dan mengidentifikasi faktor internal dan eksternal yang mendukung dan yang tidak dalam mencapai tujuan tersebut.

Teknik ini dibuat oleh Albert Humphrey, yang memimpin proyek riset pada Universitas Stanford pada dasawarsa 1960-an dan 1970-an dengan menggunakan data dari perusahaan-perusahaan Fortune 500.

Hasil Analisis SWOT tentang proses pembelajaran bahasa inggris pada anak melalui media interaktif

a. *Strenght* (Kekuatan)

1. Belajar bahasa inggris menjadi lebih mudah
2. Belajar tidak akan cepat bosan
3. Bisa diulang-ulang sesuai keinginan
4. Dapat meningkatkan interaksi

b. *Weakness* (Kelemahan)

1. Akan mengurangi gerak aktif anak kalau tidak diatur penggunaanya.

c. *Opportunity* (Peluang)

1. Perkembangan era globalisasi yang menuntut agar kita mempersiapkan diri dalam persaingan global, dan salah satu imu yang penting dalam menghadapi era globalisasi ini adalah bahasa inggris.
2. Besarnya minat orangtua agar anaknya pintar dalam bidang bahasa inggris

d. *Threat* (Ancaman)

1. Terbatasnya orang tua yang mampu membelikan media interaktif
2. Banyak produk sejenis yang menawarkan kemudahan belajar bagi anak
3. Mahalnya sarana dan prasarana yang menunjang media interaktif

II.5 Target Audiens

Agar perancangan ini lebih efektif, efisien, terarah dan dapat dikaji lebihmendalam maka diperlukan studi target *audience*, antara lain.

1. Demografi

   Target *audienceprimer* (pengguna media)

   Target : Anak – anak

   Gender : Laki – laki maupun perempuan

   Usia : 5-8 tahun

   Pendidikan : TK-SD

   Target *audience* sekunder (pendamping pengguna media)

   Target : Orang Tua dan Orang Dewasa

   Gender : Laki- laki dan perempuan

   Usia : 15 tahun ke atas

   Pendidikan : SMP keatas

   Sosial Ekonomi : Termasuk pada golongan masyarakat menengah atas

2. Geografi

   Kota Bandung, Jawa Barat, yang tinggal di daerah perkotaan.

3. Psikografi

   Target *audience* primer

   Anak pada masa usia prasekolah kaya akan imajinasi, suka bermain,aktif dan perkembangannya pesat dalam berpikir.

   Target *audience* sekunder

   Orang tua yang peduli dengan pendidikan anak dan ingin masa depan anaknya cerah.