

PERANCANGAN MEDIA *FLASHCARD POP-UP* BERTEMAKAN HEWAN DAN TUMBUHAN DI SEKITAR TK ALAM ISLAM TERPADU FAJAR SHIDIQ

Yuni Awalaturrohmah Solihah¹, Ine Rachmawati², Farel Rifqy Fairuz³

^{1,2,3}Desain Komunikasi Visual, Universitas Catur Insan Cendekia

Jl. Kesambi No.202, Kota Cirebon, Jawa Barat 45133

e-mail : yuniasolihah@cic.ac.id¹, ine.rachmawati@cic.ac.id², farelfairuzbungles@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang alat bantu pembelajaran berupa *flashcard pop-up* pengenalan hewan dan tumbuhan untuk TK Alam Islam Terpadu Fajar Shidiq di Kabupaten Kuningan, Jawa Barat. Saat ini, media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar belum maksimal dalam mengenalkan hewan dan tumbuhan yang ada di sekitar anak-anak. Media pembelajaran yang tersedia lebih banyak mengulas jenis-jenis hewan dan tumbuhan di seluruh dunia, tanpa mempertimbangkan konteks lingkungan sekitar. Akibatnya, kemampuan murid dalam mengamati dan memahami hewan serta tumbuhan terbatas. Melalui penggunaan *flashcard pop-up*, diharapkan murid dapat lebih tertarik dan aktif dalam pembelajaran. *Flashcard* ini akan menampilkan ilustrasi hewan dan tumbuhan yang ada di lingkungan sekitar mereka, termasuk tempat tinggal hewan dan jenis tumbuhan. Metode pembelajaran yang dipakai di TK Alam Islam Terpadu Fajar Shidiq adalah ceramah dan diskusi. *Flashcard pop-up* ini diharapkan dapat membantu proses pembelajaran dengan cara membawa materi hewan dan tumbuhan yang menarik dan mudah dipahami oleh murid. Setelah itu, guru dapat melakukan diskusi dengan murid tentang hewan dan tumbuhan yang sedang dipelajari. Dengan penggunaan *flashcard pop-up* ini, diharapkan para guru dapat memberikan ilmu yang lebih maksimal dan memperluas pengetahuan murid tentang hewan dan tumbuhan di lingkungan terdekat. *Flashcard pop-up* akan menjadi media pembelajaran yang efektif dan menarik bagi murid usia 4-6 tahun.

Kata Kunci: Pendidikan, Seni, Ilustrasi, Sekolah, TK Islam

ABSTRACT

This study aims to design a learning aid in the form of a pop-up flashcard introduction to animals and plants for the Fajar Shidiq Integrated Islamic n in Kuningan, West Java. Currently the learning media used in the teaching and learning process is not optimal in introducing animals and plants around children. The available learning media cover more types of animals and plants around the world, without considering the context of the surrounding environment. As a result, students' ability to observe and understand animals and plants is limited. Through the use of pop-up flashcards, students are expected to be more interested and active in learning. This flashcard will show illustrations of animals and plants in their environment, including where the animals live and plant species. The learning method used in the Fajar Shidiq Integrated Islamic is lectures and discussions. It is hoped that this pop-up flashcard can help the learning process by presenting animal and plant material that is interesting and easy for students to understand. After that the teacher can hold discussions with students about the animals and plants being studied. By utilizing pop-up flashcards, it is expected that teachers can provide maximum knowledge and add to students' insights about animals and plants in the immediate environment. Pop-up flashcards will be an effective and interesting learning medium for students aged 4-6 years.

Keywords: Education, Art, Illustration, School, Islamic Boarding

1. PENDAHULUAN

Pentingnya pendidikan anak usia dini di TK Alam Islam Terpadu Fajar Shidiq di Kabupaten Kuningan, Jawa Barat, dalam membentuk dasar perkembangan anak-anak. TK ini memiliki peran penting dalam stimulasi dan pengembangan dini anak-anak, dengan pendekatan bermain dan aktivitas kreatif.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 tahun 2009 menetapkan bahwa tujuan pendidikan TK adalah membantu murid mengembangkan potensi psikis, fisik, nilai agama, moral, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional kemandirian.

Namun, observasi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang tersedia belum optimal dalam pengenalan alam, khususnya hewan dan tumbuhan di sekitar anak-anak. Sebagian besar media pembelajaran hanya fokus pada jenis hewan dan tumbuhan global, tanpa mempertimbangkan konteks lingkungan sekitar mereka.

Dalam TK Alam Islam Terpadu Fajar Shidiq, metode pembelajaran yang digunakan adalah ceramah dan diskusi. Meskipun demikian, penggunaan media pembelajaran *flashcard pop-up* diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan kemampuan berbicara anak melalui interaksi dengan guru tentang hewan dan tumbuhan yang dipelajari.

Untuk mengatasi masalah tersebut, penelitian merancang alat bantu pembelajaran berupa *flashcard pop-up* dengan tema hewan dan tumbuhan di sekitar TK Alam Islam Terpadu Fajar Shidiq. *Flashcard pop-up* ini diharapkan dapat menarik dan efektif dalam menyajikan materi pembelajaran yang lebih mendetail dan menarik bagi murid usia 4-6 tahun.

Dengan menggunakan media pembelajaran yang efektif seperti *flashcard pop-up*, diharapkan para guru dapat memberikan pengenalan hewan dan tumbuhan yang lebih baik, memperluas pengetahuan murid tentang lingkungan sekitar mereka, dan membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi anak-anak.

Berdasarkan latar belakang masalah di TK Alam Islam Terpadu Fajar Shidiq, teridentifikasi beberapa masalah, yaitu kurangnya dukungan media pembelajaran sesuai muatan pembelajaran KTSP tentang hewan dan tumbuhan, kurangnya deskripsi mendetail tentang hewan dan tumbuhan dalam media pembelajaran, dan kurangnya daya tarik media pembelajaran bagi anak-anak. Untuk mengatasi masalah tersebut, penulis akan merancang media pembelajaran berbentuk *flashcard pop-up* dengan muatan penting sesuai KTSP, yang menarik dan efektif untuk membantu siswa memahami konsep hewan dan tumbuhan di sekitar mereka. Media ini juga mencakup jenis tumbuhan dan tempat tinggal hewan. Penelitian ini akan berfokus pada penggunaan media pembelajaran *flashcard pop-up* oleh guru dan murid di TK tersebut. Lokasi penelitian berada di Kabupaten Kuningan, Jawa Barat.

2. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, metode perancangan yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan model ADDIE. Terdapat 5 tahap implementasi metode R&D dengan pendekatan ADDIE, yaitu analisis (*Analysis*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*).

Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara, observasi, dan kajian dokumen di TK Alam Islam Terpadu Fajar Shidiq. Data sekunder diperoleh melalui studi pustaka dari buku dan jurnal yang relevan dengan penelitian serta dari internet.

Untuk pengumpulan data, penulis menggunakan instrumen seperti pulpen, smartphone untuk foto observasi dan kegiatan murid, serta perangkat untuk mencari data studi pustaka.

Metode analisis data yang digunakan adalah metode penelitian pengembangan yang mengikuti model ADDIE. Tahap analisis melibatkan analisis kebutuhan dan evaluasi kelayakan produk baru. Tahap desain berfokus pada merancang konsep dan konten produk secara terperinci. Tahap pengembangan melibatkan implementasi rancangan produk dan pembuatan instrumen pengukuran kinerja.

Konsep perancangan menggunakan media ilustrasi dengan tema yang sesuai dengan materi pelajaran di TK Alam Islam Terpadu Fajar Shidiq. *Flashcard pop-up* berisi tentang hewan dan tumbuhan di sekitar untuk memaksimalkan proses pembelajaran dengan metode yang lebih efisien. *Flashcard pop-up* dirancang dengan ukuran standar kertas A4 agar dapat memberikan solusi terhadap masalah yang ada, serta menggunakan bahan kertas AC 310 yang tebal dan kaku dengan permukaan halus yang aman bagi murid.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Konsep Perancangan

1. Tujuan Kreatif Pembelajaran

Penulis merancang media pembelajaran *flashcard pop-up* berdasarkan analisis data dari guru dan murid di TK Alam Islam Terpadu Fajar Shidiq. Media ini bertujuan untuk menjadi lebih baik dan menarik, serta mengatasi masalah kurang akuratnya gambar hewan dan tumbuhan di sekitar anak-anak. Dengan *flashcard pop-up* baru ini, diharapkan dapat meningkatkan efektivitas kegiatan pembelajaran.

2. Strategi Kreatif Pembelajaran

Strategi kreatif pembelajaran yang akan dibuat didasarkan pada hasil analisis yang cermat terhadap target audiens utama, yaitu guru. Analisis ini telah dilakukan dengan tujuan untuk memahami kebutuhan dan preferensi mereka dalam kegiatan pembelajaran.

3. Topik dan Tema Pembelajaran

Media pembelajaran dikembangkan untuk mengatasi masalah guru dalam mengajar, seperti akurasi gambar hewan dan tumbuhan, kurangnya informasi detail, serta bentuk dan ukuran yang belum optimal. Diharapkan media ini dapat menjadi alat yang efektif dan membantu kelancaran kegiatan pembelajaran di kelas.

4. Karakteristik Target Audience

Para guru menginginkan media pembelajaran baru yang berisi hewan dan tumbuhan yang ada di sekitar anak-anak, dengan penjelasan tambahan yang relevan. Mereka juga mengharapkan bentuk dan ukuran media yang menarik dan sesuai untuk kegiatan pembelajaran.

5. Metode Pembelajaran dan Penyajian *Content*

Metode pembelajaran di TK Alam Islam Terpadu Fajar Shidiq menggunakan *flashcard*, tetapi media tersebut belum efisien dan interaktif. Untuk meningkatkan pembelajaran, diperlukan pembaruan pada media pembelajaran dengan desain ilustrasi menarik dan sentuhan *pop-up* yang interaktif.

3.2. Program Kreatif Desain Media Pembelajaran

1. Konsep Pembelajaran

Berangkat dari konsep pembelajaran yang dilakukan adalah ceramah dan diskusi, Media pembelajaran yang akan dirancang berupa *flashcard pop-up*, diharapkan para guru dapat menyampaikan materi tentang hewan dan tumbuhan di sekitar dan menghasilkan kegiatan pembelajaran yang maksimal.

2. Jenis Multimedia Pembelajaran yang Akan Dirancang

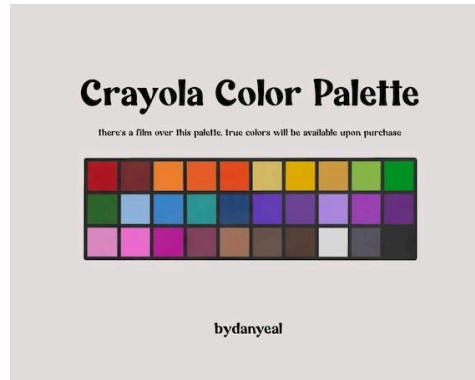
Media pembelajaran yang akan dirancang adalah *flashcard* dengan inovasi *pop-up*. Dengan inovasi ini, guru dapat menjelaskan hewan dan tumbuhan yang benar-benar ada di sekitar dengan ilustrasi kartun yang familiar, sehingga anak-anak lebih tertarik dan fokus dalam kegiatan pembelajaran. Inovasi *pop-up* memberikan kesan segar dan interaktif dalam pembelajaran.

3. Format Desain Media Pembelajaran

Media pembelajaran akan dirancang dalam format *flashcard* dengan inovasi *pop-up*. Konten akan mencakup pengenalan hewan dan tumbuhan di sekitar serta pengenalan dasar abjad dengan dukungan gambar dan ilustrasi kartun. Desain interaktif akan memberikan pengalaman efisien dan segar dalam pengenalan hewan dan tumbuhan serta dasar abjad melalui ukuran yang besar dan efek *pop-up*.

4. Konsep Visual

Perancangan media *flashcard pop-up* ini akan menggunakan warna palet Crayola yang serasi dan disukai anak-anak. *Font* yang dipilih adalah *Candy Beans*, dengan tampilan hangat dan mudah dibaca anak-anak. Gaya desain yang digunakan adalah sederhana dengan ilustrasi kartun dan sedikit sentuhan islami. Ilustrasi kartun akan menjadi gaya ilustrasi utama yang efisien. Gaya layout menggunakan bentuk *flashcard* dengan 26 potongan terpisah yang mengilustrasikan hewan dan tumbuhan di tiap abjad. Inovasi *pop-up v-folding* akan menambahkan panel lipat pada sisi dalam kartu.



Gambar 3. Palet warna crayola
Sumber: <https://www.etsy.com/> (2023)



Gambar 4. Font Candy Beans
Sumber: <https://hyperpix.net/> (2023)



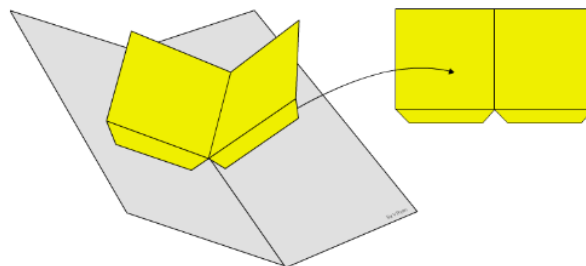
Gambar5. Font Candy Beans
Sumber: <https://freepik.com//> (2023)



Gambar 6. Ilustrasi kartun
Sumber: <https://freepik.com//>



Gambar 7. Layout Style
Sumber: www.youtube/@MaisonZiZou



Gambar 8. Pop-up V-Holding
Sumber: <https://hyperpix.net/>

5. Software

Software yang digunakan dalam perancangan media ini adalah Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, dan Procreate. Dalam Adobe Illustrator, beberapa tools yang digunakan antara lain: Pen Tool untuk menggambar garis dan kontur, Shape Builder untuk mengisi warna dan membuat bentuk dasar, Transform Tool untuk mengubah ukuran dan posisi elemen, serta Text Tools untuk menambahkan teks pada ilustrasi kartun. Penggunaan software dan tools ini disesuaikan dengan preferensi penulis dalam proses perancangan media.

6. Biaya Kreatif

Biaya yang dikeluarkan dalam membuat perancangan hingga produksi adalah sebagai berikut:

**Tabel 1. Rincian Kebutuhan Biaya Kreatif
Sumber: Dokumen Pribadi**

No.	Kebutuhan Biaya	Harga
1.	Biaya cetak stiker vinyl laminasi glossy	Rp. 127.000
2.	Biaya printing kertas AC 310 laminasi glossy	Rp. 30.000
3.	Biaya lain-lain	Rp. 20.000
	Total	Rp. 177.000

4. KESIMPULAN

Berdasarkan Hasil dari wawancara kepada guru dan mengambil sampel dari murid TK Alam Islam Terpadu Fajar Shidiq, sepakat bahwa belum maksimalnya media pembelajaran yang menunjang pengenalan hewan dan tumbuhan disekitar yang ada disekitar sebagai salah satu media pengantar tema pembelajaran pengenalan alam (hewan dan tumbuhan), baik media pembelajaran yang ada masih memiliki masalah yang cukup mengganggu kegiatan pembelajaran, menjadi masalah karena para guru tidak familiar dengan hewan-hewan dan tumbuhan yang ditampilkan yang membuat kegiatan pengenalan hewan dan alam tidak maksimal, anak-anak juga mengaku mereka mengalami kesulitan dalam melihat *flashcard* dengan jelas yang mengakibatkan kehilangan fokus saat *flashcard* di tunjukan oleh guru di depan kelas, yang membuat proses kegiatan pembelajaran menjadi terhalang, padahal pengajaran yang maksimal merupakan harapan yang besar bagi para guru. Salah satu solusi yang dilakukan untuk mengatasi masalah di atas yaitu membuat media pembelajaran *flashcard* yang memiliki daftar hewan dan tumbuhan yang familiar bagi guru dan bentuk dan visual yang baik dan menarik, dan dapat menopang kegiatan pembelajaran yang maksimal.

Usulan Pemecahan permasalahan yang telah simpulkan, merancang media pembelajaran berbentuk *flashcard* pengenalan hewan dan tumbuhan yang familiar bagi para guru dan membuat media pembelajaran yang efisien, dan juga menambahkan *pop-up* yang membuat media pembelajaran *flashcard* yang lebih menarik bagi anak. Serta memperhatikan bentuk ukuran yang cocok untuk kegiatan pembelajaran dan visual yang baik yang membuat ketertarikan para murid. Hal ini bertujuan untuk memberikan dukungan kepada guru dan anak-anak guna mencapai tingkat pembelajaran yang optimal dan berkualitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Kementrian Pendidikan dan Budaya. (2013). Kurikulum tingkat satuan Pendidikan (KTSP) Pendidikan anak usia dini
- Kusnadi, K. (2018). Metode Pembelajaran Kolaboratif: Penggunaan Tools SPSS dan Video Scribe. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Mawardi, M. (2018). Merancang Model dan Media Pembelajaran. Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 8(1), 26-40.
- Ulfa, M. (2020). Peran Keluarga dalam konsep psikologi perkembangan anak usia dini. Aulad: Journal on Early Childhood, 3(1), 20-28.
- Lubis, M. D. S., Sinaga, H. F. R. U., Batubara, A. D., Anggraini, E. M., & Saragih, F. S. (2020). Analisis desain grafis menggunakan teknologi komputer berbasis software CorelDraw. JTIK (Jurnal Teknik Informatika Kaputama), 4(2), 89-99.
- Hananto, B. A. (2020). Tinjauan tipografi dalam konteks industri 4.0. In SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain dan Aplikasi Bisnis Teknologi), 3, 132-139.
- Putra, R. W. (2021). Pengantar desain komunikasi visual dalam penerapan. Penerbit Andi.

Mulyatiningsih, E. (2016). Pengembangan model pembelajaran. Diakses pada 1 Januari 2024, dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf>. pada September.