

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN HURUF DAN BACAAN BAGI ANAK USIA DINI

Kitriawati¹, Yuni Awalaturrohmah Solihah², Kusnadi³, Lena Magdalena⁴

^{1,2,3}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi Informasi,
Universitas Catur Insan Cendekia

⁴Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi,
Universitas Catur Insan Cendekia

Jl. Kesambi 202, Kota Cirebon, Jawa Barat, 45133

e-mail : kitriawt@gmail.com¹, yuniasolihah@cic.ac.id², kusnadi@cic.ac.id³, lena.magdalena@cic.ac.id⁴

ABSTRAK

Pendidikan usia dini ialah waktu belajar paling baik bagi anak, pada usia dini, anak lebih mudah menerima suatu informasi. Kebanyakan orang tua mulai menyekolahkan anaknya pada usia dini di PAUD maupun TK. Salah satu materi yang paling dasar ketika anak belajar di PAUD ialah belajar mengenal huruf dan membaca. Namun tidak semua anak dengan mudah menerima materi tersebut contohnya murid kelas B di PAUD KURNIA yang berada di Battembat, dengan berbagai alasan, salah satunya karena kurang efektifnya media yang digunakan ketika belajar, sehingga anak mudah bosan. Oleh karena itu perlu adanya pembaharuan media agar lebih tertarik ketika belajar membaca. Dari hasil penelitian, data yang diperoleh, anak-anak lebih sering menggunakan buku dan permainan, namun buku dan permainan yang tersedia kurang interaktif dan tidak *colorful*. Mengacu pada data yang diperoleh, media yang akan dibuat dalam perancangan ini berupa buku dan permainan *puzzle* yang lebih efektif, *colorful* dan interaktif dengan dukungan ilustrasi.

Kata kunci: Media pembelajaran, Bacaan, Buku, PAUD

ABSTRACT

Early childhood education is the best learning time for children, at an early age, children are easier to receive information. Most parents start to send their children to school at an early age in PAUD and kindergarten. One of the most basic materials when children study at PAUD is learning to recognize letters and read. However, not all children easily receive the materi for example grade B students at PAUD KURNIA who are in Battembat, for some reasons, one of them because of the effectiveness of the media used when learning, so that children easily get bored. Therefore, there needs to be media updates to be more interested when learning to read. From the results of the study, the data obtained, children use books and games more often, but the books and games available were less interactive and not colorful. Referring to the data obtained, the media that will be created in this design is a more effective, colorful and interactive book and puzzle game with illustration support.

Keywords: Learning media, Reading, Books, PAUD

1. PENDAHULUAN

Masa usia dini merupakan masa yang baik dan tepat untuk mengajarkan anak-anak untuk belajar, karena kemampuan otak anak pada masa usia dini dinilai lebih mudah menerima sebuah informasi. Ada banyak hal yang dapat diajarkan pada anak-anak contohnya melalui Taman Pendidikan Anak-anak atau yang biasa disebut Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), karena pada usia tersebut di mana anak-anak baru mengenal dunia pendidikan. Menurut guru pengajar di PAUD, pada dasarnya kegiatan anak-anak yang sesungguhnya adalah bermain, dalam belajar hal itu terkadang menjadikan sebagian anak-anak kurang percaya diri ketika belajar di PAUD. Di Kabupaten Cirebon sendiri lebih tepatnya di Desa Battembat Kec. Tengahtani, terdapat beberapa PAUD, salah satu contohnya yaitu PAUD KURNIA juga mengalami beberapa kesulitan dalam mengajar.

Dalam kegiatan mengajar, guru pengajar anak-anak kelas A yang biasa dikenal dengan kelas tingkat 1 di PAUD KURNIA mengalami sedikit kesulitan ketika menerima materi pengenalan huruf. Sedangkan untuk murid kelas B yaitu kelas tingkat 2, memiliki tingkat kesulitan yang sedikit berbeda, yaitu permasalahan dalam membaca, karena mereka diwajibkan untuk sudah mampu membaca ketika masuk Sekolah Dasar. Rata-rata dari mereka juga kurang mudah memahami dalam materi membaca. Hal ini terjadi selain karena dengan dipersingkatnya jam belajar ditambah lagi anak-anak lebih banyak bermain daripada belajar, ketika di sekolah, juga dibatasi waktu dalam pengerjaan tugas. Media juga mempengaruhi dalam hal ini, dalam wawancara yang dilakukan pada anak-anak kelas B, kebanyakan dari mereka mengaku ketika di sekolah lebih sering belajar menggunakan buku. Tetapi media buku yang tersedia lebih terdapat banyak tulisan dan kurang menarik, sehingga mengakibatkan mereka cenderung mudah bosan. Sebagian dari mereka juga mengaku lebih senang belajar menggunakan media berupa permainan, karena dianggap lebih seru dan menyenangkan. Dengan metode dan media yang beragam yang diberikan oleh para guru seperti buku, *puzzle*, balok, kartu, menyanyi, dan bercerita. Anak-anak dinilai lebih mudah menerima metode ataupun media berupa apa yang dapat dilihat dan interaktif, anak-anak juga lebih menyukai metode belajar membaca dengan menggunakan media balok-balok huruf atau *puzzle* sehingga mereka terlibat langsung dalam permainan, namun media *puzzle* yang tersedia kurang mendukung, karena terbatas dan kurang memadai.

Pada anak usia dini, moralitas bagi mereka merupakan hal abstrak dan sulit untuk didefinisikan, sehingga perlu cara lain untuk mengenalkan moral pada anak, salah satu cara yaitu melalui kegiatan belajar sambil bermain (Rahmah, 2016: 31). Dan dapat diketahui bahwa motivasi belajar siswa menjadi lebih tinggi dalam proses pembelajaran disebabkan dengan adanya penggunaan media gambar yang membuat siswa lebih tertarik dan bersemangat untuk belajar

Selain belajar menggunakan media buku, media berupa permainan juga memiliki peran penting dalam perkembangan anak. Di mana pada usianya, anak-anak memiliki rasa keingintahuan yang lebih, sehingga proses berpikirnya digunakan untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan dalam rangka memecahkan masalah dan beradaptasi dengan lingkungan sekitar. Namun media buku dan permainan di PAUD KURNIA kurang menarik, oleh karena itu dengan hasil tinjauan permasalahan di atas perlu adanya pembaharuan media untuk memunculkan minat belajar membaca anak-anak kelas B di PAUD KURNIA.

2. METODE PENELITIAN

Pengumpulan data pada penelitian dan perancangan yang penulis lakukan ialah dengan wawancara dan menggunakan metode analisis 5W1H, analisis 5W1H digunakan untuk memperoleh informasi dan mengetahui permasalahan yang terjadi. Metode perancangan yang digunakan ialah metode kualitatif, pengumpulan data yang dilakukan yaitu dengan melakukan wawancara langsung kepada guru, murid dan orang tua. Sedangkan metode pembelajaran yang digunakan ialah, belajar sambil bermain, dengan adanya interaksi antara guru dengan murid, dan murid dengan media yang digunakan. Media yang digunakan berupa buku interaktif dan *mini puzzle* yang lebih ilustratif menggunakan ilustrasi gambar kartun, dan *colorful*, sehingga anak-anak terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Materi pembelajaran yang dibahas pada laporan ini ialah seputar materi huruf atau bacaan, dimana materi tersebut merupakan materi paling dasar bagi anak-anak usia dini yang memang wajib dipelajari. Dalam studi kasus di PAUD KURNIA, rata-rata anak-anak kelas B kurang memahami dalam materi tersebut, salah satu faktor penyebabnya ialah dikarenakan waktu belajar yang dipersingkat, ditambah lagi kurang adanya minat baca dalam diri anak-anak dikarenakan mereka lebih senang bermain.

Dari hasil wawancara dan kuesioner yang telah dilakukan di PAUD KURNIA, rata-rata murid kelas B dinilai masih kurang dalam memahami materi membaca, hal ini terjadi karena waktu belajar yang dipersingkat sehubungan adanya pandemi, sehingga waktu yang ada lebih banyak digunakan untuk bermain, ditambah lagi kurang adanya minat baca dalam diri anak-anak, karena menurut guru pengajar di PAUD KURNIA pada dasarnya anak-anak senang bermain, sehingga tidak menutup kemungkinan itulah yang menjadi faktor penyebab.

Dari tinjauan fakta lapangan, media pembelajaran yang dibutuhkan yaitu berupa buku bacaan yang interaktif dan media pendukung berupa permainan *puzzle*. Berbagai media telah di sediakan oleh PAUD, tetapi karena media buku dan permainan *puzzle* yang disukai anak-anak kurang memadai dan kurang menarik sehingga membuat proses belajar menjadi kurang efektif. Oleh karena itu dibutuhkan media yang lebih menarik untuk membantu memunculkan minat baca dalam diri mereka, yaitu dengan melakukan pembaharuan media. Mulai dari warna, ilustrasi, sampai dengan *layouting*. Dengan meninjau referensi dari berbagai sumber seperti, *book* dan internet.



Gambar 1. Moodboard

Perlu adanya pembaharuan media agar lebih menarik dan lebih efektif, dengan membuat media buku dan *puzzle* yang lebih ilustratif dan interaktif. Interaktif pada media yang akan dibuat ialah berupa buku yang bisa ditulis karena buku yang dibuat menggunakan material *Art Carton BW 310* yang cukup tebal dengan laminasi *glossy* dan dapat dihapus ulang, juga terdapat *puzzle* yang dapat dilepas-pasang, sehingga anak-anak dapat berinteraksi langsung dengan media buku.

Konsep dari pembelajaran yang akan diterapkan yaitu konsep belajar sambil bermain, dengan latar belakang anak-anak yang lebih senang bermain, maka dari itu media pembelajaran yang dibuat berupa buku interaktif dan permainan *mini puzzle*.

Buku interaktif yang dibuat berisi materi mulai dari pengenalan huruf dan suku kata, juga dengan beberapa latihan soal yang interaktif, buku yang dibuat juga bisa ditulis dan dihapus kembali, sehingga dapat digunakan berulang-ulang Dengan material *Art Cartoon BW 310* gram laminasi *glossy*, kegiatan mencocokkan gambar atau kata dengan kartu huruf atau kartu gambar menggunakan perekat *velcro*, beserta media pendukung *mini puzzle*.

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan melalui target *audience*, tujuan dari kreatif pembelajaran ini adalah untuk membantu anak usia dini dalam mempelajari materi pengenalan huruf juga bacaan. Yaitu dengan membuat media berupa buku yang lebih interaktif, beserta media penunjang berupa permainan yang lebih menarik dan memadai. Karena dari hasil observasi anak-anak senang bermain, sehingga dengan adanya media buku yang lebih interaktif dan permainan tersebut, anak-anak akan lebih tertarik karena mereka terlibat langsung dalam permainan dengan begitu akan memunculkan minat baca dalam diri anak-anak usia dini. Strategi kreatif pembelajaran yang akan dibuat ditinjau berdasarkan hasil analisis terhadap target *audience*, yaitu anak-anak usia dini.

Topik dan tema pembelajaran yang akan dibuat ialah berdasarkan masalah yang terjadi yaitu kurangnya minat baca dikarenakan media yang kurang menarik. Oleh karena itu pokok bahasan akan mengacu pada pembelajaran seputar pengenalan huruf dan juga bacaan, dengan adanya bantuan gambar atau ilustrasi yang mewakili dari bacaan tersebut.

Berdasarkan hasil dari wawancara dan kuesioner yang telah dilakukan, yang targetnya merupakan anak-anak usia dini dengan karakteristik lebih sering menggunakan buku, namun lebih senang dengan buku yang tidak terlalu banyak tulisan. Berikut dengan media penunjang berupa permainan, dengan bantuan desain maupun ilustrasi yang menarik contohnya seperti ilustrasi kartun juga warna yang *colorful*.

Metode pembelajaran yang sudah diberikan oleh para guru yang paling cocok maupun diminati oleh murid kelas B PAUD KURNIA ialah metode belajar sambil bermain. Media yang disukai adalah buku, dan media permainan yang paling diminati anak-anak adalah mainan berupa *puzzle*. Namun media buku bacaan yang tersedia di PAUD KURNIA kurang interaktif, dan media *puzzle* yang tersedia kurang atas ketersediaan dan kurang efisien, sehingga perlu dilakukan pembaharuan. Media pembelajaran dan konten yang akan disajikan nantinya berupa media buku pembelajaran yang lebih interaktif, dengan tambahan elemen desain ilustrasi sehingga anak-anak tidak mudah bosan. Di dalam buku tersebut juga terdapat *mini puzzle*, anak-anak dapat belajar membaca sambil bermain mencocokkan gambar atau kata, dan juga dapat ditulis dan dihapus kembali, sehingga bisa digunakan berulang-ulang. Berikut dengan media *puzzle* berisi gambar yang mengawakikan kata ataupun benda, namun dikemas secara lebih menarik dan anak-anak akan menyusun setiap huruf yang ada dan mencocokkan dengan kata yang ada di gambar.

Konsep dari pembelajaran yang akan diterapkan yaitu konsep belajar sambil bermain, dengan latar belakang anak-anak yang lebih senang bermain, maka dari itu media pembelajaran yang dibuat berupa buku dan permainan. Sehingga anak-anak tidak merasa adanya paksaan ketika belajar, mereka lebih merasa tertantang karena mereka lebih menyadari kegiatan yang dilakukan adalah bermain.

Jenis multimedia pembelajaran yang akan dirancang yaitu multimedia interaktif berupa metode belajar sambil bermain menggunakan buku dan permainan, di mana anak-anak terlibat langsung dalam permainan, dengan adanya bantuan dari para guru. Buku yang dibuat berisi materi mulai dari pengenalan huruf dan suku kata, juga dengan beberapa latihan soal yang interaktif, buku yang dibuat juga bisa ditulis dan dihapus kembali. Sedangkan *puzzle* berupa *mini puzzle* dengan material *Art Cartoon BW*, kemudian menggunakan perekat *velcro*.

Format desain media yang akan digunakan yaitu berbentuk buku dan permainan. *Content* yang akan ditampilkan berupa materi pengenalan huruf, bacaan, dan latihan soal dengan adanya dukungan gambar atau ilustrasi. Interaktif yang ada pada media buku yaitu berisi jenis tema materi yang ada pada buku yang telah tersedia, namun dikemas secara lebih menarik. Sedangkan media *puzzle* yaitu berupa penyusunan huruf dan mencocokkan dengan kata yang mewakili gambar, sehingga anak-anak terlibat langsung dalam permainan.

Konsep visual yang digunakan untuk membuat media buku interaktif dan mini *puzzle* ialah sebagai berikut:

1. Tone Colour

Warna yang digunakan akan menyesuaikan dengan karakteristik anak yang cenderung menyukai warna *colorfull*. Menurut Astarina (2012: 3) warna-warna yang disarankan untuk anak adalah warna cerah karena dapat dioptimalkan untuk merangsang kreativitas, memberi semangat, memperkuat daya imajinasi dan motorik, juga memberikan reaksi positif.



Gambar 2. Tone Color

2. Type Tipografi

Menurut (Humaniora: 314) pemilihan jenis *font* yang baik digunakan untuk anak-anak adalah yang sederhana, dengan bentuk karakter huruf yang tidak tajam. Maka dari itu *font* yang digunakan cenderung menggunakan jenis *basic font* san serif yaitu kronika.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890-=_+()*&%\$#@

3. Design Styles

Gaya desain yang digunakan dalam perancangan media berupa gaya *flat* desain, gaya desain ini digunakan dalam visualisasi ilustrasi yang dibutuhkan selama proses perancangan media.

4. Illustration Style

Gaya visual ilustrasi yang akan digunakan yaitu menyesuaikan dari hasil wawancara dengan mengikuti karakter dari anak-anak yang cenderung menyukai desain dengan gaya ilustrasi gambar kartun.

5. Page Layout Style

Gaya *layout* yang akan digunakan dalam media yaitu *layout* yang berisikan materi pembelajaran dan visualisasi ilustrasi ditempatkan di satu layout.

Proses yang sudah dilakukan dalam perancangan media buku interaktif pengenalan huruf dan bacaan berupa hasil desain media buku interaktif dan *mockup* desain pada buku interaktif. Media yang telah dirancang kemudian dicetak menggunakan material *Art Cartoon BW 310* gram dengan laminasi *glossy*, dan juga material pendukung ialah perekat *Velcro* sebagai media untuk menempelkan kartu gambar atau kartu huruf pada *puzzle*.

Penjaringan ide yang dilakukan oleh penulis dalam proses desain pembuatan media berupa buku pengenalan huruf bacaan dan *puzzle* ialah dengan mengumpulkan data-data yang telah diperoleh. Mengumpulkan bahan referensi mulai dari bentuk media, ilustrasi, warna, *font* maupun elemen yang lainnya. Kemudian setelah itu, penulis mulai merancang sesuai dengan tujuan perancangan dengan penjaringan ide. Pengembangan desain dilaksanakan ketika proses penjaringan ide telah selesai, kemudian proses yang selanjutnya dilakukan ialah melakukan pengembangan desain dari hasil penjaringan ide tersebut.

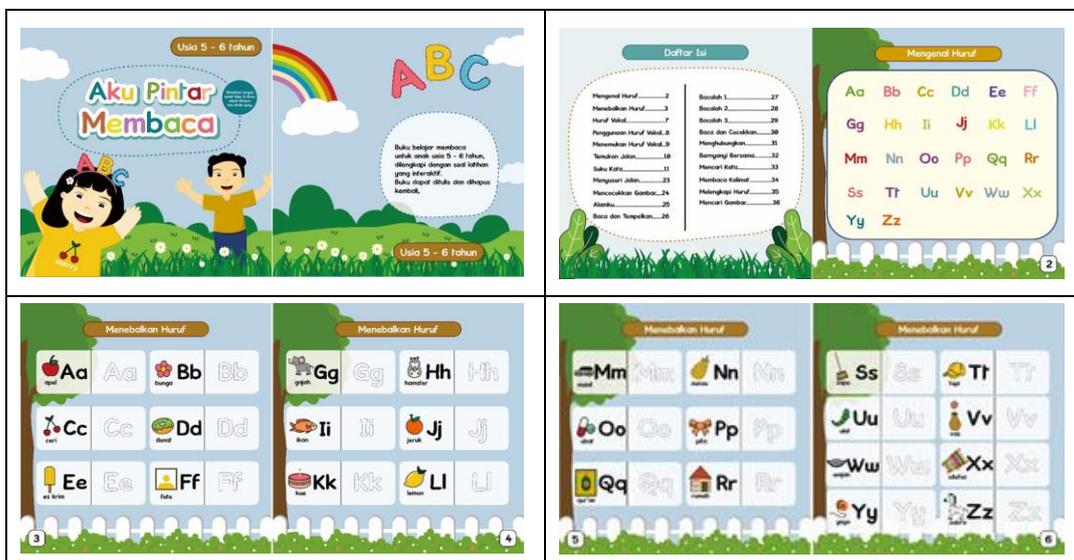
Thumbnail dilakukan ketika proses pengembangan desain telah selesai, berikut *thumbnail* dari perancangan yang telah di buat.



Gambar 3. Thumbnail Sketsa

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Final Artwork merupakan hasil ketika proses perancangan desain telah selesai, berikut final artwork perancangan ini:



<p>Daftar Isi</p> <table border="0"> <tr> <td>Mengenal Huruf.....2</td> <td>Bacalah 1.....27</td> </tr> <tr> <td>Menebalkan Huruf.....3</td> <td>Bacalah 2.....28</td> </tr> <tr> <td>Huruf Vokal.....7</td> <td>Bacalah 3.....29</td> </tr> <tr> <td>Penggunaan Huruf Vokal.....8</td> <td>Baca dan Cocokkan.....30</td> </tr> <tr> <td>Membaca Kalimat.....9</td> <td>Menghubungkan.....31</td> </tr> <tr> <td>Temukan Jalan.....10</td> <td>Bermain bersama.....32</td> </tr> <tr> <td>Suku Kata.....11</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Mengusuri Jalan Huruf.....23</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Mencocokkan Gambar.....24</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Alfabet.....25</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Baca dan Tempelkan.....26</td> <td></td> </tr> </table> <p>Mengenal Huruf</p> <p>Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz</p>	Mengenal Huruf.....2	Bacalah 1.....27	Menebalkan Huruf.....3	Bacalah 2.....28	Huruf Vokal.....7	Bacalah 3.....29	Penggunaan Huruf Vokal.....8	Baca dan Cocokkan.....30	Membaca Kalimat.....9	Menghubungkan.....31	Temukan Jalan.....10	Bermain bersama.....32	Suku Kata.....11		Mengusuri Jalan Huruf.....23		Mencocokkan Gambar.....24		Alfabet.....25		Baca dan Tempelkan.....26		<p>Menebalkan Huruf</p> <p>Aa Aa Bb Bb Gg Gg Hh Hh Cc Cc Dd Dd Ii Ii Jj Jj Ee Ee Ff Ff Kk Kk Ll Ll</p>																				
Mengenal Huruf.....2	Bacalah 1.....27																																										
Menebalkan Huruf.....3	Bacalah 2.....28																																										
Huruf Vokal.....7	Bacalah 3.....29																																										
Penggunaan Huruf Vokal.....8	Baca dan Cocokkan.....30																																										
Membaca Kalimat.....9	Menghubungkan.....31																																										
Temukan Jalan.....10	Bermain bersama.....32																																										
Suku Kata.....11																																											
Mengusuri Jalan Huruf.....23																																											
Mencocokkan Gambar.....24																																											
Alfabet.....25																																											
Baca dan Tempelkan.....26																																											
<p>Huruf Vokal</p> <p>Mengenal huruf vokal</p> <p>a i u e o</p> <p>Penggunaan Huruf Vokal</p> <table border="0"> <tr> <td>di awal</td> <td>di tengah</td> <td>di akhir</td> </tr> <tr> <td>a ipel misal bunga</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>i kan bisa pag</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>u udang rumah babi</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>e elang diso pare</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>oobar p-lai dan</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	di awal	di tengah	di akhir	a ipel misal bunga			i kan bisa pag			u udang rumah babi			e elang diso pare			oobar p-lai dan			<p>Mencari Huruf Vokal</p> <p>Cari huruf vokal dan masukkan dengan kartu huruf</p> <p>b m a n i n k e c y u i r a m v h f i s x d w u p t e</p> <p>Temukan Jalan</p> <p>Bantu Dani keluar untuk mendapatkan apel</p>																								
di awal	di tengah	di akhir																																									
a ipel misal bunga																																											
i kan bisa pag																																											
u udang rumah babi																																											
e elang diso pare																																											
oobar p-lai dan																																											
<p>Suku Kata</p> <table border="0"> <tr> <td>a i u e o</td> <td>b ba bi bu be bo</td> <td>g ga gi gu ge go</td> </tr> <tr> <td></td> <td>c ca ci cu ce co</td> <td>h ha hi hu he ho</td> </tr> <tr> <td></td> <td>d da di du de do</td> <td>j ja ji ju je jo</td> </tr> <tr> <td></td> <td>f fa fi fu fe fo</td> <td>k ka ki ku ke ko</td> </tr> </table>	a i u e o	b ba bi bu be bo	g ga gi gu ge go		c ca ci cu ce co	h ha hi hu he ho		d da di du de do	j ja ji ju je jo		f fa fi fu fe fo	k ka ki ku ke ko	<p>Suku Kata</p> <table border="0"> <tr> <td>a sam</td> <td>ba han</td> <td>ci cak</td> <td>na nas</td> <td>o pak</td> <td>pas ti</td> </tr> <tr> <td>du duk</td> <td>e sok</td> <td>fah ri</td> <td>qur an</td> <td>ra puh</td> <td>se dih</td> </tr> <tr> <td>ga jah</td> <td>ha bis</td> <td>i kan</td> <td>tu lis</td> <td>u bin</td> <td>van di</td> </tr> <tr> <td>jam bu</td> <td>ko rek</td> <td>la lat</td> <td>xe non</td> <td>yus pa</td> <td>zah ra</td> </tr> <tr> <td>ma sak</td> <td></td> <td></td> <td>wah yu</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	a sam	ba han	ci cak	na nas	o pak	pas ti	du duk	e sok	fah ri	qur an	ra puh	se dih	ga jah	ha bis	i kan	tu lis	u bin	van di	jam bu	ko rek	la lat	xe non	yus pa	zah ra	ma sak			wah yu		
a i u e o	b ba bi bu be bo	g ga gi gu ge go																																									
	c ca ci cu ce co	h ha hi hu he ho																																									
	d da di du de do	j ja ji ju je jo																																									
	f fa fi fu fe fo	k ka ki ku ke ko																																									
a sam	ba han	ci cak	na nas	o pak	pas ti																																						
du duk	e sok	fah ri	qur an	ra puh	se dih																																						
ga jah	ha bis	i kan	tu lis	u bin	van di																																						
jam bu	ko rek	la lat	xe non	yus pa	zah ra																																						
ma sak			wah yu																																								
<p>Mengusuri Jalan Huruf</p> <p>Tarik garis menggunakan spidol pada labirin dengan menggunakan huruf yang sesuai</p> <p>a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v x y z</p> <p>Mencocokkan Gambar</p> <p>Cocokkan gambar kartu yang sesuai dengan tulisan</p> <p>fopi sapi bola pita ran mobil</p>	<p>Menghubungkan</p> <p>Hubungkan gambar dengan tulisan yang sesuai</p> <p>donat mainan es krim payung</p> <p>Bermain bersama</p> <p>Nyanyikan lagu Balonku bersama teman-teman</p> <p>Balonku Balonku a da li ma ru pa ru pa uar ma nya hi jau ku ning ke la bu me rah mu da dan bi ru me le tus ba lan hi jau ha ti ku sa ngat ko cau ba lan ku ting gal em pat ku pe gang e rat erot</p>																																										
<p>Membaca Kalimat</p> <p>Bacalah kalimat berikut ini, dengan membayangkan orang tua atau guru</p> <p>Zaki bermain bola Ibu punya payung Axel suka makan donat Rambu Dani warna hitam</p> <p>Mencari Gambar</p> <p>Cari benda dengan awalan huruf j, kemudian tinggali</p>	<p>mobil bola ubi sapu jeruk obat bunga donat ubi lemon topi ceri apel piru tikam</p>																																										
<p>Aku Pintar Membaca</p> <p>Menebalkan Huruf</p> <p>Aa Aa Bb Bb Gg Gg Hh Hh Cc Cc Dd Dd Ii Ii Jj Jj Ee Ee Ff Ff Kk Kk Ll Ll</p>	<p>Baca dan Tempelkan</p> <p>Baca tulisan yang ada pada balon kemudian cocokkan dengan warna yang sesuai</p> <p>hijau ungu merah kuning biru</p>																																										

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Media pembelajaran yang dirancang ialah untuk memfasilitasi anak kelas B PAUD KURNIA dalam belajar membaca, dengan tujuan agar anak-anak lebih tertarik untuk membaca. Perancangan ini dibuat berdasarkan hasil kuesioner dan wawancara langsung kepada, guru, orang tua dan murid. Hasil dari kuesioner dan wawancara tersebut ialah, dalam kegiatan belajar, anak-anak lebih sering menggunakan media buku, dan lebih menyukai buku yang *coloroful* dengan sedikit tulisan, dan juga media permainan berupa *puzzle*. Namun media buku dan *puzzle* yang tersedia kurang efektif dan kurang menarik, sehingga perlu adanya pembaharuan pada media tersebut. Maka dari itu penulis membuat perancangan media pembelajaran interaktif pengenalan huruf dan bacaan bagi anak usia dini berupa buku yang lebih interaktif dan *colorful* dan *puzzle* dengan ilustrasi yang lebih menarik. Perancangan yang dibuat oleh penulis mungkin masih banyak kekurangan, oleh karena itu untuk peneliti selanjutnya mungkin perlu dikembangkan lagi dari apa yang telah dibuat dari perancangan ini, mulai dari segi penulisan, konsep maupun rancangan media.

DAFTAR PUSTAKA

- Fleishman, M. (2004). *Exploring illustration*. Thomson-Delmar Learning.
- Suryana, D. (2014). Hakikat anak usia dini. *Dasar-dasar Pendidikan TK, 1*, 5-10.
- Suryana, D. (2016). *Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*. Prenada Media.
- Kusrianto, A. (2007). Pengantar Desain Komunikasi Visual.
- Roy Brewer. (1971). Pengantar Tipografi.
- Sitepu, V. (2004). Panduan Mengenal Desain Grafis. *PT. Elex Media*.
- Amin, D. (2017). Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak Mengenal Warna Dengan Metode Menggambar. *Jurnal Ilmiah Umum (JIUM)*, 1(1).
- Astarina, D. T. 2012. *Little Boo Daycare and Preschool* (Doctoral dissertation, Bandung Institute of Technology).
- Dengeng, I. N. S. (2001). Media Pembelajaran Menuju Pribadi Unggul. *Malang: LP3 Universitas Negeri Malang*.
- Fitriana, R. (2015) Perancangan Buku Interaktif Sebagai Penunjang Aktivitas Belajar Pos Paud Usia 3-4 Tahun Di Kelurahan Tugu-Depok *Interactive Book Design To Support Learning Activities Of Pos Paud 3-4 Years Old At Kelurahan Tugu-Depok*.
- Indriyani, Fintri. 2015. Pengenalan Huruf, Angka Dan Warna Pada Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Berbasis Multi Media. *Jurnal Komputer dan Informatika*. Vol 17. No.1
- Hutauruk, Sophia Priscilla. 2020. Perancangan Infografis Sebagai Media Bantu Pembelajaran Pada Blog Ruang Guru Bagi Pelajar SMP dan SMA
- Kartika, R. S. Perlindungan Hukum *Costume Play (Cosplay)* Terhadap Hak Cipta Karakter Animasi Dan Komik.
- Maimunah, M., Manalu, D. E., & Kusuma, D. B. (2017). Perancangan *Prototype* Visual Pada Bagian Desain Sebagai Media Informasi Dan Promosi Pada Pt.
- Sulindafin. *Semnasteknomedia Online*, 5(1), 4-6.
- Mujiati, N. W. (2013). *Pengelolaan SDM Untuk Menciptakan Keunggulan Kompetitif* (Doctoral Dissertation, Udayana University).
- Mujiburahman, M., Jaswandi, L., Muzakir, M., & Mustakim, M. (2021). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BIMBINGAN DAN KONSELING TERHADAP

- PENGUASAAN KONSEP DAN KETERAMPILAN MENGAJAR CALON GURU BK DI SEKOLAH DASAR. *Realita: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 6(1).
- Nugrahani, R. (2007). Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 36(1).
- NURSAIMAN, D. M. N. D. D., & Ds, M. (2017). *Perancangan Tipografi Berkarakter Punk. Deny M Normansyah 126010011* (Doctoral dissertation, Desain Komunikasi Visual)
- Pratama, E. A. (2017). Alat Peraga Pengenalan Warna Bagi Anak Usia Dini (studi kasus: TK bhinneka Surabaya). *Skripsi Sarjana, Universitas Narotama, Surabaya, Indonesia*.
- Rahmah, S., Jailani, S., & Mahludin, M. (2020). *Penggunaan Alat Edukatif Alfabet Dalam Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini Taman Kanak-Kanak Yayasan Pengabuan Kabupaten Tanjung Jabung Barat* (Doctoral dissertation, UIN Sultan Thaha Saifuddin Jambi).
- Sanyoto, S. E., & Sadjiman, D. (2005). *Dasar-Dasar Tata Rupa Dan Desain. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran*.
- Satryadanto, Darwan. 2011. Perancangan Konsep CSR PT.Trakrindo Utama dalam Program Beasiswa Sekolah Dasar.
- Setiautami, D. 2011. Eksperimen Tipografi dalam Visual untuk Anak. *Humaniora*, 2(1), 311-317.
- Setiawan, L. (2016). *TA: Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Nama Buah-Buahan Dengan Sistem Isyarat Bahasa Indonesia (SIBI) Berbasis Karakter Untuk Anak-Anak TKLB-B Karya Mulia Surabaya* (Doctoral dissertation, Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya).
- Sudiana, D. (2001). Tipografi: Sebuah Pengantar Dendi Sudiana. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 2(2), 325-335.
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 2(2).
- Valentino, D. E. (2019). Pengantar Tipografi. *TEMATIK-Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 6(2), 152-173.
- Widiantoro, Bayu. 2012. Titik dan Garis. Hlm 1-2
- Zaini, B., & Saputri, M. P. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Contextual Teaching and Learning (CTL) Untuk Siswa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di PAUD SAHABAT. *PINTER: Jurnal Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer*, 1(2), 90-100.