

PERANCANGAN MEDIA *FLASHCARD* PENGENALAN MAKANAN DAN MINUMAN SEHAT UNTUK SISWA TK IT WAHDAH 01 GOWA

Isra Mirajayanti, Alimuddin, Irfan

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar

ismiidrs@gmail.com

alimuddin185@gmail.com

irfanridh@unm.ac.id

Abstrak

Perancangan ini memiliki tujuan dalam menghadirkan sebuah media pembelajaran yang edukatif berupa *flashcard* yaitu kartu bergambar yang berisi materi pembelajaran namun lebih ringkas agar mudah dipahami oleh murid. Dalam penggunaannya, *flashcard* berfungsi sebagai alat dalam membantu proses pembelajaran agar mampu membantu perkembangan murid dan guru agar lebih aktif dan efisien. Kurikulum yang membahas tema makanan dan minuman sehat digunakan sebagai isi materi kartu sehingga dapat tercapai agar murid mampu mengenali makanan dan minuman yang baik untuk pertumbuhannya. Sumber data berasal dari kajian pustaka, observasi lapangan, dokumentasi dan uji coba materi yang kemudian diolah menjadi penelitian R&D serta analisis SWOT dan kualitatif. Selanjutnya dilakukan proses perancangan, konsep kreatif, sketsa ide, proses kreatif, digitalisasi hingga layout. Hasil perancangan berupa *flashcard* dan *learning kit* sebagai media utama, *E-Card* sebagai media pendukung dan media promosi yaitu poster, *banner*, dan stiker.

Kata kunci: *Media pembelajaran, flashcard, makanan dan minuman sehat, anak usia dini*

Abstract

This design has the aim of presenting an educative learning media in the form of flashcards, namely picture cards that contain learning material but are more concise so that they are easily understood by students. In its use, flashcards function as a tool in helping the leaning process to be able to help the development of students and teachers to be more active and efficient. The curriculum that discusses the theme of healthy food and drink is used as the content of the card material so that it can be achieved so that students are able to identify foods and drinks that are good for growthh. Sources of data come from literature review, field observations, documentation and testing of materials which are then processed into R&D research as well as SWOT and qualitative analysis. For the design process, creative concepts, idea sketches, creative processes, digitization to layouts. The results of the design are flashcards and learning kits as the main media, E-Cards as supporting media and promotional media, namely posters, banners, and stickers.

Keywords: *Learning media, flashcards, healthy food and drink, early childhood*

1. PENDAHULUAN

Selama ini manusia melalui berbagai tahap perkembangan. Tahapan tersebut dapat memberi pengaruh secara fisik ataupun psikologis pada anak-anak karena pada masa itu menjadi pondasi untuk kehidupannya kelak (Halimah & Kawuryan, 2010). Masa ini juga dapat disebut dengan *Golden age* atau masa keemasan yang merupakan proses pertumbuhan hingga menjadi dewasa (Sulistiani, 2009).

Anak usia dini cenderung melakukan kegiatan bermain karena pada dasarnya mereka menemukan pengalaman melalui hal tersebut. Di tahap perkembangannya, anak juga dapat mengolah pembelajaran dengan adanya benda-benda disekitarnya, tetapi anak juga memerlukan pendidikan yang memadai untuk pertumbuhannya.

Media pembelajaran dapat menjadi solusi yang baik dalam membantu pertumbuhannya (Suyanto, 2005). Taman Kanak-kanak Islam Terpadu Wahdah Islamiyah 01 Gowa merupakan sebuah lembaga pendidikan dengan penerapan belajar mengajar kurikulum 2013 yaitu pada pembelajarannya menggunakan tema serta subtema.

Kesehatan telah menjadi bagian dari proses pertumbuhan anak usia dini, ketika pada bagian ini mereka bermasalah maka terdapat dampak yang negatif bagi proses pertumbuhannya. Banyaknya junkfood dan cemilan yang kurang menyehatkan membuat anak lebih tertarik dan tidak jarang mereka menjadi keseringan dalam mengkonsumsi asupan yang tidak sehat tersebut.

Adanya permasalahan tersebut dapat menjadi acuan di sekolah dalam menerapkan pembelajaran tentang pentingnya juga mengkonsumsi makanan sehat setiap hari. Dengan adanya pengenalan makanan dan minuman sehat diharapkan dapat membuat siswa terbiasa dan mulai mengkonsumsi asupan sehat untuk pertumbuhannya. Guru bisa mengenalkan manfaat serta kandungan untuk tubuh siswa agar mereka dapat mengenali dan ingin mengkonsumsi makanan sehat. Guru juga memiliki dampak yang besar terhadap siswa sehingga

dibutuhkan pendidikan didalam sekolah mengenai hal ini.

Flashcard merupakan kartu kecil dengan ukuran yang dapat disesuaikan dan berisi tentang keterangan gambar, kata, simbol ataupun angka yang memiliki hubungan dengan tema pembelajaran. Media *flashcard* sebagai alat bantu yang dapat memudahkan proses pembelajaran, dan mudah dimengerti. Selain itu adanya media *flashcard* dapat menjadi media yang efektif digunakan secara kelompok ataupun individu sehingga dapat menghemat waktu.

Anak usia dini dengan landasan pendidikannya tentu membutuhkan media pembelajaran untuk mendukung proses tumbuh kembangnya. Namun, bagi Tk Wahdah fasilitas yang kurang memadai menjadi salah satu faktor bagi siswa tidak fokus sehingga kurang aktif dalam pembelajaran. Bagi lembaga pendidikan seperti Taman Kanak-kanak tentunya tidak cukup hanya dengan buku saja karna pada dasarnya mereka masih aktif dalam bermain.

Adanya media pembelajaran berupa *flashcard* yang dapat menarik perhatian siswa dapat membantu proses belajar mengajar siswa dan guru untuk membantu proses perkembangannya. Guru juga dapat terbantu dalam hal ini karena mendapatkan bahan ajar yang memadai. Selain itu, kurikulum tentang makanan dan minuman sehat dapat tercapai dengan bantuan media pembelajaran.

Tujuan dari adanya sebuah media pembelajaran ini dapat menghasilkan media yang menarik dan mudah sehingga dapat membantu proses pembelajaran. Perancangan media ini selain dapat menjadi media yang menarik, juga dapat menjadi media yang mampu mengembangkan psikologi anak (kognitif, bahasa dan motorik).

Setelah menentukan tema materi, adanya keterbatasan waktu, aktivitas maka perancangan yang dilakukan hanya media *flashcard*. Untuk menghindari kekeliruan dalam penerapan judul, maka beberapa batasan perancangannya sebagai berikut:

1. Objek penelitian merujuk pada peserta didik kelompok B dengan usia 5-6 tahun di TK IT Wahdah Islamiyah 01 Gowa.
2. Subjek Penelitian mengacu pada kurikulum 2013 dengan tema "**Diriku**",

subtema “Kesukaanku” dan cakupan subtema “Makanan dan Minuman”.

Media berasal bahasa latin “*medium*” yang berarti “antara” atau pengantar, oleh karena itu media merupakan alat untuk menghubungkan pesan (Arsyad, 2009: 8). Sedangkan, pembelajaran yang bahasa inggrisnya *learning* berasal dari kata belajar atau *to learn*. Menurut Pribadi (2009: 21) proses pembelajaran memiliki kemungkinan dalam pengembangan pengetahuan, keterampilan serta sikap yang lebih baik.

Beberapa fungsi serta manfaat dari media pembelajaran diantaranya yaitu memiliki ketertarikan penting yang digunakan untuk membuat siswa terpengaruh pada isi pembelajaran. Selain itu, kegiatan belajar mengajar memungkinkan siswa lebih memaami dan mencapai tujuan pembelajaran.

Flashcard menjadi salah satu dari beberapa jenis media non elektronik yang termasuk kedalam jenis alat peraga. *Flashcard* merupakan sebuah kartu kecil dengan gambar, teks ataupun simbol yang mengingatkan siswa untuk mengajarkan sesuatu dengan sebuah gambar. Biasanya *flashcard* berukuran 8x12 tetapi dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa (Arsyad, 2011: 199).

Anak merupakan manusia yang mampu berkembang dengan pesat, hal tersebut terjadi ketika anak dikenali pada masa *Golden age*, atau masa keemasan. Anak menjadi lebih aktif dalam pertumbuhannya, berbagai hal dapat mereka peroleh semasa kanak-kanaknya (Rahman, 2002: 31).

Terdapat beberapa karakteristik anak usia dini yaitu:

- a) Pertumbuhan fisik/motorik
- b) Perkembangan Kognitif (proses berpikir)
- c) Perkembangan Sosio Emosional

Hal yang terpenting dilakukan dalam pertumbuhan dan perkembangan anak yaitu dengan mempersiapkan pendidikan yang layak dalam kelangsungan hidupnya. Bentuk pendidikan dan pembinaan untuk

melatih fisik dan mentalnya yaitu Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). PAUD merupakan wadah bagi anak sejak lahir hingga usia enam tahun yang mendorong pertumbuhan fisik dan mental sehingga anak dapat melanjutkan pendidikannya kelak. PAUD memiliki tujuan utama yaitu menyediakan perkembangan serta pertumbuhan anak dalam aspek fisik, psikis dan sosialnya (Yufiarti, 2014: 7).

PAUD dilaksanakan sejak usia 0-8 tahun. Terdapat tiga penyelenggara pendidikan resmi untuk PAUD, yaitu: Taman Kanak-kanak (TK), Raudhatul Atfal (RA), dan sekolah lain yang setara dengan menggunakan program untuk anak usia dini.

Media pembelajaran menjadi salah satu dari alternatif bagi anak usia dini, terutama untuk anak yang memasuki masa Tk. Dengan adanya media pembelajaran, siswa lebih leluasa untuk bermain sambil belajar. Siswa juga mempunyai kesempatan dalam berkarya, berkomunikasi dengan seumurannya serta mengekspresikan diri melalui lisan dan tulisan.

Selain itu, kesehatan menjadi salah satu aspek yang penting bagi proses pertumbuhan anak usia dini. Asupan yang baik dapat membantu anak dalam menghindari berbagai macam penyakit. Bagi anak usia dini, makanan menjadi media dalam mendidik agar mereka mampu menyukai dan memilih mana makanan yang baik untuk mereka konsumsi (Santoso & Ranti, 2004: 88).

Ada beberapa jenis dari makanan sehat yang sesuai dalam mendukung kebutuhan gizi anak yaitu:

- a) Makanan pokok yang menjadi sumber karbohidrat seperti, beras, jagung, dll.
- b) Makanan lauk pauk sebagai pendamping makanan pokok yaitu daging, telur, ikan, tempe dan sebagainya.
- c) Sayur mayur seperti bayam, wortel, ataupun tomat.
- d) Buah-buahan sebagai vitamin
- e) Susu dan telur.

II. METODE PENELITIAN

Pada perancangan media pembelajaran kali ini menggunakan penelitian *Research and Development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan. Metode ini kadang digunakan

dalam mengembangkan produk baru atau untuk menyempurnakan produk yang telah ada (Sukmadinata, 2006: 164).

Dalam metode R&D kali ini menggunakan 10 tahap yang dikembangkan oleh Sugiyono yaitu, potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, uji coba pemakaian, revisi produk, uji coba produk, revisi desain, revisi produk, dan produksi masal.

Penelitian dilakukan di TK IT Wahdah Islamiyah 01 Gowa, Jl Nuri, Sungguminasa-Gowa pada bulan september 2019 dan terus berlanjut hingga januari 2021. Selain penelitian, observasi juga dilakukan di toko buku Gramedia Mall Panakkukang untuk melihat referensi ilustrasi dan *flashcard*.

Pada saat observasi di Tk, dilakukan wawancara secara tidak terstruktur bersama guru Tk sehingga pada hasil wawancara didapatkan data berupa peraturan tentang larangan membawa jajanan atau cemilan, salinan tabel rpp guru, buku tematik siswa, dan media pembelajaran.

Hasil wawancara tentang media pembelajaran yang kurang memadai sehingga guru kurang dalam menggunakan alat peraga sebagai materi pembelajaran sehingga murid mudah bosan dan teralihkannya. Selain itu, terdapat larangan membawa jajanan yang diterapkan oleh sekolah.

Data lain didapatkan dari landasan teori perancangan berasal dari beberapa sumber seperti jurnal, buku, skripsi maupun artikel yang memiliki keterkaitan dengan perancangan yang dibuat.

Data yang dikumpulkan tersebut kemudian di analisa menggunakan teknik SWOT yang berarti kekuatan (*strength*), kelemahan (*weakness*), peluang (*opportunity*), dan ancaman (*threats*). Selain analisa SWOT, terdapat juga analisa kualitatif yang digunakan untuk merangkum data berupa observasi, wawancara, kajian kepustakaan untuk memperoleh hasil yang sesuai dengan perancangan.

Analisa materi komunikasi menggunakan 10 tahapan yang dikembangkan oleh Sugioyono dengan penjelasan sebagai berikut:

- a) Potensi dan masalah
Tahapan pertama ini dilakukan untuk mengumpulkan informasi yang ada pada lokasi penelitian
- b) Pengumpulan data
Setelah observasi, selanjutnya pengumpulan data melalui hasil wawancara, buku ajar, serta kajian kepustakaan yang didapatkan.
- c) Desain produk
Pada tahap ini menjadi awal dari perancangan dan menentukan beberapa strategi visual seperti gaya desain, tipografi, warna, *brainstorming*, *mind mapping*. Setelah itu membuat konsep, materi pesan, lalu perancangan media yaitu *flashcard* dan *learning kit* serta media promosi untuk memperkenalkan media pembelajaran tersebut.
- d) Validasi Desain
Setelah perancangan media, dilakukan sebuah validasi desain oleh ahli media yang berperan dalam memberikan penilaian dan masukan.
- e) Uji Coba Penilaian
Selain itu, ujia coba dilakukan langsung bersama guru serta murid untuk melihat respon langsung dari mereka.
- f) Revisi Desain
Masukan dan uji coba pemakaian dilakukan sebuah perbaikan desain dari produk.
Terdapat 4 segmentasi pasar yaitu demografis, geografis, psikografis, dan *behavioral*.
Dalam melakukan sebuah perancangan, tidak dapat dipungkiri adanya kompetitor yang memiliki tujuan yang sama, beberapa kompetitor diantaranya adalah:
 - a) Buku ilustrasi merupakan buku yang menampilkan visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik menggambar, lukis atau teknik lainnya
 - b) Poster merupakan gambar dan tulisan yang dimuat pada kertas ukuran besar
 - c) Media *flashcard*

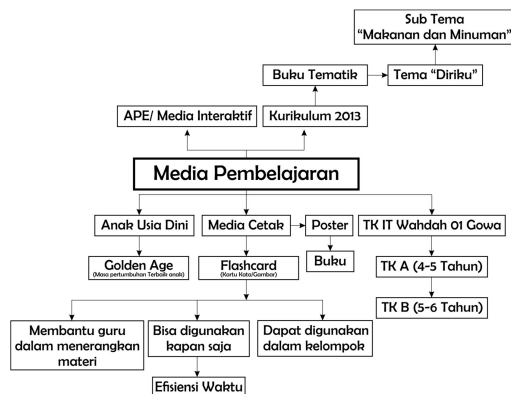
Flashcard merupakan kartu bergambar dua sisi yang memiliki beragam ukuran dan biasanya digunakan untuk anak usia dini.

Memposisikan sebuah media *flashcard* dalam bagian sebuah proses belajar mengajar di Tk telah menjadi pilihan agar anak tidak merasa bosan.

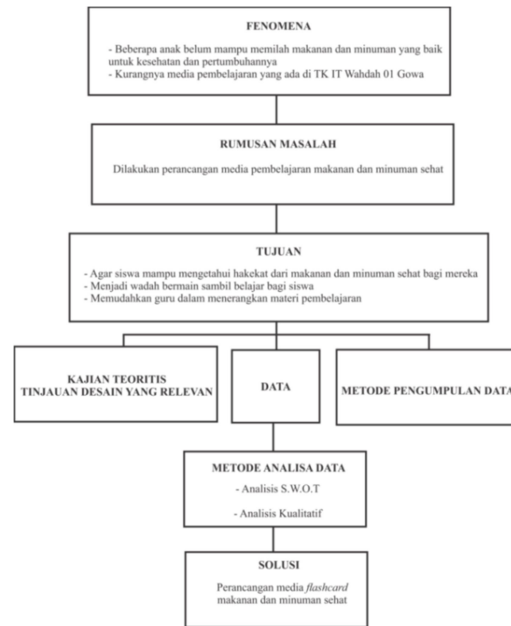
Media ini sebenarnya telah menjadi media umum terutama pada anak yang baru mengenali sebuah bentuk. Media ini berisi informasi dari materi ajar kurikulum 2013 menjadi bahan ajar baru untuk Tk yang menjadi objek penelitian.

Dengan memberikan ilustrasi, warna yang menyenangkan pada *flashcard* serta tambahan permainan interaktif dapat memberikan ketertarikan pada anak sehingga tidak merasa jenuh. Informasi dan tipografi yang mudah dipahami, jadi tidak hanya menggunakan buku pembelajaran saja.

Proses *brainstorming* serta *mind mapping* dilakukan dalam membuat sebuah hasil pemikiran yang memiliki kaitan dengan perancangan.



Gambar 1. *Brainstorming*
(Sumber: Mirajayanti, I. 2021)



Gambar 2. *Mind Mapping*
(Sumber: Mirajayanti, I. 2021)

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Adanya sebuah perencanaan beserta data awal yang dilakukan, maka konsep yang digunakan adalah karakter dari anak-anak, cerah, ceria, dan berwarna sehingga dalam penggambarannya sesuai. Warna yang cerah serta font yang mudah dibaca diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Setelah melakukan analisa dan mengumpulkan referensi dari beberapa sumber, perancangan yang dibuat. Berikut hasil dari analisa yang dilakukan:

- Setelah melakukan analisa gambar pada *flashcard* maka yang cocok untuk media ini yaitu *Children Illustration*.
- Dalam sebuah perancangan agar menarik dibaca, penggunaan *font* yang digunakan tidak kaku dan lucu ketika dibaca.

Dari beberapa konsep desain yang ada ditemukan aspek seperti konsep komunikasi berisi materi pesan, target audiens spesifik, visual branding, dan strategi komunikasi.

Terdapat perencanaan media yang berisi media *flashcard*, dan media promosi. Dalam konsep kreatif terdapat sumber inspirasi, beberapa sumber inspirasi diantaranya *The Gang*

Goffur yaitu *website* yang menjual beberapa buku dan alat permainan edukatif, Chayaa Prabhat yang merupakan ilustrator dari India, dan Aprilia muktirina yang merupakan ilustrator anak asal Indonesia. Dari ketiga sumber inspirasi tersebut, yang ditetapkan untuk menjadi pilihan yaitu *the gang goffur*, selain karena ilustrasinya yang menarik dan bergaya *children illustration*. Inspirasi media tersebut yang dimiliki banyak didapatkan melalui penerbit.

Tulisan menjadi hal yang penting dalam sebuah materi desain terutama untuk anak prasekolah, karena mereka masih mempelajari pengenalan huruf. Beberapa jenis *font* yang digunakan yaitu:

a) *Bloomer*

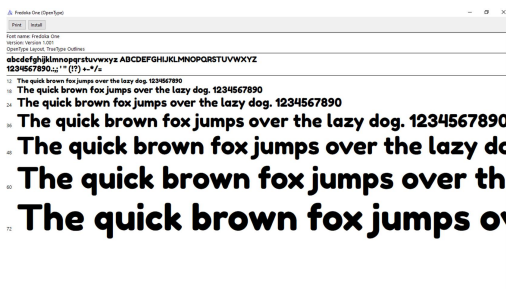
Digunakan untuk isi dan sampul belakang pada *flashcard*.



Gambar 3. *Font bloomer* dari google font (Sumber: Googlefont. 2020)

b) *Fredoka One*

Digunakan pada bagian dari *learning kit* yang akan dirancang.



Gambar 4. *Font Fredoka One* dari Google font (Sumber: Mirajayanti I, 2020)

Tidak hanya tulisan, warna juga menjadi hal yang penting dalam perancangan agar warna yang diberikan agar memberi kesan yang ceria dan menarik untuk anak usia dini. Beberapa warna utama antara lain:



Gambar 5. Warna dasar perancangan *flashcard* (Sumber: Mirajayanti, I. 2021)

Hal pertama yang dilakukan dalam perancangan selain *brainstorming* yaitu sketsa ide. Beberapa diantaranya yaitu:



Gambar 6. Sketsa Ide (Sumber: Mirajayanti I, 2021)

Layout pada *flashcard* cukup sederhana karena hanya menggunakan 2 halaman ukuran a5 dengan isi bagian belakang dan bagian depan sebagai *background*.

Pada implementasi digital sketsa awal, dilakukan digitalisasi setelah adanya sketsa menggunakan pensil dan kertas. *Digitalisasi* menggunakan aplikasi *procreate* dari tablet dan *pencil*.



Gambar 7. Sketsa digitalisasi
(Sumber: Mirajayanti I, 2021)

Perwarnaan dan *finishing* dibantu oleh salah satu kawan yang mahir dalam bidang ilustrasi dengan menggunakan aplikasi yang sama.



Gambar 8. Proses *finishing*
(Sumber: Mirajayanti, I.2021)

Setelah ilustrasi selesai, langkah selanjutnya yang dilakukan yaitu proses *layout* atau mengatur gambar dan teks untuk disesuaikan. Pada bagian ini menggunakan aplikasi corel draw.



Gambar 9. Proses *layout*
(Sumber: Mirajayanti, I. 2021)

Media *flashcard* menjadi media utama dengan ukuran 14,8 x 21cm, bahan kertas

art cartoon 310 gr glossy dengan jumlah 29 buah. *Learning kit* merupakan bagian dari media utama yang berisi *flashcard* dan terdapat permainan interaktif didalamnya agar lebih bervariasi.

Media pendukung dari *flashcard* berupa *E-Card* yang merupakan bentuk kartu digital. *E-Card* dibuat untuk memudahkan guru dan murid dalam berinteraksi di era pandemi saat ini.

Media promosi yang digunakan untuk memperkenalkan media *flashcard* berupa poster berukuran A3 dengan bahan *Art papper digital printing laserjet*, *x-banner* berukuran 60 x 160cm dengan bahan albatros, stiker, dan gantungan kunci.

Sebelum dicetak, terlebih dahulu dibuat *dummy* dari media utama yang selanjutnya divalidasi oleh ahli media utama perancangan.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Flashcard menjadi media pembelajaran edukatif dalam pembelajaran yang dapat menimbulkan minat serta motivasi bagi siswa. Penggunaan *flashcard* dapat mempercepat interaksi antara pendidik dan peserta didik secara efisien. Selain itu, adanya tema makanan dan minuman sehat, siswa menjadi tertarik untuk mempelajari makanan seperti apa yang baik untuk mereka konsumsi.

Dengan adanya media *flashcard* ini diharapkan bagi khalayak agar menjai sarana pembelajaran dan permainan edukatif bagi peserta didik.

V. REFERENSI

Arsyad, A. (2009). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.

_____. (2011). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.

Halimah N., Kawuryan F. (2010). *Kesiapan Memasuki Sekolah Dasar pada Anak yang Mengikuti Pendidikan Tk dengan yang tidak Mengikuti Pendidikan Tk di Kabupaten Kudus. Jurnal Psikologi Universitas Muria Kudus Vol. 1(1)*.

Hibama S. Rahman. (2002). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Galah. Yogyakarta.

Sulistiani, Wiwik. (2009). *Penerapan Metode Bermain untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak Usia ini*. *Jurnal Ilmiah Psikologi dan Psikologi Kelautan Kemaritiman*. Vol. 3 (2)

Santoso, Soegeng, dan Ranti, A, L. (2004). *Kesehatan dan Gizi*. Rineka Cipta. Jakarta.

Sukmadinata, Syaodih, N. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Suyanto, Slamet. (2005). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Hikayat Publishing. Yogyakarta.

Pribadi, B. A. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. PT Dian Rakyat. Jakarta.

Yufiarti. (2014). *Profesionalitas Guru Pendidikan Anak Usia Dini*. Penerbit Universitas Terbuka. Banten.