



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

TUGAS AKHIR SPESIFIKASI DESAIN

PERANCANGAN *FLASHCARD* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN RUMAH ADAT DI INDONESIA UNTUK SISWA SD NEGERI SUKABUMI SELATAN 01 PAGI



Diajukan sebagai Persyaratan Kelulusan
Sarjana Terapan Program Studi Desain Grafis
Jurusan Teknik Grafika Penerbitan
Politeknik Negeri Jakarta

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Oleh:
SYIFA SALSABILA
1906421001

**JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

**DEPOK
2023**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**LEMBAR PERSETUJUAN
LAPORAN TUGAS AKHIR**

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Flashcard* Sebagai Media Pembelajaran
Rumah Adat di Indonesia Untuk Siswa SD Negeri
Sukabumi Selatan 01 Pagi
Penulis : Syifa Salsabila
Jurusan : Teknik Grafika Penerbitan
Program Studi : Desain Grafis

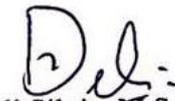
Penulisan Laporan Tugas Akhir ini dilakukan melalui proses bimbingan dan telah layak untuk mengikuti Ujian Sidang Tugas Akhir.

Depok, 17 Juli 2023

Menyetujui,
Dosen Pembimbing I


Rachmadita Dwi Pramesti, M. Ds
NIP. 199005112019032019

Dosen Pembimbing II


Deli Silvia, M.Sc
NIP. 198408192019032012



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN *FLASHCARD* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
RUMAH ADAT DI INDONESIA
UNTUK SISWA SD NEGERI SUKABUMI SELATAN 01 PAGI

Oleh:

SYIFA SALSABILA
1906421001

Disahkan:

Depok, 31 Juli 2023
Penguji I

Drs. Sugeng Indriyanto
NIP. 520000000000000240

Penguji II

Muchliyanto, M.Si.Psikolog
NIP. 520000000000000078

Ketua Jurusan
Teknik Grafika Penerbitan



Dra. Wiji Hastiwinarti, M.M
NIP. 196407191997022001



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul:

**Perancangan *Flashcard* Sebagai Media Pembelajaran
Rumah Adat di Indonesia
Untuk Siswa SD Negeri Sukabumi Selatan 01 Pagi**

adalah hasil karya saya.

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya orang lain yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar di suatu perguruan tinggi, dan atau sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam Laporan Tugas Akhir ini, dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila pernyataan ini tidak sesuai dengan kenyataan, maka saya siap menerima sanksi akademik yang berlaku.

Depok, 19 Juli 2023
Yang menyatakan,



Syifa Salsabila
1906421001



ABSTRAK

Rumah Adat merupakan salah satu kekayaan budaya yang dimiliki Indonesia. Oleh karena itu, penting untuk melestarikan dengan memperkenalkannya kepada generasi penerus bangsa sejak kecil. Sebagai satuan pendidikan, SD Negeri Sukabumi Selatan 01 Pagi menerapkan sejak kelas III para siswa diperkenalkan dengan materi keberagaman di Indonesia yang tentunya juga mencakup materi tentang rumah adat dan akan kembali dipelajari secara mendalam pada kelas IV. Namun, terdapat permasalahan dalam kegiatan pembelajaran karena metode belajar yang masih konvensional dan tidak adanya media belajar membuat siswa kesulitan memahami materi dan tujuan pembelajaran pun tidak dapat tercapai dengan baik. Maka dari itu, penelitian ini dilakukan dengan tujuan merancang *flashcard* agar baik dari segi penerapan elemen dan prinsip desain maupun penyajian materi yang sesuai untuk siswa kelas III dan IV. Proses perancangan *flashcard* rumah adat ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif dan metode *design thinking* lima tahapan yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototyping*, dan *Test*. *Empathize* dilakukan dengan mengidentifikasi masalah dan mengumpulkan data dengan wawancara, observasi, dan studi literatur dan kemudian data yang sudah terkumpul akan dianalisis dengan menggunakan matriks SWOT yang selanjutnya akan disimpulkan dalam *creative brief* hingga didapatkan *tone* dan *manner design* yaitu *colorful*, *fun*, budaya Indonesia, dan *childish* yang disesuaikan dengan target audiens. Proses *Ideate* pun dilakukan untuk membuat konsep visual desain dengan penggunaan *mind map*, *mood board*, sketsa manual, hingga sketsa terpilih yang kemudian didigitalisasi untuk nantinya dicetak pada proses *prototyping* serta digunakan pada proses *testing* dan evaluasi hingga menjadi *final artwork*. *Flashcard* yang dihasilkan menggunakan prinsip layout simetris dengan elemen desain berupa warna-warna cerah, ilustrasi *vector* dengan *outline*, penerapan bentuk, garis melengkung, dan motif daerah, pemberian tekstur dan *brush*, serta penggunaan *font* karakteristik *handwriting* dan *sans serif*. *Flashcard* juga dilengkapi dengan media pendukung seperti kemasan, *sleeve*, manual penggunaan, *puzzle*, kertas aktivitas, dan *sticker pack*.

Kata Kunci: Rumah Adat, *Flashcard*, Media Pembelajaran, Siswa Sekolah Dasar, *Design Thinking*

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritis atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

ABSTRACT

Traditional house is one of Indonesia's cultural treasures. Therefore, it is important to preserve it by introducing it to the next generation since childhood. As an educational unit, SD Negeri Sukabumi Selatan 01 Pagi applies since grade III students are introduced to diversity in Indonesia which also includes material on traditional houses and will be studied again in depth in grade IV. However, there are problems because the learning methods are still conventional and the absence of learning media makes it difficult for students to understand the material and learning objectives cannot be achieved properly. Therefore, this research was conducted with the aim of designing flashcards in terms of applying design elements and principles as well as presenting material that is suitable for students in grades III and IV. The flashcard design process for this traditional house was carried out using a qualitative approach and five stages of design thinking method, namely Empathize, Define, Ideate, Prototyping, and Test. Empathize is done by identifying problems and collecting data through interviews, observations, and literature studies and then the data that has been collected will be analyzed using a SWOT matrix which will then be concluded in a creative brief to obtain a tone and manner design, namely colorful, fun, Indonesian culture, and childish tailored to the target audience. Then the Ideate process to create a visual design concept by using mind maps, mood boards, manual sketches, until the selected sketch digitized to be printed in the prototyping process and used in the testing and evaluation process to become the final artwork. The flashcards produced use the principle of a symmetrical layout with the design elements of bright colors, outlines vector illustrations, shapes, curved lines, regional motifs, textures and brushes, as well the handwriting and sans serif fonts. Flashcards are also equipped with supporting media such as packaging, sleeve, manuals, puzzles, worksheet, and sticker packs.

Keywords: *Traditional Houses, Flashcards, Learning Media, Elementary School Students, Design Thinking*



PRAKATA

Puji dan syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya. Tidak lupa shalawat dan salam juga saya curahkan kepada nabi besar Muhammad SAW serta rasa terima kasih saya yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua saya atas semua kasih sayang, nasehat, doa, dukungan, serta fasilitasnya dalam setiap langkah yang saya jalani sehingga saya dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan *Flashcard* Sebagai Media Pembelajaran Rumah Adat di Indonesia Untuk Siswa SD Negeri Sukabumi Selatan 01 Pagi” dengan sebaik-baiknya, sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Laporan Tugas Akhir ini, dibuat sebagai syarat untuk mendapatkan gelar kelulusan Program Studi Desain Grafis, Jurusan Teknik Grafika Penerbitan, Politeknik Negeri Jakarta.

Dalam penulisan laporan tugas akhir ini, penulis tentunya menyadari bahwa laporan ini tidak akan dapat selesai tepat waktu jika bukan karena bantuan berbagai pihak yang telah membantu penulis dalam setiap prosesnya. Maka dari itu dengan segala kerendahan hati dan rasa hormat, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. sc. H. Zainal Nur Arifin, Dipl-Ing. HTL., M.T., selaku Direktur Politeknik Negeri Jakarta.
2. Ibu Dra. Wiwi Prastiwinarti, M.M., selaku Ketua Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan.
3. Ibu Anggi Anggarini, M.Ds., selaku Kepala Program Studi Desain Grafis
4. Ibu Rachmadita Dwi Pramesti, M.Ds., selaku dosen pembimbing materi selama pembuatan proposal laporan tugas akhir ini. Terima kasih atas segala waktu, ilmu, serta kesediaannya.
5. Ibu Deli Silvia, M.Sc., selaku dosen pembimbing teknis dan penulisan selama pembuatan proposal laporan tugas akhir ini. Terima kasih atas segala waktu, ilmu, serta kesediaannya.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



6. Ibu MRR Tiyas Maheni, S.H., M.H., selaku dosen Pembimbing Akademik kelas DG-8B yang senantiasa memberikan semangat dan motivasi.
7. Seluruh dosen pengajar pada program studi desain grafis jurusan teknik grafika penerbitan yang telah memberikan segala ilmu, masukan, serta wawasan yang berharga selama penulis menempuh perkuliahan.
8. Ibu Mahmudat Tusifah, S.Pd selaku guru sekaligus wali kelas III dan Ibu Tuti Halawiyah selaku guru sekaligus wali kelas IV yang sudah sangat membantu dan membimbing penulis dalam setiap kegiatan penelitian di SD Negeri Sukabumi Selatan 01 Pagi.
9. Seluruh guru dan staff di SD Negeri Sukabumi Selatan 01 Pagi yang telah mendukung kelancaran kegiatan penelitian.
10. Siswa dan siswi kelas III dan IV SD Negeri Sukabumi Selatan 01 Pagi yang telah bersedia diikutsertakan dalam proses penelitian.
11. Kepada orang tua saya yang saya cintai, terima kasih sebanyak-banyaknya atas segala kepercayaan, nasihat, kasih sayang, kesediaan, hingga fasilitasnya sehingga saya dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan baik dan tepat waktu.
12. Vionna selaku sahabat yang senantiasa memotivasi saya dalam penulisan laporan tugas akhir ini serta selalu bersedia mendengarkan keluh kesah, curhatan, dan cerita saya setiap harinya hingga saat ini.
13. Teman-teman kelas DG-8B, yang selalu berbagi canda tawa, keluh kesah, dan telah melewati banyak hal bersama selama masa perkuliahan 4 tahun khususnya Nadira, Hita, Rere, Sidab, Saskia dan Dira.
14. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu namun tidak mengurangi rasa terima kasih saya yang telah memberi dukungan selama penyusunan laporan tugas akhir ini.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritikan atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Laporan tugas akhir ini, sudah dibuat dengan sebaik-baiknya agar nantinya dapat bermanfaat baik bagi penulis sendiri maupun para pembaca, namun tentu masih jauh dalam kesempurnaan baik dari sisi isi maupun sistematikanya. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun akan sangat diterima dengan senang hati oleh penulis.

Jakarta, 17 Juli 2023

Syifa Salsabila
1906421001





DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Ruang Lingkup Pembahasan	4
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	5
1.5 Sistematika Penulisan	7
BAB II LANDASAN PERANCANGAN.....	9
2.1 Media Pembelajaran	9
2.1.1 Fungsi Media Pembelajaran.....	9
2.1.2 Jenis Media Pembelajaran	10
2.2 Flashcard	11
2.2.1 <i>Flashcard</i> Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak.....	12
2.2.2 Manfaat <i>Flashcard</i> Sebagai Media Pembelajaran	12
2.2.3 Material <i>Flahscard</i>	13
2.3 Elemen Desain Pada <i>Flashcard</i>	14
2.3.1 Ilustrasi.....	14
2.3.2 Warna.....	24
2.3.3 Tipografi	30
2.3.4 Bentuk.....	35
2.4 Layout.....	38
2.4.1 Elemen Layout.....	39
2.4.2 Prinsip Layout.....	40
2.5 Komposisi.....	41

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

2.6 Semiotika.....	42
2.7 Rumah Adat Indonesia	43
2.8 Karakteristik Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar.....	44
2.9 Metode Riset Desain	45
2.9.1 Design Thinking	46
BAB III METODE PERANCANGAN.....	49
3.1 Metode Riset Desain	49
3.2 Metode Pengumpulan Data	51
3.2.1 Sumber Data	51
3.2.2 Sifat Data	52
3.2.3 Teknik Pengumpulan Data.....	52
3.3 Data dan Analisis.....	54
3.3.1 Profil Klien	54
3.3.2 Product Knowledge.....	57
3.3.3 Media Sejenis.....	58
3.3.4 Consumer Insight.....	62
3.3.5 Observasi	68
3.3.6 Keunggulan.....	79
3.3.7 Wawancara dengan Desainer Grafis sekaligus <i>Illustrator</i> Anak.....	79
3.3.8 Wawancara dengan Psikolog Pendidikan.....	81
3.3.9 Analisis SWOT	83
3.4 Arahan Kreatif.....	88
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN	91
4.1 Konsep <i>Flashcard</i>	91
4.2 Konsep Visual	91
4.2.1 Mind map.....	92
4.2.2 Mood board.....	95
4.3 Proses Desain	99
4.3.1 Sketsa Manual.....	100
4.3.2 Digitalisasi	109
4.4 Prototyping	121
4.5 <i>Testing</i> dan Evaluasi.....	124
4.6 Final Artwork	126
4.6.1 Media Utama <i>Flashcard</i>	126



- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

4.6.2 Media Pendukung	128
4.7 Pertimbangan Produksi.....	131
BAB V PENUTUP.....	135
5.1 Simpulan.....	135
5.2 Saran	136
DAFTAR REFERENSI	
LAMPIRAN	





DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Media Flashcard	11
Gambar 2. 2 Child Realist Illustration & Large House Sketch	17
Gambar 2. 3 The Girl then Sailed on A Journey & Assorted Cute Houses Collection	18
Gambar 2. 4 The Art of The Mitchells vs. The Machines & Ghibli House of Ponyo	18
Gambar 2. 5 House Agent Caricature & Will Smith Caricature by Alexgallego .	19
Gambar 2. 6 Educative Illustration by Ganeca	19
Gambar 2. 7 Illustration for Wardah Journal and “Cerita Relief Borobudur” book	20
Gambar 2. 8 Living Stairs Art Print by MGL & Harry Potter Illustration	20
Gambar 2. 9 Teknik Ilustrasi Manual	21
Gambar 2. 10 Teknik Ilustrasi Digital.....	22
Gambar 2. 11 Teknik Ilustrasi Fotografi.....	22
Gambar 2. 12 Teknik Ilustrasi Gabungan	23
Gambar 2. 13 Roda Warna.....	24
Gambar 2. 14 Skema Warna Monokromatik & Contoh Perpaduan Warna Monokromatik.....	25
Gambar 2. 15 Skema Warna Analog & Contoh Perpaduan Warna Analog	26
Gambar 2. 16 Skema Warna Komplementer & Contoh Perpaduan Warna Komplementer.....	26
Gambar 2. 17 Skema Warna Split-Komplementer & Contoh Perpaduan.....	27
Gambar 2. 18 Skema Warna Triadic & Contoh Perpaduan Warna Triadic.....	27
Gambar 2. 19 Skema Warna Tetradic & Contoh Perpaduan Warna Tetradic	28
Gambar 2. 20 Anatomi Tipografi.....	31
Gambar 2. 21 Legibility Dalam Tipografi	32
Gambar 2. 22 Readability Dalam Tipografi	32
Gambar 2. 23 Visibility Dalam Tipografi.....	33
Gambar 2. 24 Bagian Counters Pada Huruf.....	34
Gambar 2. 25 Bentuk Geometris Persegi, Lingkaran, dan Segitiga	37
Gambar 2. 26 Bentuk Geometris Pentagon, Oktagon, dan Heksagon	37
Gambar 2. 27 Bentuk Natural	38
Gambar 2. 28 Bentuk Abstrak.....	38
Gambar 2. 29 Tahapan Design Thinking	46
Gambar 3. 1 Gedung SD Negeri 01 Sukabumi Selatan	55
Gambar 3. 2 Akun sosial media Instagram SD Negeri 01 Sukabumi Selatan	55
Gambar 3. 3 Jenis-jenis Flashcard Kategori	59
Gambar 3. 4 Ring Flashcards	59
Gambar 3. 5 Speaking Cards for Kids	60
Gambar 3. 6 Kamishibai atau Teater Kertas	61

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 3. 7 Hasil Prakarya dan Pojok Membaca Siswa Kelas III.....	69
Gambar 3. 8 Suasana Kelas dan Pembelajaran di Kelas III.....	70
Gambar 3. 9 Poster Rumah Adat di Koridor Sekolah dan	71
Gambar 3. 10 Suasana Kelas dan Pembelajaran di Kelas IV.....	72
Gambar 3. 11 Flashcard Anak Pada E-Commerce Shopee.....	73
Gambar 3. 12 Rak Khusus Flashcard di Gramedia Gandaria City	74
Gambar 3. 13 Layanan Khusus Anak Perpustakaan Nasional RI.....	76
Gambar 3. 14 Rak Khusus Flashcard di Perpustakaan Nasional RI	77
Gambar 4. 1 Mind Map	93
Gambar 4. 2 Mood Board Rumah Adat	96
Gambar 4. 3 Mood Board Visual Desain dan Ilustrasi	97
Gambar 4. 4 Mood Board Layout Flashcard, Kemasan, dan Manual Penggunaan	98
Gambar 4. 5 Sketsa Alternatif 1 Ilustrasi Rumah Adat.....	100
Gambar 4. 6 Sketsa Alternatif 2 Ilustrasi Rumah Adat.....	100
Gambar 4. 7 Sketsa Alternatif 3 Ilustrasi Rumah Adat.....	101
Gambar 4. 8 Sketsa Alternatif 1 Layout Flashcard Tampak Depan	101
Gambar 4. 9 Sketsa Alternatif 2 Layout Flashcard Tampak Depan	102
Gambar 4. 10 Sketsa Alternatif 3 Layout Flashcard Tampak Depan	102
Gambar 4. 11 Sketsa Alternatif 1 Layout Flashcard Tampak Belakang.....	103
Gambar 4. 12 Sketsa Alternatif 2 Layout Flashcard Tampak Belakang.....	104
Gambar 4. 13 Sketsa Alternatif 3 Layout Flashcard Tampak Belakang.....	104
Gambar 4. 14 Sketsa Ilustrasi dan Layout Flashcard Terpilih Tampak Depan dan Belakang.....	105
Gambar 4. 15 Sketsa Manual Flashcard Terpilih pada 38 Rumah Adat.....	106
Gambar 4. 16 Sketsa Alternatif 1 Bentangan Kemasan Flashcard Tampak Luar.....	106
Gambar 4. 17 Sketsa Alternatif 2 Bentangan Kemasan Flashcard Tampak Luar.....	107
Gambar 4. 18 Sketsa Bentangan Kemasan Flashcard Tampak Dalam	108
Gambar 4. 19 Sketsa Manual Penggunaan Flashcard.....	108
Gambar 4. 20 Digitalisasi Visual Ilustrasi Rumah Adat 1-24.....	110
Gambar 4. 21 Digitalisasi Visual Ilustrasi Rumah Adat 25-38.....	110
Gambar 4. 22 Penerapan Ilustrasi Rumah Adat Pada Layout Flashcard Tampak Depan	112
Gambar 4. 23 Digitalisasi Layout Flashcard Tampak Depan 1-15	112
Gambar 4. 24 Digitalisasi Layout Flashcard Tampak Depan 16-38.....	113
Gambar 4. 25 Penerapan Desain Layout Flashcard Tampak Belakang	115
Gambar 4. 26 Digitalisasi Layout Flashcard Tampak Belakang 1-25	116
Gambar 4. 27 Digitalisasi Layout Flashcard Tampak Belakang 26-38	117
Gambar 4. 28 Desain Bentangan Kemasan Flashcard Tampak Luar.....	118
Gambar 4. 29 Technical Drawing Bentangan Kemasan Flashcard.....	118
Gambar 4. 30 Desain Bentangan Kemasan Flashcard Tampak Dalam	119
Gambar 4. 31 Gambar Teknik Kemasan Untuk Box Flashcard.....	119
Gambar 4. 32 Penerapan Desain Manual Penggunaan Tampak Depan.....	120



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 4. 33 Penerapan Desain Manual Penggunaan Tampak Belakang	120
Gambar 4. 34 Dummy Prototyping Satu dan Prototyping Dua	121
Gambar 4. 35 Hasil Prototyping Dummy Tahap Pertama pada Kertas HVS	122
Gambar 4. 36 Hasil Prototyping Dummy Tahap Kedua	123
Gambar 4. 37 Proses Testing Flashcard Pada Guru dan Siswa Kelas III & IV ..	125
Gambar 4. 38 Final Artwork Flashcard Rumah Adat Sisi Depan	126
Gambar 4. 39 Final Artwork Flashcard Sisi Depan dan Belakang	127
Gambar 4. 40 Final Artwork Flashcard Rumah Adat Sisi Belakang	127
Gambar 4. 41 Final Artwork Kemasan Flashcard	128
Gambar 4. 42 Kemasan Flashcard Tampak Dalam dan Penerapan Sleeve pada Flashcard	128
Gambar 4. 43 Final Artwork Manual Penggunaan Flashcard	129
Gambar 4. 44 Final Artwork Kertas Aktivitas	130
Gambar 4. 45 Final Artwork Puzzle Rumah Adat	130
Gambar 4. 46 Final Artwork Sticker Pack	131



**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Psikologi Warna Pada Anak Menurut Jeddi et al., (2016).....	30
Tabel 3. 1 Tabel Hasil Observasi dari Segi Desain Pada Flashcard	77
Tabel 3. 2 SWOT & Matriks SWOT	84
Tabel 3. 3 Arah Kreatif.....	88
Tabel 4. 1 Kata Kunci Terpilih dari Mind Map	93
Tabel 4. 2 Rincian Pertimbangan Biaya Produksi Flashcard dan Media Pendukung	131





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lembar Bimbingan Tugas Akhir
2. Transkrip Wawancara
3. Bukti Cek Plagiasi
4. Dokumentasi Proses
5. Naskah Materi *Flashcard*
6. Daftar Riwayat Hidup





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia adalah negara yang sangat majemuk dan kaya akan keberagaman budayanya. Menurut Kementerian Luar Negeri Republik Indonesia, Indonesia merupakan salah satu negara kepulauan terbesar di dunia dengan jumlah 17.508 pulau yang terdiri dari 360 suku bangsa. Hal ini tentunya mempengaruhi tingkat keberagaman dan heterogenitas yang ada di Indonesia, karena setiap suku maupun daerah, pastinya memiliki ciri khas dan kebudayaannya masing-masing yang sudah dilakukan secara turun temurun dan dilestarikan budayanya dari generasi ke generasi. Keberagaman antar suku di masyarakat ini sendiri, tidak hanya mencakup seputar bahasa dan kebiasaan saja, bahkan adat istiadat, makanan khas, pakaian adat, hingga tradisi acara di masing-masing daerah pun berbeda-beda. Salah satu hal yang juga sudah menjadi budaya serta kekayaan dan menjadi ciri khas juga di masing-masing daerah di Indonesia, adalah rumah adat tradisional.

Rumah adat merupakan suatu bangunan yang di masing-masing daerahnya, memiliki ciri khasnya tersendiri dan dijadikan sebagai kediaman bagi suatu masyarakat dari suku atau daerah tertentu (Muhammad et al., 2018). Maka dari itu, sangat lumrah jika bentuk dan corak rumah adat di masing-masing daerahnya cenderung memiliki perbedaan. Hal ini tentu karena adanya sejarah yang cukup panjang dari masing-masing rumah adat yang dipengaruhi oleh budaya, kondisi alam, hingga kepercayaan masyarakat di daerah asalnya. Oleh karena itu, penting untuk mengetahui dan mempelajari tentang keragaman rumah adat di masing-masing daerah yang memiliki peranan penting dalam kebudayaan Indonesia dan harus terus dilestarikan dari masa ke masa, khususnya kepada anak-anak sejak kecil.

Keberagaman merupakan ciri khas atau jati diri yang dimiliki oleh bangsa, sehingga penting untuk mengenalkan hal tersebut kepada anak sejak kecil karena



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

apabila tidak, tentunya akan berakibat buruk pada suatu bangsa itu sendiri dan berdampak kepada menurunnya sifat nasionalis pada anak atau bahkan anak tidak mencintai bangsa dan tidak mengenal negaranya sendiri serta merasa asing dengan kebudayaan bangsanya sendiri (Miranda et al., 2021). Berkenaan dengan hal tersebut, maka penting bagi para siswa di Indonesia, khususnya sejak tingkat sekolah dasar untuk mempelajari materi yang berkaitan dengan keragaman budaya yang ada di Indonesia guna melestarikan jati diri bangsa.

Sekolah Dasar Negeri Sukabumi Selatan 01 Pagi adalah salah satu satuan pendidikan negeri di Sukabumi Selatan, Kecamatan Kebon Jeruk, Kota Jakarta Barat, DKI Jakarta yang berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Dalam kegiatan pembelajarannya, SD Negeri Sukabumi Selatan 01 Pagi menerapkan bahwa sejak kelas III SD, para siswa sudah mulai diperkenalkan dengan materi yang berkaitan dengan keberagaman budaya di Indonesia yang tentunya juga mencakup materi tentang rumah adat masing-masing daerah di Indonesia. Materi pembelajaran mengenai keberagaman rumah adat di Indonesia ini, nantinya juga akan kembali dipelajari secara mendalam pada tingkat kelas IV Sekolah Dasar khususnya pada mata pelajaran PPKn, IPAS (Gabungan IPA dan IPS), dan PLBJ yang bersinggungan dengan materi tentang rumah adat di Indonesia.

Berdasarkan salah satu permasalahan yang ada pada Sekolah Dasar Negeri Sukabumi Selatan 01 Pagi, yaitu materi keberagaman Indonesia yang cukup padat dengan waktu yg terbatas membuat guru sebagai pengajar cukup kesulitan dalam memastikan setiap siswanya mengerti dengan materi yang disampaikan, khususnya materi mengenai rumah adat di Indonesia. Oleh karena itu, guru sebagai pengajar harus mencari cara agar para siswa dapat memahami materi keberagaman rumah adat di Indonesia yang cukup banyak secara cepat. Teknik menyampaikan materi pembelajaran masih dilakukan secara konvensional, yaitu dengan menuliskan materi di papan tulis ataupun menampilkan materi dengan menggunakan teknologi proyektor lalu menjelaskan materi secara bercerita kepada para siswa. Hal ini dirasa kurang efektif bagi pengajar, karena para siswa cenderung hilang fokus dan merasa

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

bosan ketika guru sedang menjelaskan materi ajar yang disampaikan. Di sisi lain, para siswa kelas III dan IV SD yang memiliki rentang usia 9-11 tahun dan masih termasuk kategori anak-anak, cenderung malas mencatat di buku tulis bahkan membuka buku pedoman ajar karena bukunya yang cenderung tebal. Selain itu, pembelajaran secara mendetail mengenai materi keberagaman khususnya tentang rumah adat di Indonesia untuk siswa SD Negeri Sukabumi Selatan 01 Pagi, terkadang hanya dapat dilakukan dengan melakukan *study tour* ke Taman Mini Indonesia Indah. Hal tersebut tentunya kurang efektif sehingga membuat tujuan pembelajaran pun tidak dapat tercapai dengan baik.

Oleh sebab itu, solusi yang dapat diajukan untuk menyelesaikan masalah tersebut adalah dengan membuat suatu media pembelajaran yang kreatif dan menarik minat para siswa, namun di satu sisi juga efisien dalam membantu guru untuk menyampaikan materi ajar mengenai materi keberagaman rumah adat di Indonesia. Media pembelajaran dapat digolongkan sebagai salah satu komponen yang turut mempengaruhi kegiatan pembelajaran di kelas (Nursyam, 2019). Tentunya media pembelajaran juga sangat bervariasi dari segi bentuk dan jenis, tergantung dengan kebutuhan serta permasalahan pembelajaran yang dialami. Adapun, salah satu media yang sudah banyak digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah *flashcard*.

Flashcard adalah suatu media yang di dalamnya memiliki faktor visual berupa gambar yang disertai dengan teks ataupun kata-kata. Media *flashcard* sering digunakan sebagai media pembelajaran karena sifatnya yang dominan dalam bentuk gambar atau visual, sehingga dapat menumbuhkan keingintahuan akan materi yang disampaikan (Nurhasanah, 2021). Media *flashcard* memiliki beberapa kelebihan dibandingkan media pembelajaran lainnya, seperti, bentuknya yang menarik dan mudah dibawa, serta dapat membantu dalam meningkatkan daya ingat, menambah kosa kata, hingga menumbuhkan kemandirian siswa dalam belajar (Rahman et al., 2021). Hal ini sejalan dan didukung dengan kesimpulan berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Wahyuni, 2020), bahwa terdapat peningkatan minat belajar serta rata-rata nilai yang diperoleh siswa pada saat

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media *flashcard* dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional biasanya.

Dengan demikian, media *flashcard* dirasa cukup tepat untuk dijadikan media pembelajaran oleh para guru pengajar kelas III hingga kelas IV SD Negeri Sukabumi Selatan 01 Pagi untuk mengatasi masalah yang terjadi pada kegiatan pembelajaran mengenai keberagaman rumah adat di Indonesia. Terlebih lagi, nantinya *flashcard* juga akan didukung dengan beberapa media, seperti kertas aktivitas, *puzzle*, hingga *sticker pack* yang akan semakin membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan para siswa pun lebih mudah dalam memahami materi mengenai keberagaman rumah adat di Indonesia. Tentunya, *flashcard* harus dirancang secara edukatif dan menarik, dari segi penerapan prinsip serta elemen desain grafis agar sesuai dengan tujuan pembelajaran khususnya untuk siswa kelas III hingga kelas IV SD.

Berdasarkan hal tersebut, SD Negeri Sukabumi Selatan 01 Pagi, memerlukan adanya perancangan *flashcard* sebagai media pembelajaran mengenai rumah adat di Indonesia untuk membantu kegiatan pembelajaran khususnya pada tingkat kelas III dan IV. Media *flashcard* ini, nantinya akan dirancang dengan mempertimbangkan peletakan elemen-elemen desain grafis berupa ilustrasi, tipografi, bentuk, dan warna, hingga prinsip desain grafis yang sesuai agar tepat guna sehingga nantinya dapat bermanfaat tidak hanya untuk siswa namun juga bagi guru sebagai pengajar.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *flashcard* sebagai media pembelajaran mengenai rumah adat di Indonesia yang sesuai untuk siswa kelas III dan IV SD Negeri Sukabumi Selatan 01 Pagi?

1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Dalam proses penyusunan dan penulisan tugas akhir ini, akan berfokus kepada beberapa lingkup pembahasan meliputi;

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

1. Proses Perancangan *Flashcard* Sebagai Media pembelajaran Rumah Adat di Indonesia untuk siswa kelas III dan IV SD Negeri Sukabumi Selatan 01 Pagi
2. Penggunaan hingga penerapan teori, elemen, serta prinsip desain grafis dalam *Flashcard* Sebagai Media pembelajaran Rumah Adat di Indonesia untuk Siswa Kelas III dan IV SD Negeri Sukabumi Selatan 01 Pagi
3. Penerapan hasil karya desain *flashcard* sebagai media pembelajaran rumah adat di Indonesia pada media utama yaitu *flashcard* dan media pendukungnya berupa kemasan *flashcard*, manual penggunaan, *sleeve*, kertas aktivitas, *puzzle*, dan *sticker pack*.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan dan manfaat dari penyusunan dan penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dari penulisan tugas akhir mengenai perancangan *flashcard* sebagai media pembelajaran rumah adat di Indonesia secara umum adalah sebagai berikut:

- a. Menjelaskan proses perancangan *flashcard* sebagai media pembelajaran rumah adat di Indonesia untuk siswa kelas III dan IV SD Negeri Sukabumi Selatan 01 Pagi
- b. Menjelaskan teori hingga penerapan elemen dan prinsip desain grafis yang digunakan dalam proses perancangan *flashcard* sebagai media pembelajaran rumah adat di Indonesia untuk siswa kelas III dan IV SD Negeri Sukabumi Selatan 01 Pagi
- c. Menjelaskan penerapan hasil karya desain *flashcard* sebagai media pembelajaran rumah adat di Indonesia pada media utama berupa *flashcard* dan media pendukungnya berupa kemasan *flashcard*, manual penggunaan, *sleeve*, kertas aktivitas, *puzzle*, dan *sticker pack*



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

2. Manfaat

Manfaat yang ingin didapatkan dari penulisan tugas akhir mengenai perancangan *flashcard* sebagai media pembelajaran rumah adat di Indonesia ini adalah sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Hasil dari penulisan, penelitian, hingga perancangan *flashcard* sebagai media pembelajaran rumah adat di Indonesia untuk siswa kelas III dan IV SD ini, nantinya dapat bermanfaat dalam menjadi referensi pada penulisan, penelitian, dan perancangan media *flashcard* sejenis berikutnya.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Klien

Klien yaitu SD Negeri Sukabumi Selatan 01 Pagi, nantinya dapat memberikan pembelajaran mengenai rumah adat di Indonesia dengan menggunakan *flashcard* dan media pendukungnya sehingga nantinya kegiatan pembelajaran di kelas, dapat berlangsung lebih efektif, interaktif, dan menyenangkan.

2) Bagi Target

Para siswa khususnya untuk tingkatan kelas III dan IV SD, dapat menggunakan *flashcard* untuk mempermudah kegiatan belajar dalam memahami dan mengetahui berbagai macam rumah adat di Indonesia dengan cara yang menyenangkan.

3) Bagi Peneliti

Melatih peneliti untuk berperan langsung dalam setiap proses pembuatan, penelitian, hingga perancangan media pembelajaran berupa *flashcard* beserta media pendukung



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

meliputi kemasan *flashcard*, manual penggunaan, *sleeve*, kertas aktivitas, *puzzle*, hingga *sticker pack* dengan memenuhi berbagai kegiatan serta keterampilan desain grafis yang sesuai dengan bidang studi peneliti.

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan tugas akhir ini, terdapat lima bab yang telah disusun secara sistematis agar keseluruhan penelitian dapat tersampaikan dengan baik. Adapun sistematika penyusunan tugas akhir “Perancangan *Flashcard* Sebagai Media pembelajaran Rumah Adat di Indonesia untuk Siswa SD Negeri Sukabumi Selatan 01 Pagi” adalah sebagai berikut:

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi penjelasan yang berisikan alasan berupa masalah dan fakta yang didapatkan dari klien dan kemudian didukung oleh berbagai penelitian dan literatur yang sudah dilakukan sebelumnya sehingga melatarbelakangi Perancangan *Flashcard* Sebagai Media pembelajaran Rumah Adat di Indonesia untuk Siswa Kelas III dan IV SD Negeri Sukabumi Selatan 01 Pagi. Pada bab ini mencakup latar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup pembahasan, tujuan dan manfaat, serta sistematika penulisan tugas akhir.

BAB II

LANDASAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi penjelasan dan tinjauan mengenai ilmu dan teori desain grafis maupun teori pendukung lainnya yang akan digunakan dan mendukung dalam proses perancangan *flashcard* sebagai media pembelajaran rumah adat di Indonesia untuk siswa kelas III dan IV SD Negeri Sukabumi Selatan 01 Pagi. Teori-teori juga disusun secara sistematis dan logis serta bersumber dari buku, jurnal, artikel ilmiah, maupun pendapat para pakar yang ahli dalam bidangnya.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB III METODE PERANCANGAN

Pada bab ini berisi penjelasan secara detail mengenai beragam kaidah metodologi yang digunakan, yang terdiri dari pengumpulan data, metode riset desain, data dan fakta, analisis data dan fakta, hingga arahan kreatif yang menjadi dasar dalam proses perancangan *flashcard* sebagai media pembelajaran rumah adat di Indonesia untuk siswa kelas III dan IV SD Negeri Sukabumi Selatan 01 Pagi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi penjelasan dan bahasan mengenai hasil karya desain yang sudah dibuat berbasis arahan kreatif sebelumnya. Adapun penjelasan dimulai dari tahapan konsep visual kemudian proses pengerjaan desain yang awalnya terdiri dari beberapa alternatif desain menjadi satu desain terpilih, kemudian penerapan desain akhir pada media utama beserta media pendukungnya, hingga perhitungan untuk mempertimbangkan produksi karya yang dibuat.

BAB V PENUTUP

Pada bab terakhir ini berisi kesimpulan dan saran dari hasil keseluruhan analisis, penelitian, serta pembahasan yang didapatkan dalam proses perancangan *flashcard* sebagai media pembelajaran rumah adat di Indonesia untuk siswa kelas III dan IV SD Negeri Sukabumi Selatan 01 Pagi.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan keseluruhan proses yang sudah dilakukan dalam penulisan dan perancangan *flashcard* sebagai media pembelajaran rumah adat ini, maka didapatkan beberapa kesimpulan yaitu sebagai berikut:

1. Pada proses perancangan *flashcard* sebagai media pembelajaran rumah adat ini, metode yang diterapkan adalah *design thinking* lima tahapan yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototyping*, dan *Test*. Proses diawali dengan *Empathize* yaitu mengidentifikasi masalah yang kemudian dilanjutkan dengan mengumpulkan data dan fakta melalui beberapa metode yaitu wawancara, studi literatur, maupun observasi dari berbagai sumber baik target audiens sekaligus *user* yaitu guru pengajar sekaligus siswa kelas III dan IV hingga pendapat para ahli. Setelah itu, proses dilanjutkan dengan *Define* yaitu mengolah dan menganalisis data menggunakan matriks SWOT yang selanjutnya disimpulkan ke dalam *creative brief*. Sesudah mendapatkan *tone* dan *manner design*, *key message*, *media details*, dan lain sebagainya, pembuatan konsep visual desain (*Ideate*) dilakukan dengan *mind map* untuk mendapatkan beberapa kata kunci yang kemudian dijabarkan ke dalam beberapa *mood board*, berikutnya visualisasi desain dibuat dalam beberapa bentuk alternatif sketsa manual hingga dipilih satu sketsa yang dirasa paling sesuai untuk didigitalisasi. Setelah keseluruhan proses digitalisasi selesai, tahapan *prototyping* dilakukan dengan melakukan *print test* untuk nantinya digunakan pada tahapan *testing* dan evaluasi kepada target audiens sekaligus *user* untuk mendapatkan beberapa masukan hingga tercipta *final artwork* yang siap diberikan ke *user* akhir.
2. Perancangan *flashcard* sebagai media pembelajaran rumah adat ini didukung salah satunya oleh teori Nurhasanah (2021) yang menyatakan bahwa *flashcard* dapat digunakan sebagai media belajar anak karena sifatnya yang dominan dalam bentuk gambar dan visual. Oleh karena itu, *flashcard* perlu didesain



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

semenarik mungkin dan disesuaikan dengan selera anak. Pada *flashcard* rumah adat ini, penerapan prinsip dan elemen desain disesuaikan dengan *tone* dan *manner design* yaitu *colorful*, *fun*, budaya Indonesia, dan *childish*. Beberapa elemen desain yang diterapkan berupa warna-warna cerah seperti oranye, kuning, biru, hijau, merah muda, ungu, merah, dan krem. Ilustrasi rumah adat maupun konsep bagian rumah adat seperti teras, pintu, jendela, dsb., serta gaya ilustrasi *vector* dengan penambahan *outline* untuk memberikan kesan kartun disertai motif daerah, penggunaan bentuk dan garis melengkung untuk memberikan kesan dinamis dan kekanakan, penambahan tekstur dan *brush* untuk mempermudah anak dalam memahami objek, serta tipografi dalam bentuk font *Handwriting* dan Sans Serif. Sedangkan prinsip *layout* simetris dengan penempatan fokus di tengah, diterapkan pada *flashcard* untuk mempermudah anak dalam membaca materi yang disajikan.

3. Hasil karya desain dibuat dalam bentuk *flashcard* rumah adat berisi 38 kartu sesuai jumlah provinsi di Indonesia dengan ukuran 9 cm X 13 cm yang dilengkapi dengan kemasan dan *sleeve*. Sedangkan media pendukung *flashcard* yang dibuat untuk melengkapi kegiatan belajar dengan melibatkan *multisensory* pada anak yaitu *puzzle*, kertas aktivitas, dan *sticker pack*. Masing-masing dari desain media pendukung pun tentunya disesuaikan dengan desain *flashcard* sebagai media utama untuk tetap memberikan *unity* pada desain.

5.2 Saran

Adapun, beberapa saran yang dapat disampaikan untuk perancangan ataupun penelitian berikutnya berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan sebelumnya yaitu sebagai berikut:

1. Memperbanyak sumber untuk memperoleh teori, data, fakta, maupun permasalahan lainnya berkaitan dengan topik perancangan *flashcard* yang juga bisa didapatkan berdasarkan kekurangan beberapa penelitian sebelumnya.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

2. Menerapkan fitur interaktif langsung pada *flashcard* seperti kegiatan menulis, mewarnai atau membuat pola agar *flashcard* nantinya dapat lebih efektif lagi untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar.
3. Memperbanyak metode pengumpulan data agar hasil dapat lebih akurat dan representatif. Jika *flashcard* ditujukan untuk kebutuhan komersil, dapat menggunakan metode kuisioner kepada target audiens.
4. Memperluas rentang target audiens maupun target *user* agar *flashcard* nantinya dapat digunakan sekaligus oleh siswa dari berbagai macam tingkatan dengan desain dan materi ajar yang disesuaikan dengan kebutuhan.
5. Memperbanyak media pendukung interaktif untuk melengkapi kegiatan belajar agar nantinya siswa dapat lebih senang dan mudah dalam memahami materi belajar yang disampaikan.

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR REFERENSI

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98–107. <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Alexander, J., Pangestu, D. R., Nicolas, F., & Hakim, L. (2020). Penerapan Genetic Neural Network dalam Pemilihan Color Palette untuk Desain Skema Warna. *CogITO Smart Journal*, 6(2), 284–297. <https://doi.org/10.31154/cogito.v6i2.271.284-297>
- AL_Hinaai, S. N. (2021). “What is the Importance and Impact of Illustrations in Children’s Books?” An investigation into children’s responses to illustrations. *Arab Journal for Scientific Publishing (AJSP)*.
- Ananda, A. (2021). *Apa Itu Observasi_ Berikut Pengertian, Ciri, Tujuan, dan Jenisnya* [Education]. Gramedia Blog. <https://www.gramedia.com/literasi/apa-itu-observasi/>
- Anggarini, A. (2019). *Layout Desain Publikasi: Eksplorasi Teks dan Gambar*. Penerbit PNJ Press.
- Anggarini, A., Bangun, D. A. N., & Saripudin, I. (2020). Alternatif Model Penyusunan Mood Board Sebagai Metode Berpikir Kreatif Dalam Pengembangan Konsep Visual. *Journal Printing and Packaging Technology*, 1(1), 1–7.
- Arrasyid, A., & Putra, R. W. (2021). Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat “Murtado Macan Kemayoran” Untuk Anak Usia 7-12 Tahun. *Jurnal Pantarei*, 5(2). <https://jom.fikom.budiluhur.ac.id/index.php/Pantarei/article/view/679>
- Babich, N. (2021, July 13). *Design Thinking Process and Its Phases* [Design Business]. Xd Ideas. <https://xd.adobe.com/ideas/principles/design-systems/design-thinking-process/>
- Catherine, R. A., & Satriadi, S. (2021). *Pemanfaatan Tipografi Untuk Anak Usia Dini Melalui Media Komunikasi Visual*. https://www.academia.edu/49017231/PEMANFAATAN_TIPOGRAFI_UNTUK_ANAK_USIA_DINI_MELALUI_MEDIA_KOMUNIKASI_VISUAL
- Dam, R. F., & Siang, T. Y. (2021). *Design Thinking: Get Started with Prototyping* [Design Courses]. Design Thinking. <https://www.interaction-design.org/literature/article/design-thinking-get-started-with-prototyping>



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Delita, F., Yetti, E., & Sidauruk, T. (2017). Analisis SWOT Untuk Strategi Pengembangan Obyek Wisata Pemandian Mual Mata Kecamatan Pematang Bandar Kabupaten Simalungun. *JURNAL GEOGRAFI*, 9(1), 41. <https://doi.org/10.24114/jg.v9i1.6037>

Farida, E., Kholidah, N. R. J., & Sarjono, S. (2020). Penerapan Pembelajaran Psikologi Warna untuk Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Dalam Memilih Warna pada Desain Kemasan Produk Prodi Manajemen FEB UNISMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan Ekonomi (JIPE)*, 10(1), 40. <https://doi.org/10.24036/011085220>

Febriani, R. (2022). *Perancangan Flashcard Sebagai Media Pembelajaran Sejarah “Peristiwa Penting Sekitar Proklamasi” Pada Siswa Kelas VI SD Barunawati II Jakarta* [Thesis / Skripsi / Tugas Akhir (D4), Politeknik Negeri Jakarta]. <https://repository.pnj.ac.id/id/eprint/5907/>

Febrianto, K., Yustitia, V., & Irianto, A. (2020). Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Flashcard di Sekolah Dasar. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 16(29), 92–98. <https://doi.org/10.36456/bp.vol16.no29.a2273>

Fidiyanti, L. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Flashcard untuk Meningkatkan Penguasaan Vocabulary dengan Materi Narrative Text. *Journal of Education Action Research*, 4(1), 42–51. <https://doi.org/10.23887/jear.v4i1.23437>

Fran, F. (2018). *The Basis of Art, Design, and More*. [Business Website]. Beginning Graphic Design: Fundamentals of Design. <https://edu.gcfglobal.org/en/beginning-graphic-design/fundamentals-of-design/1/#>

Hardiyanti, Y., Husain, M. S., & Nurabdiansyah, N. (2018). PERANCANGAN MEDIA PENGENALAN WARNA UNTUK ANAK USIA DINI. *JURNAL IMAJINASI*, 2(2), 43. <https://doi.org/10.26858/i.v2i2.9553>

Hariadi, M. A. H., & Satriadi, S. (2021). *Tipografi yang Ramah Untuk Anak-Anak*. Universitas Negeri Makassar. https://www.academia.edu/49043349/TIPOGRAFI_YANG_RAMAH_UNTUK_ANAK_ANAK

Harisanty, D., Srirahayu, D., Kusumaningtiyas, T., Anugrah, E., Permata, I., & Anggraeni, D. (2020). The Utilization of Flashcards in Children Information Literacy Development. *Library Philosophy and Practice*. <https://digitalcommons.unl.edu/libphilprac/4554/>

Hidayatulloh, I., Kurniati, K., & Maimunah, M. (2023). Karakteristik Pembelajaran Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *Proceeding SEMNAS-TP*, 3.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- Hua, M. (2019, November 2). *The Roles of Sketching in Supporting Creative Design*. The Design Journal.
<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/14606925.2019.1655187>
- Husain T, H. (2020). *Pemilihan Visual Tipografi Untuk Anak.pdf*. Universitas Negeri Makassar.
https://www.academia.edu/43282853/PEMILIHAN_VISUAL_TIPOGRAFI_UNTUK_ANAK
- Janis, I., Alias, M., Zulkipli, M., & Muhammad-Sukki, F. (2020). Using Illustrations to Make Decisions on the Most Appropriate Qualitative Research Methodology: The Industry 4.0 Scenario. *International Journal of Qualitative Methods*, 19, 160940692090724.
<https://doi.org/10.1177/1609406920907247>
- Jeddi, L. K., Kasrayee, F. K., Jeddi, S. K., & Taghipour, M. (2016). The Analysis of Effect of Colour Psychology on Environmental Graphic in Children Ward at Medical Centres. *SciencePG: Science Publishing Group. Psychology and Behavioral Sciences*, 5(2), 51–61.
<https://doi.org/10.11648/j.pbs.20160502.12>
- Julianto, I. N. L., Artawan, C. A., & Cahyadi, I. W. A. E. (2021). Keterlibatan Ilustrasi dan Warna Sebagai Stimulus Visual. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 07(02), 389–400.
<http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa/article/view/4276#:~:text=https%3A//doi.org/10.33633/andharupa.v7i2.4276>
- Julianto, I. N. L., & Cahyadi, I. W. A. E. (2020). Interaktivitas Ilustrasi pada Ruang Belajar Siswa SD Kelas 1 – 3 di Bali. *Panggung*, 30(4).
<https://doi.org/10.26742/panggung.v30i4.1373>
- Klettner, S. (2019). Why Shape Matters—On the Inherent Qualities of Geometric Shapes for Cartographic Representations. *ISPRS International Journal of Geo-Information*, 8(5), 1–14. <https://doi.org/10.3390/ijgi8050217>
- Kulkarni, S. (2021, December 12). *Composition and Layout Rules in Graphic Design* [Business Website]. 7 Basic Principles of Graphic Design Foundations: Composition and Layout.
<https://simplified.com/blog/design/graphic-design-composition-and-layout/>
- Kulsum, N. U. (2018). Mind Mapping Model in Increasing Students' Creativity and Learning Outcomes. *Classroom Action Research Journal*, 2(3), 6.
<https://doi.org/DOI:10.17977/um013v2i32018p127>
- Kusumawati, Y. A., & Abednego, V. A. (2019). Heritage of East Java: Designing Children Illustration Book for Tourism Awareness. *Proceeding: International Conference on Art, Design, Education, and Cultural Studies (ICADECS)*, 263–265. <http://dx.doi.org/10.17977/um037v4i22019p73-77>



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- Lakovlev, Y. (2018). *Shape Psychology in Graphic Design* [Portfolio Website]. <https://www.zekagraphic.com/shape-psychology-in-graphic-design/>
- Laksitarini, N., & Purnomo, A. D. (2022). Analisis Warna dan Bentuk Pada Interior Prodia Children's Health Care Terhadap Psikologi Anak. *Jurnal Dimensi Seni Rupa dan Desain*, 18(2), 181–188. <https://doi.org/10.25105/dim.v18i2.10174>
- Lembang, I. R. (2022). *Perancangan Buku Cerita Bergambar Tentang Pengenalan Emosi dan Sifat Baik Untuk Anak Usia Dini 3-6 Tahun di Early Step School* [Thesis / Skripsi / Tugas Akhir (D4), Politeknik Negeri Jakarta]. <https://repository.pnj.ac.id/id/eprint/5932/>
- Liedtka, J. (2018). Why Design Thinking Works. *Harvard Business Review*, 96(5), 72–79.
- Miranda, D., Fadillah, F., & Supiyah, S. (2021). Pengenalan Keberagaman Budaya Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Se-Kecamatan Sungai Raya. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 10(4). <http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v10i4.46310>
- Moussadecq, A., Muryasari, D., Darmawan, A., Nursyanto, I., Artaye, K., & Larissa, H. (2023). Pelatihan Desain Grafis Bagi Siswa-Siswi SMA negeri 5 Bandar Lampung. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 04(01), 295–304. <https://doi.org/10.55338/jpkmn>
- Muhammad, M., Maradjado, C. A., & Nurdin, N. (2018). Perancangan Aplikasi Pengenalan Rumah Adat Berbasis Android. *Jurnal Elektronik Sistim Informasi Dan Komputer (Jesik)*, 4(2). <https://jesik.web.id/index.php/jesik/article/view/84>
- Mutia. (2021). Characteristics of Children Age of Basic Education. *FITRAH: International Islamic Education Journal*, 3(1), 114–131. <https://doi.org/10.22373/fitrah.v3i1.1330>
- Nurhasanah, E. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Flashcard Huruf Hijaiyah terhadap Hasil Belajar Iqro pada Santri The Gold Generation. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 1(2), 60–68. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v1i2.106>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171–187. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Nursyam, A. (2019). Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum dan Pendidikan*, 18(1), Article 1. <https://doi.org/10.30863/ekspose.v18i1.371>



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- Oktaviani, U. D., Susanti, Y., Tyas, D. K., Olang, Y., & Agustina, R. (2022). Analisis Makna Tanda Ikon, Indeks, dan Simbol Semiotika Charles Sanders Peirce pada Film 2014 Siapa di Atas Presiden? *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 15(2), 293. <https://doi.org/10.30651/st.v15i2.13017>
- Pangestuti, M. (2021). Analisis Semiotika Charles S. Pierce Pada Poster Street Harassment Karya Shirley. *Konfiks: Jurnal Bahasa, Sastra & Pengajaran*, 8(1), 25–33. <https://doi.org/10.26618/jk/xxxx>
- Perhiniak, S. (2020, May 16). *Composition Techniques & Design Principles for Graphic Designers* [Courses Website]. The Most Important Compositional Principles In Graphic Design. <https://yesimadesigner.com/composition-techniques/>
- Pilendia, D. (2020). Pemanfaatan Adobe Flash Sebagai Dasar Pengembangan Bahan Ajar Fisika: Studi Literatur. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 2(2), 1–10. <https://doi.org/10.52060/pgsd.v2i2.255>
- Pradana, P. H., & Gerhani, F. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Flash Card untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 2(1), 25–31. <https://doi.org/10.31539/joeai.v2i1.587>
- Pratiwi, N. I. (2017). Penggunaan Media Video Call Dalam Teknologi Komunikasi. *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial*, 1(2), 202–224. <https://doi.org/10.38043/jids.v1i2.219>
- Prayogi, R., & Ramadhani, I. (2022). Makna Warna Logo Toko Sun Kado Houseware Terhadap Psikologi Persepsi Konsumen. *PROPORSI: Jurnal Desain, Multimedia, dan Industri Kreatif*, 8(1), 84–93. <https://www.doi.org/10.22303/proporsi.8.1.2022.84-93>
- Putra, I. M. D. (2019). Implementasi Kebijakan Pemerintah Mengenai Program Pro Denpasar di Kota Denpasar. *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial*, 3(2), 261. <https://doi.org/10.38043/jids.v3i2.2211>
- Rahman, N. H., Mayasari, A., Arifudin, O., & Wahyu Ningsih, I. (2021). Pengaruh Media Flashcard Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Materi Mufrodat Bahasa Arab. *Jurnal Tahsinia: Jurnal Karya Umum dan Ilmiah*, 2(2), 99–106. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.296>
- Rahmanea, T., & Anggraeni, L. K. (2018). Peningkatan Motivasi Komunikasi Oral bagi Siswa SLB Tunarungu dengan Ruang Kelas Berkonsep Tipografi Interaktif & Natural. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 7(2), 144–149. <https://doi.org/10.12962/j23373520.v7i2.36832>
- Rahmawati, C., & Patria, A. S. (2018). Perancangan Flap Book Sebagai Sarana Pengenalan Permainan Tradisional Indonesia Untuk Anak Usia 7-10 Tahun. *Jurnal Seni Rupa*, 06(01), 816–822.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- Reid, M. (2017). *The 5 rules of design composition and layout* [Design]. <https://99designs.com/blog/tips/design-composition-and-layout/>
- Rosidiyanti, H. M. (2020). *Perancangan Buku Ilustrasi Aksara Jawa Dengan Teknik Digital Vektor Sebagai Media Pembelajaran Anak Kelas 3 Sekolah Dasar* [Thesis (Undergraduate), Universitas Dinamika]. <https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/3796/>
- Safitri, R. W., Primiani, C. N., & Hartini, H. (2018). Pengembangan Media Flashcard Tematik Berbasis Permainan Tradisional Untuk Kelas IV Sub Tema Lingkungan Tempat Tinggalku. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 8(1), 1. <https://doi.org/10.25273/pe.v8i1.1332>
- Salim, A. K., & Hartanto, D. D. (2022). Analisis Pentingnya Creative Brief Pada Integrated Marketing Communication. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(1). <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/12288>
- Satrio, H. (2022). *Perancangan Flashcard Sebagai Media Pembelajaran Huruf Hiragana dan Katakana Bahasa Jepang Edigy* [Thesis / Skripsi / Tugas Akhir (D4), Politeknik Negeri Jakarta]. <https://repository.pnj.ac.id/id/eprint/5922/>
- Shalsabilla, F. I. (2021). *Perancangan Buku Cerita Bergambar Tuan Gunung Berambut Merah Untuk Bumi Edukasi Indonesia* [Thesis / Skripsi / Tugas Akhir (D4), Politeknik Negeri Jakarta]. <https://repository.pnj.ac.id/id/eprint/4120/>
- Strizver, I. (2020). *Typography for Children*. <https://www.fonts.com/content/learning/fyti/situational-typography/typography-for-children>
- Susanti, S., & Zulfiana, A. (2018). *ICT Pembelajaran: Jenis-Jenis Media Dalam Pembelajaran*. <http://eprints.umsida.ac.id>.
- Syahrul, Y., Rini, A., & Fatmariyani, F. (2019). Pelatihan Pengenalan Tipografi Dalam Meningkatkan Psikomotorik Anak Bagi Siswa Siswi SD Negeri 17 Palembang. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat*, 218–224. <https://www.ejurnal.dipanegara.ac.id/index.php/snpmas/article/view/467>
- Syarofah, R. G. R., Sari, E. C., Darmawan, A., & Wahyuni, T. R. (2020). Perancangan Puzzle Sebagai Media Aplikasi Tipografi Vernakular Bertemakan Binatang, Buah dan Sayuran (Media Pengenalan Huruf Bagi Anak Usia 4-5 Tahun). *Jurnal Dasarupa: Desain dan Seni Rupa*, 2(3), 14–20. <https://doi.org/10.52005/dasarupa.v2i3.99>
- Thabroni, G. (2022, February 19). *Gambar Ilustrasi—Pengenalan, Ontologi, Jenis, Fungsi & Contoh* [Desain]. Serupa.id. <https://serupa.id/gambar-ilustrasi-pengenalan-ontologi-jenis-fungsi-contoh/>



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Tursunmurotovich, S. S. (2020). Importance of Illustrations for Perception of Content of The Book. *European Journal of Research and Reflection in Educational Sciences*, 8(4), 4.

Valentino, D. E. (2019). Pengantar Tipografi. *TEMATIK: Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 6(2), 152–166.
<https://doi.org/10.38204/tematik.v6i2.254>

Varro, J. (2020). *The Easiest Fonts for Kids to Read* [Portfolio Website].
<https://varrojoanna.com/the-easiest-fonts-for-kids-to-read/>

Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Jurnal Isriqra'*, 5(2).
<https://jurnal.umpar.ac.id/index.php/istiqlra/article/view/461>

Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9–16.
<https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23734>

Wijayati, H. (2019). *Panduan Analisis SWOT: Untuk Kesuksesan Bisnis: Jangan Buat Strategi Bisnis Sebelum Baca Buku Ini* (Cetakan Pertama). Penerbit Quadrant. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1327127>

Wolniak, R. (2017). The Design Thinking Method and Its Stages. *Systemy Wspomagania w Inzynierii Produkcji*, 6(6), 247–255.

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Bimbingan Tugas Akhir

a) Lembar Bimbingan Materi (Pembimbing 1)

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR			
PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS			
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN			
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA			
NAMA MAHASISWA		Syifa Salsabila	
NAMA PEMBIMBING		Rachmadita Dwi Pramesti, M. Ds	
JUDUL TUGAS AKHIR		PERANCANGAN FLASHCARD SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN RUMAH ADAT DI INDONESIA UNTUK SISWA SD NEGERI SUKABUMI SELATAN 01 PAGI	
KETERANGAN:			
1. Lembar bimbingan ini digunakan untuk mencatat aktivitas bimbingan mahasiswa			
2. Lembar bimbingan ini ditulis oleh mahasiswa dan diketahui oleh pembimbing			
3. Harap lampirkan lembar bimbingan ini pada laporan Tugas Akhir sebelum sidang			
BIMBINGAN KE-	TANGGAL BIMBINGAN	KOMENTAR PEMBIMBING	RENCANA PROGRESS/REVISI*
1	16 Maret 2023	- Menjelaskan teknik bimbingan - Menelaah detail isi BAB 1 khususnya latar belakang - Menjelaskan bab 2 secara sepintas - Merevisi judul menjadi lebih singkat dari yang semula "Perancangan Flash Card Sebagai Media pembelajaran untuk Memperkenalkan Rumah Adat Setiap Provinsi di Indonesia Pada Siswa Kelas III SDN SUKABUMI SELATAN 01 PAGI" menjadi Perancangan Flashcard Sebagai Media pembelajaran Rumah Adat di Indonesia Untuk Siswa SD Negeri SUKABUMI SELATAN 01 PAGI	Mengerjakan BAB 1
2	20 Maret 2023	- Merevisi BAB 1 di bagian latar belakang untuk dipersingkat yang semula 4 halaman menjadi 3,5 halaman dengan menghapus dan menyimpulkan beberapa paragraf yang sekiranya tidak terlalu dibutuhkan.	Merevisi BAB 1 dan mulai mengerjakan BAB 2
3	21 Maret 2023	- Memeriksa apa-apa saja yang sudah direvisi pada BAB 1 - ACC BAB 1 - Memeriksa kerangka teori untuk bab 2 yang sudah dibuat dan menjelaskan detail isi setiap teori. - Membahas sekilas tentang teknik pengumpulan data untuk bab 3	Lanjut mengerjakan BAB 2
4	11 April 2023	- Merevisi sedikit latar belakang pada BAB 1 dengan menghapus 1 kalimat - Merevisi BAB 2 dengan menghapus beberapa kalimat parafase yang tidak dibutuhkan - Penambahan sub bab untuk elemen desain pada flashcard sebagai bridging ke sub-sub bab ilustrasi, warna, tipografi, dan bentuk - Pemindahan kalimat "brainstorming, penentuan ide dan konsep, pembuatan sketsa kasar" dari prototype ke ideate pada design thinking - ACC BAB 2 - Memeriksa kerangka BAB 3 yang sudah dibuat sebelumnya serta mendiskusikan mengenai pengumpulan data yang akan dilakukan	Mengerjakan BAB 3
5	18 April 2023	- Menjelaskan metode pengumpulan data yang harus dilakukan berdasarkan judul yang diangkat - Menjelaskan teknik membuat SWOT dan matriks SWOT - Menjelaskan penjabaran consumer insight	Menyelesaikan BAB 3 dan merevisi beberapa bagian di BAB 3 yang dirasa kurang tepat
6	8 Mei 2023	- Memeriksa draft BAB 3 yang sudah diselesaikan - Merevisi beberapa kalimat ataupun kata yang dirasa kurang sesuai untuk digunakan - Merevisi pada bagian consumer insight mengenai hasil wawancara pada masing-masing siswa kelas 3 & 4 yang awalnya dijabarkan satu2, diringkas menjadi per point agar tidak terlalu panjang - Merevisi matriks SWOT dan creative brief	Merevisi BAB 3 sesuai dengan komentar pembimbing serta membenarkan dan menyesuaikan format penulisan dengan menambahkan preliminaries dan postliminaries
7	18 Mei 2023	- ACC draft seminar proposal - Tanda tangan lembar persetujuan pembimbing	Membuat ppt untuk seminar proposal dan mendaftar seminar proposal
8	26 Mei 2023	- Menjelaskan detail isi dan komponen materi pada BAB 4 termasuk tahapan kreatif - Menjelaskan detail isi dari template PMTA untuk keperluan bantuan dana Tugas Akhir - Membahas dan memperbaiki keseluruhan revisi dari seminar proposal berdasarkan komentar penguji	- Menyelesaikan revisi seminar proposal - Melanjutkan proses kreatif desain karya dan penulisan untuk BAB 4
9	23 Juni 2023	- Membahas progress desain pada BAB 4 - Menambah beberapa desain untuk keperluan sketsa alternatif manual	- Melanjutkan proses desain ke digitalisasi - Menambah sketsa layout alternatif untuk kemasan tampak luar - Menjelaskan konsep desain masing-masing sketsa di laporan
10	3 Juli 2023	- Membahas progress desain pada BAB 4 - Mengubah susunan penempatan gambar sketsa manual untuk dijelaskan langsung per alternatif - Mem-break down penjelasan masing-masing elemen desain yang diterapkan pada desain yang sudah digitalisasi ke dalam flashcard, kemasan, dan manual penggunaannya - Merevisi beberapa kalimat penjelasan	- Menyelesaikan proses digitalisasi desain - Menambahkan penjelasan untuk masing-masing digitalisasi desain yang sudah dibuat
11	8 Juli 2023	- Membahas progress desain yang sudah dikerjakan pada BAB 4 - Asistensi keseluruhan digitalisasi desain yang sudah selesai dibuat - Memberikan penjelasan untuk masing-masing desain digital yang sudah dibuat - Menyesuaikan tahapan desain dengan metode riset desain di BAB 3	- Melanjutkan ke tahapan prototyping, test, hingga final artwork desain - Menyelesaikan keseluruhan laporan pada laporan - Mensubmit laporan dan mendaftar sidang
12	16 Juli 2023	- Membahas persiapan dan kelengkapan laporan untuk keperluan pendaftaran sidang - Asistensi keseluruhan BAB 4, BAB 5, dan abstrak - Merevisi, mengubah, dan menambahkan penulisan pada BAB 4 dan BAB 5 - Merevisi tujuan pada abstrak - Menambahkan penjelasan tentang warna pada simpulan	- Merevisi laporan berdasarkan komentar pembimbing - Menyelesaikan laporan hingga postliminaries dan preliminaries - Melengkapi lampiran yang diperlukan pada laporan - Mensubmit laporan dan mendaftar sidang

*untuk menjadi acuan bimbingan selanjutnya

Hak Cipta :

- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
- Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

b) Lembar Bimbingan Teknis (Pembimbing 2)

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR			
PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS			
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN			
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA			
NAMA MAHASISWA		Syifa Salsabila	
NAMA PEMBIMBING		Deli Silvia, M.Sc.	
PERANCANGAN FLASHCARD SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN RUMAH ADAT			
JUDUL TUGAS AKHIR DI INDONESIA UNTUK SISWA SD NEGERI SUKABUMI SELATAN 01 PAGI			
KETERANGAN:			
1. Lembar bimbingan ini digunakan untuk mencatat aktivitas bimbingan mahasiswa			
2. Lembar bimbingan ini ditulis oleh mahasiswa dan diketahui oleh pembimbing			
3. Harap lampirkan lembar bimbingan ini pada laporan Tugas Akhir sebelum sidang			
BIMBINGAN KE-	TANGGAL BIMBINGAN	KOMENTAR PEMBIMBING	RENCANA PROGRESS/REVISI*
1	24 Maret 2023	- Menjelaskan topik tugas akhir yang akan diangkat - Menghapus 1 kalimat 1 kata pada BAB 1 khususnya pada bagian latar belakang dan manfaat penelitian - ACC BAB 1	Merevisi penulisan BAB 1 berdasarkan komentar yang sudah diterima
2	13 April 2023		Mengirimkan draft BAB 2 yang sudah dikerjakan untuk diperiksa
3	5 Mei 2023		Mengirimkan draft BAB 1-3 yang sudah dikerjakan untuk diperiksa
4	10 Mei 2023	-Memeriksa draft BAB 1-3 beserta preliminaries dan postliminaries khususnya daftar referensi -Merevisi beberapa penulisan kutipan dan sitasi sesuai dengan pedoman APA -Merubah beberapa kata dari bahasa asing menjadi italic	Merevisi draft BAB 1-3 sesuai dengan komentar pembimbing serta melengkapi lembar lampiran
5	17 Mei 2023	-ACC draft seminar proposal -Tanda tangan lembar persetujuan pembimbing	Membuat ppt untuk seminar proposal dan mendaftar seminar proposal
6	17 Juli 2023	-Asistensi laporan tugas akhir khususnya BAB 4 & BAB 5 untuk keperluan pendaftaran sidang -Meminta tanda tangan lembar persetujuan pembimbing	-Merevisi penulisan berdasarkan komentar pembimbing -Mensubmit laporan dan mendaftar sidang
7			
8			

*untuk menjadi acuan bimbingan selanjutnya



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 2 Transkrip Wawancara

Narasumber: **Bu Mahmudat Tusifah (Bu Neng), wali kelas dan pengajar kelas III SD**

1. Halo Bu, saya Syifa Salsabila Mahasiswa Tingkat Akhir Program Studi Desain Grafis dari Politeknik Negeri Jakarta memerlukan data mengenai topik tugas akhir yang saya angkat. Sebelumnya mungkin boleh diperkenalkan nama dan ibu sebagai guru/wali kelas apa?
“Nama saya Mahmudat Tusifah, dari tahun 2021 bulan September saya langsung dijadikan wali kelas dari kelas VI karena ada rotasi di sekolah lama tempat saya mengajar sebelumnya. Kemudian tahun 2022 dipindahkan untuk menjadi wali kelas dan mengajar kelas III SD. Soalnya di sini memang sistemnya itu wali kelas sekaligus memegang semua mata pelajaran kecuali agama, bahasa inggris, dan olahraga karena memang tidak ada guru olahraga yang memegang untuk saat ini. Kurang lebih saya sih udah 1 setengah tahun mengajar di SDN 01 Sukabumi Selatan ini. Sebelumnya sempat juga di SDN 07 Duri Kupa itu 5 tahun lalu SDN Duri Kupa 14 itu 14 tahun.”
2. Ohh begitu bu, berarti pengalamannya sudah lama juga ya Bu. Lalu bagaimana sistem pembelajaran di dalam kelas III?
“Kalau dalam belajar di kelas tentunya inovatif ya dan banyak begitu yang digunakan. Seperti menjelaskan secara bercerita, menggunakan alat peraga. Namun, kita belum sampai yang selalu pakai proyektor untuk di kelas III ini, karena ada kendala di listrik dan belum terlampaui begitu. Nah tapi saya juga senang di tengah-tengah pembelajaran menyisipkan permainan, nyanyi-nyanyian, atau kadang juga pakai *sound system* biar anak tuh gak bete gitu yah. Biasanya di akhir pelajaran juga saya tutup dengan menyanyi. Terus kadang juga sebelum pulang saya mengadakan kegiatan agar anak tuh interaktif seperti bernyanyi, berkelompok, maju ke depan lalu anak disuruh berdongeng di depan kelas sesuai materi yang diajarkan. Tapi untuk menggunakan alat peraga seperti karti atau gambar, nah kita gak memakai



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

itu karena guru tuh cenderung gak punya waktu ya buat bikin mandiri begitu terlebih lagi waktunya sempit.”

3. Ohh oke baik, untuk materi rumah adat di Indonesia itu masuk ke dalam mata pelajaran apa ya Bu?

“Masuk di PKN materi keberagaman terus ada juga di PLBJ”

4. Kira-kira Bu Neng sendiri ada kesulitan yang dirasakan tidak ketika mengajarkan materi tentang rumah adat di Indonesia?

“Karena di kelas III belum terlalu menekankan begitu ya jadi anak-anak juga ikut belajar tentang keberagaman seperti pengenalan daerah suku, bangsa, agama, makanan, sampai ke rumah adatnya begitu. Kesulitannya sih khususnya pasti anak tuh sulit sekali ya mengerti dan menghafal karena kita belum ada alat peraga yang digunakan begitu dalam media pembelajaran. Terlebih lagi, kalau rumah adat kan anak-anak harus liat bentuknya gitu ya. Jadi kadang saya pakai media bernyanyi begitu karena anak tuh lebih cepat menangkap materi dalam bentuk nyanyian. Dan materi yang disajikan di buku tuh juga tidak mendetail dan sekilas mungkin karena kelas III tuh masih tergolong kelas rendah dan mata pelajarannya juga cuma 5 mata pelajaran.”

5. Oh iyaa Bu. Lalu, seringkali, bagaimana respon anak ketika diuji atau ditest mengenai rumah adat di Indonesia?

“Karena saya tuh metodanya sebelum bertanya, anak saya suruh baca dulu, jadi otomatis anak tuh beda-beda ya. Jadi kalau anak memerhatikan dan beneran baca dia pasti tau. Tapi beda lagi sama anak yang tidak memerhatikan pasti dia bengong aja gitu. Sebenarnya balik lagi ya anak sekarang tuh males banget baca jadi yang bisa anak-anak yang pintar saja. Kadang kalau anak tidak bisa jawab, saya omelin jadi anak tuh punya tekad gitu biar selanjutnya bisa jawab. Soalnya aku mikirnya di kelas III tuh anak harus dipersiapkan untuk jenjang kelas IV karena pelajaran akan semakin berat dan cukup krusial.”

6. Ohh begitu ya Bu. Selanjutnya, kira-kira ada kekurangan tidak dari media pembelajaran yang digunakan sekarang?



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

“Karena tadi saya tuh sistemnya menyanyi, berdongeng, dan anak disuruh maju ke depan, banyak anak yang tidak percaya diri untuk maju tapi di sisi lain, banyak anak juga yang akhirnya mau berani maju karena diberi pujian misal dengan tepuk tangan begitu ya. Sebenarnya semua tergantung gurunya ya kalau gurunya baik dan ramah pujian sama anak, pasti anak tuh mau berani tampil. Lalu yang saya sadari tuh anak-anak suka sekali kalau di tengah-tengah pembelajaran ada *ice breaking* apalagi kalau dibuat permainan begitu pelajarannya agar anak tuh tidak jenuh dan takut belajar ya. Kendala pasti selalu ada karena pola asuh dan otak anak masing-masing pasti berbeda. Kadang saya juga memakai metode teman sebaya di mana anak yang pintar mengajarkan temannya yang belum mengerti.”

7. Baik, kemudian Menurut Bu Neng sendiri, media pembelajaran seperti apa yang tepat dan efektif untuk digunakan pada pembelajaran mengenai materi rumah adat di Indonesia?

“Seperti yang saya bilang tadi ya, berkelompok dengan temannya lalu dengan media bermain begitu”

8. Menurut Bu Neng sendiri, *flashcard* seperti ini (menunjukkan beberapa *flashcard*) apakah nantinya akan efektif digunakan pada kegiatan pembelajaran?

“Sesuai sih menurut saya karena medianya bisa nih buat anak-anak sekalian belajar berkelompok yang mana juga sering saya terapkan pada kegiatan belajar mengajar. Karena biasanya kalau belajar berkelompok, anak-anak lebih mudah mengerti materi begitu karena di setiap kelompok pasti saya letakkan juga anak-anak yang pintar.”

9. Kira-kira dari ketiga ukuran *flashcard* ini (menunjukkan 3 *flashcard* dengan ukuran berbeda), ukuran *flashcard* mana menurut Bu Neng yang dirasa paling tepat untuk digunakan sebagai media pembelajaran?

“Ukuran yang ini sih” (menunjuk salah satu *flashcard* berukuran 9 cm x 13 cm)



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

10. Lalu, kalau dari Bu Neng sendiri, apa tujuan pembelajaran yang harus dicapai dari pembuatan *flashcard* sebagai media pembelajaran rumah adat di Indonesia ini?

“Tentunya memudahkan anak untuk menghafal & mengenal materi tentang rumah adat di Indonesia ya karena anak memang butuh alat peraga dalam memahami materi ini terlebih lagi bentuknya juga anak melihatnya tuh mirip mainan. Anak juga cenderung suka dengan praktik langsung jadi langsung dikasih bentuknya daripada sekedar mendengarkan materi.”

11. Kemudian, adakah syarat khusus atau elemen yang harus ada dalam *flashcard* nantinya ?

“Warnanya menarik ya kalau bisa dan tulisannya mungkin ukurannya agak besar agar anak mudah begitu membaca tulisannya. Pokoknya bentuknya mirip seperti permainan tapi isinya materi tentang si rumah adat ini”

12. Selanjutnya, bagaimana kira-kira nantinya materi harus disajikan pada *flashcard*?

“Materi gambar rumah adatnya bisa di bagian atas nah bawahnya keterangannya begitu ya misal Rumah Kalimantan Barat namanya apa begitu”

13. Adakah ketentuan khusus yang sekiranya perlu diperhatikan pada *flashcard* agar nantinya anak dapat tertarik dalam mempelajari materi rumah adat yang disajikan?

“Pokoknya warnanya yang cerah-cerah dan menarik”

14. Lalu yang terakhir, menurut Bu Neng sendiri apakah ada media pendukung lainnya yang bisa digunakan sebagai media belajar di samping *flashcard* ini sendiri yang nantinya akan digunakan sebagai media utama begitu?

“Bisa ya pakai lembar tugas atau aktivitas gitu nantinya, jadi kita bisa mengetahui nih bagaimana anak-anak menangkap materi rumah adat dari *flashcard* yang disajikan.”

15. Baik Bu Neng. Terima kasih ya Bu atas jawaban dan kesediaannya menjawab pertanyaan saya.

“Sama-sama.”



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Narasumber: Bu Tuti Halawiyah (Bu Tuti), wali kelas dan pengajar kelas IV SD

1. Halo Bu, saya Syifa Salsabila Mahasiswa Tingkat Akhir Program Studi Desain Grafis dari Politeknik Negeri Jakarta memerlukan data mengenai topik tugas akhir yang saya angkat. Sebelumnya mungkin boleh diperkenalkan nama dan ibu sebagai guru/wali kelas apa?
“Nama saya Tuti Halawiyah. Saya ngajar dari tahun 2007 di SDN 04 pernah juga pindah ke SDN 01 Sukabumi Utara terus 9 bulan balik lagi ke SDN 01 Sukabumi Selatan sesuai SK yang dikeluarkan pemerintah”
2. Bagaimana sistem pembelajaran yang Bu Tuti lakukan di dalam kelas?
“Tergantung ya sama tingkatan kelas yang saya ajar. Kalau kelas rendah itu pasti memakai nyanyian dan dongeng begitu. Tapi di kelas IV, saya lebih banyak bercerita dan menulis di papan tulis. Sebenarnya saya tuh mau memakai laptop ya, tapi ada kendala begitu mengingat laptop saya berdua dengan anak saya. Jadi saya kadang juga inisiatif aja bikin permainan agar anak tuh lebih antusias mengikuti pelajaran.”
3. Untuk materi rumah adat di Indonesia sendiri, itu masuk ke dalam mata pelajaran apa ya Bu?
“PPKN, IPAS itu mata pelajaran gabungan IPA & IPS, lalu PLBJ”
4. Kira-kira Bu Tuti sendiri, merasa ada kesulitan tidak ketika mengajarkan materi tentang rumah adat di Indonesia?
“Kesulitan pasti ada ya tapi seringkali anak-anak cukup *excited* buat belajar tentang rumah adat tapi bagi yang memang punya akses internet ke Google aja. Karena guru tuh sebenarnya sekarang hanya sebagai pengarah aja jadi harus siswanya memang yang lebih aktif.”
5. Seringnya, bagaimana respon anak ketika diuji atau ditest mengenai rumah adat di Indonesia?
“Macam-macam ya. Seperti yang sudah saya sebutkan sebelumnya, kalau anak itu *excited* dan semangat gitu untuk tau dia pasti bisa menjawab tapi kalau anak yang gak tertarik dan menganggap susah tuh pasti bingung dia”



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

6. Selanjutnya, kira-kira ada kekurangan tidak dari media pembelajaran yang digunakan sekarang?

“Penyakit anak sekarang tuh malas sekali membaca ya. Jadi anak tuh lebih suka gitu kalau pakai metode audio visual, jadi pas ngejelasin langsung ada gambarnya. Makannya kadang ketika belajar materi rumah adat ini, saya gambar di papan tulis tapi kan pasti tidak bisa semuanya ya”
7. Menurut Bu Tuti sendiri, media pembelajaran seperti apa yang tepat dan efektif untuk digunakan pada pembelajaran mengenai materi rumah adat di Indonesia?

“Media audio visual ya seperti yang saya bilang, jadi ada bentuk nyata gitu ada gambarnya”
8. Lalu, menurut Bu Tuti sendiri, *flashcard* seperti ini (menunjukkan beberapa *flashcard*) apakah nantinya akan efektif digunakan pada kegiatan pembelajaran?

“Efektif. Karena memang anak kelas IV itu mereka lagi proses masa peralihan dari kelas rendah yang sebelumnya berpikir konkret ke berpikir abstrak begitu. Jadi mereka pasti *excited* kalau liat ada gambar-gambar soalnya di buku mereka tuh juga udah sedikit ya gambar jadi banyak tulisannya aja. Makannya alat peraga seperti ini (menunjuk *flashcard*) juga dibutuhkan untuk membantu kegiatan pembelajaran karena mereka paling cepat menangkap materi kalau ada gambarnya.”
9. Selanjutnya, dari ketiga ukuran *flashcard* ini (menunjukkan 3 jenis ukuran *flashcard*), mana ukuran yang dirasa Bu Tuti paling sesuai untuk dijadikan media pembelajaran di kelas IV?

“Yang ini sih sedang tidak terlalu besar atau kecil (menunjuk *flashcard* berukuran 9 cm x 13 cm). Soalnya kalau yang besar ini (menunjuk *flashcard* berukuran 12 cm x 16,5 cm) cocoknya untuk anak kelas rendah ya seperti kelas I begitu”
10. Kemudian, apa tujuan pembelajaran dari Bu Tuti yang harus dicapai dari pembuatan *flashcard* sebagai media pembelajaran rumah adat di Indonesia ini?



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

“Lebih membantu siswa meningkatkan daya ingat ya mengenai materi rumah adat di Indonesia ini. Soalnya mereka emang lebih suka memakai audio visual karena kalau cuma baca buku mereka tuh udah bete duluan.”

11. Lalu, apakah ada syarat khusus atau elemen yang harus ada dalam *flashcard*?

“Yang pasti sih ada gambarnya gitu yaa terus ada teksnya gitu keterangan rumah adatnya di kartunya.”

12. Dari segi penyajian materinya sendiri, kira-kira Bu Tuti ada ketentuan yang harus diikuti begitu tidak bu?

“Mungkin bisa ya diawali dari gambar rumah adatnya di sisi atas kartu terus di bawahnya ada unsur deskripsinya singkat, padat, dan mudah dimengerti. Karena kalau panjang sama aja dong ya nanti kayak buku hahaha.”

13. Ohaha siap Bu Tuti. Nah untuk dari segi desain sendiri, adakah yang harus diperhatikan pada *flashcard* agar nantinya anak dapat tertarik dalam mempelajari materi rumah adat yang disajikan?

“Yang penting sih warnanya cerah ya dan ilustrasinya buat anak tapi kekinian gitu karena anak sekarang kan ngikutin tren ya jadi kalau dibikin sesuai selera dia pasti merekanya juga senang dalam menanggapi pembelajaran.”

14. Kemudian, menurut Bu Tuti sendiri, adakah media pembelajaran lain yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran tentang rumah adat di Indonesia selain *flashcard*?

“Bisa ya kayak pakai media permainan lain mungkin *puzzle* yang tingkat kesulitannya disesuaikan apalagi nanti anak berkelompok nyusunnya pasti mereka merasa pelajaran tuh terasa menyenangkan.”

15. Baik, terima kasih banyak ya Bu Tuti atas jawaban dan kesediaannya melakukan wawancara.

“Sama-sama Sabil, senang bisa membantu.”



Narasumber: Siswa-siswi kelas III SD Negeri Sukabumi Selatan 01 Pagi

Narasumber 1: Mirza, 9 Tahun.

1. Halo, perkenalkan aku Sabil. Jadi, aku butuh nih wawancara sama kamu buat keperluan tugas kuliahku. Nanti kamu jawab jujur aja yaa sesuai sama apa yang kamu rasain dan kamu alamin di kelas.
“Iya”
2. Okee nama kamu siapa?
“Mirza”
3. Ohh okee Mirza. Kamu umur berapa dan kelas berapa sekarang?
“9 tahun, kelas III B”
4. Kamu belajar tentang materi rumah adat di Indonesia gaak di kelas?
“Belajar”
5. Ohh di mata pelajaran apa tuh masuknya?
“PKN sama PLBJ juga”
6. Kamu sendiri tau gak rumah adat di Indonesia berapa?
(Tersenyum dan menggelengkan kepalanya)
7. Ohh okee gatau yaa berarti. Materi rumah adat di Indonesia kira-kira sering keluar gaak kalo kamu lagi ulangan?
“Keluar terus”
8. Kamu sendiri ngerasa menghafalkan materi tentang rumah adat di Indonesia susah gaak?
“Susah, soalnya banyak”
9. Kalau bu guru sendiri, menjelaskan materi rumah adatnya gimana?
“Dijelasin Bu Neng cerita terus ada juga yang ditulis di papan tulis tapi aku bosan dengernya terus kadang tidur”
10. Ohahaha. Kalau belajar biasanya ada yang dipakai gaak? Kayak buku atau video begitu?
“Cuma pake buku yang dikasih”
11. Menurut kamu, buku pelajaran yang dikasih terlalu berat atau besar gakk?”
“Nggak besar tapi berat”

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

12. Mirza, kamu sukanya kalau belajar tuh gimana biar senang?
“Maunya sama temen-temen bareng-bareng”
13. Ohh suka belajar kelompok yaa”
(Menganggukan kepala)
14. Kamu pernah denger *flashcard* nggak?
“Ngga”
15. Kira-kira kamu akan lebih gampang memahami materi gaak kalo misalnya materi rumah adat di Indonesia nanti digambar dan dijadiin *flashcard* kayak ini? (sambil menunjukan beberapa *flashcard*)
“Iya, mirip mainan”
16. Okedeh. Dari ketiga *flashcard* ini (menunjukan 3 ukuran *flashcard* yang berbeda), kamu lebih suka yang mana?
“Yang ini” (menunjuk *flashcard* berukuran 9 cm x 13 cm)
17. Kamu sukanya nanti gambar rumah adatnya nanti seperti apa? Dibikin ala kartun atau gimana?
“Maunya warna warni”
18. Ohh gitu. Emangnya kamu sendiri suka warna apa?
“Warna merah sama biru”
19. Oke makasih yaa Mirza jawabannya.

Narasumber 2: Khaira, 9 Tahun.

1. Hai, perkenalkan aku Sabil. Jadi, aku butuh nih wawancara sama kamu buat keperluan tugas kuliahku. Nanti kamu jawab jujur aja yaa sesuai sama apa yang kamu rasain dan kamu alamin di kelas. Ngga banyak kok, aku cuma mau tau kegiatan belajar kamu aja kalau di kelas.
(Menganggukan kepala)
2. Okee. Boleh dong perkenalin nama, umur, dan kamu kelas berapa?
“Khaira Islamidina, umurnya 9 tahun, aku kelas III SD”
3. Okee Khaira. Kamu belajar tentang materi rumah adat di Indonesia gaak di kelas?
“Belajar”



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

4. Ohh terus kamu tau ga sih rumah adat di Indonesia tuh ada berapa?
“Ada 5”
5. Ohh begitu ada 5 yaa. Khaira, materi rumah adat di Indonesia kira-kira sering keluar gaak kalo kamu lagi ulangan?
“Ngga, tapi kadang-kadang iya”
6. Kamu ngerasa menghafalkan materi tentang rumah adat di Indonesia susah gaak?
“iya”
7. Ohh kenapa tuh susahnya?
“Gapapa”
8. Ohaha okedeh. Kalau bu guru sendiri gimana ngejelasin materi rumah adatnya?
“Diceritain tapi aku gapernah ngantuk”
9. Wuihh hebat. Kalo lagi belajar, bu guru ada pakai media gitu gak misal pakai buku atau video atau proyektor?
“Ada, pake video Youtube sama buku juga”
10. Menurut kamu, buku pelajaran yang dikasih terlalu berat atau besar gakk?
“Ngga berat, tapi besar”
11. Kamu sukanya kalau belajar tuh yang seperti apa kalau selain buku terus kamu senangnya belajarnya gimana?
“Aku mau sambil kayak mainan aku suka sama mata pelajaran agama islam”
12. Kamu sendiri pernah denger *flashcard* gak, Khaira?
“Belum pernah”
13. Kira-kira kamu senang gak nanti belajar materi tentang rumah adat kalau dibikin bentuk kartu kayak gini? (Menunjukkan *flashcard*)
“Senang. Mirip permainan teka teki”
14. Ohh gitu yaa. Nah kalau kamu sendiri lebih suka ukuran *flashcard*nya yang mana? (Menunjukkan 3 jenis ukuran *flashcard*)
“Yang ini soalnya pas” (Menunjuk *flashcard* berukuran 9 cm x 13 cm)



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

15. Okee. Nah, kamu sendiri maunya gambar rumah adatnya nanti seperti apa?
Dibikin ala kartun gitu atau gimana?
“Pokoknya berwarna”
16. Ohh begitu, kalau kamu sendiri emangnya suka warna apa?
“Hijau”
17. Khaira, kamu sendiri lebih suka gimana nanti *flashcardnya*?
“Aku maunya tulisannya besar biar jelas”
18. Okee. Terima kasih yaa Khaira atas jawabannya makasih jugaa sudah mau bantuin aku.

Narasumber 3: Zafran, 9 Tahun.

1. Halo, aku Sabil. Jadi, aku butuh nih wawancara sama kamu buat keperluan tugas kuliahku. Nanti kamu jawab jujur aja yaa sesuai sama apa yang kamu rasain dan kamu alamin di kelas. Pertanyaannya ngga banyak kok.
“Iya”
2. Okee kita mulai yaa. Boleh kasih tau aku dong nama, umur, sama kamu kelas berapa?
“Muhammad Zafran Syabil, umurnya 9 tahun, kelas III”
3. Zafran belajar materi tentang rumah adat di Indonesia ngga di kelas?
“Belajar”
4. Oh iyaa? Di mata pelajaran apa tuh?
“Tematik sama PLBJ”
5. Kamu sendiri tau ngga sih rumah adat di Indonesia ada berapa?
“Ngga tau”
6. Materi rumah adat di Indonesia sendiri keluar ngga sih di ulangan?
“Keluar kalo aku UTS gitu”
7. Zafran, kamu ngerasa ngafalin materi tentang rumah adat di Indonesia susah gaak?
“Susah abisan bentuknya mirip-mirip”
8. Ohh begitu. Emangnya bu guru kalau di kelas ngajarinnya gimana sih?
“Cerita aja terus ditulis di papan tulis juga kadang-kadang”



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

9. Terus kalau belajar biasanya pakai apa saja tuh? Misalnya buku atau video begitu?
“Pakai buku pelajaran aja”
10. Kamu ngerasa buku pelajaran yang dikasih terlalu besar atau berat gitu ngga?
“Berat banget”
11. Oh gitu ya. Zafran, kamu tuh belajarnya biar kamu senang maunya kayak gimana?
“Maunya main sama teman-teman. Aku suka kalau maju ke depan”
12. Ohh okedeh. Zafran, kamu pernah tau atau pernah denger *flashcard* gak?
“Ngga tau”
13. Kira-kira kamu akan lebih gampang memahami materi gaak kalo misalnya materi rumah adat di Indonesia nanti digambar dan dijadiin *flashcard* kayak ini? (menunjukkan *flashcard*)
14. “Gampang. Aku suka soalnya gampang dibawa kemana-mana juga terus mirip UNO.”
15. Okedeh. Menurut kamu, ukuran *flashcard*nya paling bagus yang mana?
“Yang ini soalnya tulisannya sama gambarnya jadi keliatan besaarr”
(menunjuk *flashcard* berukuran 12 cm x 16,5 cm)
16. Ohh begitu. Terus kamu nanti maunya gambar rumah adatnya gimana?
“Maunya kayak kartun”
17. Okedehh. Terakhir nih, kamu maunya warna-warna *flashcard*nya kalo bisa kayak gimana?
“Aku sukanya warna cerah kayak biru, putih, sama kuning”
18. Okee. Makasih ya Zafran udah mau jawab pertanyaan aku.



Narasumber: Siswa-siswi kelas IV SD Negeri Sukabumi Selatan 01 Pagi

Narasumber 1: Sekar, 10 Tahun.

1. Halo, kenalan dulu kali yaa, aku Sabil. Makasih banyak yaa udah mau dateng hari ini. Jadi, aku butuh nih wawancara sama kamu untuk keperluan tugas kuliahku. Nanti kamu jawab jujur aja yaa sesuai sama apa yang kamu rasain dan kamu alamin di kelas. Pertanyaannya ngga banyak kok, aku cuma tanya seputar kegiatan belajar kamu ajaa.
“Okee kak”
2. Okee mulai yaa. Boleh dong kenalin nama kamu siapa terus umur dan kamu kelas berapa?
“Sekar umurnya 10 tahun kelas IV SD”
3. Oke. Sekar aku mau tanya dong, kamu belajar tentang rumah adat di Indonesia gitu gaak kalau di kelas?
“Belajar”
4. Ohh masuk di mata pelajaran apa tuh?
“Di PPKn”
5. Oh iya. Tapi kamu sendiri tau ngga sih rumah adat di Indonesia ada berapa?
“Gatau hehe”
6. Ohaha okee. Materi rumah adat di Indonesia tuh keluar ngga sih di ulangan?
“Iya kak keluar terus di ulangan PPKn terus SBDP juga”
7. Ohh gitu. Terus kalo kamu sendiri ngerasa susah ngga belajar dan ngehafalin materi tentang rumah adat di Indonesia gitu?
“Susah. Karena materinya banyak jadi ngehafalinnya juga susah.”
8. Ohh iyaya. Emangnya bu guru kalau di kelas kamu ngajarannya kayak gimana?
“Dijelasin kayak bercerita. Ada juga yang digambar di papan tulis terus nanti dicatet abis itu dikasih tugas.”
9. Terus kalau belajar biasanya ada yang dipakai ngga? Misalnya Gambar poster, buku, atau video begitu?
“Ada pakai proyektor sama waktu itu pakai poster karena disuruh bikin”

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

10. Oh iyaa pernah dikasih tugas bikin poster? Tapi Sekar, kamu ngerasa buku pelajaran sekolah tuh terlalu besar gak sih?
“Ngga sih, biasa aja”
11. Oke deh. Sekar, kamu kalo belajar senangnya pakai apa selain buku? Terus kamu ngerasa senang kalau belajarnya kayak gimana tuh?
“Sukanya pakai proyektor karena langsung keliatan gambarnya jadi aku tau bentuknya kayak gimana”
12. Ohh suka langsung ada gambarnya ya. Nah, tapi kamu pernah denger *flashcard* itu apa ngga sih?
“Pernah dengar pernah juga lihat di video pembelajaran. Aku pernah liat orang kuliah di Jepang, Inggris, Korea, dan Amerika itu pakai *flashcard*”
13. Wahh keren. Terus kalau misalnya nanti kamu belajar rumah adatnya pakai *flashcard* seperti ini (menunjukkan *flashcard*) kamu bakal lebih mudah ngga ngehafalin dan belajar tentang rumah adatnya?
“Lebih gampang soalnya lebih banyak informasi tentang rumah adatnya terus ada gambarnya jadinya nanti gampang ngejawab soalnya”
14. Oh gitu. Dari ketiga ukuran *flashcard* ini, kamu lebih suka ukuran yang mana menurut kamu yang pas?
“Yang ini” (menunjuk *flashcard* berukuran 9 cm x 13 cm)
15. Ohh begitu. Terus kamu nanti maunya gambar rumah adatnya gimana?
“Yang mirip sama gambar rumah aslinya terus ukuran tulisannya sedang”
16. Ohh, kalau warnanya sendiri? Sekar sukanya warna-warna kayak gimana?
“Aku sukanya warna-warna kalem kayak *peach*, krem, putih, dan hitam”
17. Oke deh. Makasih yaa Sekar udah mau bantu jawabin pertanyaan aku.

Narasumber 2: Rahma, 10 Tahun.

1. Haii, aku Sabil. Makasih banyak yaa udah mau dateng hari ini. Jadi, aku butuh nih wawancara sama kamu untuk keperluan tugas kuliahku. Nanti kamu jawab jujur aja yaa sesuai sama apa yang kamu rasain dan kamu alamin di kelas. Pertanyaannya ngga banyak kok, aku cuma tanya dan mau tau seputar kegiatan belajar kamu ajaa.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- (Mengganggu kepala)
2. Oke deh aku mulai ya. Boleh kenalin nama kamu, umur, dan kelas berapa?
“Rahma, umur aku 11 tahun kelas IV SD”
 3. Okee Rahma. Rahma aku mau tanya, kamu belajar tentang materi rumah adat Indonesia gitu gaak kalau di kelas?
“Belajar”
 4. Oh iyaa di mata pelajaran apa tuh?
“PPKn”
 5. Ohh gitu. Nah tapi kamu sendiri tau gak sih rumah adat di Indonesia itu sekarang semuanya ada berapa?
“Gatau soalnya aku belum hafal semuanya. Tapi ada beberapa yang udah aku tau tapi banyak juga yang belum tau”
 6. Oke deh. Tapi materi rumah adat di Indonesia selalu keluar ngga tiap kamu ulangan gitu UTS, UAS, atau Ulangan Harian?
“Sering. Selalu keluar setiap ulangan dan banyak”
 7. Kamu ngerasa susah ngga sih ngehafalin materi tentang rumah adat di Indonesia gitu kalau misal lagi belajar dan mau ulangan?
“Susah soalnya aku sering lupa-lupa”
 8. Ohh gitu. Kalau Bu Guru sendiri emangnya ngajarin tentang materi rumah adat itu gimana kalau di kelas?
“Seringnya diceritain terus kadang-kadang digambar di papan tulis. Kadang juga pakai gambar yang ada di buku tema yang dikasih sekolah”
 9. Kalau belajar sendiri, biasanya ada yang dipakai gitu gak? Misal video, proyektor atau gambar lainnya gitu selain buku?
“Pake proyektor di papan tulis”
 10. Ohh gitu. Rahma, menurut kamu buku tema yang dikasih sekolah berat ngga atau terlalu besar gitu?
“Berat, soalnya kalau aku taruh di dalam tas berat gitu terus bukunya juga tebal”
 11. Kamu emangnya sukanya belajarnya kayak gimana biar senang dan tertarik gitu belajarnya?



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- “Sukanya belajar yang langsung ada gambar karena aku bisa tinggal liat dan bisa langsung ngehafalin”
12. Ohh terus kamu sukanya belajar pakai apa?
“Pokoknya yang ada gambarnya aku suka”
 13. Oke deh. Kamu sendiri pernah dengan *flashcard* ngga, Rahma?
“Sering dengar dan pernah lihat sebelumnya tapi yang buat anak-anak gitu”
 14. Ohh gitu. Nah kalau menurut kamu, kamu bakal senang dan lebih mudah nggak nanti belajar dan menghafal rumah adatnya kalau dibikin *flashcard* kayak gini? (Menunjukkan *flashcard*)
“Lebih gampang. Iya. Soalnya udah langsung ada gambarnya, namanya, asalnya, dan penjelasannya”
 15. Oke deh. Terus menurut kamu ukuran *flashcard* yang paling sesuai yang mana? (Menunjukkan *flashcard* dengan berbagai ukuran)
“Aku suka yang sedang ini sih soalnya pas” (Memegang *flashcard* berukuran 9 cm x 13 cm)
 16. Oke. Terus, kamu maunya nanti rumah adatnya gimana kalau di bayangan kamu untuk *flashcard*nya?
“Maunya dibikin kayak anime kartun karena bagus aja gitu lucu hehe”
 17. Ohh gitu yaa. Kamu sendiri sukanya warna kayak gimana sih?
“Aku sukanya sih warna cerah. Aku suka warna pink kayak gini (Menunjuk warna pink cerah pada *flashcard* yang ditunjukkan) sama warna hijau gitu”
 18. Oke deh. Terima kasih banyak yaa Rahma udah mau bantuin aku jawab pertanyaan.

Narasumber 3: Fadil, 11 Tahun.

1. Halo, aku Sabil. Makasih banyak yaa udah mau dateng hari ini. Jadi, aku butuh nih wawancara sama kamu untuk keperluan tugas kuliahku. Nanti kamu jawab jujur aja yaa sesuai sama apa yang kamu rasain dan kamu alamin di kelas. Pertanyaannya ngga banyak kok.
(Menganggukan kepala)
2. Okee mulai yaa. Aku boleh tau ngga nama, umur, sama kamu kelas berapa?



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- “Fadil, 11 tahun, kelas IV SD”
3. Oh okee Fadil. Aku mau tanya dong, kamu belajar materi tentang rumah adat di Indonesia ngga di kelas?
“Belajar”
 4. Di mata pelajaran apa tuh?
“PPKn”
 5. Nah, aku mau tanya nih, kamu tau ngga sih rumah adat di Indonesia itu ada berapa?
(Tersenyum sambil menggelengkan kepala)
 6. Ohaha gapapa kok. Tapi sering keluar ngga sih pertanyaan tentang rumah adat kalau kamu ulangan gitu?
“Sering keluar terus di ulangan”
 7. Kamu sendiri ngerasa susah ngga sih kalau belajar dan menghafal tentang materi rumah adat gitu?
“Biasa aja. Tapi iya kadang-kadang”
 8. Wah hebat. Kalau Bu Guru sendiri gimana sih ngajarin tentang rumah adat gitu di kelas? Dijelasin secara bercerita atau gimana?
“Diceritain dan digambar di papan tulis tapi ngga semua”
 9. Oh gituu. Nah kalau lagi belajar ada ngga sih yang dipakai gitu? Semisal buku, video, proyektor atau apa gitu?
“Pakai buku tema sama proyektor juga kadang-kadang”
 10. Fadil, kamu ngerasa buku pelajaran yang dikasih sekolah itu terlalu besar ngga? Atau berat gitu?
“Biasa aja”
 11. Oke deh. Kamu sendiri senangnya kalau belajar tuh pakai apa?
“Pakai video karena lebih jelas gambarnya”
 12. Ohh terus kamu ngerasa senang kalau belajarnya gimana gitu? Kamu suka berkelompok atau sendiri atau mau sambil main?
“Suka semuanya”
 13. Oke deh. Fadil, kamu pernah denger dan tau *flashcard* ngga?
“Belum pernah denger”



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

14. Ohh gitu, *flashcard* tuh kayak gini. Jadi bentuknya mirip kartu gitu
(Menunjukkan *flashcard*)
(Melihat dan memegang *flashcard*)
15. Kamu kan udah liat ya *flashcard* kayak gini. Menurut kamu, nanti kamu bakal lebih tertarik gak belajar tentang materi rumah adatnya kalau dibikin seperti ini?
“Lebih senang soalnya langsung ada penjelasan dan gambarnya”
16. Ohh gitu ya. Dari ketiga *flashcard* ini, kamu lebih suka yang ukurannya semana tuh?
“Yang ini” (Menunjuk *flashcard* berukuran 12 cm x 16,5 cm)
17. Oke deh. Kamu sendiri sukanya nanti gambar rumah adatnya kayak gimana?
“Mirip sama bentuk rumah aslinya dan berwarna”
18. Kalau kamu sukanya warna-warna kayak gimana, Fadil?
“Suka warna kayak merah dan hitam”
19. Oke deh makasih yaa Fadil sudah mau bantu jawabin pertanyaanku

Narasumber 4: Izzam, 11 Tahun.

1. Haii, aku Sabil. Makasih banyak yaa udah mau dateng hari ini. Jadi, aku mau wawancara sama kamu untuk keperluan tugas kuliahku. Nanti kamu jawab jujur aja yaa sesuai sama apa yang kamu rasain dan kamu alamin di kelas. Pertanyaannya ngga banyak kok dan ngga akan lama juga.
(Menganggukan kepala)
2. Oke deh aku mulai yaa. Boleh dong kenalin nama, umur, sama kamu kelas berapa?
“Izzam. Umur aku 11 tahun, kelas IVA”
3. Okee Izzam. Kamu belajar tentang rumah adat di Indonesia ngga sih di kelas?
“Belajar di PPKn”
4. Oh oke. Tapi kamu sendiri tau ngga jumlah rumah adat di Indonesia semuanya ada berapa?



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- “Uhm.... berapa ya... gatau”
5. Ohaha yaudah gapapa kok. Tapi materi tentang rumah adat di Indonesia tuh sering keluar ngga sih kalau di ulangan?
“Sering”
 6. Kamu sendiri ngerasa kesusahan gitu ngga kalau belajar tentang rumah adat di Indonesia?
“Biasa aja. Uhm... tapi pernah ngerasa susah karena banyak banget”
 7. Oh gitu. Kalau Bu Guru sendiri gimana sih ngejelasin materi tentang rumah adat gitu di kelas?
“Dijelasin dan digambar di papan tulis”
 8. Kalau lagi belajar gitu, ada yang dipakai ngga? Semisal pernah pakai proyektor, video, atau buku?
“Pakai buku tema sama pernah pakai proyektor”
 9. Oh iya. Kamu sendiri ngerasa buku tema yang dikasih terlalu besar atau berat ngga?
“Iya”
 10. Kalau kamu sendiri, sukanya belajar pakai apa dan gimana biar senang belajarnya?
“Suka pakai video karena bisa langsung liat gambarnya”
 11. Oh gitu suka liat gambarnya ya. Izzam pernah dengar dan tau *flashcard* itu apa ngga?
“Belom”
 12. Ohh gitu. Jadi *flashcard* tuh kayak ginii (Menunjukkan *flashcard*) bentuknya kayak kartu-kartu gitu
“Iya mirip UNO”
 13. Iyaa. Kamu sendiri nantinya bakal ngerasa lebih senang dan gampang ngga kalau misalnya materi rumah adatnya dibikin kayak gini?
“Lebih gampang karena langsung ada gambarnya”
 14. Ohh iyaa. Kalau kamu sendiri maunya nanti gambar rumah adatnya seperti gimana buat di kartu?
“Yang mirip sama rumahnya tapi maunya berwarna”



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

15. Okee deh. Kalau dari ketiga *flashcard* ini, kamu lebih suka yang ukurannya semana?
“Yang paling kecil ini biar gampang dibawa” (menunjuk *flashcard* berukuran 8 cm X 12 cm)
16. Ohh gitu yaa. Kamu sendiri sukanya warna-warna kayak gimana sih?
“Aku sukanya warna cerah kayak biru”
17. Oke deh, makasihh yaa Izzam udah mau bantu aku jawabin pertanyaan.

Narasumber 5: Wali, 10 Tahun.

1. Halo, perkenalkan aku Sabil. Jadi, aku butuh nih wawancara sama kamu buat keperluan tugas kuliahku. Nanti kamu jawab jujur aja yaa sesuai sama apa yang kamu rasain dan kamu alamin di kelas.
“Iya”
2. Okee deh. Boleh kenalin nama kamu, umur, dan kelas?
“Wali, umurnya 10 tahun kelas IV B”
3. Okee Wali. Aku mau tanya, kamu kalau di kelas belajar tentang rumah adat di Indonesia ngga?
“Belajar”
4. Ohh iyaa, di mata pelajaran apa tuh?
“Apa ya.... Gatau”
5. Ohh okee gapapa kok. Tapi kalau lagi ulangan selalu keluar gak sih pertanyaan tentang rumah ada di Indonesia gitu?
“Selalu keluar”
6. Oh gitu. Tapi kamu sendiri ngerasa susah nggaa ngehafalinnya?
“Susah, soalnya banyak aku susah ngehafalinnya bingung. materinya di buku juga banyak, bingung”
7. Kalau bu guru sendiri gimana sih ngajarin materi tentang rumah adat Indonesia kalau di kelas?
“Apa yaa... uhm... ditulis di papan tulis aja”
8. Terus kalau lagi belajar biasanya pakai apa tuh?



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- “Pakai buku pelajaran yang dikasih”
9. Oh gitu, kamu sendiri ngerasa buku pelajaran yang dikasih terlalu besar atau berat ngga?
“Berat terus tebal bukunya”
 10. Ohh iya. Wali, kamu sendiri sukanya belajar pakai apa?
“Buku yang dikasih”
 11. Kalau belajar? Kamu senangnya belajar kaya gimana?
“Aku maunya kayak mainan jadi aku ngga ngantuk”
 12. Ohaha gitu. Kamu sendiri pernah tau dan denger *flashcard* ngga?
“Ngga”
 13. Nah *flashcard* tuh seperti ini (Menunjukkan *flashcard*). Bentuknya mirip kartu, kalau mau pegang gapapa kok ini ya
(Mengambil *flashcard*)
 14. Wali, kamu bakal lebih suka belajar tentang rumah adat ngga kalau semisalnya dibikin jadi bentuk kayak gini? (Sambil menunjuk *flashcard*)
“Iya soalnya bentuknya mirip UNO apalagi ada gambarnya”
 15. Kamu sendiri lebih suka ukuran kartunya yang semana
“Yang ini” (Menunjuk *flashcard* berukuran 9 cm X 13 cm)
 16. Kan nanti di kartunya ada gambar rumah adatnya, kamu maunya nanti gambarnya gimana?
“Yang berwarna”
 17. Oh gitu, emangnya kamu sukanya warna-warna kayak gimana sih? “Warna terang kayak warna merah”
 18. Oke deh makasih yaa Wali udah mau bantu jawabin pertanyaanku



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Narasumber: Yola Nadia Camelia, Desainer Grafis dan *Illustrator*.

1. Halo kaak Yola. Maaf ya kak mengganggu waktunya Malam-malam. Aku perkenalan diri dulu ya kaak biar resmi hehe. Kenalin kak, aku Syifa Salsabila mahasiswa tingkat akhir program studi desain grafis di Politeknik Negeri Jakarta dan sekarang lagi ngegarap *project* untuk tugas akhirku.
“Hallo Syifa gapapa kok santai ajaa. Gimana-gimana kamu mau bikin apa rencananya terus aku boleh tau latar belakangnya gitu ngga?”
2. Oh iyaa kaak, aku rencananya mau bikin *flashcard* tentang rumah adat di Indonesia gituu mengingat ada satu sekolah SD gituu pas aku tanya ke gurunya, ternyata gurunya malah kayak ngajuin masalah gituu katanya anak-anak susah belajar materi tentang rumah adat di Indonesia jadinya topik Tugas Akhirku tentang itu
“Oh gituu okedeh”
3. Oke kak Yola. Ini aku mulai gapapa yaa?
“Boleh-boleh”
4. Okee kaak. Mungkin boleh kak Yola memperkenalkan diri terlebih dahulu dan sudah berkecimpung sebagai desainer dan *illustrator* berapa lama kak?
“Nama aku Yola Nadia Camelia atau seringnya disebut Yolnad. Aku lulus seni rupa UPI 2017 jadi aku baru lulus tuh pas 2021. Aku di dunia ilustrasi udah dari semester 3, jadi udah dari 2018 sampai sekarang, kurang lebih udah 5 tahun jadi ilustrator sekaligus desainer grafis. Aku sekarang emang fokusnya emang ke ilustrasi untuk anak karena *background* aku dari universitas pendidikan jadi pengen edukasi gitu jadi sejalan dengan *background* aku juga sebagai anak seni rupa”
5. Oh gituu ya kak. Nah kan Kak Yola sendiri udah mengerjakan banyak *project* yaa dari yang aku liat di Instagram kak Yola. Menurut kak Yola sendiri, bagaimana sekiranya desain atau ilustrasi yang baik untuk anak?
“Kalau sesuai pengalaman aku, ilustrasi anak tuh yang pasti karakternya harus lucu dan familiar di mata anak dan sesuai sama apa yang anak tau. Apalagi kalau usia PAUD yang ngga terlalu banyak tau tentang lingkungan luar. Jadi harus pake ilustrasi yang familiar dan erat dengan kaitannya sama



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

kehidupan anak sehari-hari dan bentuknya juga harus jelas dan simpel, jangan terlalu kompleks karena malah bikin pusing anak. Warna juga berperan penting biar sambil menarik perhatian anak apalagi anak tuh suka gitu ya warna-warna”

6. Iyaa kaak betul. Terus dalam mendesain gitu, biasanya kak Yola tuh pakai stroke atau outline gitu ngga ya kak? Dan semisal kalau pakai tuh gimana karakteristiknya?

“Kalau berdasarkan yang aku *research* dan lakukan aku tuh, jarang pakai gambar yang ada *strokenya*. Kalau emang mau ada, mending sekalian tebal aja jadi kelihatan lucu ilustrasinya. Kebanyakan soalnya kalau ada *stroke* tipis tuh malah bikin kelihatan gambarnya lebih realistis. Tapi disesuaikan kembali dengan gaya ilustratornya masing-masing aja.”

7. Terus kalau kak Yola sendiri bikin ilustrasi untuk anak tuh biasanya bentuknya seperti apa? Apakah *stylenya flat* begitu atau ada dikasih penambahan tekstur?

“Dari yang aku baca, anak lebih suka gambar yang kelihatan jelas. Kebanyakan ilustrasi anak tuh memakai tekstur. Tujuan tekstur tuh biasanya untuk merangsang anak memahami objek yang digambar. Misal gambar pohon ada tekstur pohon, terus tanah ada tekstur tanahnya. Selain itu, tekstur juga dipakai untuk menambah estetika ilustrasinya.”

8. Nah, kan sesuai dengan apa yang aku bilang sebelumnya nih kak. Berhubung aku tuh nanti pasti ilustrasinya akan berupa rumah adat, Kak Yola sendiri ada masukan atau tips gitu ngga ya kak buat penggambaran ilustrasinya nanti di *flashcard*?

“Tergantung dengan tujuan dari ilustrasi itu sendiri ya menurut aku. Kamu mau mengenalkan saja bentuk rumah adatnya atau mau mendalami mengenai ornamen atau motif di rumah adatnya. Kalau cuma mau mengenalkan rumah adatnya aja, ngga usah terlalu detail di ornamen. Kecuali ornamennya memang menjadi suatu ciri khas yang harus digambar. Tekstur untuk masing-masing rumah adatnya mungkin bisa juga



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

diperhatiin. Misal tekstur kayu/serabut/batu yang ada di rumah adat Papua ya, dikasih tekstur biar keliatan.”

9. Nah itu kak, berhubungan pada rumah adat setiap daerah pastinya terdapat banyak sekali detail, kira-kira apakah sebaiknya bentuk rumah adat lebih disederhanakan agar mudah dimengerti oleh anak? Mengingat tadi kak Yola juga sempat bilang ilustrasinya jangan terlalu kompleks untuk anak
“Iya, dipikirkan terlebih dahulu, apakah ornamen memang sangat diperlukan mengingat ornamen masing-masing rumah adat cukup kompleks. Jadi mungkin bisa dimasukkan tapi tidak usah terlalu detail.”
10. Menurut Kak Yola dan berdasarkan beberapa *project* yang pernah Kak Yola bikin sebelumnya, ilustrasi untuk anak lebih cocok menggunakan *shading* dan *lighting* atau cukup *flat* saja?
“Kalau dari yang aku lakukan yaa, menurut aku dalam membuat Ilustrasi tuh *shadow*, *lighting*, dan warna *basic* sangat penting karena kan nantinya bisa dimainin lagi ya di susunan *palette* warna kamu guna mengetahui warna dasar.”
11. Ohh iya kaak benar. Kalau dari pengalaman Kak Yola sendiri, anak-anak tuh suka warna yang seperti apa ya kak?”
12. Dari research dan pengalaman, warna yang dipakai untuk anak tuh seringkali warna-warna terang dan berani. Misalnya warna kuning yaitu kuning cerah. Karena anak memang cenderung lebih tertarik dan familiar dengan warna primer. Jadi *eye catching*.”
13. Ohh iya kak. Masih berhubungan dengan warna, kira-kira apa saja ya kak yang perlu diperhatikan dalam pewarnaan ilustrasi untuk anak?”
“Harus tau *color palette* yang akan digunakan terlebih dahulu. Jadi nanti warna yang kamu pakai tuh ngga terlalu banyak dan terlihat berantakan. Bisa bedain juga di *tone & value* dari warna yang kamu pilih atau bisa juga kamu cari referensi dulu. Selain itu juga perlu diperhatikan teori warna seperti *complementary* yang emang kontras. Menurut aku juga, yang penting tuh anak bisa membedakan objek yang satu dengan yang lain. Apalagi kalau tidak pakai *outline*, pemilihan warna harus kontras.”



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

14. Ohh baik kak. Aku juga mau nanya sih ke kak Yola, ilustrasi yang ditampilkan dapat dikatakan berhasil jika seperti apa ya kak? Terlebih lagi nantinya *flashcard* ini akan dijadikan sebagai media pembelajaran anak “Tergantung sama tujuan perancangan kamu yaa kalau begitu. Namun, untuk ukuran anak SD, ilustrasi yang disampaikan berhasil jika dapat mudah dimengerti sama anak dan dipahami. Jadi ilustrasi tidak memiliki makna bias pada anak yang juga bisa didukung oleh elemen teks. Antara teks, tujuan, dan ilustrasi harus selaras gitu jadi bisa mencapai tujuan yang dibutuhkan.”
15. Berhubung Kak Yola juga pernah mendesain *flashcard* sebelumnya, bagaimana *layout* yang sekiranya baik dan mudah dimengerti oleh anak? “Ini aku *sharescreen* sekalian aja ya *project* yang pernah aku bikin. Ini kayak gini bisa juga teksnya di sisi atas atau bawah dan gambarnya di sisi sebaliknya jadi anak bisa langsung liat gambar sekaligus penjelasannya pada sisi depan. Biasanya di sisi belakang hanya penjelasan tambahan ditambah dengan judul tema *flashcard* yang diangkat. Sisi belakang opsional. Ada juga yang sisi depan ilustrasi *full* dan sisi belakang teks.”
16. Ohh gitu okee kaak aku ngerti. Terus waktu ngedesain *flashcard* tuh kak Yola menggunakan ukuran berapa dan materialnya apa ya kak? “Ukuran A5 sih waktu itu karena memang untuk anak kecil usia PAUD yang masih dominan sekali dengan visual. Materialnya waktu itu *art paper* 260 gram dilaminasi juga jadi tebal dan agak glossy. Karena *flashcard* anak tuh menurut aku harus tahan air dan ngga cepet kotor, karena anak tuh biasanya tangannya kan kotor yah mereka tuh belum yang sadar sama hal seperti itu. Selain itu, menurut aku, kalau pake *art paper* warna desainnya lebih terang dan keluar jadi bagus dan cocok”
17. Lalu, pada saat mendesain *flashcard*, untuk penempatan elemennya sendiri, Kak Yola tuh biasanya menempatkan elemen gambar atau teks pada desain *flashcard*nya bagaimana ya kak? “Aku sih yang penting usahain tuh di satu sisi kartu udah sekalian elemen visual gambarnya dan teks gitu jadi efisien dan gabuang-buang waktu. Anak



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

juga ngga perlu yang bolak-balik kartu gitu jadi sekali lihat anak langsung bisa dapat dua informasi”

18. Ohh iya ya kak benar jadi mempermudah anak juga. Kemudian aku mau tanya kak, kira-kira jenis *font* seperti apa yang baik dan sesuai digunakan untuk nantinya dibaca oleh anak?

“Kalau pengalaman aku, aku selalu pake sans serif karena lebih mudah terbaca dan ukuran aku buat agak besar. Kemudian hurufnya jangan yang berkait seperti serif gitu dan jaraknya juga perhatikan jangan terlalu mepet. Hindari juga penggunaan *font script* untuk teks kalimat gitu karena bisa membingungkan anak dalam membaca. Aku tuh sering pakai *font* yang karakteristiknya bulat-bulat tumpul gitu yang lucu-lucu mirip *handwriting* tapi tetap harus perhatikan keterbacaan. Jangan juga pake *font* yang karakteristik dan bentuk hurufnya hampir mirip kayak huruf O dan A atau huruf O dan Q. Apalagi untuk anak kelas III & IV yang baca sendiri”

19. Waah okee deh kak. Ini pertanyaan terakhir kak hehe, adakah tips atau saran dari kakak sendiri sebagai ilustrator dan desainer grafis dalam mendesain suatu *flashcard* media pembelajaran untuk anak?

“Paling kalau dari aku ya, jangan lupa informasi yang digunakan harus valid dan cari sumber yang kredibilitasnya dapat dipertanggungjawabkan. Apalagi rumah adat setiap daerah tuh bentuknya banyak, bisa pilih salah satu aja yang paling menggambarkan daerah tersebut jadi informasi yang disajikan gak *misleading*. Apalagi kalau untuk edukasi tuh infonya harus benar karena ibaratnya tuh kita mau menerjemahkan teks ke gambar pasti banyak hal harus yang dipertimbangkan”

20. Ohh oke kak Yola. Makasih banyak yaa Kak Yola udah mau direpotin dan mau aku wawancarain malam-malam begini

“Iyaa gapapa Syifa. *Good luck* yaa Tugas Akhirnya!”



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Narasumber: Ibu Resti, Psikolog Pendidikan.

1. Selamat siang Bu Resti
“Halo, selamat siang juga Syifa ya?”
2. Iya bu betul. Mungkin saya perkenalkan diri terlebih dahulu ya bu sebelumnya?
“Oh iyaa boleh silahkan”
3. Sebelumnya perkenalkan Bu Resti, saya Syifa Salsabila mahasiswa tingkat akhir program studi desain grafis yang juga sedang menggarap tugas akhir saya. Adapun di sini saya meminta wawancara dengan Bu Resti guna melengkapi keperluan data yang saya butuhkan untuk topik tugas akhir yang saya ambil
“Iya Syifa. Tapi mungkin boleh jelaskan sedikit mengenai *project* tugas akhir yang akan kamu ambil dan bagaimana latar belakangnya?”
4. Oh iyaa Bu. Jadi saya rencananya akan membuat suatu media pembelajaran berbentuk *flashcard* begitu Bu. Materinya nantinya akan berkaitan dengan keberagaman adat di Indonesia khususnya rumah adat yang mana juga masuk ke dalam kurikulum pembelajaran anak sekolah dasar. Untuk targetnya sendiri nantinya untuk siswa kelas III & IV SD”
“Oh begitu. Okee baik”
5. Baik Bu. Ini apakah boleh saya mulai Bu pertanyaannya?
“Boleh-boleh, silahkan”
6. Baik Bu Resti. Mungkin sebelumnya Bu Resti bisa memperkenalkan diri terlebih dahulu? Dan sudah berapa lama Bu Resti berkecimpung sebagai psikolog pendidikan?
“Okee. Sebelumnya terima kasih untuk Syifa yang telah menghubungi saya ya untuk keperluan tugas akhirnya. Nama saya Hanindya Restiningtyas. Saya biasa dipanggil Resti dan saya bekerja sehari-harinya sebagai praktik psikolog pendidikan untuk anak-anak, remaja, dan keluarga. Saya lulus dari profesi UI tahun 2012 lalu langsung bekerja di sekolah dan langsung berkecimpung di area pendidikan. Saya sendiri pernah sebelumnya



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

berpengalaman bekerja praktik di sekolah-sekolah, lalu BNN, lembaga pemerintahan, mengisi acara narasumber, dan juga aktif di BPP Consultant”

7. Baik Bu Resti, ini mungkin saya langsung nyambung dengan pertanyaan saya selanjutnya ya Bu. Berhubung Bu Resti memiliki pengalaman yang sudah cukup lama sebelumnya di sekolah-sekolah sebagai psikolog pendidikan, bagaimana karakteristik anak usia 9-11 tahun atau siswa kelas III – IV SD?

“Mereka masuk ke usia aktif sekolah ya dan biasanya memang di usia sekolah itu sudah mengembangkan kemandirian, disiplin, tanggung jawab, dan aktivitas lain yang dibangun secara mandiri. Berbeda dengan anak kelas I & II itu masa transisi dari TK yang masih butuh dampingan. Karakteristik anak sendiri juga berbeda, sebagaimana gaya belajar itu ada auditori, visual, dan kinestetik. Penelitian juga mengatakan bahwa tidak selalu 3 itu gaya belajarnya, karena memang kita masing-masing berbeda. Kalau udah masuk usia kelas III & IV SD, biasanya tuntutan pelajarannya sudah lebih tinggi dan sikap belajarnya sudah mulai terbentuk jadi rutinitas begitu. Anak kelas III & IV SD, juga sudah mulai fokus di aspek kognitif dan sosial emosionalnya sehingga dapat menunjang kegiatan belajarnya. Karakteristik paling khas sih biasanya mereka sudah mulai kesulitan dan menemukan masalah mereka dalam belajar. Makannya perlu untuk anak mengenali gaya belajar dan sudah matang di jenjang sebelumnya, karena jika tidak, biasanya akan keteteran mulai dari fokus konsentrasinya. Jadi dapat dibilang kelas III & IV SD tuh masa belajar yang krusial bagi anak”

8. Oh baik Bu Resti. Lalu berkenaan dengan hal tersebut, bagaimana perilaku mereka dalam belajar ataupun menerima pembelajaran?

“Sebagaimana yang sudah saya sebutkan sebelumnya ya, harus ada kesiapan di usia sebelumnya. Sekarang tuh ada istilah kesiapan belajar, maka dari itu banyak sekolah mengadakan tes terlebih dahulu sebelum masuk sekolah. Karena kurikulum terus berubah dan berproses, selain itu pembelajaran kurikulum di Indonesia cukup menantang. Tes diperlukan untuk mengetahui anak tuh kurangnya dimana gitu. Karena setiap anak



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

memiliki tanda-tanda di mana mereka kurang dalam suatu sikap pembelajaran, itu perlu diperhatikan dan diprediksi nantinya bagaimana kegiatan pembelajaran yang harus dilaksanakan. Perlu pemetaan profil untuk anak atau observasi dari guru dan orang tua guna mengetahui sikap belajar anak, bagaimana kemampuan anak menyerap materi berkaitan dengan kognitifnya, lalu bagaimana dengan adaptasi dan sosial emosionalnya. Biasanya kebanyakan sudah memiliki kesulitan namun kapasitas mereka masih sedikit dan belum cakap”

9. Kemudian berkaitan dengan media untuk topik tugas akhir yang akan saya angkat, bagaimana media pembelajaran yang baik dan dapat menunjang kegiatan pembelajaran pada siswa kelas III & IV sekolah dasar?

“Setiap anak punya *profiling* masing-masing. Maka dari itu, kurikulum juga berubah dan keadaan belajar anak di tiap sekolah bervariasi. Karena generasi *Aplha* ini, sudah semakin unik ya dapat dibilang hal ini juga disebabkan banyak faktor dan aspek. Mulai dari gizi, teknologi, hingga *gadget*. Ada anak yang cocok dengan praktik atau *metodenya project based learning* dengan banyak eksperimen. Tapi ada anak yang tidak mau terlalu aktif dan tetap tenang bisa masuk ke audio atau memang ada yang harus melihat secara visual dengan alat peraga. Jadi orang tua dan guru harus menyesuaikan masing-masing profil anak sebagaimana kurikulum merdeka yang berlaku dalam kelas”

10. Baik. Kemudian berdasarkan hal tersebut, media pembelajaran seperti apa ya bu yang baik dan nantinya efektif begitu untuk anak kelas III & IV sekolah dasar?

“Kalau dari penelitian yang semakin terkini, tentang belajar, akan efektif dan jauh lebih menyenangkan jika melibatkan semua *sensory*. Jadi tidak hanya lewat audio aja tapi butuh penglihatan, meraba, membau dan butuh langsung ada alat peraganya. Apalagi anak usia sekolah dasar, dimana anak tuh masih di masa peralihan dari pemikiran konkret ke abstrak lewat *multisensory* dan juga diperlukan juga lewat bermain ya, karena anak usia III & IV SD mereka tuh kebutuhan bermainnya masih sangat tinggi. Jadi,



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

melalui media pembelajaran, anak tuh harus bisa merasakan kegiatan belajar tuh ya seperti bermain saja”

11. Lalu, apakah media dalam bentuk *flashcard* nantinya dapat dirasa cukup tepat untuk mendukung kegiatan pembelajaran anak khususnya tentang rumah adat di Indonesia?

“Iya. sebagai salah satu alat peraga, *flashcard* sangat efektif dan bagus untuk membantu dan melengkapi kegiatan pembelajaran semua materi. Dimana, media juga bisa langsung diraba jadi anak akan merasa lebih senang dan efektif dalam belajar”

12. Bagaimana baiknya materi tersebut disajikan pada *flashcard* untuk siswa kelas III & IV sekolah dasar?

“Mungkin bisa ditambahkan tekstur dan fitur interaktif sama anak. Dan dari segi desainnya bisa dibuat interaktif dengan anak agar terasa menyenangkan. Karena kalau cuma teks aja, anak-anak pasti bosan sama kayak buku”

13. Oh iyaa baik Bu. Lantas, adakah adal hal yang harus diperhatikan nantinya pada saat perancangan *flashcard* agar nantinya sesuai dengan sikap anak dalam kegiatan belajar?

“Mungkin bisa ya dimunculkan kesan menarik dan interaktif bagi anak pada *flashcard*. Jadi ada unsur bermain dan dibuat harus *playful* dan interaktif. Karena anak-anak gen *Alpha* tuh kadang fokus konsentrasinya semakin singkat apalagi mereka sudah cukup banyak terpapar gadget dimana juga ikut berdampak terhadap aspek konsentasi mereka, jadi memang perlu disiasati dengan membuat pelajaran menjadi suatu kegiatan menyenangkan”

14. Menurut Bu Resti sendiri, bagaimana warna yang nantinya cocok digunakan pada *flashcard* mengingat masing-masing warna memiliki psikologinya tersendiri?

“Saya pernah membuat ulasan tentang warna. Jadi memang ada psikologi warna dimana setiap pemilihan warna itu mempengaruhi suasana hati dan emosi. Jadi karena untuk anak-anak, disarankan warna-warna cerah.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Misalnya warna yang lembut, warna yang kuat, warna yang lemah, dan tenang. Maka dari itu, warna tuh mempengaruhi emosi mereka. Dimana juga bisa memengaruhi pengalaman psikologis anak-anak dan membangkitkan reaksi psikologis khususnya bagi anak. Seperti warna merah yang mengaktifkan *fight or flight* (berani atau mundur). Kalau ke anak-anak, warna merah masih masuk tapi setidaknya merah tuh cukup sederhana untuk anak-anak familiar dengan warnanya. Kuning juga bisa menimbulkan keramahan dan terbuka (warna terkuat) karena melambangkan keceriaan, ramah dan bahagia. Hijau itu warna menenangkan dan memberikan penyegaran dan perdamaian mengingatkan pada alam. Biru mendukung intelektual dan pemikiran logis dan pikiran yang lebih ringan dan seperti warna biru muda bisa menimbulkan kelembutan dan memberikan fokus konsentrasi”

15. Oh iyaa bu, kemudian apakah Bu Resti sekiranya memiliki saran untuk jenis atau bentuk huruf nantinya yang dapat digunakan pada *flashcard*?

“Kalau misalnya untuk anak kelas III & IV SD itu sudah *upper grade* jadi biasanya memang sudah bisa memproses informasi yang lebih kompleks dan lebih banyak teksnya. Mungkin bisa memakai ukuran tulisannya yang tidak terlalu kecil dan hurufnya gaada tangkainya tapi karakteristik fontnya masih luwes. Namun, tergantung juga ke level kognitif anak biasanya disesuaikan dengan usia dan kemampuan anak”

16. Apakah Bu Resti sendiri memiliki saran untuk desain *flashcard* nantinya agar dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran dan meningkatkan minat siswa dalam memahami materi khususnya si materi rumah adat yang akan diangkat?

“Butuh strategi dan cara khusus untuk anak dalam memahami materi khususnya di media pembelajaran. Sifatnya bisa dibuat interaktif & *playful*. Misalnya di dalamnya ada unsur *memorizing* seperti metode *montesory* yang melibatkan banyak media pendukung lainnya yang mendukung *flashcard*. Seperti ada muatan bermainnya dan mungkin dari segi bahan yang memang jangan yang mudah rusak karena apalagi untuk anak-anak.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Kalau bisa dilaminating. Memuat aspek bahasa bisa dibuat bilingual. Bisa menggunakan *puzzle* juga, jadi anak akan merasa fun dalam belajar karena anak punya kendali untuk belajar apa hari ini dan anak menjadi sadar dia suka belajar. Jadi anak tidak hanya mengikuti guru aja seperti metode konvensional”

17. Berhubung nantinya saya akan membuat ilustrasi rumah adat untuk masing-masing daerah, apakah Bu Resti memiliki masukan untuk bagaimana ilustrasi tersebut disajikan berdasarkan kemampuan anak dalam menangkap suatu gambar?

“Mungkin bisa dibuat yang ramah anak seperti ilustrasi dibuat seperti kartun dengan lebih banyak warna agar gambarnya terlihat lebih menarik”

18. Baik Bu Resti, sudah semua kok Bu pertanyaannya. Terima kasih banyak ya Bu Resti atas kesediaannya menjawab semua pertanyaan saya

“Oh iya, sama-sama Syifa. Semoga lancar ya pengerjaannya sampai akhirnya produk dapat *dideliver* dan digunakan dengan baik”

19. Aamiin. Terima kasihh banyak Bu Resti sekali lagi.

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 3 Bukti Cek Plagiasi

Syifa Salsabila_DG

ORIGINALITY REPORT

7 %	6 %	1 %	1 %
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.pnj.ac.id Internet Source	1 %
2	repository.poltekkes-smg.ac.id Internet Source	1 %
3	thesaya.blogspot.com Internet Source	<1 %
4	123dok.com Internet Source	<1 %
5	ecampus-fip.umj.ac.id Internet Source	<1 %
6	data.sekolah-kita.net Internet Source	<1 %
7	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	<1 %
8	Tarmin Abdulghani, Bambang Plasma Sati. "Pengenalan Rumah Adat Indonesia Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking	<1 %

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





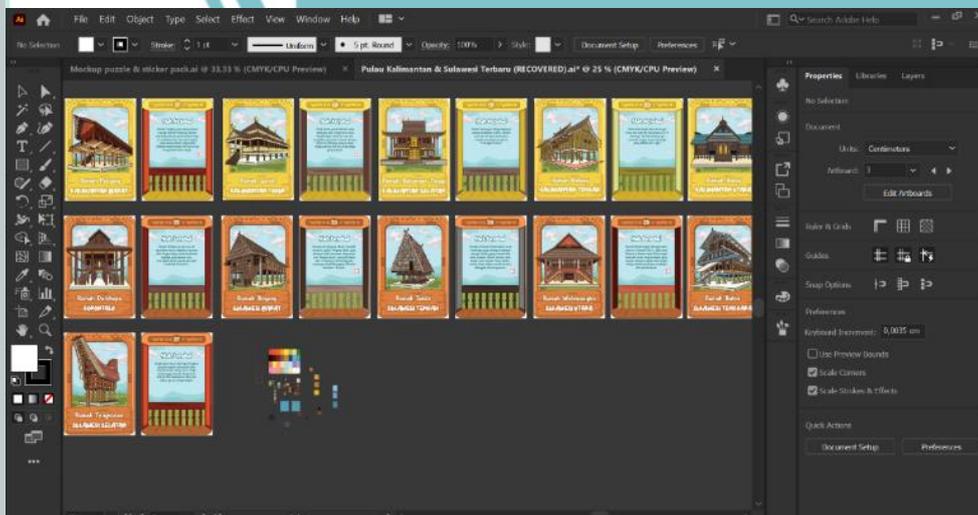
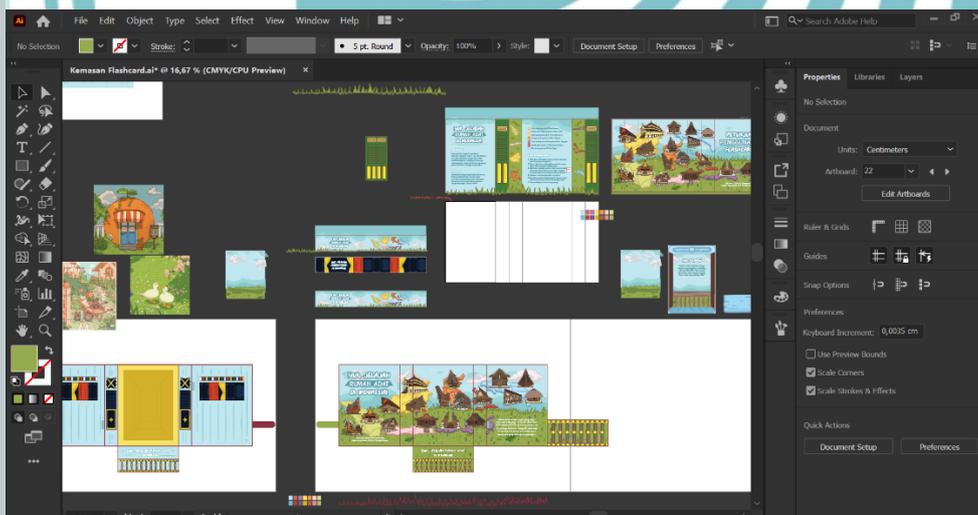
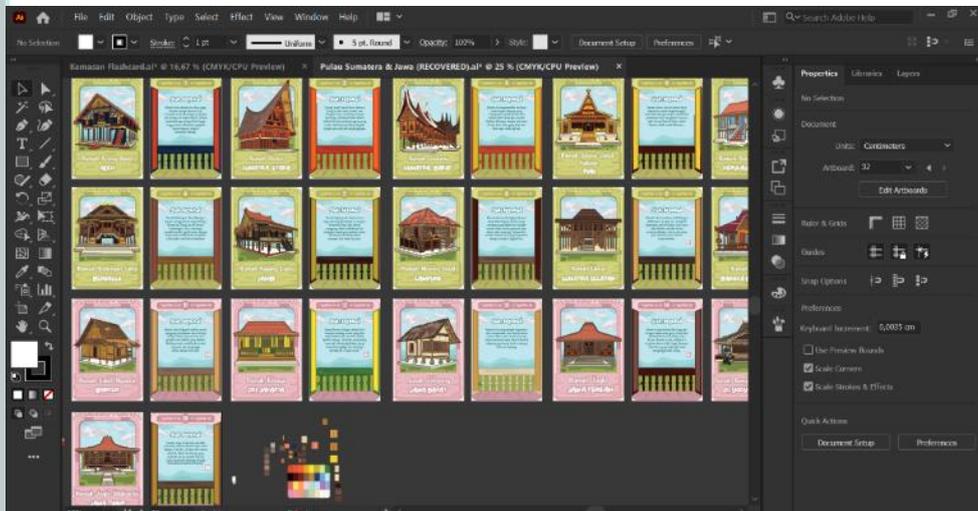
Hak Cipta milk Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 4 Dokumentasi Proses

1. Proses desain di Adobe Illustrator

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 5 Naskah Materi *Flashcard*

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

No	Materi	Foto
1	<p>Juk Ketahu!</p> <p>Rumah Krong Bode atau biasa juga disebut sebagai Rumah Aceh merupakan rumah panggung dengan satu tangga di bagian depan. Dalam pembuatannya, warga Aceh hanya menggunakan tali untuk mengikat satu bagian dengan bangunan lainnya.</p>	
2	<p>Juk Ketahu!</p> <p>Bagian atap Rumah Bolen terbuat dari juk atau daun rumbia dan sebagian besar rumah-rumahnya terbuat dari kayu. Ciri khas Rumah Bolen sendiri, adalah bentuk rumah panggung yang terdiri dari beberapa tingkat panggung yang menjadi penyangganya.</p>	
3	<p>Juk Ketahu!</p> <p>Rumah Gadang memiliki ciri khas pada bagian atapnya yang menyerupai tanduk kerbau dan terbuat dari bahan juk. Rumah Ondang sendiri tidak dibangun dengan ditamankan ke dalam tanah, tetapi bertingg di atas leleir datar yang licin dan lebar agar tahan gempa.</p>	

17	<p>Juk Ketahu!</p> <p>Rumah Panjang juga sering disebut sebagai Rumah Kadang terbuat dari kayu ulin yang merupakan kayu khas Kalimantan. Rumah Panjang pada zaman dahulu digunakan sebagai tempat tinggal bersama bagi masyarakat Suku Dayak.</p>	
18	<p>Juk Ketahu!</p> <p>Motif ukiran pada Rumah Lamin dianggap oleh masyarakat suku Dayak dapat menolak bala dan penyakit bagi pemilik rumah. Ukuran Rumah Lamin juga sangat besar menyesuaikan jumlah penghuninya yang banyak.</p>	
19	<p>Juk Ketahu!</p> <p>Rumah Bubungan Tinggi merupakan rumah yang paling tinggi tinggaknya karena berfungsi sebagai kediaman Sulim. Bentuk dan seni ukirnya sendiri pun, banyak mendapat pengaruh dari agama Islam.</p>	

21	<p>Juk Ketahu!</p> <p>Rumah Baley merupakan kekeayaan adat dan hasil seni arsitektur dari suku Tidung di Kalimantan Utara. Di dalam rumah Baley, terdapat empat ruang utama yang biasa disebut sebagai Amihit.</p>	
22	<p>Juk Ketahu!</p> <p>Rumah Dalohopa pada saat ini digunakan untuk pagelaran upacara adat, seperti pernikahan dan budaya kesenian di Gorontalo. Kemudian, bagian atap rumah berbentuk segitiga yang ditaman dua, menggambarkan syariat dan adat penduduk Gorontalo.</p>	
23	<p>Juk Ketahu!</p> <p>Rumah adat Boyang dikenal memiliki dua jenis, yaitu: "boyang adaq" yang ditempati oleh keturunan bangsawan dan "boyang besar" yang ditempati oleh orang biasa. Rumah Boyang umumnya memiliki panjang 20 meter dan lebar 15 meter.</p>	



Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 6 Daftar Riwayat Hidup

- Hak Cipta :**
- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
 - Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

CV.VOL 1

SYIFA SALSABILA



Born in
14 MEI 2001

Education
2019-Present :
Jakarta State Polytechnic, Printing and Publishing Department, Majoring in Graphic Design.

Get to know Me!

A detail-oriented graphic design student who has a good sense of creativity, design, and art. I relish every steps from all of the creative process, very passionate, eager to learn about something new, and always looking forward to improve myself. I also enjoy to working with people and do the problem solving.

Organizations

Dampingsetara - Creative Media Staff as Graphic Designer
February 2022 - Present

Student Executive Board of State Polytechnic of Jakarta - Daily Head of Creative and Design Division
January 2022 - Present

POROS FM, Polytechnic Radio Station - Podcast Content Producer
October 2020 - August 2021

POROS FM, Polytechnic Radio Station - Announcer
November 2019 - December 2021

Experiences

Kompas Gramedia - Graphic Design Intern Corporate Communication
August 2022 - December 2022

The Smile Egg - Head of Graphic Design Intern Division
February 2022 - July 2022

EDUSHIP Event Forum 2.0 - Volunteer as Graphic Designer
August 2021 - December 2021

PKKP State Polytechnic of Jakarta 2021 - Member of Content Creator Division
August 2021 - October 2021

Generasi Pesona Indonesia - Graphic Designer Intern
March 2021 - May 2021

Interests

-  Movie
-  Art
-  Photography
-  Design
-  Illustration
-  Music

Achievements

First Winner
in Grab Medan T-shirt Design Competition

Second Winner
in UNISMA Poster Design Competition

Selected Artwork
for Konstilasi TGP Exhibition 2021

Find me on

✉ syifaalsaa20@gmail.com
☎ 08998872505
📧 @syifasaaa

Personal Skills

- 📌 Problem Solving
- 📌 Creativity
- 📌 Communicative
- 📌 Responsible
- 📌 Critical Thinking

Technical Skills

Ai
Ps
Id
Ae
Pr
Xd