



© 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

TUGAS AKHIR SPESIFIKASI DESAIN

PERANCANGAN FLASHCARD SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA SUNDA DI SD NEGERI ANYELIR 1 DEPOK



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

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Oleh:

**REIHANNISA APRIZALLUNA
1906421027**

**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 mengumumkannya 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
Bahasa Sunda di SD Negeri Anyelir 1 Depok

Penulis : Reihannisa Aprizalluna

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, 18 Juli 2023

Menyetujui,
Dosen Pembimbing I

Dwi Agnes Natalia Bangun, M. Ds
NIP. 198812152018032001

Dosen Pembimbing II

Iqbal Yamin, M.T
NIP. 198909292022031005



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 mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR PENGESAHAN

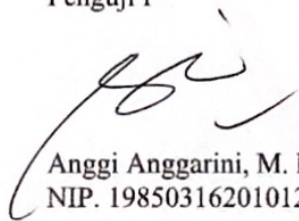
PERANCANGAN FLASHCARD SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
BAHASA SUNDA DI SD NEGERI ANYELIR 1 DEPOK

Oleh:

REIHANNISA APRIZALLUNA
1906421027

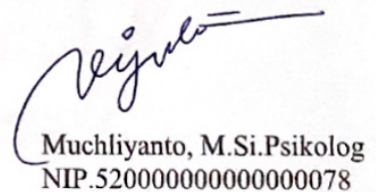
Disahkan:

Depok, 31 Juli 2023
Penguji I



Anggi Anggarini, M. Ds
NIP. 198503162010122002

Penguji II



Muchliyanto, M.Si.Psikolog
NIP.520000000000000078



Ketua Jurusan
Teknik Grafika Penerbitan



Dra. Wivi Prastiwinarti, 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 mengumumkan 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 Bahasa Sunda di SD Negeri Anyelir 1 Depok

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, Juli 2023
Yang menyatakan,



Reihanmsa Aprizalluna
1906421027



ABSTRAK

Kurikulum di provinsi Jawa Barat mengharuskan setiap siswanya untuk mempelajari bahasa daerah yaitu bahasa sunda. Namun, bahasa yang sehari-hari digunakan oleh masyarakat Kota Depok adalah bahasa Indonesia. Sebagai bahasa yang jarang digunakan oleh siswa di Kota Depok maka tidaklah mudah untuk mempelajari Bahasa Sunda. Khususnya, dari cara pengucapan yang berbeda dengan Bahasa Indonesia. Dari permasalahan yang ada, sebagai salah satu sekolah dasar di Kota Depok SD Negeri Anyelir 1 memerlukan media pembelajaran yang ringkas untuk membantu siswanya agar mudah mengingat materi yang disampaikan. Tujuan dari perancangan *flashcard* bahasa Sunda ini yaitu membuat *flashcard* sebagai media pembelajaran yang bisa memudahkan siswa dalam proses pembelajaran dan mengingat materi dengan baik, pemilihan jenis huruf, warna dan penambahan ilustrasi yang sesuai dengan karakteristik siswa dapat membuat siswa lebih tertarik dan lebih mudah untuk menerima informasi. Proses perancangan *flashcard* menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menerapkan metode riset *design thinking* yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Data yang sudah didapat kemudian dianalisis menggunakan matriks SWOT untuk menentukan strategi desain perancangan *flashcard* yang sesuai dengan karakteristik siswa. Hasil dari perancangan ini berupa *flashcard* bahasa Sunda dengan ilustrasi dan warna *colorful* yang dilengkapi dengan *qr code* interaktif berisi pengucapan huruf vokal pada kosakata bahasa Sunda sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan *user* dan diterapkan dalam proses pembelajaran siswa sekolah dasar agar lebih optimal.

Kata Kunci: *Flashcard*, Media Pembelajaran, Bahasa Sunda, Siswa

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

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

Regional languages in Indonesia are the common language used by some local communities where they live to communicate. One of the regional languages that is still actively used is Sundanese. As a regional language that is still actively used, Sundanese also plays a role in preserving regional culture which is instilled through the student curriculum in West Java province. The curriculum in West Java province requires each student to learn the local language, namely Sundanese. However, the daily language used by the people of Depok City is Indonesian. As a language that is rarely used by students in Depok City, it is not easy to learn Sundanese. In particular, from a way of pronunciation that is different from Indonesian. From the existing problems, as one of the elementary schools in Depok City, SD Negeri Anyelir 1 requires concise learning media to help students easily remember the material presented. The purpose of designing Sundanese flashcards is to make flashcards as learning media that can facilitate students in the learning process and remember the material well, choosing fonts, colors and adding illustrations that match student characteristics can make students more interested and easier to receive information. The flashcard design process uses qualitative research methods by applying design thinking research methods, namely empathize, define, ideate, prototype, and testing. The data that has been obtained is then analyzed using the SWOT matrix to determine a flashcard design strategy that fits the student's characteristics. The result of this design is a Sundanese language flashcards with colorful illustrations and colors which are equipped with an interactive qr code containing the pronunciation of vowels in Sundanese vocabulary as a learning medium that suits user needs and is applied in the learning process of elementary school students so that it is more optimal.

Keywords: *Flashcard, Learning Media, Sundanese, Students*



PRAKATA

Alhamdulillah puji syukur dipanjatkan atas kehadiran Allah SWT yang maha pengasih dan maha penyayang atas berkat rahmat dan karunia-Nya Tugas Akhir yang berjudul “Perancang Flashcard Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Sunda di SD Negeri Anyelir 1 Depok” dapat dikerjakan sampai selesai. Serta, kepada Orang tua dan adik-adik yang telah mendukung, membantu, mendoakan dan selalu ada dalam segala hal dan keadaan apapun. Tugas Akhir ini dibuat sebagai syarat kelulusan Program Studi Desain Grafis, Jurusan Teknik Grafika Penerbitan, Politeknik Negeri Jakarta.

Terhadap segala proses yang dilalui, pembuatan laporan ini tentunya tidak terlepas dari bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak yang membuat Tugas Akhir ini dapat diselesaikan. Maka dari itu, rasa hormat dan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Dr. sc. H. Zainal Nur Arifin, Dipl-Ing. HTL., M.T., Direktur Politeknik Negeri Jakarta.
2. Dra. Wiwi Prastiwinarti, M.M., Ketua Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan.
3. Anggi Anggarini, M.Ds., Ketua Program Studi Desain Grafis.
4. Dwi Agnes Natalia Bangun M.Ds, sebagai Dosen Pembimbing I yang telah membimbing dan memberikan ilmu pengetahuan, waktu, tenaga dan pikirannya terhadap materi Tugas Akhir ini.
5. Iqbal Yamin, M.T sebagai Dosen Pembimbing II yang telah membimbing dan memberikan ilmu pengetahuan, waktu, tenaga dan pikirannya terhadap teknis dan penulisan Tugas Akhir.
6. Seluruh Dosen Program Studi Desain Grafis yang telah mengajarkan dan membimbing dengan ilmu dan wawasan.
7. Keluarga yang selalu memberikan do’a, semangat, dan dukungan penuh, baik moril maupun materil.
8. SD Negeri Anyelir 1 Kota Depok sebagai tempat kegiatan penelitian.
9. Ibu Taslih, S.Pd selaku Kepala Sekolah SD Negeri Anyelir 1 Depok.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

10. Bapak Asep selaku guru bahasa sunda sekaligus pembimbing kegiatan penelitian di SD Negeri Anyelir 1 Depok.
11. Seluruh Guru, *staff* dan siswa SD Negeri Anyelir 1 Depok yang telah mendukung kegiatan penelitian.
12. Teman-teman DG8B yang telah membantu dan mendukung baik secara personal hingga pengerjaan tugas akhir.
13. Syahrul, Sidab, Saskia, Nadira, Hita, Sabil, Ages yang selalu mendengarkan keluh kesah penulis dan membantu kegiatan penelitian.
14. Rekan-rekan seangkatan dan para senior Desain Grafis dari Kampus Politeknik Negeri Jakarta.

Depok, 18 Juli 2023

Reihannisa Aprizalluna

1906421027

**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 ISI

LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Ruang Lingkup Pembahasan.....	4
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	4
1.5 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II	6
LANDASAN PERANCANGAN	6
2.1 Media Pembelajaran.....	6
2.1.1 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	6
2.1.2 Kriteria Media Pembelajaran	7
2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran	7
2.1.4 Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar	8
2.2 Flashcard	8
2.2.1 Kelebihan dan Manfaat Flashcard.....	9
2.2.2 Flashcard Pembelajaran Siswa.....	10
2.2.3 Material Flashcard.....	10
2.3 Budaya Sunda	11

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

2.4 Ilustrasi	11
2.4.1 Tujuan Ilustrasi.....	12
2.4.2 Teknik Ilustrasi.....	12
2.4.3 Gaya Ilustrasi	13
2.5 Warna	17
2.5.1 Psikologi Warna	17
2.5.2 Pengaruh Warna Pada Anak.....	18
2.6 Tipografi	19
2.6.1 Prinsip Tipografi	19
2.6.2 Karakteristik Tipografi untuk Anak	20
2.7 Layout	21
2.7.1 Prinsip Layout	21
2.8 Metode Riset Desain	23
BAB III.....	24
METODE PENELITIAN	24
3.1 Metode Riset Desain	24
3.2 Metode Pengumpulan Data.....	25
3.3 Data & Analisis	27
3.3.1 Profil Klien.....	27
3.3.2 Product Knowledge.....	29
3.3.3 Permasalahan Klien.....	30
3.3.4 Konsep Awal	31
3.3.5 Media Sejenis	32
3.3.6 Hasil Riset Kompetitor.....	37
3.3.7 Consumer Insight	37
3.3.8 Media Insight	41
3.3.9 Positioning.....	42
3.3.10 Analisis SWOT	42
3.4 Arahkan Kreatif.....	46
BAB IV	49
HASIL DAN PEMBAHASAN	49
4.1 Ideate	49
4.1.1 Mind Map	49
4.1.2 Pengembangan Konsep	52
4.1.3 Moodboard	52
4.1.4 Sketsa	55
4.2 Prototype.....	61



© 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

4.2.1 Digitalisasi.....	61
4.3 Testing	67
4.4 Media Pendukung	67
4.5 Pertimbangan Produksi.....	69
BAB V.....	71
PENUTUP.....	71
5.1 Kesimpulan	71
5.2 Saran.....	72
DAFTAR REFERENSI	
LAMPIRAN	





DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Gambar Teknik Manual	13
Gambar 2. 2 Teknik Digital	13
Gambar 2. 3 Ilustrasi Naturalis	14
Gambar 2. 4 Ilustrasi Dekoratif.....	14
Gambar 2. 5 Contoh Gambar Kartun	15
Gambar 2. 6 Contoh Gambar Karikatur	22
Gambar 2. 7 Contoh Gambar Kartun	15
Gambar 3. 1 Logo SDN Anyelir 1 Kota Depok.....	27
Gambar 3. 2 SD Negeri Anyelir 1.....	27
Gambar 3. 3 Kegiatan Belajar Mengajar Bahasa Sunda di Kelas.....	29
Gambar 3. 4 Isi Materi Buku Paket.....	30
Gambar 3. 5 Opredo Smart Card - 100 First Words	32
Gambar 3. 6 BIP Flashcard Bilingual Hewan.....	33
Gambar 3. 7 Naura-Kartu Pendidikan Balita Kosakata	34
Gambar 3. 8 Destyan-Kartu Kata Pertama Batita	35
Gambar 3. 9 Vinca Ambardini-Smart Card Kosakata	36
Gambar 4. 1 Mind Mapping	50
Gambar 4. 2 Moodboard Karakter	53
Gambar 4. 3 Moodboard Layout.....	54
Gambar 4. 4 Moodboard Budaya Sunda	55
Gambar 4. 5 Sketsa Alternatif Karakter	56
Gambar 4. 6 Sketsa Karakter Perempuan Terpilih.....	57
Gambar 4. 7 Sketsa Karakter Laki-Laki Terpilih.....	57
Gambar 4. 8 Sketsa Alternatif Layout Flashcard	58
Gambar 4. 9 Sketsa Layout Terpilih	59
Gambar 4. 10 Sketsa Kemasan.....	60
Gambar 4. 11 Sketsa Lembar Penggunaan	60
Gambar 4. 12 Color Pallette Digitalisasi.....	61
Gambar 4. 13 Font.....	62
Gambar 4. 14 Digitalisasi Karakter Perempuan.....	63
Gambar 4. 15 Digitalisasi Karakter Laki-Laki.....	63
Gambar 4. 16 Digitalisasi Layout Tampak Depan.....	64
Gambar 4. 17 Digitalisasi Layout Tampak Belakang	66
Gambar 4. 18 Struktur Kemasan Digital.....	68
Gambar 4. 19 Mockup Kemasan.....	68
Gambar 4. 20 Mockup Lembar Penggunaan.....	69

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

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Psikologi Warna.....	18
Tabel 3. 1 Matriks SWOT.....	42
Tabel 3. 2 Arahkan Kreatif.....	46
Tabel 4. 1 Pertimbangan Produksi.....	70



DAFTAR LAMPIRAN

1. Lembar bimbingan
2. Transkrip wawancara
3. Hasil Plagiasi
4. Daftar Riwayat Hidup



© 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 mengumumkkan 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

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Keunggulan berkomunikasi menjadi sebuah keistimewaan yang didapatkan oleh manusia sebagai salah satu makhluk hidup ciptaan Tuhan. Sebagai bentuk satuan kata, bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan oleh manusia. Pada hakikatnya, bahasa dalam konteks kemanusiaan merupakan suatu hal yang mulia, karena jika manusia tidak mampu berbahasa akan kesulitan untuk melakukan aktivitas sehari-hari (Noermanzah, 2020).

Bahasa daerah di Indonesia menjadi bahasa sehari-hari yang digunakan oleh beberapa masyarakat daerah di tempat tinggalnya untuk berkomunikasi. Berdasarkan data yang diperoleh dari Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kemendikbud, dari 37 Provinsi di Indonesia terdapat 718 bahasa daerah (Kemendikbud, n.d.-a). Bahasa daerah memiliki fungsi untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan ikut serta dalam pelestarian aset nasional daerah (Asrif, 2019).

Salah satu bahasa daerah yang masih aktif digunakan adalah bahasa Sunda. Bahasa Sunda merupakan bahasa yang digunakan oleh masyarakat yang bertempat tinggal di bagian barat pulau Jawa (Kemendikbud, n.d.-b). Sebagai bahasa daerah yang masih aktif digunakan, bahasa Sunda juga berperan dalam pelestarian budaya daerah yang ditanamkan melalui kurikulum pembelajar di provinsi Jawa Barat. Kurikulum pembelajaran di sekolah-sekolah provinsi Jawa Barat mengharuskan siswa untuk mempelajari bahasa daerah yaitu bahasa Sunda (Direktorat Sekolah Dasar, 2022). Salah satu daerah di provinsi Jawa Barat yang menerapkan kurikulum tersebut adalah Kota Depok.

Kota Depok merupakan salah satu kota yang terletak di provinsi Jawa Barat. Namun, bahasa yang sehari-hari digunakan oleh masyarakat Kota Depok yaitu bahasa Indonesia atau bahasa Betawi karena, Menurut data Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2022 suku yang mendominasi Kota Depok adalah suku Betawi sebanyak 36% sedangkan suku sunda hanya 19% dari jumlah penduduk. Hal tersebut menjadi salah satu latar belakang bahwa bahasa Sunda di Kota Depok



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

jarang digunakan untuk berkomunikasi sehari-hari dibandingkan dengan bahasa Indonesia ataupun bahasa Betawi. Sebagai bahasa yang jarang digunakan untuk berkomunikasi oleh siswa di Kota Depok maka tidaklah mudah untuk mempelajari bahasa sunda di sekolah.

Sebagai sekolah dasar di Kota Depok, SD Negeri Anyelir 1 memiliki mata pelajaran bahasa Sunda. Namun, sebagai bahasa yang jarang digunakan untuk berkomunikasi oleh siswa di Kota Depok, tidaklah mudah bagi siswa-siswa untuk mempelajari bahasa sunda. Siswa di SD Negeri Anyelir 1 memiliki kesulitan untuk mengingat dan memahami perbedaan pengucapan huruf vokal pada kosakata bahasa Sunda. Huruf vokal pada kosakata bahasa Sunda berbeda dengan bahasa Indonesia, baik dari bahasa maupun cara pengucapan. Bahasa Sunda memiliki tujuh huruf vokal yang terdiri dari a, i, u, é, o, eu dan e. Pengucapan huruf vokal tersebut harus terbiasa didengar dan dipraktikkan agar mudah diingat oleh siswa dalam pelajaran bahasa Sunda di sekolah.

SD Negeri Anyelir 1 Depok belum memiliki media pembelajaran yang menarik dan ringkas agar pemahaman huruf vokal pada kosakata bahasa Sunda bisa dengan mudah diingat oleh siswa. Saat ini, pada prakteknya guru bahasa Sunda di SD Negeri Anyelir 1 Depok hanya menggunakan metode bernyanyi dan buku paket agar membantu siswa untuk mempraktekkan dan mengingat cara pengucapan bahasa sunda yang benar. Tetapi, metode tersebut masih belum efektif dikarenakan beberapa siswa hanya mendengarkan dan tidak bisa mengingat dengan baik sehingga kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran tersebut. Seorang guru harus bisa membangun sebuah interaksi pembelajaran yang bermakna bagi siswa dalam proses pendekatan pembelajaran yang diterapkan. Untuk mencapai hasil pembelajaran yang maksimal proses pendekatan pembelajaran yang dimaksud yaitu sebuah kegiatan pembelajaran sambil bermain yang dapat menarik perhatian siswa untuk menumbuhkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran yang menyenangkan (S. Wahyuni, 2020). Menggunakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sangat efektif dilakukan untuk siswa sekolah dasar dalam proses belajar. Media pembelajaran *flashcard* merupakan media pembelajaran yang dapat memudahkan proses pembelajaran huruf vokal pada

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

kosakata bahasa Sunda di SD Negeri Anyelir 1 Depok, karena *flashcard* sebagai media edukasi dapat memotivasi anak dalam proses pembelajaran karena konsepnya yang dapat diselingi dengan permainan yang menyenangkan (Burhan, 2018). *Flashcard* merupakan media pembelajaran ringkas dan menyenangkan berbentuk kartu berisi gambar atau huruf sederhana yang dapat digunakan sebagai alat bantu untuk mengingat informasi (Akbar, 2020). Metode pembelajaran menggunakan *flashcard* seringkali dikaitkan sebagai metode pembelajaran anak-anak taman bermain, tetapi *flashcard* juga dapat membantu siswa sekolah dasar karena, *flashcard* sebagai media pembelajaran memiliki fungsi untuk membantu siswa dalam menghafal kosakata dan rumus aritmatika (Fitrianingsih, 2018). *Flashcard* merupakan media pembelajaran yang efektif dapat juga digunakan diluar kelas karena bentuknya yang lebih ringkas (Fitrianingsih, 2018). Selain itu, dalam hasil penelitiannya berdasarkan data yang diolah menunjukkan bahwa terjadi peningkatan disetiap siklus pembelajaran, dari mulai pra-siklus yang hanya 40%, kemudian meningkat pada siklus I sebanyak 65% dan siklus II sebanyak 85% berdasarkan data yang diperoleh dari setiap siklusnya media penggunaan *flashcard* berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan daya ingat siswa dalam memahami materi pembelajaran (Hafidzoh Rahman et al., 2021).

Media pembelajaran *flashcard* merupakan media yang tepat untuk diterapkan dalam proses pembelajaran bahasa Sunda di SD Negeri Anyelir 1 Depok menjadi lebih menarik dan ringkas.

Oleh karena itu, agar mempermudah proses pembelajaran bahasa Sunda diperlukan **“Perancangan Flashcard Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Sunda di SD Negeri Anyelir 1 Depok”**. *Flashcard* akan dirancang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dan diharapkan dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran.

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 mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana proses perancangan *flashcard* sebagai media pembelajaran bahasa Sunda untuk anak sekolah dasar

1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini terfokus dengan batasan lingkup berikut:

1. Proses perancangan *flashcard* huruf vokal pada kosakata bahasa sunda untuk siswa SD Negeri Anyelir 1 Depok.
2. Penggunaan dan penerapan teori, prinsip dan elemen desain grafis pada perancangan *flashcard* huruf vokal pada kosakata bahasa sunda untuk siswa SD Negeri Anyelir 1 Depok.
3. Menerapkan hasil desain pada media turunan berupa kemasan dan lembar penggunaan sebagai media pendukung *flashcard*.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dari penulisan Tugas Akhir ini sebagai berikut:

1. Merancang produk *flashcard* huruf vokal pada kosakata bahasa Sunda yang menerapkan teori desain grafis seperti, prinsip dan elemen desain yang dapat menjadi media pembelajaran bagi siswa di SD Negeri Anyelir 1 Depok
2. Mengaplikasikan hasil desain pada media turunan berupa kemasan dan lembar penggunaan sebagai media pendukung *flashcard*

Manfaat dari penulisan Tugas Akhir ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, manfaat dari hasil perancangan *flashcard* bahasa Sunda ini dapat menjadi acuan untuk perancangan *flashcard* sebagai media pembelajaran.



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 mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

2. Manfaat Praktis

Bagi Klien

Klien dapat menggunakan *flashcard* ini sebagai media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran bahasa Sunda.

Bagi Target

Siswa dapat menggunakan *flashcard* untuk memudahkan pembelajaran huruf vokal pada kosakata bahasa Sunda secara ringkas dan menarik.

1.5 Sistematika Penulisan

Penulisan Tugas Akhir ini disampaikan melalui tiga bab yang tersusun secara sistematis agar informasi dapat tersampaikan dengan baik. Adapun Sistematika penyusunan Tugas Akhir ini sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini merupakan penjelasan mengenai masalah yang melatarbelakangi alasan SD Negeri Anyelir 1 Depok membutuhkan perancangan *flashcard* sebagai media pembelajaran huruf vokal pada kosakata bahasa Sunda. Dalam bab ini tersusun dari latar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup pembahasan, tujuan dan manfaat, serta sistematika penulisan.

BAB II Landasan Perancangan

Pada bab ini menjelaskan informasi tentang teori-teori yang digunakan dalam proses perancangan *flashcard*. Teori yang dipaparkan bersumber dari buku atau jurnal ilmiah yang berkaitan dengan dengan topik Tugas Akhir.

BAB III Metode Perancangan

Pada bab ini merupakan penjelasan informasi mengenai metode penelitian. Metode penelitian tersebut yaitu, pengumpulan data, riset desain, analisis data dan fakta serta arahan kreatif yang akan menjadi acuan dalam proses pembuatan Tugas Akhir dalam perancangan *flashcard* huruf vokal pada kosakata bahasa Sunda



BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

1. Berdasarkan data yang didapatkan bahwa *flashcard* bahasa Sunda ini dirancang sebagai sebuah media pembelajaran yang dapat mempermudah siswa dalam mengingat materi huruf vokal pada kosakata bahasa Sunda. Proses desain yang digunakan dalam perancangan menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menerapkan metode riset *design thinking* yang terdiri dari *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Proses awal dimulai dengan proses pengumpulan data dengan observasi dan wawancara kepada klien, *target audience* dan pakar percetakan.
2. Setelah itu, data yang dianalisis menggunakan matriks SWOT untuk mendapatkan strategi desain dan disusun ke dalam *creative brief* sebagai acuan pembuatan *flashcard*. Pemilihan konsep visual ditentukan berdasarkan *key visual* yang sudah dikembangkan dalam tahap *ideate* yaitu *mindmap*, *moodboard* dan sketsa. *Key visual* yang sudah ditentukan menjadi acuan dalam tahap *prototype* yang terdiri dari digitalisasi sampai membuat *mockup* cetak *flashcard* serta media pendukung berupa kemasan dan lembar penggunaan untuk dilakukannya *testing* kepada *target audience* dan klien.
3. Dalam proses desain yang dilakukan dapat disimpulkan prinsip dan elemen desain divisualkan berdasarkan kata kunci dan *key visual* yang ditemukan dalam tahap *ideate*. Penggunaan warna cerah dan *colorful* merupakan warna yang dipilih untuk warna *flashcard* beserta media turunan karena warna cerah dan *colorful* dapat memberi kesan menyenangkan dan menarik. Penggunaan elemen *pattern* mega mendung pada *flashcard* untuk memberi kesan budaya Sunda agar sesuai dengan materi yang dibahas dalam *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



© 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. Pemilihan jenis *font rounded* memberikan kesan ramah sehingga sesuai dengan *target audience* yaitu siswa sekolah dasar.

Penggunaan *brush* diaplikasikan dalam ilustrasi karakter pada *flashcard* karena cocok untuk memberikan kesan menyenangkan. Pemilihan *layout white space* dan *simple* digunakan dalam *flashcard* agar pembaca memiliki jeda baca dan tetap fokus kepada materi yang disampaikan. *Flashcard* dirancang sebagai media pembelajaran bahasa Sunda yang ringkas, sehingga dapat mempermudah siswa dalam mengingat materi huruf vokal pada kosakata bahasa Sunda. *Flashcard* memiliki ukuran yang tidak terlalu besar, menggunakan sedikit kalimat dan kata yang singkat dapat memudahkan siswa dalam proses pembelajaran.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan dalam proses perancangan *flashcard* bahasa Sunda saran yang dapat disampaikan yaitu:

1. Melakukan wawancara dengan lingkup yang lebih luas. Tidak hanya siswa sekolah dasar atau guru saja, tetapi mewawancarai pakar dibidangnya masing-masing seperti ilustrator dan pakar budaya Sunda yang sesuai dengan judul perancangan agar data yang dimiliki lebih komperhensif.
2. Membuat media pembelajaran dengan materi sejenis yang cocok dengan *flashcard*. Misalnya, perancangan buku interaktif bahasa Sunda yang mengacu pada materi terkait untuk melengkapi *flashcard*.



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>
- Akbar, R. (2020, January 7). *Pengertian Flashcard Menurut Bahasa dan Istilah*. <https://www.rijalakbar.id/2020/07/pengertian-flashcard-menurut-bahasa-dan.html>
- Alatas, A. (2019). *Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*. CV. Madza Media.
- Ardini, E. N., & Sarihati, T. (2018). Pengaruh Warna Pada Interior Ruang Tunggu Rumah Sakit Ibu dan Anak Terhadap Psikologi Pengunjung (Studi Kasus Rumah Sakit Ibu dan Anak Melinda Bandung). *Idealog: Ide dan Dialog Desain Indonesia*, 2(3), 330. <https://doi.org/10.25124/idealog.v2i3.1235>
- Asrif, N. (2019). Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Daerah dalam Memantapkan Kedudukan dan Fungsi Bahasa Indonesia. *MABASAN*, 4(1), 11–23. <https://doi.org/10.26499/mab.v4i1.183>
- Burhan, N. Z. (2018). *Pengaruh Islamic Flashcard Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial dan Pengetahuan Keagamaan Pada Anak Tunagrahita*.
- Direktorat Sekolah Dasar, K. (2022, February 23). *Merevitalisasi Bahasa Daerah Agar Tidak Punah—Direktorat Sekolah Dasar.pdf*. <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/merevitalisasi-bahasa-daerah-agar-tidak-punah>
- Fariyanto, F., & Ulum, F. (2021). Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode UX Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 2(2).
- 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>
- Fitriani, A., Fahlevi, R., Aini, K., & Ekaningtyas, N. L. D. (2023). *Psikologi Perkembangan* (1st ed., Vol. 1). PT. Global Eksekutif Teknologi. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=S03HEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA81&dq=hurlock+teori+psikologi+perkembangan&ots=B2eqOsBYJX&sig=I-7ZL-Y9TEtFybgaCA19oDpwA-4&redir_esc=y#v=onepage&q=hurlock%20teori%20psikologi%20perkembangan&f=false

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- Fitrianingsih, W. (2018). *Pengaruh Media Flashcard Terhadap Kemampuan Siswa Dalam Menghafal Fakta Dasar Perkalian Pada Muatan Pelajaran Matematika Kelas III Sekolah Dasar Negeri 024 Tarai Bangun*.
- Fuadi, N. F. (2020). *Kasus Grup Facebook Fiverr Seller Indonesia*.
- Hafidzoh Rahman, N., Mayasari, A., Arifudin, O., & Wahyu Ningsih, I. (2021). Pengaruh Media Flashcard Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Materi Mufrodat Bahasa Arab. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 99–106. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.296>
- Hartati, A. T. (2018). *Kelayakan Flashcard Submateri Mnafaat Keanekaragaman Hayati Kelas X SMA Kabupaten Landak*.
- Heni, H., & Nurlika, U. (2021). Tingkat Konsentrasi Belajar Anak pada Siswa Kelas IV SD melalui Brain Gym (Senam Otak). *Jurnal Keperawatan Silampari*, 5(1), 222–232. <https://doi.org/10.31539/jks.v5i1.2820>
- Kemdikbud, petabahasa. (n.d.-a). *Bahasa dan Peta Bahasa di Indonesia.pdf*. <https://petabahasa.kemdikbud.go.id/databahasa.php>
- Kemdikbud, petabahasa. (n.d.-b). *Sunda—Peta Bahasa.pdf*.
- Mandala, E. (2023). *Kebudayaan Suku Sunda dan Adat Istiadatnya—Pinhome.pdf*. <https://www.pinhome.id/blog/kebudayaan-suku-sunda/>
- Naufalina, F. E., Nugraha, G., & Soedewi, S. (2021). *Desain Kemasan Sebagai Media Promosi Studi Kasus Shenyl Kelom Geulis Tasikmalaya*. 2(1).
- Noermanzah. (2020). *Bahasa sebagai Alat Komunikasi, Citra Pikiran, dan Kepribadian*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/ez6dk>
- Pakpahan, A. F., Mawati, D. P. Y. A. A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., & Purba, L. I. B. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran* (Vol. 1). Yayasan Kita Menulis.
- Patria, A. S., & Kristiana, N. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Matakuliah Tipografi Aplikatif Berbasis Vi-Learn*.
- Permana, A. O., & Erdansyah, F. (2022). Analisis Penerapan Prinsip-Prinsip Desain, Tipografi, dan Warna pada Instagram Feed Senat Mahasiswa Universitas Negeri Medan Tahun 2019. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 5(1), 102–110. <https://doi.org/10.34007/jehss.v5i1.1136>



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

- Putri, R. (2020). *Konsep Media Pembelajaran Flashcard* [Thesis]. Universitas Pasundan.
- Ramadhani, A. N. I. (2020). *Analisis Ilustrasi Komik We Taddampali Karya Ananda Pranata*.
- Rizal, U. S., Maharani, N. I., Ramadhan, N. M., Rizqiawan, W. S., Abdurachman, J., & Damayanti. (2016). *Media Pembelajaran Panduan Membuat Presentasi Menarik Untuk Pendidik dan Peserta Didik* (Vol. 2). CV. Nurani.
- Salsabila, A., Kurniawan, A., & Retnoningsih, S. (2022). *Perancangan Media Buku Interaktif Pengenalan Batik Mega Mendung Untuk Anak Sekolah Dasar Kelas 4-6*.
- Satriawan, N. (2018). *Pengertian Metode Penelitian Dan Jenis-jenis Metode Penelitian—Ranah Research.pdf*. <https://ranahresearch.com/metode-penelitian-dan-jenis-metode-penelitian/>
- Setiautami, D. (2018). Eksperimen Tipografi dalam Visual untuk Anak. *Humaniora*, 2(1), 311. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i1.3011>
- Setyawan, A. B. (2019). *Tinjauan Tata Letak (Layout) Isi Buku Seni Budaya dan Keterampilan Kelas III Sekolah Dasar di Penerbit Yudhistira*.
- Soimah, I. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Komputer Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa. *Natural: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 5(1), 38. <https://doi.org/10.30738/natural.v5i1.2559>
- Suharyanto, A. (2018, August 31). *Pengaruh Warna Pada Psikologi Anak*. <https://dosenpsikologi.com/engaruh-warna-pada-psikologi-anak>
- Susanti, & Zulfiana, A. (2018). *ICT-Media Pembelajaran-Jenis-Jenis Media Pembelajaran*.
- Wahyuni, I. (2018). *Pemilihan Media Pembelajaran*.
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23734>
- Zharandont, P. (2020). *Pengaruh Warna Bagi Suatu Produk dan Psikologis Manusia*.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Zuhriyyah, A. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard IPA Pada Anak Tunarungu Kelas VII SMPLB*.
<http://repository.radenintan.ac.id/3225/>



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

Lembar Bimbingan

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR			
PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS			
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN			
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA			
NAMA MAHASISWA		REIHANNISA APRIZALLUNA	
NAMA PEMBIMBING		DWI AGNES NATALIA BANGUN, M.DS	
JUDUL TUGAS AKHIR		PERANCANGAN FLASHCARD SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA SUNDA DI SD NEGERI ANYELIR 1 DEPOK	
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	18 Maret 2023	- Memperbaiki judul yang terlalu panjang - Melakukan pengarahuan untuk mengerjakan bab 1	Mulai mengerjakan BAB I
2	24 Maret 2023	Memperbaiki latar belakang dan menambahkan informasi sitasi.	Melakukan revisi latar belakang BAB I
3	30 Maret 2023	Latar belakang sudah OK	Melanjutkan untuk mengerjakan BAB II
4	10 April 2023	- Terdapat revisi pada teori warna, menghilangkan roda warna, namun diganti dengan psikologi warna dan pengaruh warna pada anak. - Teori pada bab II bisa saja bertambah mengikuti hasil observasi atau wawancara pada bab III.	Melakukan revisi dari masukan yang sudah diberikan dan melanjutkan mengerjakan BAB III
5	5 Mei 2023	- Hasil wawancara dengan narasumber terkait berupa isi materi dari flashcard disampaikan pada product knowledge - Kompetitor sejenis tidak harus produk yang sama persis dengan tema flashcard yang ingin dirancang, tetapi dapat dilihat dari sisi kesamaan produk dan kesamaan target konsumen.	Melanjutkan untuk menyelesaikan BAB III
6	13 Mei 2023	- Memberikan masukan pada metode riset - Profil klien masih kurang lengkap - Revisi pada bagian product knowledge (diawali dengan penjelasan media pembelajaran yang digunakan di sekolah pada saat ini) - Menambahkan sub bab (konsep awal, media insight, permasalahan klien, hasil riset kompetitor) - Data pada kompetitor masih belum lengkap - Positioning masih terlalu panjang - Revisi pada bagian analisis SWOT - Merancang ulang strategi berdasarkan SWOT - Revisi pada arahan kreatif	Melakukan revisi pada BAB III berdasarkan masukan dari pembimbing
7	16 Mei 2023	- Mendapat masukan pada tujuan dan perbaikan pada sistem penulisan proposal - Tambahkan pada strategi (analisis SWOT) untuk melengkapi creative brief	Melakukan revisi berdasarkan masukan dari pembimbing
8	17 Mei 2023	- Untuk laporan sudah OK tambahkan ttd penulis dibagian prakata	- Merapikan proposal - Membuat slide presentasi seminar proposal - Proposal tugas akhir ditanda tangani dosen pembimbing TA
9	26 Mei 2023	- Membahas revisi sidang proposal	- Melanjutkan ke BAB IV bagian hasil dan pembahasan
10	16 Juni 2023	- Terdapat revisi pada mindmap cabang dan pertukaran key visual yang tidak tepat pada cabangnya	- Melakukan revisi mindmap dan membuat moodboard
11	1 Juli 2023	- Moodboard sunda tidak perlu pakaian, cukup motif megamendung saja untuk digunakan pada layout	- Memperbaiki moodboard dan melanjutkan sketsa
12	4 Juli 2023	- Karakter tidak perlu menggunakan baju adat jika untuk memberikan kesan pakai baju biasa saja ditambah dengan motif megamendung	- Melakukan revisi sketsa karakter dan mendigitalisasi karakter sampai media turunan
13	12 Juli 2023	- Digitalisasi sudah OK	- Mengerjakan Laporan sampai bab IV dan bab V
14	17 Juli 2023	- Perbaikan pada bagian kesimpulan dan saran - Menambahkan kartu bagian depan belakang tampak besar pada bagian digitalisasi - Perbaikan lipatan lembar penggunaan	- Melakukan perbaikan sesuai pengarahuan
15	18 Juli 2023	- Laporan sudah ACC	- Pembimbing menandatangani surat persetujuan

*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 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

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS			
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN			
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA			
	NAMA MAHASISWA	REIHANNISA APRIZALLUNA	
	NAMA PEMBIMBING	IQBAL YAMIN. M.T	
	JUDUL TUGAS AKHIR	PERANCANGAN FLASHCARD SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA SUNDA DI SD NEGERI ANYELIR1 DEPOK	
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	10 April 2023	Masih kurang penguatan data melalui sitasi	Melakukan revisi teknis penulisan pada latar belakang berupa penambahan sitasi dan melanjutkan untuk mengerjakan BAB II
2	5 Mei 2023	- Untuk materi kerangka teori sudah OK, sistem penulisan sumber sudah OK menggunakan data akurat dengan mencantumkan sitasi - Perhatikan penyusunan tata bahasa dan kosakata	Melanjutkan untuk mengerjakan BAB III
3	17 Mei 2023	- Proposal ACC	- Merapihkan file proposal - Membuat slide presentasi seminar proposal - Proposal tugas akhir ditanda tangani dosen pembimbing TA
4	18 Juli 2023	- Melakukan perbaikan penulisan kata asing - Daftar referensi di cek kembali - Laporan ACC	- Dosen pembimbing memberikan tanda tangan lembar persetujuan
			*untuk menjadi acuan bimbingan selanjutnya



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Transkrip Wawancara

Wawancara dengan narasumber : Bapak Asep, selaku guru bahasa sunda di SDN Anyelir 1 Depok

Wawancara 1

Peneliti: “Selamat pagi bapak, sebelumnya perkenalkan nama saya Reihannisa Aprizalluna, saya adalah mahasiswa desain grafis semester akhir di Politeknik Negeri Jakarta yang ingin melakukan perancangan tugas akhir. Saya sedang mencari klien untuk perancangan tugas akhir saya”

Narasumber: “Baik, jurusannya desain grafis ya? apakah ada surat pengantar dari kampus?”

Peneliti: “Iya betul pak, ada pak untuk surat pengantar yang ditujukan ke kepala sekolah”

Narasumber: “Oke nanti boleh dikirim ke bagian humas sekolah saja ya, kamu sudah ada rencana ingin membuat apa?”

Peneliti: “Baik pak, sudah ada pak jika untuk rencananya, tetapi saya masih mencari tahu terlebih dahulu keperluan yang bapak butuhkan”

Narasumber: “Boleh diceritakan dulu saja rencananya”

Peneliti: “Baik pak, jadi saya memiliki rencana untuk membuat *flashcard* atau kartu edukasi untuk pembelajaran bahasa sunda pak”

Narasumber: “Oh baik, media pembelajaran ya berarti?”

Peneliti: “Betul pak, kemudian alasan saya memilih bahasa sunda berdasarkan riset kecil yang saya lakukan seperti bertanya pada siswa sekolah dasar dan membaca artikel yang ada di website, untuk hasilnya siswa banyak yang merasa kesulitan pada bahasa sunda karena bukan orang dari suku sunda asli dan dibuktikan berdasarkan data bahwa suku yang mendominasi di Depok adalah suku Betawi”

Narasumber: “Betul sekali, memang sebagian warga Depok adalah suku betawi jadi jarang yang pakai bahasa sunda untuk komunikasi sehari-hari, boleh kalau kamu ingin membuat media pembelajaran baru untuk pelajaran bahasa sunda berupa kartu edukasi”

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

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

Peneliti: “Sebelumnya saya ingin bertanya pak, untuk media pembelajaran yang digunkana saat ini berupa apa ya pak?”

Narasumber: “Saya masih menggunakan buku paket saja, saya pernah kepikiran ingin memiliki media pembelajaran yang lebih menarik agar siswa ga bosan atau mudah ngantuk tapi saya tidak tahu bagaimana cara buatnya jadi hanya kebutuhan yang belum terwujud ya, jadi jika kamu saat ini ingin bantu buat, saya dengan senang hati akan membantu prosesnya”

Peneliti: “Alhamdulillah ya pak, baik jika seperti itu saya akan lanjutkan untuk melakukan perancangan tugas akhir saya dengan bapak selaku guru bahasa sunda di SDN Anyelir 1 Depok sebagai klien saya ya pak”

Narasumber: “Silahkan ya”

Peneliti: “Kemudian saya ingin bertanya pak, untuk materi yang ingin dibawakan nanti berdasarkan hasil dari bapak saja ya pak? Misalkan kesulitan siswa pada salah satu materi”

Narasumber: “Iya untuk materinya dari saya saja ya, untuk kesulitan siswa sering ditemukan pada pengucapan huruf vokal bahasa sunda, siswa masih belum bisa ingat dengan baik kalo huruf vokal bahasa sunda beda cara pengucapannya, padahal jika pengucapannya sudah benar saya akan memberikan nilai yang bagus karena dasarnya dia sudah paham bahasa sunda”

Peneliti: “Oh baik pak, berarti nanti untuk flashcardnya membahas tentang huruf-huruf vokal bahasa sunda ya?”

Narasumber: “Iya betul itu saja, karena siswa masih banyak salah dalam materi itu, kalau kamu butuh segmentasi kelas yang spesifik mungkin diantara kelas III atau IV ya yang sering ditemukan kurang paham, padahal sejak kelas I sudah belajar bahasa sunda”

Peneliti: “Baik bapak, terimakasih banyak atas informasinya ya pak”

Narasumber: “Okee”

Peneliti: “Terimakasih banyak bapak atas waktunya, untuk wawancara selanjutnya nanti saya kabari bapak kembali ya pak”



© 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

Narasumber: “Boleh, nanti dikabari lewat *whatsapp* terlebih dahulu saja jika ingin melakukan pertemuan, ini nomor saya 08xxxx boleh disimpan atas nama Asep Jujun”

Peneliti: “Baik pak, terimakasih banyak bapak sekali lagi atas waktunya”

Narasumber: “Sami-sami”

Wawancara 2

Peneliti: “Selamat siang bapak, saya ingin melakukan wawancara bapak kembali ya pak untuk lebih detail yang mana nantinya data yang diperoleh akan saya analisis pada BAB III”

Narasumber: “Baik, boleh mulai ya”

Peneliti: “Sudah berapa lama bapak menjadi guru bahasa sunda?”

Narasumber: “Saya sudah menjadi guru bahasa sunda selama 7 tahun sampai sekarang dan sudah melalui tahap sertifikasi pendidik bahasa sunda”

Peneliti: “Untuk kelas berapa saja yang bapak ajar dan rentang usia berapa?”

Narasumber: “Untuk kelasnya dari kelas 1-6 rentang usianya sekitar 7-12 tahun”

Peneliti: “Kesulitan atau kendala apa yang sering dialami bapak ketika mengajar dan kendala pada siswa saat pembelajaran bahasa sunda?”

Narasumber: “Kendala yang sering saya alami saat mengajar adalah sulit membuat siswa untuk fokus, anak-anak hanya memiliki fokus sebentar setelah itu mereka sering teralihkan dengan hal lain. Untuk kesulitan yang sering ditemui pada siswa yaitu siswa masih belum bisa memahami huruf vokal pada kosakata bahasa sunda, karena memang bukan bahasa sehari-hari jadi anak-anak masih sulit untuk membedakannya pada saat di kelas”

Peneliti: “Berarti anak-anak jika sedang belajar mudah terganggu konsentrasinya ya pak? Apakah boleh diceritakan metode pembelajaran seperti apa yang bapak gunakan dikelas?”

Narasumber: “Iya seperti itu, untuk metode pembelajaran yang digunakan pada saat di kelas sering sekali saya bercerita sambil bernyanyi atau menggunakan media wayang golek tetapi hanya sekali-sekali, kemudian biasanya saya



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

menyampaikan materi yang ada dibuku kemudian membantu terjemahkan ke dalam bahasa Indonesia melalui lisan saja”

Peneliti: “Oh baik pak, jika menggunakan metode pembelajaran saat ini apakah sudah efektif menurut bapak?”

Narasumber: “Jika menurut saya metode pembelajaran tersebut belum terlalu efektif karena sering kali siswa merasa bosan jika hanya mendengarkan saya bercerita saja, kemudian anak-anak juga jadi mudah lupa tentang materi yang disampaikan tetapi beberapa anak ada yang masih suka mendengarkan saya bercerita”

Peneliti: “Kemudian saya ingin bertanya mengenai materi huruf vokal pada kosakata bahasa sunda pak, mengapa materi ini sulit dipahami”

Narasumber:”Hmm, dalam pengucapan bahasa sunda itu diperlukan latihan bicara yang sering, sedangkan bahasa sunda bukan bahasa yang mereka gunakan mungkin itu ya yang menjadi latar belakang mereka sulit mengingat, selain itu juga berpengaruh dengan metode pembelajarannya, karena saya hanya memiliki buku paket, jadi saya hanya memiliki metode pembelajaran bercerita itu tadi”

Peneliti: “Membahas ke materi flashcard pak, apakah bapak sudah mengetahui materi apa yang ingin digunakan untuk flashcard?”

Narasumber: “Untuk materi membahas huruf vokal pada kosakata bahasa sunda melalui benda disekitar sekolah atau anggota tubuh, tetapi saya memiliki pendapat bahwa anggota tubuh akan lebih efektif karena dapat dilihat oleh jangkauan mata dengan cepat, sehingga fokus anak tidak cepat terliihkan. Selain itu, anggota tubuh itu banyak jenisnya anak-anak di kelas belum banyak yang dapat memahami materi ini atau bisa dibilang kesulitan untuk membedakan bahasa sundanya”

Peneliti: “Baik pak, selanjutnya jika dilihat dari jumlah anak dikelas dan jarak pandang mata, menurut bapak ukuran dan material seperti apa yang cocok untuk digunakan siswa?”

Narasumber: “Sebenarnya tidak usah terlalu besar seperti buku agar lebih ringkas, karena kartu ini juga bisa digunakan berkelompok nantinya jadi setiap anak akan menggunakan kartu dan melihat dengan jelas, kemudian untuk bahannya tidak terlalu tipis agar tidak mudah rusak”

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

Peneliti: “Baik pak, ke pertanyaan terakhir saya ingin bertanya, apa harapan bapak dalam perancangan flashcard ini?”

Narasumber: “Ya harapannya agar metode pembelajaran nantinya bisa lebih bervariasi, kemudian anak-anak bisa dengan mudah memahami materi huruf vokal pada kosakata bahasa sunda dan dapat mengingat materi karena media yang digunakan akan lebih menarik”

Peneliti: “Alhamdulillah, sudah terjawab semua ya pak pertanyaannya, sebelumnya terimakasih banyak bapak atas waktu yang sudah diluangkan untuk saya. Untuk hasil wawancara ini nantinya akan saya gunakan sebagai acuan perancangan flashcard agar sesuai dengan keinginan bapak”

Narasumber: “Terimakasih juga ya, semoga tugas akhirnya lancar sampai selesai”

Peneliti: “Aamiin, terimakasih bapak”

Narasumber: “Sama-sama”

Wawancara dengan siswa kelas IV SDN Anyelir 1 Depok

Galan Anutama, 11 Tahun

Peneliti: “Hai perkenalkan namaku rere, aku dari PNJ, jadi aku mau wawancara kamu untuk data tugas akhirku, wawancaranya tentang pelajaran bahasa sunda yaa, kenalan dulu yuk, boleh sebutin nama kamu siapa, kelas dan umur berapa ya ”

Narasumber:”Nama aku galan anutama prasada dari kelas IV A umurnya 11 tahun”

Peneliti: “Apakah kamu suka pelajaran bahasa sunda?”

Narasumber:”Suka”

Peneliti: ”Bagaimana cara pak Asep menyampaikan materi di kelas?”

Narasumber:”Biasanya ak Asep cara nyampeinnya bercerita kemudian diartikan ke bahasa Indonesia”

Peneliti: “Kesulitan apa yang sering kamu alami dalam mempelajari bahasa sunda?”

Narasumber:” Kesulitannya karena aku gatau artinya”



© 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

Peneliti: "Kamu kesulitan dengan materi huruf vokal bahasa sunda ngga? Yang a, i, u, é, o, eu dan e"

Narasumber: "Sedikit, soalnya gabisa bedainnya"

Peneliti: "Media pembelajaran apa yang digunakan di kelas? Contohnya seperti buku, video atau kartu edukasi"

Narasumber: "Kalo di kelas pakai buku paket"

Peneliti: "Media pembelajaran seperti apa yang kamu mudah pahami materinya? Misalkan berwarna atau bergambar"

Narasumber: "Yang gaterlalu banyak bacaannya sama ada gambarnya"

Peneliti: "Kamu tahu flashcard edukasi ngga?"

Narasumber: "Tau kak"

Peneliti: "Flashcard yang biasa kamu liat seperti apa?"

Narasumber: "Aku pernah liat aja si kak, belum pernah pakai untuk belajar"

Peneliti: "Oh okeey, flashcard yang biasa kamu lihat ukurannya seperti apa? Kalo dikasih pilihan antara dua ini mana yang paling kamu suka untuk belajar?"

peneliti menunjukkan 2 ukuran flashcard yang berbeda

Narasumber: "Aku pilih yang ini *galam mengambil yang berukuran 8x12 (yang lebih besar) karena mudah dilihat kalo besar"

Peneliti: "Okedeh makasih banyak ya Galan atas jawabannya"

Narasumber: "Iya kak"

Gantari, 10 Tahun

Peneliti: "Hai perkenalkan namaku rere, aku dari PNJ, jadi aku mau wawancara kamu untuk data tugas akhirku, wawancaranya tentang pelajaran bahasa sunda yaa, kenalan dulu yuk, boleh sebutin nama kamu siapa, kelas dan umur berapa ya"

Narasumber: "Namaku Gantari dari kelas IV B umurnya 10 tahun"

Peneliti: "Apakah kamu suka pelajaran bahasa sunda?"

Narasumber: "Sedikit suka"

Peneliti: "Sedikit suka karene kenapa kesulitannya?"

Narasumber: "Kesulitannya sulit menemukan arti pada contoh kalimat, misalkan ada contoh kalimat tetapi tidak ada artinya di buku, jadi sulit untuk ngerti"

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

Peneliti: “Bagaimana cara pak Asep menyampaikan materi di kelas?”

Narasumber:”Cerita pakai buku paket”

Peneliti: “Kamu kesulitan dengan materi huruf vokal bahasa sunda ngga? Huruf vokal yang a, i, u, é, o, eu dan e”

Narasumber: “Bisa untuk ngucapinnya tapi masih susah bedain”

Peneliti: ”Media pembelajaran seperti apa yang kamu mudah pahami materinya? Misalkan berwarna atau bergambar”

Narasumber: “Yang ada gambarnya kak biasanya gampang diingat”

Peneliti: “Kamu tahu flashcard edukasi ngga?”

Narasumber: “Tau kak, aku punya dirumah flashcard rumus matematika”

Peneliti: “Wah, flashcard yang kamu sukai seperti apa?”

Narasumber: “Warna dan gambarnya bermacam-macam, terus bentuknya ga besar kaya buku, jadi bisa dibawa kemana-mana, terus kalo berwarna dan bergambar jadi gampang diingat”

Peneliti: “Flashcard yang biasa kamu gunain ukurannya seperti apa? Kalo dikasih pilihan antara dua ini mana yang paling kamu suka untuk belajar? *peneliti menunjukkan 2 ukuran flashcard yang berbeda* ”

Narasumber: “Yang ini kak *gantari memilih kartu berukuran 7,5x10 cm (ukuran ringkas). Soalnya gaterlalu besar kaya buku”

Peneliti: “Okedeh makasih banyak ya Gantari atas jawabannya”

Haditya Putra Nugroho, 10 Tahun

Peneliti: “Hai perkenalkan namaku rere, aku dari PNJ, jadi aku mau wawancara kamu untuk data tugas akhirku, wawancaranya tentang pelajaran bahasa sunda yaa, kenalan dulu yuk, boleh sebutin nama kamu siapa, kelas dan umur berapa ya”

Narasumber: “Haditya Putra Nugroho dari kelas IV C umurnya 10 Tahun”

Peneliti: “Apakah kamu suka pelajaran bahasa sunda?”

Narasumber: “Lumayan suka”

Peneliti: “Bagaimana cara pak Asep menyampaikan materi di kelas?”

Narasumber: “Pak asepe cara nyampein itu cerita dibaca terus diartikan oleh pak asepe atau kadang bareng bareng pak asepe tulis dipapan tulis”



© 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

Peneliti: “Kesulitan apa yang sering kamu alami dalam mempelajari bahasa sunda?”

Narasumber: “Kesulitan dalam pelajaran bahasa sunda, ada kalimat bahasa sunda yang harus diartikan tetapi tidak tahu artinya”

Peneliti: “Kamu kesulitan dengan materi huruf vokal bahasa sunda ngga? Yang a, i, u, é, o, eu dan e”

Narasumber: “Kesulitannya karena gabisa bedain terus kalo dijelaskan cepat sambil bercerita gabisa dengar dengan jelas huruf vokalnya”

Peneliti: “Media pembelajaran apa yang digunakan di kelas? Contohnya seperti buku, video atau kartu edukasi”

Narasumber: “ Pakai buku paket”

Peneliti: “Media pembelajaran seperti apa yang kamu mudah pamahamin materinya? Misalkan berwarna atau bergambar”

Narasumber: “Tidak hitam putih, ada gambarnya dan tidak mudah rusak kalau sering dipakai”

Peneliti: “Kamu tahu flashcard edukasi ngga?”

Narasumber: “Tau”

Peneliti: “Pernah belajar pakai flashcard ngga?”

Narasumber: “Belum pernah karena aku gapunya”

Peneliti: “Flashcard yang pernah kamu lihat ukurannya seperti apa? Kalo dikasih pilihan antara dua ini mana yang paling kamu suka untuk belajar? *peneliti menunjukkan 2 ukuran flashcard yang berbeda*

Narasumber: “Ini kak *haditya memilih flashcard berukuran 7,5x10 cm* karena lebih gampang dipegang”

Peneliti: “Okedeh makasih banyak ya Haditya atas jawabannya”

Adelio Putra Loklua, 11 Tahun

Peneliti: “Hai perkenalkan namaku rere, aku dari PNJ, jadi aku mau wawancara kamu untuk data tugas akhirku, wawancaranya tentang pelajaran bahasa sunda yaa, kenalan dulu yuk, boleh sebutin nama kamu siapa, kelas dan umur berapa ya”



© 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

Narasumber: “Saya Adelio Putra Loklua dari kelas IV D umurnya tahun ini 11 tahun”

Peneliti: “Apakah kamu suka pelajaran bahasa sunda?”

Narasumber: “Sedikit suka”

Peneliti: “Ada alasannya kenapa sedikit suka?”

Narasumber: “Karena susah diartikan terus aku juga bukan orang sunda”

Peneliti: “Bagaimana cara pak Asep menyampaikan materi di kelas?”

Narasumber: “Pak asep nyampeinnya tegas dan kalau ada bacaan bahasa sunda diartikan ke bahasa Indonesia”

Peneliti: ““Kesulitan apa yang sering kamu alami dalam mempelajari bahasa sunda?”

Narasumber: “Kesulitannya kalo menemukan kalimat bahasa sunda acak pada saat mau disusun gatau arti katanya apa jadi sulit untuk nyusunnya”

Peneliti: “Media pembelajaran apa yang digunakan di kelas? Contohnya seperti buku, video atau kartu edukasi”

Narasumber: “Pakai buku”

Peneliti: ““Media pembelajaran seperti apa yang kamu mudah pahami materinya? Misalkan berwarna atau bergambar”

Narasumber: “Ada gambarnya dan sedikit kata jadi gampang diingat”

Peneliti: “Kamu tahu flashcard edukasi ngga?”

Narasumber: “Tau, pernah liat”

Peneliti: “Pernah belajar pakai flashcard ngga?”

Narasumber: “Belum pernah kak”

Peneliti: “Flashcard yang pernah kamu lihat ukurannya seperti apa? Kalo dikasih pilihan antara dua ini mana yang paling kamu suka untuk belajar? *peneliti menunjukkan 2 ukuran flashcard yang berbeda*

Narasumber: “Yang ini *Adelio menunjuk ukuran flashcard 7,5x10 cm* karena kecil mudah dibawa”

Peneliti: “Okedeh makasih banyak ya Adelio atas jawabannya”

Narasumber: “Sama-sama kak”

HASIL PLAGIASI

Reihannisa Aprizalluna_DG

ORIGINALITY REPORT

10%	9%	2%	2%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.pnj.ac.id Internet Source	1%
2	id.scribd.com Internet Source	1%
3	docplayer.info Internet Source	<1%
4	123dok.com Internet Source	<1%
5	www.researchgate.net Internet Source	<1%
6	repository.radenintan.ac.id Internet Source	<1%
7	repository.its.ac.id Internet Source	<1%
8	repository.unpas.ac.id Internet Source	<1%
9	www.scribd.com Internet Source	<1%

© 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



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

© 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

REIHANNISA

APRIZALLUNA



Hello! My name is Rere

I'm a Graphic Design student from Jakarta State Polytechnic who loved all parts of the creative process.

I'm an enthusiastic and highly motivated individual. I'm a fast learner and always try to improve myself.

I'm looking for experiences and new opportunities which would give me right opportunities to work on creative project.

Date Of Birth
Jakarta, 16th April 2001

Lived at
Jalan Cagar Alam Selatan II Kota Depok

Contact
reihannisa1616@gmail.com

Portfolio
<https://drive.google.com/drive/folders/1fqwiBgu-giUgFD0WUgJ23Z4dJ07zPyBB?usp=sharing>

Education

Jakarta State Polytechnic
Graphic Design Major
2019-Now

SMA Negeri 1 Depok
Social Studies
2016-2019

Organization

- Music Director at POROS FM
College Radio Station (2019-2022)
- Women's Team Coordinator at JAKARTA STATE POLYTECHNIC BASKETBALL CLUB
College Basketball Club (2019-2021)
- Staff at PURNA PASKIBRAKA KOTA DEPOK
Paskibraka Organization (2017-Present)

Work Experience

PT. Nusantara Infrastructure Tbk (2022)
Graphic Design Intern

MADE.BYMOM_ (2021-Present)
Owner, Illustrator & Content Creator

TUNAS BERTUMBUH 2.0 (2021)
Media and Information Technology Department

Freelance (2020 - Present)
Graphic Designer

HIJABEILE (2020)
Graphic Designer and Product Photography

Abilities

Branding Layout Illustration Manual Drawing

Languages

Bahasa Indonesia *Fasih* English *Basic*

Personal Skills

Adaptability Creativity Teamwork Communication

Technical Skills

Adobe Illustrator *Advanced Level* Adobe Indesign *Intermediate Level*

Adobe Photoshop *Advanced Level* Adobe After Effects *Beginner Level*