



© 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
ALAM SEMESTA UNTUK ANAK USIA 5-7 TAHUN DI RA ASH
SHOFWAN JAGAKARSA



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

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Oleh:
NITA DWI ANGGRAENI
2006421049

**JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

**DEPOK
2024**



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

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *flashcard* Sebagai Media Pembelajaran Alam Semesta Untuk Anak Usia 5-7 Tahun Di RA Ash Shofwan Jagakarsa.
Penulis : Nita Dwi Anggraeni
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, 7 Agustus 2024

Menyetujui,
Dosen Pembimbing I

Wanda Kusuma Putri, S.Sn
NIP.5200000000000000324

Dosen Pembimbing II

Rachmadita Dwi Pramesti, M.Ds
NIP. 199005112019032019



© 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

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN *FLASHCARD* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ALAM SEMESTA UNTUK ANAK USIA 5-7 TAHUN DI RA ASH SHOFWAN JAGAKARSA

Oleh:

NITA DWI ANGGRAENI

2006421049

Disahkan:

Depok, 16 Agustus 2024

Penguji I

Andriyanto, S.E., M.Kom.

NIP. 23272015100119730629

Penguji II

Ade Haryani, S.E., M.M.

NIP. 196601121998022001

Ketua Jurusan

Teknik Grafika Penerbitan



Dr. Zulkarnain, S.T., M.Eng.

NIP. 198405292012121002



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 mengumunkan 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 Anak Usia 5-7 Tahun di RA Ash Shofwan Jagakarsa

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 Agustus 2024

Yang menyatakan,



Nita Dwi Anggraeni

2006421049



ABSTRAK

Memberikan pendidikan mengenai alam semesta untuk anak usia dini merupakan suatu langkah penting dalam membentuk perkembangan pola pikir mereka untuk memahami lingkungan alam sekitar dan fenomena alamiah. RA Ash Shofwan merupakan lembaga pendidikan anak usia dini yang menerapkan kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka termasuk pembelajaran tentang alam semesta. Dari hasil observasi dan wawancara RA Ash Shofwan mendapatkan kendala pada metode pembelajarannya dikarenakan keterbatasan yang masih berpusat pada guru dengan menggunakan metode cerita satu arah membuat anak cenderung merasa bosan dan jenuh saat pelajaran sedang berlangsung. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan *flashcard* sebagai media interaktif yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran mengenai pengenalan alam semesta yang menarik untuk anak usia 5-7 tahun di RA Ash Shofwan Jagakarsa. Metode penelitian yang digunakan pada perancangan *flashcard* adalah metode kualitatif dengan metode *design thinking* yang dibagi dengan lima tahapan yaitu *Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing* serta metode analisis data SWOT sebagai acuan dalam pembuatan arahan *creatif brief*. Penelitian ini menghasilkan media edukatif *flashcard* yang berjumlah 25 kartu dengan sub materi pengenalan benda langit, cuaca, musim di Indonesia, fenomena alam dan lingkungan alam. *Flashcard* tersebut juga dilengkapi dengan tiga Bahasa yakni Bahasa Indonesia, Inggris dan Arab serta penjelasan singkat tentang materi yang mudah dipahami oleh anak usia dini yang di desain dengan *style* kartun *children illustration*, konsep *nature* dan warna yang *colorful*. Media edukatif *flashcard* juga dirancang dengan media pendukung kemasan sebagai pelindung isi kartu serta media pendukung interaktif lainnya yakni *worksheet*, dan *sticker* sehingga dapat dimainkan langsung oleh anak-anak. Dengan adanya perancangan *flashcard* ini diharapkan dapat membantu pendidik dalam melaksanakan kegiatan mengajar dan memudahkan anak-anak dalam mengenal alam semesta dengan efektif dan menyenangkan.

Kata kunci : *Flashcard, Media Pembelajaran, Alam, Anak Usia Dini*

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

ABSTRACT

Providing education about the universe for early childhood is an important step in shaping the development of their mindset to understand the surrounding natural environment and natural phenomena. RA Ash Shofwan is an early childhood education institution that implements the 2013 curriculum and the independent curriculum including learning about the universe. From the results of observations and interviews, RA Ash Shofwan has obstacles in its learning methods due to limitations that are still teacher-centred using the one-way story method, making children tend to feel bored and saturated when the lesson is in progress. Therefore, this research aims to produce flashcard designs as interactive media that can be used to help the learning process regarding the introduction of an interesting universe for children aged 5-7 years at RA Ash Shofwan Jagakarsa. The research method used in flashcard design is a qualitative method with a design thinking method which is divided into five stages namely Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Testing as well as the SWOT data analysis method as a reference in making creative brief directions. This research produces educational media flashcards totalling 25 cards with the sub-material introduction of celestial bodies, weather, seasons in Indonesia, natural phenomena and the Natural Environment. The flashcards are also equipped with three languages namely Indonesian, English and Arabic as well as a brief explanation of the material that is easily understood by early childhood designed with cartoon children illustration style, nature concept and colourful colours. Flashcard educational media is also designed with supporting media packaging as a protector of the contents of the card and other interactive supporting media, namely worksheets, and stickers so that it can be played directly by children. With this flashcard design, it is hoped that it can help educators in carrying out teaching activities and facilitate children in getting to know the universe effectively and fun.

Keywords: *Flashcards, Learning Media, Nature, Early Childhood*



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

PRAKATA

Puji serta Syukur terpanjatkan atas segala nikmat dan hidayah yang telah diberikan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena dengan berkah Rahmat dan hidayahnya saya dapat menyelesaikan penulisan Laporan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan *Flashcard* Sebagai Media Pembelajaran Alam Semesta untuk Anak Usia 5-7 Tahun di RA Ash Shofwan Jagakarsa”. Serta kepada kedua orang tua dan keluarga yang telah memberikan doa, dukungan serta penyemangat dalam segala hal sehingga penulisan proposal dapat tuntas dengan baik.

Penulisan Proposal Tugas Akhir ini dibuat menjadi salah satu syarat kelulusan Program Studi Desain Grafis, Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan, Politeknik Negeri Jakarta. Dalam proses penyusunan penulisan proposal ini, penulis mendapatkan banyak sekali dukungan dari berbagai pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan proposal penelitian. Dengan ini, rasa hormat dan terimakasih saya sampaikan kepada:

1. Bapak Dr. Syamsurizal, SE.,M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Jakarta.
2. Bapak Dr. Zulkarnain, ST., M.Eng selaku Ketua Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan.
3. Ibu Dwi Agnes Natalia Bangun, S.Ds.,M.Ds., selaku Kepala Program Studi Desain Grafis.
4. Ibu Wanda Kusuma Putri, S.Sn selaku dosen pembimbing materi yang telah membantu, membimbing dan meluangkan waktu serta tenaga dalam penulisan proposal tugas akhir ini.
5. Ibu Rachmadita Dwi Pramesti, M.Ds., selaku dosen pembimbing teknis serta penulisan yang telah membimbing dan memberikan ilmu pengetahuannya selama pembuatan penulisan proposal tugas akhir.
6. Ibu Dwi Agnes Natalia Bangun, S.Ds., M.Ds., selaku dosen Pembimbing Akademik di kelas DG 8B.
7. Seluruh Dosen Teknik Grafika dan Penerbitan terkhusus Dosen pada Program Studi Desain Grafis, terimakasih atas pengetahuan dan



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

bimbingannya yang telah diberikan selama perkuliahan di Politeknik Negeri Jakarta

8. Kepada Kedua Orang Tua dan keluarga saya yang telah memberikan dukungan dengan penuh kasih, sayang, dan penyemangat selama menjalani perjalanan perkuliahan di Politeknik Negeri Jakarta.
9. Sekolah RA Ash Shofwan Jagakarsa yang telah bersedia menjadi tempat penelitian saya.
10. Ibu Ibah selaku Kepala Sekolah RA Ash Shofwan. Jagakarsa.
11. Guru-guru dan Adik-adik RA Ash Shofwan yang telah meluangkan waktunya sebagai pendukung kegiatan penelitian.
12. Salsa, Premiera, Panji, Nisa, Aeti dan Aufa selaku teman-teman seperbimbingan yang telah menemani dan membantu penulis selama bimbingan tugas akhir.
13. Teman-teman DG8B terutama Pwin, Nusa, Dila, Fath, Alya dan lainnya yang telah mendukung dan membantu dalam pengerjaan proposal tugas akhir.
14. Marshanda Aprillia selaku teman terbaik yang selalu memberikan dukungannya selama ini.
15. Dan kepada semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu namun telah membantu dalam penelitian tugas akhir ini.

Jakarta, 07 Agustus 2024

Nita Dwi Anggraeni



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	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
<i>PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR</i>	iv
<i>ABSTRAK</i>	iii
<i>ABSTRACT</i>	vi
<i>PRAKATA</i>	vii
<i>DAFTAR ISI</i>	ix
<i>DAFTAR GAMBAR</i>	xii
<i>DAFTAR TABEL</i>	xiv
<i>DAFTAR LAMPIRAN</i>	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Ruang Lingkup Pembahasan.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat	4
1.5 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN PERANCANGAN	8
2.1 Media Pembelajaran.....	8
2.1.1 Manfaat Media Pembelajaran untuk Anak.....	8
2.1.2 Karakteristik Media Pembelajaran.....	9
2.1.3 Jenis Media Pembelajaran.....	9
2.2 Pembelajaran Alam Semesta untuk Anak Usia Dini.....	10
2.3 <i>Flashcard</i>	11
2.3.1 Manfaat dan Kelebihan <i>Flashcard</i>	12
2.3.2 <i>Flashcard</i> sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini	12
2.3.3 Karakteristik <i>Flashcard</i>	13
2.3.4 Material <i>Flashcard</i>	14
2.4. Ilustrasi	14
2.4.1 Jenis Ilustrasi	14
2.4.2 Karakteristik Ilustrasi Anak	18
2.5 Warna	22
2.5.1 Skema Warna	23



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

2.5.2 Psikologi Warna.....	26
2.5.3 Karakteristik Warna dalam Media Pembelajaran Anak.....	27
2.6 Tipografi.....	27
2.6.1 Klasifikasi Tipografi	28
2.6.2 Prinsip Tipografi	29
2.7 <i>Layout</i>	31
2.7.1 Prinsip <i>Layout</i>	31
2.7.2 Fungsi <i>Layout</i>	33
2.8 Metode Riset <i>Design thinking</i>	34
BAB III METODE PERANCANGAN.....	37
3.1 Metode Riset Desain	37
3.2 Metode Pengumpulan Data.....	38
3.2.1 Wawancara.....	38
3.2.2 Observasi.....	39
3.2.3 Studi Literatur	40
3.3 Data dan Analisis	40
3.3.1 Profil Klien.....	40
3.3.2 <i>Product Knowledge</i>	42
3.3.3 Media Sejenis	43
3.3.4 Hasil Observasi	46
3.3.5 <i>Consumer Insight</i>	49
3.3.6 Wawancara dengan Psikologi Pendidikan	55
3.3.7 Konsep Awal.....	57
3.3.8 <i>Positioning</i>	57
3.3.9 Analisis SWOT	58
3.4 Arahkan Kreatif.....	61
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	64
4.1 <i>Ideate</i>	64
4.1.1 Konsep <i>Flashcard</i>	64
4.1.2 Konsep Visual	64
4.1.2.1 <i>Mindmap</i>	65
4.1.2.2 <i>Mood board</i>	68
4.1.3 Sketsa Manual	72
4.2 <i>Prototype</i>	79



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

4.2.1 Digitalisasi	79
4.3 Testing.....	81
4.4 <i>Final Art Work</i>	82
4.5 Media Pendukung	90
4.6 Pertimbangan Produksi	95
BAB V PENUTUP	97
5.1 Simpulan	97
5.2 Saran.....	98
DAFTAR REFERENSI	
LAMPIRAN	





DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh <i>Flashcard</i> Buah dan Sayur	11
Gambar 2. 2 Contoh <i>Flashcard</i> Anak Usia Dini.....	13
Gambar 2. 3 Ilustrasi Naturalis	15
Gambar 2. 4 Ilustrasi Dekoratif.....	15
Gambar 2. 5 Contoh Ilustrasi Kartun	16
Gambar 2. 6 Contoh Karikatur.....	16
Gambar 2. 7 Contoh Komik/Cerita Bergambar	17
Gambar 2. 8 Contoh Ilustrasi Buku.....	17
Gambar 2. 9 Contoh Ilustrasi Khayalan	18
Gambar 2. 10 Disney Frozen	19
Gambar 2. 11 Kartun Winnie the Pooh.....	19
Gambar 2. 12 <i>Whimsical Style</i>	20
Gambar 2. 13 <i>Innocent Style</i>	20
Gambar 2. 14 Warna RGB & CMYK.....	23
Gambar 2. 15 Skema Warna <i>Monochromatic</i>	23
Gambar 2. 16 Skema Warna <i>Analogus</i>	24
Gambar 2. 17 Skema Warna <i>Complementary</i>	24
Gambar 2. 18 Skema Warna <i>Triadic</i>	25
Gambar 2. 19 Skema Warna <i>Split Complementary</i>	25
Gambar 2. 20 Skema Warna <i>Tretadic</i>	26
Gambar 2. 21 Huruf <i>Serif</i>	28
Gambar 2. 22 Huruf <i>Sans Serif</i>	28
Gambar 2. 23 Huruf <i>Script</i>	29
Gambar 2. 24 Huruf <i>Dekoratif</i>	29
Gambar 2. 25 <i>Layout Sequence</i>	31
Gambar 2. 26 <i>Layout Emphasis</i>	32
Gambar 2. 27 <i>Layout</i> Keseimbangan.....	32
Gambar 2. 28 <i>Layout Unity</i>	33
Gambar 2. 29 Penggunaan <i>Layout</i> pada <i>Flashcard</i>	34
Gambar 2. 30 Penggunaan <i>Layout</i> pada Media Pembelajaran Anak.....	34
Gambar 2. 31 Skema Warna Analogus	35
Gambar 3. 1 Logo RA Ash Shofwan	40
Gambar 3. 2 Sekolah RA Ash Shofwan.....	42
Gambar 3. 3 Metode Cerita RA Ash Shofwan.....	43
Gambar 3. 4 <i>Flashcard Ring</i>	44
Gambar 3. 5 <i>Flashcard AR</i>	44
Gambar 3. 6 <i>Flashcard</i> Kategori	45
Gambar 3. 7 <i>Kamishibai</i>	46
Gambar 3. 8 Observasi di RA Ash Shofwan.....	47
Gambar 3. 9 Toko Buku Gramedia	48
Gambar 3. 10 Perpustakaan Nasional	49
Gambar 4. 1 <i>Mind Map</i>	66

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

Gambar 4. 2 <i>Mood Board</i> Ilustrasi	69
Gambar 4. 3 <i>Mood Board</i> Warna dan Tipografi	70
Gambar 4. 4 <i>Mood Board</i> Karakter.....	71
Gambar 4. 5 <i>Mood Board Flashcard</i> dan Kemasan	71
Gambar 4. 6 Sketsa Alternatif Manual Karakter.....	72
Gambar 4. 7 Sketsa Karakter Alternatif 1	73
Gambar 4. 8 Sketsa Karakter Alternatif 2.....	73
Gambar 4. 9 Sketsa Karakter Alternatif 3.....	74
Gambar 4. 10 Sketsa Alternatif Manual <i>Layout</i>	75
Gambar 4. 11 Sketsa <i>Layout</i> Alternatif 1	75
Gambar 4. 12 Sketsa <i>Layout</i> Alternatif 2.....	76
Gambar 4. 13 Sketsa <i>Layout</i> Alternatif 3.....	77
Gambar 4. 14 Sketsa Karakter dan <i>Layout</i> Terpilih.....	77
Gambar 4. 15 Sketsa Sub Tema <i>Layout</i> Sisi Depan Terpilih.....	78
Gambar 4. 16 Sketsa Sub Tema <i>Layout</i> Sisi Belakang Terpilih.....	78
Gambar 4. 17 Digitalisasi <i>Flashcard</i> Sisi Depan dan Belakang.....	79
Gambar 4. 18 Digitalisasi <i>Mockup Flashcard</i> Sisi Depan dan Belakang.....	80
Gambar 4. 19 <i>Mockup Flashcard</i> lima sub tema.....	81
Gambar 4. 20 Testing Bersama Pendidik dan Peserta Didik	82
Gambar 4. 21 Digitalisasi 25 <i>Flashcard</i> Sisi Depan.....	83
Gambar 4. 22 Digitalisasi 25 <i>Flashcard</i> Sisi Belakang	85
Gambar 4. 23 Visualisasi Ilustrasi	86
Gambar 4. 24 Digitalisasi Karakter.....	87
Gambar 4. 25 Digitalisasi Karakter.....	88
Gambar 4. 26 <i>Font Cute Dino</i>	89
Gambar 4. 27 <i>Font Rubik</i>	89
Gambar 4. 28 Desain Visual Kemasan <i>Flashcard</i>	90
Gambar 4. 29 <i>Mockup</i> Kemasan <i>Flashcard</i>	90
Gambar 4. 30 <i>Worksheet</i> TK B.....	92
Gambar 4. 31 <i>Worksheet</i> TK A.....	93
Gambar 4. 32 Potongan Gambar.....	94
Gambar 4. 33 <i>Mockup Worksheet</i>	94
Gambar 4. 34 Media Pendukung <i>Sticker</i>	94



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.....	26
Tabel 3. 1 Matriks SWOT.....	58
Tabel 3. 2 Arahkan Kreatif.....	61
Tabel 4. 1 <i>Key Visual</i>	66
Tabel 4. 2 Pertimbangan Produksi Media Utama <i>Flashcard</i>	95
Tabel 4. 3 Pertimbangan Produksi Media Pendukung Kemasan	95
Tabel 4. 4 Pertimbangan Produksi Media Pendukung <i>Worksheet</i>	96
Tabel 4. 5 Pertimbangan Produksi Media Pendukung <i>Sticker</i>	96





© 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 LAMPIRAN

1. Lembar Bimbingan Tugas Akhir
2. Transkrip Wawancara
3. Materi *Flashcard*
4. Bukti Cek Plagiarsm
5. 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 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan sebuah lembaga pendidikan tingkat awal atau dasar yang memiliki peran penting sebagai lembaga yang tidak hanya membantu dalam menggali minat dan bakat alamiah anak saja tetapi juga menyediakan pengalaman belajar yang interaktif dengan mengutamakan aspek penting untuk memastikan bahwa anak dapat menerima perhatian, dukungan dan stimulasi yang dibutuhkan dalam mencapai perkembangan serta pertumbuhan mereka dengan optimal.

Anak usia dini sering disebut sebagai fase masa potensial atau “*golden age*” dimana pada fase ini merupakan fase terbaik bagi anak untuk belajar dan berkembang. Rentan usia pada masa *golden age* mencakup antara 0-8 tahun, dimana daya tangkap otak dalam menyerap informasi pada usia tersebut mencapai tingkat yang sangat tinggi dan pada periode ini segala informasi yang diberikan diyakini akan memiliki dampak yang hebat bagi perkembangan mereka nanti dimasa yang akan datang (Prasetiawan, 2019). Pada fase perkembangan kognitif ini, anak-anak memiliki rasa keingintahuan yang tinggi terhadap alam sekitarnya (Iftitah & Anawaty, 2023). Mengajarkan anak usia dini mengenai alam semesta merupakan suatu langkah penting dalam membentuk perkembangan pola pikir mereka dalam memahami lingkungan sekitar dan fenomena alamiah.

Memberikan pendidikan tentang alam semesta bagi anak usia dini sangat penting dalam memperluas pengetahuannya, merangsang minat dalam ilmu pengetahuan, memperkuat kreativitas dan imajinasi, apresiasi terhadap keberagaman serta meningkatkan kesadaran akan lingkungan sekitar (Kurniawati et al., 2021). Anak-anak diperkenalkan mengenai konsep dasar alam semesta seperti planet, matahari, bulan, bintang, galaksi dan fenomena alam lainnya bukan hanya memberikan ilmu mengenai alam semesta saja, tetapi juga membantu mereka dalam memperluas imajinasi, kreativitas serta perkembangan kognitif mereka.



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

Perkembangan kognitif yang dimiliki anak usia dini mendorong para guru untuk menyesuaikan dalam mengembangkan proses pembelajaran agar menciptakan lingkungan belajar yang efektif, berkesan, dan menarik. Keterbatasan pada media pembelajaran seringkali tidak memadai dalam menginspirasi anak dalam memahami alam semesta, media pembelajaran yang kreatif, efektif dan menyenangkan diperlukan untuk anak usia dini pada *level* sekolah Taman Kanak-Kanak atau Raudhatul Athfal (RA) agar membangkitkan minat perhatian dan imajinasi mereka dalam memahami fenomena alam semesta.

RA Ash Shofwan merupakan salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang terletak di daerah Jagakarsa, Jakarta Selatan. RA Ash Shofwan menerapkan penggabungan sistem pembelajaran kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka termasuk materi pembelajaran alam semesta didalamnya. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara bersama kepala sekolah, RA Ash Shofwan belum memiliki media pembelajaran yang efektif terutama pada saat berlangsungnya pembelajaran dengan tema alam semesta, penulis menemukan bahwa media pembelajaran yang ada belum memadai dikarenakan keterbatasan metode pembelajaran yang masih berpusat pada guru dengan menggunakan metode cerita satu arah membuat anak cenderung merasa bosan dan jenuh saat pelajaran sedang berlangsung. Terlebih konsep alam semesta yang sangat luas, memiliki skala yang sangat besar dan memiliki sifat yang abstrak sehingga sulit dipahami hanya dengan kata-kata saja. Melihat hal tersebut, perlu adanya alternatif media pembelajaran untuk memudahkan pendidik mengenalkan alam semesta yang cukup luas, salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan yaitu *flashcard*.

Flashcard merupakan salah satu media pembelajaran edukatif berupa kartu-kartu yang berisi informasi, kata-kata atau ilustrasi pada kedua sisinya. Penggunaan media pembelajaran melalui media *flashcard* memiliki dampak yang baik dalam memproses serta mengingat informasi dan kemampuan perkembangan bahasa dan literasi anak (Sahara, 2019). Hal ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa *chinese* mengenai keefektifan *flashcard* dalam penerapan pengajaran bahasa sehingga meningkatkan motivasi dan mendapatkan hasil belajar yang lebih tinggi (Wen et al., 2020). Media *flashcard* menciptakan daya tarik



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

pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan serta meningkatkan pembelajaran kognitif anak dalam aspek kemampuan berpikir simbolik (Ramlah et al., 2023). Menurut Wahyuni (2020) dari hasil pengamatannya, penerapan pembelajaran dengan menggunakan media *flashcard* menghasilkan peningkatan yang lebih baik dibandingkan menggunakan model pembelajaran konvensional. Dengan demikian, penggunaan *flashcard* diharapkan dapat menjadi upaya yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran alam semesta di kelas oleh para guru di RA Ash Shofwan Jagakarsa.

Oleh karena itu, untuk mengoptimalkan pembelajaran pengenalan alam semesta di kelas TK A dan TK B di RA Ash Shofwan Jagakarsa yang efektif dan menyenangkan diperlukannya “Perancangan *Flashcard* Sebagai Media Pembelajaran Alam Semesta Untuk Anak Usia 5-7 Tahun di RA Ash Shofwan Jagakarsa”. *Flashcard* nantinya akan dirancang dengan menggunakan warna, elemen, *typography*, dan ilustrasi yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini, sehingga *flashcard* nantinya dapat membangkitkan minat anak-anak dalam belajar dan mempermudah guru untuk melakukan kegiatan mengajar di kelas mengenai pengenalan alam semesta.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka dari itu rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana merancang *flashcard* sebagai media pembelajaran tentang alam semesta yang menarik untuk anak usia 5-7 tahun di RA Ash Shofwan?”

1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Dalam penulisan tugas akhir ini, dalam proses penyusunannya akan berfokus pada ruang lingkup pembahasan sebagai berikut:

1. Proses Perancangan *flashcard* sebagai Media Pembelajaran Alam Semesta untuk Anak Usia 5-7 tahun di RA Ash Shofwan Jagakarsa.

2. Penggunaan dan penerapan teori, prinsip serta elemen desain grafis dalam perancangan *flashcard* sebagai media pembelajaran alam semesta untuk anak usia 5-7 tahun di RA Ash Shofwan Jagakarsa.
3. Penerapan media turunan *flashcard* berupa kemasan *flashcard*, *worksheet*, dan *sticker*.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Berikut merupakan tujuan dan manfaat dari penyusunan dan penulisan tugas akhir ini:

1. Tujuan
 - a. Menjelaskan mengenai proses perancangan *flashcard* sebagai media media pembelajaran alam semesta untuk anak usia 5-7 tahun di RA Ash Shofwan Jagakarsa.
 - b. Menjelaskan teori, prinsip serta elemen desain grafis yang digunakan dalam proses perancangan *flashcard* sebagai media media pembelajaran alam semesta untuk anak usia 5-7 tahun di RA Ash Shofwan Jagakarsa.
 - c. Membuat media turunan *flashcard* berupa kemasan *flashcard*, *worksheet*, dan *sticker*.
2. Manfaat dari penyusunan dan penulisan tugas akhir ini sebagai berikut:
 - a. Manfaat Teoritis
Manfaat teoritis dari hasil perancangan *flashcard* sebagai media pembelajaran alam semesta untuk anak usia 5-7 tahun ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai acuan atau referensi dalam perancangan pada media *flashcard* serupa selanjutnya.
 - b. Manfaat Praktis
 - 1) Bagi Klien
Untuk klien yakni RA Ash Shofwan Jagakarsa diharapkan dapat memudahkan klien dalam memberikan materi pembelajaran mengenai Alam Semesta dengan



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



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

menggunakan *flashcard* dan media turunannya sehingga dapat mendukung proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

2) Bagi Target

Diharapkan dapat memudahkan para siswa dalam memahami materi mengenai alam semesta dengan menggunakan media pembelajaran *flashcard* secara menyenangkan.

3) Bagi Penulis

Penelitian ini memberikan pengalaman penulis untuk berperan aktif dalam proses pembuatan perancangan media pembelajaran dengan media utama *flashcard* beserta media turunannya yang meliputi kemasan *flashcard*, *worksheet*, dan *sticker* dengan menerapkan ilmu pengetahuan desain yang telah diperoleh selama perkuliahan.

1.5 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan tugas akhir ini disusun secara sistematis sehingga informasi yang diberikan dapat tersampaikan dengan baik dan mudah dipahami. Sistematika penyusunan penulisan tugas akhir “Perancangan *Flashcard* sebagai Media Pembelajaran Alam Semesta untuk Anak Usia 5-7 Tahun di RA Ash Shofwan Jagakarsa” dibagi menjadi 5 (lima) bagian sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini memberikan uraian penjelasan mengenai alasan permasalahan yang dihadapi, serta fakta yang diperoleh dari klien dan didukung oleh berbagai penelitian dan literatur terdahulu. Sehingga menjadi dasar latar belakang dari Perancangan *flashcard* sebagai media pembelajaran alam semesta untuk anak usia 5-7 tahun di RA Ash Shofwan Jagakarsa. Dalam bab ini tersusun mencakup latar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup pembahasan, tujuan dan manfaat serta sistematika penulisan.

**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 II Landasan Perancangan

Pada bab ini memberikan uraian penjelasan mengenai teori-teori ilmiah yang digunakan dalam pembuatan Perancangan *flashcard* sebagai media pembelajaran alam semesta untuk anak usia 5-7 tahun di RA Ash Shofwan Jagakarsa. Teori dipaparkan secara logis dan sistematis yang bersumber dari artikel, jurnal ilmiah, buku terkait dengan topik tugas akhir yang dibuat.

BAB III Metode Perancangan

Pada bab ini memberikan uraian penjelasan mengenai metode penelitian yang digunakan. Metode penelitian yang digunakan tersebut yakni metode riset desain, pengumpulan data dan fakta, analisis dan arahan kreatif sebagai dasar dalam alur proses perancangan *flashcard* sebagai media pembelajaran alam semesta untuk anak usia 5-7 tahun di RA Ash Shofwan Jagakarsa.

BAB IV Hasil dan Pembahasan

Pada bab ini memberikan uraian penjelasan mengenai proses kreatif desain perancangan *flashcard* sebagai media pembelajaran alam semesta untuk anak usia 5-7 tahun di RA Ash Shofwan Jagakarsa, yang dimulai dari *brainstorming*, penentuan konsep visual, pembuatan beberapa alternatif desain hingga desain terpilih, penerapan desain pada media utama beserta media turunannya, dan pertimbangan produksi pada karya yang dibuat.

BAB V Penutup

Pada bab ini memberikan uraian penjelasan mengenai kesimpulan serta saran dari hasil proses penelitian yang didapatkan dalam pembuatan perancangan *flashcard* sebagai media pembelajaran alam semesta untuk anak usia 5-7 tahun di RA Ash Shofwan Jagakarsa.



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 hasil seluruh proses yang telah dilakukan pada perancangan *flashcard* sebagai media pembelajaran alam semesta untuk anak usia 5-7 tahun di RA Ash Shofwan Jagakarsa, maka didapatkan kesimpulan yang akan dipaparkan sebagai berikut:

1. Dalam *flashcard* edukatif pembelajaran alam semesta ini, proses perancangan yang diterapkan melalui lima metode tahapan *design thinking* yakni tahapan *Emphathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, sampai *Testing*. Proses perancangan dimulai dengan *Emphathize* dengan mengumpulkan data melalui wawancara, studi literatur ataupun observasi, selanjutnya *Define* yakni dengan menyusun dan mengolah data dengan matriks SWOT dan *creative brief*, kemudian dilanjutkan dengan pembuatan *ideate* melalui *brainstorming* dengan *mindmap* untuk menghasilkan sebuah *keyword* yang akan dituangkan ke dalam *moodboard*, selanjutnya hasil *ideate* yang telah didapatkan divisualisasikan pada tahapan *prototype* dengan membuat sketsa manual alternatif sehingga menghasilkan satu alternatif sketsa terpilih yang kemudian di digitalisasikan dan dicetak. Hasil *prototype* yang telah dicetak kemudian dilakukan uji coba pada tahapan *testing* dengan target audiens untuk memperoleh *feedback* serta saran sehingga *final artwork* dapat tercipta dengan baik.
2. Pada perancangan *flashcard* sebagai media pembelajaran alam semesta, dalam penerapan teori desain grafis yang dipakai disesuaikan dengan *keyword* yang telah dipilih yakni *children illustration*, *nature*, *colorful* dan edukatif. Pengaplikasian *children illustration* pada ilustrasi alam semesta dibuat dengan vector beserta karakter yang dibuat dengan wujud anak kecil yang memakai baju astronot dengan *style* kartun, warna yang aplikasikan yakni berupa warna-warna *colorful* dan cerah yang digemari oleh anak-anak, typografi yang digunakan berjenis sans serif dengan *font* “Dino Cute” untuk *headline* dan “Rubik” untuk

subheadline dan *bodytext*. Penerapan *layout* dalam *flashcard* edukatif yakni *simetris* dengan tujuan untuk membantu anak-anak agar memudahkan mereka mencerna atau melihat informasi *flashcard* yang dipaparkan.

3. Perancangan media utama *flashcard* pengenalan alam semesta berjumlah 25 kartu dengan ukuran 10 x 15 cm yang dilengkapi dengan media pendukung yakni kemasan slide box, *worksheet* dan *sticker*. Media pendukung dirancang dengan menyesuaikan elemen, ilustrasi serta *style* yang telah dirancang pada media utama *flashcard*.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil perancangan *flashcard* sebagai media pembelajaran alam semesta, saran atau usulan yang dapat dipertimbangkan untuk penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Lebih mengeksplorasi pengaplikasian gaya desain ilustrasi anak-anak sebagai target audiens yang dituju pada penelitian.
2. Memperluas materi pada *flashcard* pengenalan alam semesta agar lebih banyak lagi ilmu pengetahuan yang dapat diberikan untuk anak-anak.
3. Membuat media turunan lainnya sebagai pelengkap media pembelajaran yang lebih interaktif dan dapat dimainkan langsung seperti *puzzle* atau kertas gambar dan mewarnai.
4. Dapat dilakukan penelitian lanjutan mengenai efektivitas *flashcard* sebagai media pembelajaran anak usia dini.



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



DAFTAR REFERENSI

- Astrianingsih, D. (2019). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Flash Card pada Materi Peninggalan Sejarah di Kelas IV*. 8(1), 1–7.
- Kurniawati, E., Leiwakabessy, P., Jitmau, F., & Pagkarerego, C. V. (2021). *Pengabdian Masyarakat pada Anak Usia Dini dengan Tema Alam Semesta melalui Media Gambar 2 Dimensi dan 3 Dimensi*. *JURNAL PENGABDIAN AEDIFICATE*, 2(1), Article 1.
- Prasatiawan, A. Y. (2019). *Perkembangan Golden Age dalam Persepektif Pendidikan Islam. Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 6(1), Article 1. <https://doi.org/10.24042/ter>
- Ramlah, F., Mukminin, A., & Jannah, S. R. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Flash Card terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik dan Kecerdasan Linguistik Anak Usia 5-6 Tahun*. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 259–271. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.202>
- Sahara, 140210046. (2019). *Penggunaan Media Flash Card untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan di RA Fathun Qarib Banda Aceh* [Skripsi, UIN Ar-Raniry Banda Aceh]. <http://library.ar-raniry.ac.id>
- Wahyuni, S. (2020). *Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku.” Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23734>
- Wen, J.-M., Do, H. D., Liu, E. Z.-F., Lin, C.-H., & Huang, S. K. (2020). *Educational Board Game and Flashcard: Which one is better for learners at beginner level of Chinese language?* *International Journal of Serious Games*, 7(4), 89–104. <https://doi.org/10.17083/ijsg.v7i4.347>
- Alatas, M. A. (2019). *Media Pembelajaran Bahasa Indonesia* (A. Ghazali, Ed.). Madza Media. <http://repository.iainmadura.ac.id/327/>
- Anggarini, A. (2019). *Anggi Anggarini—Desain Layout*. <https://press.pnj.ac.id/book/Anggi-Anggarini-Desain-Layout/>

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



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

- Aprillia, V. (2019, September). *Tertarik Children Illustration? Mungkin Kamu Butuh Ini. Medium.* <https://vinsensiana-aprillia.medium.com/tertarik-children-illustration-mungkin-kamu-butuh-ini-af004e57f166>
- Assidiq, M. Z. (2023, November 15). *Tipografi: Pengertian, Elemen, Fungsi, Klasifikasi dan Tips Penggunaan.* Telkom University. <https://telkomuniversity.ac.id/tipografi-pengertian-elemen-fungsi-klasifikasi-dan-tips-penggunaan/>
- Astuti, E. R. W. (2021). *Analisis Penerapan Prinsip Layout pada Visual Konten Instagram Penerimaan Mahasiswa Baru Instut Teknologi dan Sains Nahdlatul Ulama Pasuruan TAHUN 2021. Dimensi : Jurnal Ilmiah Komunikasi Dan Seni Desain Grafis*, 2(02), Article 02.
- Catherine, R. A., & Satriadi, S. (2021). *Pemanfaatan Tipografi untuk Anak Usia Dini melalui Media Komunikasi Visual.*
- Dewi, C. M., Hairiza, A., & Limbong, E. G. (2019). *Warna sebagai Identitas Merek pada Kemasan Makanan Tradisional Kembang Goyang Khas Betawi.*
- 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), Article 1.
- Fariyanto, F., Suaidah, S., & Ulum, F. (2021). *Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa dengan Metode UX Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan). Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.33365/jtsi.v2i2.853>
- Febriyanti, S., & Putra, B. O. D. (2023). *Perancangan Buku Cerita Interaktif Mengenal dan Mengelola Sampah untuk Anak Golden Age. Desainpedia Journal of Urban Design, Lifestyle & Behaviour*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.36262/dpj.v2i2.820>
- Fidiyanti, L. (2020). *Penggunaan Media Pembelajaran Flashcard untuk Meningkatkan Penguasaan Vocabulary dengan Materi Narrative Text. Journal of Education Action Research*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.23887/jear.v4i1.23437>



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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta
- Fuadi, N. F. (2020). *Study Kelayakan Bisnis Ekonomi Kreatif Ilustrasi Digital di Komunitas Sketsa Lampung Kota Metro (Study Kasus Grup Facebook Fiverr Seller Indonesia)* [Undergraduate, IAIN Metro]. <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/3518/>
- Gautama, N. M., Santosa, H., & Swandi, I. W. (2019). *Pemanfaatan Warna Pada Poster Buku Cerita Bergambar Sejarah Pura Pulaki*. *Jurnal Desain*, 7(1), Article 1. <https://doi.org/10.30998/jd.v7i01.3833>
- Ghozalli, E. (2020). *Panduan Mengilustrasi dan Mendesain Cerita Anak untuk Tenaga Profesional*.
- Hahury, R. M. S., & Wahyudi, A. T. (2022). *Analisa Pengaplikasian Teori Warna dan Penggunaan Siluet dalam Desain Karakter*. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(0), Article 0.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group. <http://eprints.unm.ac.id/20720/>
- Hutasuhut, D. I. G., Ambiyar, A., Verawardina, U., Alfina, O., Ginting, E., & Zaharani, H. (2021). *E-Learning Pembelajaran Ilustrasi Menggunakan Metode Iconix Process*. *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika)*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.30645/j-sakti.v5i1.295>
- Indriyani, L. (2019). *Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Proses Belajar untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa*. 2(1).
- Kanta, I. M. D. R., & Artayasa, I. N. (2022). *Analisis Tipografi pada Logo Sprite*. *JURNAL PENALARAN RISET (Journal of Reasoning Research)*, 1(02), Article 02.
- Mirza, I. M. M. (2022). *Efektifitas Implementasi Tipografi dalam Desain Grafis Berdasarkan Perspektif Hak Kekayaan Intelektual (HAKI) di Indonesia*. *VISUALIDEAS*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.33197/visualideas.vol2.iss2.2022.908>
- Murty, D. A., & Astuti, S. P. (2022). *Perancangan Buku Menggambar dan Mewarnai Bertema Batik sebagai Media Pembelajaran Batik untuk 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

Usia 4-6 Tahun. Pena: Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi, 36(0), Article 0. <https://doi.org/10.31941/jurnalpena.v36i0.1955>

Musdalifah, S., Pangesthi, L. T., Siti, S., & Niken, P. (2021). *Penerapan Media Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK Program Keahlian Kuliner*. <https://ejournal.unesa.ac.id>

Nurasyiah, R., Asmawati, L., Fadlullah, F., & Atikah, C. (2023). *Pengaruh Media Pembelajaran Flash Card terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia 4-5 Tahun. JTPPm (Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran) : Edutech and Intructional Research Journal*, 10(2), Article 2. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JTPPm/article/view/137-146>

Nurfadillah, S. (2021). *Media Pembelajaran di jenjang SD*. CV Jejak, anggota IKAPI. https://www.google.co.id/books/edition/Media_Pembelajaran_SD/2vQ4EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=inauthor:%22Septy+Nurfadhillah,+dkk%22&printsec=frontcover

Pradana, P. H., & Gerhni, F. (2019). *Penerapan Media Pembelajaran Flash Card untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak. Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.31539/joeai.v2i1.587>

Rahman, N. H., Mayasari, A., Arifudin, O., & Ningsih, I. W. (2021). *Pengaruh Media Flashcard dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa pada Materi Mufradat Bahasa Arab. Jurnal Tahsinia*, 2(2), 99–106. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.296>

Rahmawati, L., & Puspitasari, R. N. (2022). *Efektivitas Media Flash Card dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Alfabet Anak Usia 4—5 Tahun di Taman Kanak-Kanak PKK Bekiring Kecamatan Pulung Ponorogo. Kindergarten: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia*, 1(01), Article 01.

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



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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta
- Rohani. (2020). *Media pembelajaran*. Diklat Media Pembelajaran.
- Rori, R. A. Y., & Wahyudi, A. T. (2022). *Proses Kreatif Pembuatan Desain Karakter dalam Karya Ilustrasi*. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(0), Article 0.
- Setiawan, H., & Kartono, G. (2021). *Analisis Penerapan Prinsip Layout, Tipografi, Warna, dan Gambar pada Sampul Majalah Dinamika*. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.34007/jehss.v4i1.660>
- Setiawati, G. A. D., & Ekayanti, N. W. (2021). *Bermain Sains sebagai Metode yang Efektif dalam Pembelajaran Sains untuk Anak Usia Dini*. *Pratama Widya : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), Article 2. <https://doi.org/10.25078/pw.v6i2.2391>
- Sujalu, A. P., Ismail, Jumani, Emawati, H., & Milasari, L. A. (2021). *Ilmu Alamiah Dasar*. Zahir Publishing.
- Ulfa, N. M. (2020). *Analisis Media Pembelajaran Flash Card untuk Anak Usia Dini*. *genius*, 1(1), 34–42. <https://doi.org/10.35719/gns.v1i1.4>
- Wahid, A. M. (2022, February 11). *Karakteristik dan Pemilihan Media Pembelajaran / Lembaga Pengembangan*. Lembaga Pengembangan Pendidikan dan Penjaminan Mutu - Universitas Amikom Purwokerto. <https://lpm.amikompurwokerto.ac.id/karakteristik-dan-pemilihan-media-pembelajaran/>
- Warda, Y., & Kumalasari, I. (2023). *Penggunaan Media Flashcard untuk Mengenalkan Kosakata Dasar Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini*. *ANSIRU PAI : Pengembangan Profesi Guru Pendidikan Agama Islam*, 7(2), Article 2. <https://doi.org/10.30821/ansiru.v7i2.17134>
- Watini, S. (2019). *Pendekatan Kontekstual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sains pada Anak Usia Dini* | Watini | *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/111>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). *Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar*. *Journal on Education*, 5(2), Article 2. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>



LAMPIRAN

Lampiran 1

Lembar Bimbingan

a) Lembar Bimbingan (Pembimbingan 1)

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR			
PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS			
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PEKERIBATAN			
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA			
NAMA MAHASISWA	Nika Dwi Anggraeni		
NAMA PEMBIMBING	Wanda Kusuma Putri, S.Sn.		
JUDUL TUGAS AKHIR	PERANCANGAN FLASHCARD SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ALAM SEMESTA UNTUK ANAK USIA 3-6 TAHUN DI RA ASH SHOPWAH JAGAKARSA		
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	21 Maret 2024	- Membahas mengenai judul tugas akhir - Melakukan pengarahannya dan menjelaskan mengenai isi dalam penulisan abstrak dan bab 1 pendahuluan hal apa saja yang harus dituangkan dalam penulisan	Mulai mengerjakan abstrak dan bab 1
2	27 Maret 2024	- Melanjutkan abstrak terlebih dahulu	Revisi latar belakang dan melanjutkan abstrak
3	02 April 2024	- Memperbaiki latar belakang beberapa kalimat agar lebih ditingkas lagi - Memperbaiki pembahasan ruang lingkup dan tujuan	Melakukan revisi pada latar belakang, ruang lingkup dan tujuan serta melanjutkan penulisan ke bab 2
4	23 April 2024	- latar belakang OK - Revisi bab 2 untuk ditambahkan teori mengenai alam semesta, - Menambahkan gambar tentang gaya ilustrasi	Melanjutkan revisi bab 2
5	07 Mei 2024	- Revisi bab 2 untuk ditambahkan karakteristik ilustrasi anak - Memperbaiki penulisan sitasi dalam dua penulis - Menambahkan teori fungsi layout	- melakukan revisi bab 2 yang telah dijelaskan - melanjutkan kembali penulisan bab 3 metode penelitian
6	16 Mei 2024	- Bab 2 sudah ok, tambahkan sedikit fungsi tipografi dibawah penjelasan tipografi awal - Menambahkan materi alam semesta dibagian product knowledge - Wawancara psikologi pendidikan dijadikan consumer insight - tambahkan informasi klien - melanjutkan bab 3 yang masih kosong (consumer insight, swot, arahan kreatif)	merevisi sesuai arahan dan melanjutkan kembali penulisan bab 3
7	22 Mei 2024	- bab 3 sudah ok, revisi sedikit dibagian SWOT - tanda tangan lembar persetujuan sidang seminar proposal	- menyelesaikan revisi - merapikan proposal - membuat slide presentasi
8			

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



© 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

8	07 Juni 2024	<ul style="list-style-type: none">- Rireview hasil seminar proposal (latar belakang lebih di tekani lagi dari hasil wawancara dan observasi, SWOT produk dihilangkan, consumer insight ditulis kesimpulannya)	<ul style="list-style-type: none">- Menyelesaikan revisian Sempro BAB 1 dan BAB3
9	14 Juni 2024	<ul style="list-style-type: none">- Memperbaiki SWOT kembali	<ul style="list-style-type: none">- Merevisi SWOT dan melanjutkan ke bab IV yakni perancangan- Membuat konsep visual flashcard
10	21 Juni 2024	<ul style="list-style-type: none">- Merevisi latar belakang kembali- Menambahkan product knowledgde- Merevisi Mindmapping agar ditambahkan tentang flashcardnya	<ul style="list-style-type: none">- Merevisi Mindmapping- Membuat moodboard
11	28 Juni 2024	<ul style="list-style-type: none">- Merevisi Mindmap kembali agar cabang target audiens lebih di sempitkan lagi- Memiliki lima Keyword terpilih- Moodboard antara visual warna dan tipografi di pilih	<ul style="list-style-type: none">- Merevisi Mindmap cabang target audiens , kartu edukatif ,- Merevisi moodboard visual- membuat sketsa alternatif flashcard- Mulai menulis jurnal artikel untuk semnas- membuat tiga sketsa alternatif flashcard dan karakter
12	08 Juli 2024	<ul style="list-style-type: none">- merevisi moodboard menjadi empat moodboard yakni Moodboard visualisasi, Tipografi dan Warna, Karakter dan layout flashcard beserta kemasan- Merevisi sketsa alternatif flashcard agar dibuat beda tidak satu tema	<ul style="list-style-type: none">- Merevisi sketsa alternatif flashcard- mencoba digitalisasi flashcard alterna
13	11 Juli 2024	<ul style="list-style-type: none">- Desain Alternatif Flashcard ACC	<ul style="list-style-type: none">- menetapkan layout flashcard yang telah di acc- membuat visualisasi ilustrasi materi flashcard- digitalisasi karakter
14	17 Juli 2024	<ul style="list-style-type: none">- Review penulisan jurnal/artikel untuk seminar proposal- membuat desain kemasan	<ul style="list-style-type: none">- merancang desain kemasan- melanjutkan penulisan jurnal/artikel- menyelesaikan proses digitalisasi visualisasi materi
15	19 Juli 2024	<ul style="list-style-type: none">- asistensi penulisan artikel jurnal- merevisi swot di jurnal agar lebih diperingkat- acc seminar nasional	<ul style="list-style-type: none">- membuat penulisan penjelasan mengenai masing2 alternatif sketsa manual dan digitalisasi- merancang media turunan workaheet dan sticker
16	30 Juli 2024	<ul style="list-style-type: none">- Asistensi penulisan bab IV beserta desain media pendukung yang telah dibuat- melanjutkan penulisan hingga bab V- memperbaiki workaheet agar mudah dipahami oleh anak-anak	<ul style="list-style-type: none">- melanjutkan penulisan bab iv- memperbaiki workaheet- mencetak media utama yang telah dibuat- melakukan testing ke target audiens
17	06 Agustus 2024	<ul style="list-style-type: none">- memperhatikan agar tidak terjadi kesalahan atau typo pada penulisan- menambahkan final art work pada penulisan- mengubah subtema untuk prototype yang berisi 5 digitalisasi subtema dan mockup- memasukkan tesing ke prototype- FAIV lebih menuliskan flashcard sisi depan dan belakang, visualisasi ilustrasi, warna dan tipografi	<ul style="list-style-type: none">- melakukan revisian terhadap penulisan- memberikan mockup kepada flashcard
18	07 Agustus 2024	<ul style="list-style-type: none">- ACC Laporan Tugas Akhir	<ul style="list-style-type: none">- Menepikan file laporan tugas akhir beserta berkas-berkas sebagai persyaratan sidang



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

b) Lembar Bimbingan (Pembimbing 2)

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR			
PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS			
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN			
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA			
NAMA MAHASISWA Nisa Dwi Anggrani			
NAMA PEMBIMBING Rachmadita Dwi Pramesji HDE			
JUDUL TUGAS AKHIR PERANCANGAN FLASHCARD SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ALAM SEMESTA UNTUK ANAK USIA 5-7 TAHUN DI RAASH SHOFWAN JAGAKARSA			
KETERANGAN			
1. Lembar bimbingan ini digunakan untuk mencatat aktivitas bimbingan mahasiswa			
2. Lembar bimbingan ini diisi 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	19 Maret 2024	- Memberikan penjelasan mengenai teknik bimbingan - Menjelaskan apa saja isi ba 1, bab 2 dan bab 3	Mengerjakan bab 1
2	18 April 2024	Memperbaiki penulisan kalimat dari paragraf ke paragraf agar memiliki keterkaitan	Melakukan revisi bab 1, Melanjutkan bab II dan bab II
3	22 Mei 2024	Merevisi beberapa penulisan seperti jarak antar kata yang berlebihan, subab dan penomoran subab, penggunaan huruf italic pada kata yang menggunakan bahasa asing	Memperbaiki penulisan berdasarkan komentar yang telah diberikan
4	24 Mei 2024	- Memeriksa kembali hasil revisian yang telah dilakukan - Memperbaiki penulisan caption sumber gambar agar underline dan bold dihilangkan - Memindahkan gambar agar tidak terlalu ke kanan dan lebih ketengah kertas serta memberikan spasi setelah sumber gambar - setiap transkrip wawancara diberikan page break - menambahkan hasil kesimpulan dari matriks SWOT - setelah semua diperbaiki proposal di ACC	-Memperbaiki penulisan berdasarkan komentar yang diberikan -merapikan proposal, membuat ppt, dan mendaftar seminar proposal
5	05 Agustus 2024	- Perhatikan penulisan point-point pada bab 4 dan 5 - penulisan digitalisasi sub bab nya diubah agar dari digital flashcard, visualisasi , karakter, warna dan tipografi - menambahkan saran untuk peneliti	- merevisi hasil komentar penulis oleh dosen pembimbing ke dua - merapikan file laporan tugas akhir
6	07 Agustus 2024	- Astenasi mengenai isi laporan bab 4 dan 5 - meminta tanda tangan untuk lembar persetujuan sidang - laporan ACC	- merapikan file-file sebagai persyaratan sidang tugas akhir



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

Keterangan tambahan: Disajikan beberapa ukuran *flashcard* dari yang kecil hingga yang besar

- *Flashcard* 1 berukuran 7,5 x 9 cm
- *Flashcard* 2 berukuran 7 x 10 cm
- *Flashcard* 3 berukuran 8 x 12 cm
- *Flashcard* 1 berukuran 10 x 15 cm

Narasumber 1: Bu ibah selaku Kepala Sekolah dan guru kelas paud.

Wawancara pertama offline.

Peneliti : Assalamu'alaikum ibu, perkenalkan saya Nita Dwi Anggraeni dari mahasiswa Politeknik Negeri Jakarta program studi desain grafis, Kebetulan saat ini saya sedang mencari klien untuk proses pembuatan tugas akhir saya. Jika ibu berkenan untuk menjadi klien saya, saya bersedia untuk merancang desain media pembelajaran untuk anak-anak di tk ash shofwan nantinya.

Narasumber : Inshaallah bisa ka, kebetulan kami juga lagi membutuhkan media pembelajaran untuk anak-anak tk ash shofwan ini karena media pembelajaran yang tersedia juga belum banyak.

Peneliti : Baik ibu, kalau untuk media pembelajaran yang saat ini digunakan oleh guru-guru dalam pembelajaran di RA Ash Shofawan apa saja ya ibu?

Narasumber : Untuk metode pembelajaran masih berpusat pada guru. Media pembelajaran yang digunakan berupa gambar atau poster-poster ka.

Peneliti : Baik ibu, saya niatnya nantinya akan merancang *flashcard* sebagai media pembelajaran anak-anak di RA Ash Shofwan, kalau dari ibu sendiri apakah ada request mengenai materi yang akan dituangkan dalam *flashcard* nanti nya, mungkin dari kendala/kesulitan dalam penyampaian materi dengan media pembelajaran yang tersedia di RA Ash Shofwan.

Narasumber : Boleh ka media pembelajaran *flashcard*, anak-anak juga senang kalau ada media gambar. Kalau untuk materinya boleh pengenalan alam semesta



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

karena disini juga belum ada media pembelajaran mengenai pengenalan alam semesta.

Peneliti : Kalau untuk materi pengenalan alam semesta ini dipelajari oleh anak-anak di kelas apa ya ibu?

Narasumber : Untuk pengenalan alam semesta ini dipelajari anak-anak kelas TK A dan TK B ka

Peneliti : Dari ibu sendiri, apakah ada kriteria desain yang diinginkan dalam perancangan *flashcard* nantinya.

Narasumber : Warna-warna paling ya dan gambar -gambarnya, sama dipastikan warnanya jangan ras ya ka yang tidak mengandung pornografi tapi kalau alam semesta pasti tidak ada ya ka, karena ini kan emang buat anak-anak ya.

Peneliti : (Disajikan beberapa ukuran *flashcard*) Apakah ada ukuran *flashcard* yang disarankan untuk anak usia dini?

Narasumber : Ini aja ka yang besar karena buat anak-anak juga ya nantinya, jadi yang paling besar aja ka.

Peneliti : Baik ibu, terima kasih sudah mau meluangkan waktunya untuk saya wawancarai ibu.

Narasumber 2: Bu Dian guru TK A

Peneliti : ibu perkenalkan nama saya Nita Dwi Anggraeni mahasiswa dari Politeknik Negeri Jakarta, program studi desain grafis, saya izin ingin mewawancarai ibu untuk perlengkapan data mengenai tugas akhir saya nantinya.

Narasumber : Iya ka boleh Silahkan

Peneliti : Kalau boleh tau dengan ibu siapa dan mengajar kelas apa untuk saat ini?

Narasumber : Saya Bu Dian, untuk saat ini saya mengajar kelas kecil ka.

Peneliti : Baik ibu, kalau boleh tau Media pembelajaran apa yang sering ibu sering gunakan dalam mengajar anak-anak untuk TK A di RA Ash Shofwan?

Narasumber : kalau media pembelajaran yang sering itu buku, tapi tergantung juga materi yang sedang diajarkan di hari itu juga. Misalkan materi nya sedang menggantung, media yang digunakan kertas, kita juga memanfaatkan media yang



© 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

ada di sekolah juga misalkan pengenalan warna nanti anak-anak disuruh menyebutkan warna berdasarkan warna kursi yang ada di kelas atau penyusunan lego berdasarkan warna. Atau di hari itu ada materi pengenalan buah, nanti anak-anak membawa buah dari rumah, saat di sekolah nanti kami kenalkan buah berdasarkan apa yang mereka bawa.

Peneliti : Menurut ibu, apakah penggunaan media pembelajaran tersebut cukup efektif atau tidak selama ibu mengajar sebagai guru di RA Ash Shofwan?

Narasumber : Kalau dari anak-anak selama pembelajaran berlangsung mereka lebih cepat pengenalannya dari barang apa yang bisa terlihat langsung oleh anak-anak. Lebih efektif dengan barang yang sesuai dengan contoh yang diberikan misalkan dari pengenalan buah, mereka melihat buah apa yang mereka bawa dan mereka sukai. Kalau masih bisa dijangkau kita memakai barang yang bisa dilihat secara langsung oleh mereka atau terkadang kami bikin media gambar jadi anak-anak bisa melihat contoh dari media gambar tersebut.

Peneliti : Bagaimana suasana kelas dan respon siswa saat pembelajaran berlangsung dengan media pembelajaran yang diberikan?

Narasumber : Kalau pakai benda yang nyata atau gambar biasanya anak-anak lebih mudah untuk menangkap pembelajarannya. Cuman kalau tidak ada mediana atau tidak ada yang bisa dilihat oleh mereka itu biasanya lebih sulit. Karena anak-anak butuh melihat, butuh dilihat contoh jadi memang lebih efektif dengan media. Anak-anak memang lebih tertarik media gambar daripada gurunya yang bercerita karena kalau dari metode cerita anak-anak cuman bisa berimajinasi aja tanpa melihat gambar aslinya dan kadang anak-anak juga gampang bosan juga sama kurang fokus.

Peneliti : Sebelumnya, apakah pernah menggunakan flashcard sebagai media pembelajaran saat ibu mengajar? kalau sudah, bagaimana respon anak2 saat pembelajaran menggunakan media flashcard?

Narasumber : Kalau di kelas kecil ini selama saya mengajar setahun belakangan ini belum pernah ka.

Peneliti : Apakah ada media pembelajaran khusus yang digunakan saat pembelajaran dengan tema pengenalan alam semesta di RA Ash Shofwan?



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

Narasumber : Paling bercerita tapi pernah pakai maket kecil yang dibuat sendiri sama guru-guru. Jadi nanti untuk gambar-gambarnya kita tempel-tempelin sendiri tapi media tersebut tidak berlangsung lama karena mudah rusak.

Peneliti : Apakah ada kendala atau kesulitan saat pembelajaran mengenai pengenalan alam semesta berlangsung?

Narasumber : iya ka lebih sulit karena tidak ada media yang bisa langsung dilihat oleh anak-anak. Apalagi yang saya ajarkan ini anak tk kecil/tk A makanya kadang-kadang kalau tidak ada media yang bisa langsung dilihat semacam pengenalan alam semesta ini pasti sulit.

Peneliti : Bagaimana cara ibu mengenalkan alam semesta ke anak usia dini?

Narasumber : Sebenarnya pengenalan alam semesta ini kan lebih baik pakai gambar, biasanya saya sering pakai metode cerita kayak di gunung disana suasana sejuk atau biasanya juga pakai buku mewarnai kadang ada gambar gunung meletus paling cuman dilihatin gambar nya aja. Paling yang ada di gambar disini aja si ka

Peneliti : Apakah ada kriteria desain yang diinginkan dalam perancangan flashcard nantinya?

Narasumber : Mungkin dari segi gambar bisa pakai warna-warni yang cerah-cerah biar anaknya tertarik sama gambar flashcard itu ka.

Peneliti : (Disajikan beberapa ukuran flashcard) Apakah ada ukuran flashcard yang disarankan untuk anak usia dini?

Narasumber : Kayaknya yang ini deh ka (mengambil *flashcard* yang ukuran paling besar) , karena biar terlihat jelas sama anak-anak. Soalnya kadang-kadang aja anak-anak kalau gambarnya kecil-kecil suka nanya ini gambar nya apa sih ibu, terus mereka suka berebutan untuk ngeliatnya juga. Makanya kayaknya yang besar aja ka.

Peneliti : baik ibu, terima kasih atas jawabannya ibu dan mau meluangkan waktunya untuk diwawancarai oleh saya.

Narasumber : iya ka 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 3 Ibu Siti Husna Pengajar TK B

Peneliti : ibu perkenalkan nama saya Nita Dwi Anggraeni mahasiswa dari Politeknik Negeri Jakarta, program studi desain grafis, saya izin ingin mewawancarai ibu untuk perlengkapan data mengenai tugas akhir saya nantinya.

Narasumber : iya ka boleh

Peneliti : Untuk kesehariannya dalam ibu mengajar kelas TK B, media pembelajaran apa saja yang sering ibu sering gunakan dalam mengajar?

Narasumber : Kalau media yang digunakan dalam mengajar kita seringnya medianya itu kita print jadi gambar-gambar, media kreasi, menonton video, menyanyi, cerita sama buku cerita anak yang disediakan di sekolah.

Peneliti : Menurut ibu, dengan menggunakan media tersebut apakah cukup efektif atau tidak sebagai media pembelajaran selama ibu mengajar sebagai guru di RA Ash Shofwan?

Narasumber : Kalau dari anak-anak ini lebih suka lihat gambar-gambar ya, jadi kita pancing dari gambar baru abis itu kasih contoh. Kalau sekarang metodenya gurunya ga banyak ngomong ya, jadi kita gali dari anak-anak sejauh mana pengetahuan mereka setelah itu baru kita kasih materi pengertiannya.

Peneliti : Bagaimana suasana kelas dan respon siswa saat pembelajaran berlangsung dengan media pembelajaran yang diberikan bagaimana ibu?

Narasumber : Namanya juga anak-anak ya ka, paling anak bisa fokusnya cuman beberapa menit aja cepat banget bosan. Paling nanti main lagi nanti cerita lagi, ga bisa monoton satu materi langsung gitu. Tiap anak jugakan beda-beda ya ada yang bisa fokus lama ada yang nggak. Dari bu guru aja pintar-pintar mengatur pembelajaran siswa nya aja ka.

Peneliti : Sebelumnya, apakah pernah menggunakan flashcard sebagai media pembelajaran saat ibu mengajar? kalau sudah, bagaimana respon anak2 saat pembelajaran menggunakan media flashcard?

Narasumber : Pernah, responnya siswanya senang si ka, suka karena kan gambar ya, apa yang mereka lihat dari gambar kita gali dari situ soalnya kalau cerita mulu anaknya akan cepet bosen ya, jadi pas dikasih gambar mereka senang.



© 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 : Apakah ada media pembelajaran khusus yang digunakan saat pembelajaran dengan tema pengenalan alam semesta di RA Ash Shofwan?

Narasumber : Selain buku, bercerita, kita kadang suka nonton video gitu ka tentang pengenalan alam semesta.

Peneliti : Apakah ada kendala atau kesulitan saat pembelajaran mengenai pengenalan alam semesta berlangsung?

Narasumber : Namanya anak2 ya ka, kita kan mengajarkan sesuai dengan umurnya mereka, kita berusaha tetap mengenalkan alam semesta ke mereka sampai mereka tau emang sesuai dengan umurnya saja, kesulitan juga karena belum ada media pembelajaran yang memadai mengenai materi tersebut jadi dari kami juga masih sering menggunakan metode cerita saja.

Peneliti : Bagaimana cara ibu mengenalkan alam semesta ke anak usia dini?

Narasumber : Kalau alam semesta ini kan luas banget ya, jadi kita mengenalkannya lewat yang apa yang dia bisa lihat dulu jadi kayak misal langit, awan kita kenalin ke luar kelas kayak gitu ka, atau bisa lewat gambar yang kita print atau menonton film kayak gitu sih ka

Peneliti : Apakah ada kriteria desain yang diinginkan dalam perancangan flashcard nantinya?

Narasumber : kalau anak2 lebih suka warna-warni ya ka, jadi colorful boleh kaa

Peneliti : (Disajikan beberapa ukuran flashcard) Apakah ada ukuran flashcard yang disarankan untuk anak usia dini?

Narasumber : ukuran yang besar ini ka, kalau kecil anaknya yang susah ngeliatnya ka, kadang juga suka rebutan buat ngeliatnya jadi mending yang besar aja ka (ukuran *flashcard* yang paling besar)

Peneliti : baik ibu, terima kasih atas jawabannya ibu dan mau meluangkan waktunya untuk diwawancarai oleh saya.

Narasumber : iya ka 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

Wawancara online

Bu Ibah selaku Kepala Sekolah

Peneliti : Assalamu'alaikum bu ibah, nita izin bertanya Kalau boleh tau Ra Ash Shofwan dibangun dari tahun berapa ya bu?

Narasumber : Waalaikumsalam ka, Kalau untuk dibangunnya dari 2010, tapi baru mendapatkan izin dari dinas pendidikan dasarnya kemarin tahun 2023.

Peneliti : Kalau untuk jumlah kelas dan murid peserta didik untuk saat ini ada berapa ibu?

Narasumber : Jumlah kelas ada enam, dan jumlah murid total 52 siswa

Peneliti : Untuk kegiatan pembelajarannya setiap hari memakan waktu berapa lama ibu?

Narasumber : Pembelajaran dimulai dari pukul 07.30, untuk kelompok bermain samapi dengan 09.30, untuk kelas kecil sampai 10.30 dan kelas besar sampai jam 11.00 siang.

Peneliti : Kurikulum yang digunakan di TK Ash Shofwan saat ini memakai kurikulum apa ya Bu?

Narasumber : Penggabungan kurikulum merdeka dan kurikulum 13

Peneliti : Untuk jumlah pendidik di sekolah ini ada berapa ya ibu?

Narasumber : Guru nya ada tujuh tenaga pendidikannya dua, tetapi saya juga merangkap sebagai guru di kelas paud. .



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

Note: Disajikan beberapa gambar yang memiliki gaya yang berbeda-beda untuk mengetahui gambar yang disukai oleh anak usia dini khususnya peserta didik RA Ash Shofwan

Gambar 1: ilustrasi kartun dengan menggunakan warna-warni dengan dominan hijau, biru, dan ungu serta terdapat *outline* yang terdapat pada tiap elemen gambar.

Gambar 2: ilustrasi kartun dengan gaya *flat design* serta menggunakan warna-warni yang lebih didominasi oleh warna biru dan pink

Gambar 3: ilustrasi dengan mengaplikasikan warna-warni/*colorful* serta gradasi disertai dengan gambar yang *cheerful*.

Gambar 4: ilustrasi dengan *flat design* dan lebih memberikan kesan professional.

Wawancara dengan adik2 RA Ash Shofwan

Kelas TK B

Narasumber 1

Peneliti : Adik namanya siapa?

Narasumber : Sasywal

Peneliti : Sasywal sekarang umurnya berapa?

Narasumber : 6 tahun

Peneliti : Sasywal sudah bisa baca atau belum?

Narasumber : Sudah

Peneliti : Wahhh udah bisa, pintar bangett yaa!

Peneliti : Sasywal suka warna apa?

Narasumber : Pink

Peneliti : Kalau sasywal belajar suka pakai apa? dari buku, menonton video atau belajar sambil bermain?

Narasumber : Belajar sambil bermain

Peneliti : (Disajikan beberapa style gambar ilustrasi) dari keempat gambar ini sasywal paling suka gambar yang mana?

Narasumber : Gambar 3

Peneliti : Kenapa sasywal suka gambar yang ini?



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

Narasumber : Karena lucu ada matanya

Peneliti : (Disajikan gambar tanpa tulisan meliputi benda-benda langit, musim dan cuaca) Sasywal tau tidak ini gambar apa?

Narasumber : (Menyebutkan gambar-gambar yang ditunjuk, terdapat ketidak tahuan pada 1 gambar yakni planet jupiter) Matahari, Awan, Hujan, Petir, Saturnus.

Peneliti : Wah sasywal pintar ya, oke deh sudah selesai, terimakasih ya sasywal

Narasumber 2

Peneliti : Halo adik, kenalin aku nita... kalau kamu namanya siapa?

Narasumber : Aku almira

Peneliti : Almira sekarang usianya berapa tahun?

Narasumber : 6 tahun

Peneliti : Almira sudah bisa baca belum?

Narasumber : Sudah ka

Peneliti : Pintar sekali almira, kalau almira sukanya warna apa?

Narasumber : Warna Ungu

Peneliti : Wahh, kenapa suka warna ungu?

Narasumber : Baguss

Peneliti : Almira kalau belajar sukanya pakai apa? buku atau menonton video atau belajar sambil bermain?

Narasumber : Buku

Peneliti : (Disajikan beberapa style gambar ilustrasi) dari keempat gambar ini almira paling suka gambar yang mana?

Narasumber : (Menunjuk ke gambar 2), soalnya warna warni

Peneliti : (Disajikan gambar tanpa tulisan meliputi benda-benda langit, musim dan cuaca) Almira tau tidak ini gambar apa?

Narasumber : (Menyebutkan gambar-gambar yang ditunjuk, terdapat satu kesalahan saat menunjuk gambar bulan adalah matahari) Bumi, bintang, saturnus, hujan, awan.

Peneliti : Pintar banget almira, Terimakasih Almira

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

Narasumber 3

Peneliti : Halo ade, aku boleh tau nama kamu siapa?

Narasumber : Nama aku Yumna

Peneliti : Umur kamu sekarang berapa tahun?

Narasumber : 6 tahun

Peneliti : Yumna suka warna apa?

Narasumber : suka warna pink

Peneliti : kalau belajar yumna suka pakai media apa belajar, bermain atau sambil menonton video?

Narasumber : suka pakai buku atau main

Peneliti : (Disajikan beberapa style gambar ilustrasi) dari keempat gambar ini Yuma paling suka gambar yang mana?

Narasumber : (Menunjuk gambar 3)

Peneliti : (Disajikan gambar tanpa tulisan meliputi benda-benda langit, musim dan cuaca) Yumna tau tidak ini gambar apa?

Narasumber : (Mentionkan gambar-gambar yang ditunjuk, tidak terdapat kesalahan) matahari, salju, jupiter, merkurius, bumi, awan, hujan , petir

Peneliti : Terimakasih ya yumna sudah mau di ajak wawancara.

Narasumber 4

Peneliti : Hai, nama kamu siapa?

Narasumber : Tosi halim ibrahim, panggilannya tosi

Peneliti : Halo tosi, umur kamu sekarang berapa tahun?

Narasumber : 6 tahun

Peneliti : Tosi suka warna apa

Narasumber : Suka warna merah, soalnya keren kayak banteng merah

Peneliti : (Disajikan beberapa style gambar ilustrasi) dari keempat gambar ini Tosi paling suka gambar yang mana?

Narasumber : Gambar ini (menunjuk gambar no.4) karena keren kayak poster kerja



© 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 : (Disajikan gambar tanpa tulisan meliputi benda-benda langit, musim dan cuaca) Tosi tau tidak ini gambar apa?

Narasumber : (Menyebutkan gambar-gambar yang ditunjuk, tidak terdapat kesalahan)

bumi, jupiter, merkurius, matahari, hujan, awan

Peneliti : oke deh selesai, terimakasih ya tosi

Narasumber 5

Peneliti : Boleh kenalan nama kamu siapa?

Narasumber : Nabihan

Peneliti : Nabihan sekarang umurnya berapa tahun?

Narasumber : umur 6 tahun

Peneliti : Nabihan suka warna apa?

Narasumber : suka warna biru

Peneliti : (Disajikan beberapa style gambar ilustrasi) dari keempat gambar ini Nabihan paling suka gambar yang mana?

Narasumber : keren yang ini (menunjuk gambar no.1)

Peneliti : (Disajikan gambar tanpa tulisan meliputi benda-benda langit, musim dan cuaca) Nabihan tau tidak ini gambar apa?

Narasumber : (Menyebutkan gambar-gambar yang ditunjuk, terdapat ketidak tahuan pada dua gambar yakni saturnus dan jupiter)

Peneliti : Okai, makasih ya Nabihan



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

Kelas TK A

Narasumber 1

Peneliti : Hai, nama nya siapa kamu?

Narasumber : Maryam

Peneliti : Sekarang umur kamu berapa tahun?

Narasumber : 5 tahun

Peneliti : Kamu udah bisa baca belum?

Narasumber : Bisa ka

Peneliti : Pintar banget, Maryam suka warna apa?

Narasumber : pink

Peneliti : (Disajikan beberapa style gambar ilustrasi) dari keempat gambar ini Maryam paling suka gambar yang mana?

Narasumber : (Memilih gambar no.2)

Peneliti : Yang itu ya, kenapa kamu pilih itu?

Narasumber : lucu ada matanya

Peneliti : (Disajikan gambar tanpa tulisan meliputi benda-benda langit, musim dan cuaca) Maryam tau tidak ini gambar apa?

Narasumber : (bisa menyebutkan 4 gambar) matahari, hujan, awan, bumi

Peneliti : Terimakasih Maryam.

Narasumber 2

Peneliti : Nama kamu siapa adik?

Narasumber : Rayn

Peneliti : Umur kamu sekarang berapa tahun?

Narasumber : 5 tahun

Peneliti : Kamu udah bisa baca belum?

Narasumber : Sudah sedikit

Peneliti : Rayn suka warna apa?

Narasumber : Merah

Peneliti : (Disajikan beberapa style gambar ilustrasi) dari keempat gambar ini Rayn paling suka gambar yang mana?

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

Narasumber : yang ini (menunjuk gambar no.3)

Peneliti : (Disajikan gambar tanpa tulisan meliputi benda-benda langit, musim dan cuaca) Rayn tau tidak ini gambar apa?

Narasumber : (menyebutkan semua gambar yang ditunjuk dengan benar) matahari, salju, hujan, bintang, bumi, merkurius, mars, bulan

Peneliti : Okai Rayn sudah selesai, terimakasih ya

Narasumber 3 dan 4

Peneliti : Hai adik-adik, nama kalian siapa?

Narasumber : Aku sofia, aku arsila

Peneliti : Umur kalian berapa?

Narasumber : (Sofia) 4 tahun, (Arsila) 5 tahun

Peneliti : Kalian sukanya warna apa?

Narasumber : Warna pink (menyebutkan warna yang sama)

Peneliti : (Disajikan beberapa style gambar ilustrasi) dari keempat gambar ini kalian paling suka gambar yang mana?

Peneliti : Yang ini (menunjuk gambar no.3 secara barengan)

(Disajikan gambar tanpa tulisan meliputi benda-benda langit, musim dan cuaca) kalian tau tidak ini gambar apa?

Narasumber : (hanya bisa menyebutkan beberapa) matahari, awan, bumi, bintang,

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

Wawancara bersama Psikologi Pendidikan

Ibu Hanindya Restiningtyas, M.Psi.,

Peneliti : Selamat siang bu , sebelumnya perkenalkan ibu saya Nita Dwi Anggraeni mahasiswa dari politeknik jakarta program studi desain grafis, yang sekarang sayang sedang menempuh tingkat akhir semester 8. Sebelumnya terimakasih banyak ibu sudah meluangkan waktunya untuk bertemu dengan kami hari ini. Dan sebelumnya kami izin untuk mewawancarai ibu untuk mengambil beberapa sampel data yang kami butuhkan untuk tugas akhir kami nantinya.

Narasumber : Silahkan ka

Peneliti : Mungkin sebelumnya ibu boleh memperkenalkan diri terlebih dahulu dan menceritakan sedikit background pendidik dan pekerjaan ibu dan sudah berapa lama ibu berkecimpung sebagai seorang psikolog pendidikan

Narasumber : Baik, saya dengan Hanindya Restiningtyas biasa dipanggil dengan Resti.

Untuk kesehariannya saya praktek di BPP Konsultan sebagai seorang psikologi pendidikan. Saya dari lulusan profesi psikologi pendidikan dari tahun 2012, lalu berkecimpung di sekolah semut-semut the natural school daerah depok, sekolah-sekolah swasta dan beberapa biro juga sampai sekarang kurang lebih sudah 12 tahun saya berprofesi sebagai seorang psikologi.

Peneliti : Baik ibu, Mungkin saya cerita sedikit tentang proyek tugas akhir saya nantinya bu . Jadi gini ibu, untuk tugas akhir saya sendiri nantinya akan merancang media pembelajaran anak berbentuk flashcard ibu dengan tema materi alam semesta, jadi isi flashcard saya nantinya pengenalan mengenai alam semesta seperti nama2 benda langit, tata surya, musim dan cuaca.

Narasumber : Berarti materinya ini pengenalan alam semesta ya ka.

Peneliti : Betul ibu, Saya izin bertanya bu, untuk target audience saya ini anak tk dengan usia 5-7 tahun yang dimana mungkin anak umur tersebut masih senang bermain dan mungkin emosionalnya juga belum stabil ya ibu, bagaimana si bu karakteristik anak usia tersebut?



© 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 : Kalau secara kognitif anak usia dini masih membutuhkan hal yang konkret, misalnya dari apa yang dia lihat atau yang dia rasakan. Mereka masih belum bisa berandai-andai atau perumpamaan dengan baik, belum sempurna enam tahun keatas. Secara emosional dia masuk ke inisiatif vs guilt nah disini usia- usia dia bisa mengembangkan inisiatif nya untuk mencoba sesuatu hal ini itu. Di usia ini masuk ke masa explore, makanya di tk untuk usia paud ini anak-anak diberi stimulasi yang banyak untuk mengasah inisiatif nya dia. Dia menciptakan sendiri dia mencoba sendiri jangan terlalu banyak larangan terutama untuk hal-hal yang ga terlalu bahaya. Pada tahap ini anak berada di fase bermain, jadi kebutuhan bermain mereka jauh lebih tinggi dibandingkan dengan anak usia sekolah dasar.

Peneliti : Bagaimana perilaku mereka (anak usia dini) dalam belajar ataupun menerima pembelajaran?

Narasumber : Biasanya dalam menerima pembelajaran karena mereka memang kebutuhan bermain nya jauh lebih besar jadi pastinya belum bisa dituntut yang anteng duduk yang lama selama pembelajaran. Untuk fokusnya pun belum penuh, maksimal 20 menit untuk melakukan satu tugas jadi durasi belajarnya juga belum bisa lama. Tapi disini anak itu sudah boleh dikenalkan dengan dasar-dasar kemampuan belajar untuk persiapan dia masuk ke dunia sd nantinya.

Peneliti : Menurut ibu, apakah flash card termasuk media pembelajaran yang efektif untuk diterapkan anak usia dini dan mampu meningkatkan keaktifan dan interaksi mereka selama proses pembelajaran berlangsung?

Narasumber : Flashcard sampai sekarang dan detik ini menurut saya masih sangat efektif ya, baik untuk belajar maupun terapi karena biasanya didunia psikologi itu ada beragam jenis terapi terkadang juga kami menggunakan flashcard sebagai media tersebut dan terbukti juga masih efektif dalam media pembelajaran. Flashcard juga sebagai alat bantu selain ceramah dalam belajar karena kalau ceramah saja tanpa contoh gambarnya ini akan sulit, kalaupun bawa alat peraga juga cukup besar dan mobilitasnya juga kurang dan ga semuanya harganya bisa terjangkau. Tapi kalau flashcard ini kan harganya juga terjangkau, menarik dan mudah juga untuk dibawa kemana-mana, juga bisa dimainkan oleh siapa saja dari kalangan usia berapapun juga bisa jadi masih efektif untuk sekarang.



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

Peneliti : Berkaitan dengan media pembelajaran yang saya ambil yakni flashcard bagaimana memilih atau merancang flash card yang sesuai untuk anak usia dini?

Narasumber : Anak usia dini ini kan masa bermainnya masih lebih banyak lebih besar juga jadi kalau bisa gambarnya yang *relate* sama aktivitas bermain mereka sehari-hari. Paling dari segi gambar itu disesuaikan dengan apa yang biasa mereka lihat sehari-hari dan untuk style gambar untuk mereka ini paling animasi ya, belum yang gambar *real* atau nyata, mereka akan lebih tertarik dengan gambar style animasi atau kartun gitu sama mungkin dari segi ukuran jangan terlalu besar dan jangan terlalu kecil juga dan kalau bisa pemilihan bahan perlu dipertimbangkan juga seperti yang anti air karena pastikan anak-anak masih suka tumpahin makanan atau minuman dipastikan terjamin buat mereka, ga mudah robek atau bahannya bisa lebih tebal, glossy dan kalau semisal dicoret-coret juga ga mudah kehapus menurut saya itu dapat membantu banget. Dari Penggunaan warna-warni juga perlu dipertimbangkan, dari segi kertas yang ga terlalu tajam untuk pinggirannya karena kadang-kadang anak suka banget masukin barang-barang ke mulutnya masa oralnya masih aktif jadi lebih baik pinggirannya dibuat tidak runcing ya.

Peneliti : Berkaitan dengan tema yang saya ambil yakni alam semesta, menurut ibu apakah penting untuk memperkenalkan konsep alam semesta untuk anak usia dini?

Narasumber : Sangat penting untuk saya karena yang pertama anak ini kan dari lahir lingkungan sekitarnya hanya papah, ibu dan lingkungan sekitar dia saja yang nyaman bagi dia. Terkadang juga, beberapa anak yang bisa jalan atau ngomong misalkan mereka kita ajak ke tempat umum atau ke taman yang ramai pengunjung ketika melihat orang asing mereka merasa takut, banyak distraksi, gejala anxiety berpisah dengan orang tua. Sehingga pemandangan-pemandangan yang bisa membuat dia anxiety atau rasa takut itu diharapkan tidak terlalu ekstrim dilakukan, dan biasanya orang tua memberikan pemandangan atau pengalaman mereka pergi ke tempat alam yang memang ga banyak distraksi banyak variasi orang orang asing atau bisa pengenalan lewat media pembelajaran yang lain. Penting bagi mereka untuk kita kenalkan alam semesta untuk mereka tahu tentang keindahan penciptaan



© 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

allah, mengajarkan jenis-jenis makhluk hidup di alam ciptaan allah dan baik juga untuk sensorik aktiviti melatih kebutuhan sensorik motorik mereka.

Peneliti : Bagaimana cara menjelaskan konsep yang kompleks untuk pengenalan alam semesta kepada anak usia dini menggunakan flashcard?

Narasumber : Bisa dimulai dengan hal-hal yang ada disekitar dia misalkan dengan apa yang bisa dia lihat sehari-hari bisa dengan fenomena alam kayak hujan, berawan, mendung, cerah. Bisa dengan pengenalan panas matahari, matahari bersinar pada siang hari, kalau malam hari ada bulan. Fenomena-fenomena alam yang sederhana lalu pengenalan-pengenalan dasar kayak benda-benda langit matahari, bulan, bintang tata surya tapi masih penjelasan yang tidak kompleks ya karena anak usia dini. Atau bisa juga pengenalan konsep ya misalnya seperti mana planet terbesar dan terkecil, atau yang paling terang mana matahari, di malam hari bulan seperti itu.

Peneliti : Apakah ibu memiliki saran khusus untuk desain rancangan flashcard yang cocok dan meningkatkan minat siswa dalam memahami materi pengenalan alam semesta?

Narasumber : Kalau saran saya flashcard untuk dari segi ukuran jangan terlalu kecil dan terlalu besar perlu disesuaikan dengan anak-anak. Bahannya juga yang tidak mudah rapuh atau rusak. Untuk flashcard lebih menonjolkan gambar, dari penggunaa gambar yang lebih besar daripada keterangan atau penjelasan gambar, terus konsep yang mau diangkat dari alam semesta untuk usia 5-7 tahun masih diferensiasi sederhana misalnya kayak tadi siang malam, gelap terang, berawan hujan sama pengetahuan awal nama-nama planet. Untuk dari segi tulisan pasti yang mudah dibaca oleh anak-anak tidak huruf sambung, jangan terlalu kecil banget jangan terlalu besar banget. Kalau dari warna paling warna-warna yang cerah ya.

Peneliti : Baik ibu, untuk pertanyaan terakhir saya ingin bertanya mengenai media turunan saya nantinya. Jadi niatnya nanti saya akan menggunakan worksheet sebagai media turunan dalam penelitian saya nantinya sebagai evaluasi mengenai pembelajaran alam semesta yang sudah anak-anak pelajari, menurut ibu sendiri penting atau tidak *worksheet* tersebut digunakan dalam menunjang media pembelajaran *flashcard* nantinya?



© 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 : Untuk *worksheet* boleh banget ya, bagus juga. Jadi anak-anak ga hanya main sambil belajar tapi ada teoritis dan refleksi dirinya. Kalau dari saya, bagusnya selain *worksheet* itu juga ada lembar refleksi diri. Misalkan kayak apa yang kamu rasakan atau apa yang dapat setelah kamu bermain atau belajar mengenai hal ini. Sebaiknya disertakan itu lembar refleksi setelah mereka belajar sambil bermain, jadi kita dapat mengetahui insight yang mereka dapat dari pembelajaran tersebut.

Peneliti : Baik ibu, terima kasih banyak ibu atas jawabannya serta saran-sarannya.

Narasumber : Sama-sama, semoga sukses tugas akhirnya dan dapat menjawab semua pertanyaan sesuai harapan kamu.

Peneliti : Aamiin, terima kasih ibu.



POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



Lampiran 3 Materi Flashcard

Materi	Bahasa	Penjelasan
1. Matahari	Inggris : Sun Arab : شمس (Shamsyun)	Apa itu matahari? Matahari merupakan Bintang besar yang memberikan Sinar Cahaya dan energi panas sehingga bumi terasa hangat. Matahari terbit seperti lampu raksasa yang bersinar pada pagi hari, memberi kehangatan pada siang hari dan terbenam pada sore hari. Saat malam tiba matahari tertidur dan akan kembali lagi bersinar pada pagi hari.
2. Bulan	Inggris : Moon Arab : قمر (qamar)	Apa itu bulan? Bulan merupakan bola besar yang bersinar mengelilingi bumi pada malam hari. Bulan tidak dapat bersinar sendiri seperti lampu di rumah kita! Tetapi, bulan dapat memantulkan Cahaya yang berasal dari sinar matahari. Itulah sebabnya bulan bersinar di malam hari!
3. Bintang	Inggris : Star	Apa itu Bintang?

Cuaca

Materi	Bahasa	Penjelasan
8. Cerah	Inggris : Sunny Arab : مشمس (Mushmisun)	Apa itu cerah? Cuaca cerah berarti langit terlihat cerah dan bersih sehingga matahari terlihat bersinar terang. Cuaca cerah ini terjadi karena tidak adanya awan yang menutupi matahari sehingga langit terlihat bersih dan cerah. Ini merupakan waktu yang bagus untuk kita bermain-main di luar rumah!
9. Angin	Inggris : Wind Arab : رياح (riyah)	Apa itu angin? Angin adalah udara yang bergerak dari tempat yang sejuk ketempat yang hangat. Angin akan terasa sejuk pada saat suasana hari sedang panas. Angin membantu kita banyak hal seperti membantu burung yang terbang, bermain layang-layang, membantu perahu berlayar dan banyak hal lainnya.
10. Petir	Inggris : Lightening Arab : صاعقة (Sa'iqah)	Apa itu petir? Petir merupakan sebuah kilatan cahaya terang dilangit yang terjadi ketika hujan lebat turun ke bumi. Petir menghasilkan suara yang keras dan dentuman yang

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

Musim di Indonesia

Materi	Bahasa	Penjelasan
13. Hujan	<u>Inggris</u> : rain <u>Arab</u> : مطر (matarun)	<u>Apa itu hujan?</u> Hujan merupakan fenomena alam saat tetesan-tetesan air dari langit turun ke bumi. Proses hujan terjadi ketika uap air yang berada di udara dingin menjadi titik-titik air yang jatuh turun ke bumi sebagai hujan. Hujan memiliki banyak manfaat loh untuk makhluk hidup! salah satunya hujan membantu tumbuhan dan tanaman untuk tumbuh dengan baik dan subur.
14. Kemarau	<u>Inggris</u> : drought <u>Arab</u> : جفاف (Jafafun)	<u>Apa itu Musim kemarau?</u> Musim kemarau merupakan kondisi dimana matahari bersinar terang dan cuaca sangat panas. Pada musim ini, air hujan jarang sekali turun dan membuat tanah

Gejala Alam/ Fenomena alam

Materi	Bahasa	Penjelasan
15. Banjir	<u>Inggris</u> : <u>Arab</u> : فيضانات (fayadanatun)	<u>Apa itu banjir?</u> Banjir adalah ketika air hujan datang dengan jumlah yang sangat banyak sehingga mengakibatkan air menggenang dan membuat jalan-jalan menjadi seperti Sungai yang sangat besar. Untuk kita terhindar dari banjir, kita tidak boleh membuang sampah secara sembarangan ya!
16. Gunung Meletus	<u>Inggris</u> : volcano erupts <u>Arab</u> : انفجار الجبل (infjaruljabali)	<u>Apa itu Gunung Meletus?</u> Gunung Meletus adalah fenomena alam ketika gunung mengeluarkan api, asap dan batu akibat adanya tekanan dari dalam bumi. Saat gunung Meletus terjadi, gunung akan mengeluarkan suara yang sangat keras dan membuat asap yang sangat tebal sehingga membuat langit menjadi gelap. Kita harus berhati-hati dan menjaga jarak saat gunung sedang meletus ya!
17. Gempa Bumi	<u>Inggris</u> : earthquake <u>Arab</u> : زلزال	<u>Apa itu Gempa Bumi?</u> Gempa bumi adalah guncangan atau getaran yang



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

Lampiran 4 Cek Hasil Plagiarsm



Similarity Report ID: oid:3618:64351556

PAPER NAME	AUTHOR
Laporan TA Cek Plagiarsm [Nita Dwi Ang graenni] [DG 8B].pdf	Nita Dwi Anggraenni
WORD COUNT	CHARACTER COUNT
16476 Words	103209 Characters
PAGE COUNT	FILE SIZE
98 Pages	6.0MB
SUBMISSION DATE	REPORT DATE
Aug 12, 2024 1:25 PM GMT+7	Aug 12, 2024 1:27 PM GMT+7

● 10% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 8% Internet database
- 4% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 0% Submitted Works database

● Excluded from Similarity Report

- Bibliographic material
- Quoted material



Lampiran 5 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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



NITA DWI ANGGRAENI

GRAPHIC DESIGNER

HI THERE!

I am a student at the Jakarta State Polytechnic currently pursuing a Graphic Design study program. I am interested in the world of art, illustration and graphic design. Have good communication skills and be able to create interesting and innovative visual messages. I like to learn new things and try to improve my skills.

Soft Skill

- Creative
- Team Work
- Problem Solving
- Communication
- Time Management

SOFTWARE SKILLS

- Ps
- Xd
- Ai
- Id

EDUCATION

- 2020-Now ● **Jakarta State Polytechnic**
Graphic Designer
- 2017-2020 ● **MAN 7 JAKARTA**
Major Science

WORK EXPERIENCE

- 2024 ● **Freelancer Graphic Designer**
Mar-Juli | PT Edukasi Rekanan Anda (EUREUKA)
- 2023 ● **Intern Graphic Designer**
Aug-Des | Disini Communication
- 2022-2023 ● **Graphic Design Freelancer**
Graphic Design and Illustrator at Zedh Studio
- 2022-2023 ● **Design Packaging & Promotion Media UMKM Syavhiya Catering**
Create promotional media designs for Syavhiya Catering
- 2022 ● **Company Profile Design Siti Ziana**
Team responsible for paper engineering

ORGANIZATION

- 2022 ● **Member of Comic Club Organization**
Coloring team for Comic Rush vol.6

+62 857 1999 0308
anggraenitaa02@gmail.com
@anggraenitaa_
<https://bit.ly/nitadwianggraeni>