



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

**LAPORAN TUGAS AKHIR
SPESIFIKASI DESAIN**

**PERANCANGAN *FLASHCARD* EDUKATIF UNTUK SISWA KELAS 1 & 2
SD INKLUSIF ALAM MUTIARA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF DALAM MENGENAL EKSPRESI MANUSIA**



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

Oleh:

Anisa Suryani

2106421029

**JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA
DEPOK
2025**



© 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 PERSETUJUAN

LAPORAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Flashcard* Edukatif untuk Siswa Kelas 1 & 2 SD Inklusif Alam Mutiara sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Mengenal Ekspresi Manusia

Penulis : Anisa Suryani

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, 30 Juni 2025

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Rachmadita Dwi Pramesti, M.Ds

NIP. 199005112019032019

Drs. Cecep Gunawan, M.Si

NIP. 196104261997021001

**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

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN *FLASHCARD* EDUKATIF UNTUK SISWA KELAS 1 & 2 SD INKLUSIF ALAM MUTIARA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MENGENAL EKSPRESI MANUSIA

Oleh:

ANISA SURYANI
2106421029

Disahkan:

Depok, 16 Juli 2025

Penguji I

Wanda Kusuma Putri, S.Sn.
NIP. 520000000000000324

Penguji II

Amalia Rizky Fatonah, S.S., M.I.Kom.
NIP.199407302022032008

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Kepala Program Studi

Dwi Agnes Natalia Bangun, S.Ds., M.Ds.
NIP. 198812152018032001

Ketua Jurusan
Teknik Grafika Penerbitan



Dr. Zulkarnain, S.T, M.Eng.
NIP. 198405292012121002



© 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

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR

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

Perancangan *Flashcard* Edukatif untuk Siswa Kelas 1 & 2 Sd Inklusif Alam Mutiara sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Mengenal Ekspresi Manusia

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.

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Depok, Juni 2025

Yang menyatakan,



Anisa Suryani

2106421029



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 dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt. atas limpahan rahmat dan karunia-Nya. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad saw. Penulis juga mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua atas kasih sayang, nasihat, doa, dukungan, serta fasilitas yang diberikan dalam setiap langkah yang penulis jalani. Berkat dukungan tersebut, penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan *Flashcard* Edukatif untuk Siswa Kelas 1 & 2 SD Inklusif Alam Mutiara sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Mengenai Ekspresi Manusia” dengan baik dan tepat waktu.

Laporan Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh kelulusan dari Program Studi Desain Grafis, Jurusan Teknik Grafika Penerbitan, Politeknik Negeri Jakarta.

Dalam proses penyusunan laporan ini, penulis menyadari bahwa penyelesaiannya tidak akan berjalan lancar tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan kerendahan hati, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Syamsurizal, S.E., M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Jakarta.
2. Dr. Zulkarnain, S.T., M.Eng., selaku Ketua Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan.
3. Dwi Agnes Natalia Bangun, S.Ds., M.Ds., selaku Kepala Program Studi Desain Grafis.
4. Rachmadita Dwi Pramesti, M.Ds., selaku dosen pembimbing materi selama pembuatan proposal laporan tugas akhir ini. Terima kasih atas segala waktu, ilmu, serta kesediaannya.
5. Drs. Cecep Gunawan, M.Si., selaku dosen pembimbing teknis dan penulisan selama pembuatan proposal laporan tugas akhir ini. Terima kasih atas segala waktu, ilmu, serta kesediaannya.
6. Anggi Anggarini, M.Ds, selaku Pembimbing Akademik kelas DG-8B yang senantiasa memberikan semangat dan motivasi.



© 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

7. Seluruh dosen pengajar pada program studi Desain Grafis jurusan Teknik Grafika Penerbitan yang telah memberikan segala ilmu, masukan, serta wawasan yang berharga selama penulis menempuh perkuliahan.
8. Ibu Ima, selaku guru sekaligus penanggung jawab kelas inklusif yang sudah sangat membantu penulis dalam segala kegiatan penelitian di SD Alam Mutiara.
9. Siswa dan siswi kelas inklusif SD Alam Mutiara yang telah bersedia diikutsertakan dalam proses penelitian.
10. Kepada orang tua tercinta, saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas kepercayaan, dukungan, kasih sayang, nasihat, serta segala fasilitas yang telah diberikan, sehingga saya dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan lancar dan tepat waktu.
11. Kepada Kak Wanda, terima kasih karena telah bersedia menjadi narasumber dan berbagi pengalaman seputar desain. Masukan dan *insight* yang diberikan sangat membantu dalam penyusunan tugas akhir ini.
12. Ulfi Mahasiswi jurusan Sekolah Luar Biasa UNJ, terima kasih karena telah bersedia menjadi narasumber dan berbagi informasi terkait anak disabilitas.
13. Raden Raihan Saliim, yang selalu mengusahakan untuk ada, terima kasih atas dukungan, kesabaran, dan bantuan yang tak ternilai selama proses penelitian ini dari awal hingga akhir.
14. Kepada ENHYPEN, terima kasih atas lagu dan karya kalian yang menemani setiap proses ini, karena di tengah rasa lelah, kehadiran kalian selalu berhasil membuat saya merasa lebih tenang dan nyaman sehingga saya bisa menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
15. Kepada Ebin, Fita, Salma, Dilah, Ratu, Wape, dan Isa, selaku sahabat-sahabat saya yang selalu menjadi tempat berbagi ide, informasi, dan tetap setia menemani bahkan di titik terendah. Kehadiran kalian sangat berarti dalam proses ini.



Hak Cipta :

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

16. Kepada teman-teman saya di kelas DG 8B, terima kasih atas kebersamaan, semangat, dan dukungannya selama proses tugas akhir ini.
17. Kepada Firjadilla dan Dewi, sahabat SMP saya yang turut menemani proses pengerjaan tugas akhir ini, terima kasih atas kebersamaan dan dukungannya selama ini.
18. Kepada Muti, Kak Devi, dan Ema, terima kasih atas bantuan dan kontribusinya dalam proses pembuatan karakter untuk tugas akhir ini.
19. Dan kepada seluruh teman saya yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu, terima kasih atas setiap dukungan dan peran yang sangat berarti dalam kelangsungan tugas akhir ini.
20. Terima kasih secara khusus saya sampaikan kepada Heeseung, karena telah menjadi *moodbooster* dan *safe place* yang tak tergantikan selama perjalanan ini.

Laporan Tugas Akhir ini telah disusun sebaik mungkin agar dapat memberikan manfaat, baik bagi penulis maupun bagi para pembaca. Namun, penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kesempurnaan, baik dari segi isi maupun sistematika. Oleh karena itu, penulis dengan senang hati menerima kritik dan saran yang bersifat membangun demi perbaikan di masa mendatang.

Bogor, 27 Juni 2025

Anisa Suryani

2106421029



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

ABSTRAK

Kebutuhan akan media pembelajaran yang adaptif bagi siswa inklusif menjadi salah satu perhatian penting dalam proses pendidikan di SD Alam Mutiara. Terutama dalam pengenalan materi sosial-emosional, siswa kelas II inklusif kerap mengalami kendala dalam memahami ekspresi manusia secara visual. Oleh karena itu, diperlukan perancangan media pembelajaran alternatif yang mampu memfasilitasi pemahaman emosi dasar secara lebih menarik dan mudah dicerna. Penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran berupa *flashcard* edukatif yang menyajikan berbagai ekspresi manusia dengan pendekatan visual yang sederhana, hangat, dan eksplisit. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, studi literatur, dan uji coba terbatas (*testing*). Hasil dari pengumpulan data menunjukkan bahwa siswa inklusif membutuhkan media visual yang mudah dikenali dengan warna cerah dan gaya ilustrasi yang tidak kompleks. Data tersebut dianalisis menggunakan metode *SWOT* untuk merumuskan strategi desain yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Proses perancangan dikembangkan melalui *brainstorming* dan *mind mapping*, menghasilkan konsep visual berupa ilustrasi bergaya *flat design* dengan elemen grafis yang menarik dan komunikatif. Media ini telah diuji coba secara terbatas kepada guru inklusif untuk mendapatkan masukan dan validasi kelayakan. Produk akhir dari perancangan ini berupa satu set *flashcard* edukatif bertema ekspresi manusia yang dapat membantu siswa dalam mengenali dan memahami ekspresi secara lebih kreatif dan interaktif. Media ini diharapkan dapat menjadi sarana yang efektif dalam mendukung pembelajaran sosial-emosional bagi siswa inklusif serta memberikan kontribusi dalam pengembangan media edukatif berbasis visual untuk anak berkebutuhan khusus

Kata kunci: *flashcard*, media pembelajaran, ekspresi manusia, desain inklusif



Hak Cipta :

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

ABSTRACT

The need for adaptive learning media for inclusive students is a significant concern in the educational process at SD Alam Mutiara. In particular, second-grade inclusive students often face challenges in understanding human facial expressions, especially in learning social-emotional concepts. Therefore, it is essential to design alternative educational media that can facilitate the understanding of basic emotions in a more engaging and accessible manner. This study aims to develop educational flashcards that depict various human expressions through a visual approach that is simple, warm, and explicit. The research method used is descriptive qualitative, with data collected through observation, interviews, literature review, and limited testing. The findings indicate that inclusive students require visually clear media with bright colors and simple illustration styles. The data were analyzed using the SWOT method to formulate design strategies tailored to the students' needs. The design process involved brainstorming and mind mapping, which led to the development of a visual concept using flat-style illustrations and engaging, communicative graphic elements. The media was tested in a limited setting with inclusive class teachers to gain feedback and validate its effectiveness. The final product is a set of educational flashcards on human expressions, intended to help students recognize and understand emotions in a creative and interactive way. This media is expected to serve as an effective tool to support social-emotional learning for inclusive students and contribute to the advancement of visual-based educational tools for children with special needs.

Keywords: *flashcard, learning media, human expression, inclusive design*



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

PRAKATA.....	ii
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Ruang Lingkup Pembahasan.....	4
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II.....	8
2.1 Media Pembelajaran.....	8
2.1.1 Fungsi Media Pembelajaran.....	8
2.1.2 Jenis Media Pembelajaran.....	9
2.1 <i>Flashcard</i>	10
2.1.1 <i>Flashcard</i> sebagai Media Pembelajaran untuk Anak.....	11
2.1.2 Manfaat <i>Flashcard</i> sebagai Media Pembelajaran.....	12
2.1.3 Material <i>Flashcard</i>	13
2.2 Elemen Desain pada <i>Flashcard</i>	14
2.2.1 Ilustrasi.....	14
2.2.2 Warna.....	23
2.2.3 Tipografi.....	29
2.2.4 Bentuk.....	32
2.3 <i>Layout</i>	34
2.3.1 Elemen <i>Layout</i>	35
2.3.2 Prinsip <i>Layout</i>	38



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

2.4	Komposisi	40
2.5	Semiotika	41
2.6	Ekspresi Manusia pada Anak Disabilitas Intelektual	43
2.7	Karakteristik Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar Inklusif.....	44
2.8	Metode Riset Desain	45
2.8.1	<i>Design Thinking</i>	46
BAB III		48
3.1	Metode Penelitian	48
3.2	Teknik Pengumpulan Data	49
3.3	Sumber Data.....	51
3.4	Data Analisis	51
3.4.1	Profil Klien.....	52
3.4.2	Product Knowledge.....	53
3.4.3	<i>Consumer Insight</i>	54
3.3.4	Observasi	61
3.3.5	Analisis SWOT	64
3.5	Arahan Kreatif.....	66
BAB IV		69
4.1	Konsep Visual.....	69
4.2	Proses Desain	76
4.2.1	Sketsa Manual	77
4.2.2	Digitalisasi	79
4.3	Prototyping	82
4.4	<i>Testing</i> dan Evaluasi	83
4.5	<i>Final Artwork</i>	84
4.5.1	Media Utama <i>Flashcard</i>	84
4.6	Pertimbangan Produksi	87
BAB V		90
5.1	Simpulan.....	90
5.2	Saran	91
DAFTAR REFERENSI		93



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

LAMPIRAN..... 96



Hak Cipta :

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



Hak Cipta :

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

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Flashcard	10
Gambar 2. 2 PVC Board	13
Gambar 2. 3 Stiker Vinyl Matte	14
Gambar 2. 4 Ilustrasi Realis	18
Gambar 2. 5 Ilustrasi Kartun	18
Gambar 2. 6 Ilustrasi Karikatur	19
Gambar 2. 7 Ilustrasi Dekoratif	20
Gambar 2. 8 Teknik Ilustrasi Manual	21
Gambar 2. 9 Ilustrasi Digital	22
Gambar 2. 10 Harmoni Warna	24
Gambar 2. 11 Contoh Warna Hangat dan Lembut	27
Gambar 2. 12 Contoh Warna Pastel	27
Gambar 2. 13 Contoh Warna Kontras Tinggi	28
Gambar 2. 14 Contoh Warna Rumit	28
Gambar 2. 15 Tipografi	29
Gambar 2. 16 Font Dyslexic	30
Gambar 2. 17 Andika Font	31
Gambar 2. 18 Bentuk Geometris	33
Gambar 2. 19 Bentuk Organik	33
Gambar 2. 20 Bentuk Representasional	34
Gambar 2. 21 Bentuk Abstrak	34
Gambar 2. 22 Layout Teks	35
Gambar 2. 23 Layout Elemen Visual	37
Gambar 2. 24 Layout Elemen Tidak Terlihat	38
Gambar 2. 25 Layout Sequence	39
Gambar 2. 26 Layout Emphasis	39
Gambar 2. 27 Layout Balance	40
Gambar 2. 28 Layout Unity	40
Gambar 2. 29 Ekspresi Manusia	43
Gambar 3. 1 Yayasan Darunnida SD Alam Mutiara	52
Gambar 3. 2 Keadaan Kelas Inklusif	62
Gambar 3. 3 Observasi Shopee dan Tokopedia	64
Gambar 4. 1 Mindmap	71
Gambar 4. 2 Mood board Kartu	73
Gambar 4. 3 Mood board Visual	74
Gambar 4. 4 Mood board Karakter	75
Gambar 4. 5 Mood board Kemasan	76



© 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

Gambar 4. 6 Sketsa Karakter dan Kartu.....	77
Gambar 4. 7 Jaring-jaring Kemasan.....	78
Gambar 4. 8 Desain Komprehensif Kartu.....	79
Gambar 4. 9 Desain Terpilih	79
Gambar 4. 10 Digitalisasi Kartu.....	80
Gambar 4. 11 Desain Surface Kemasan.....	81
Gambar 4. 12 Prototype Flashcard A5	82
Gambar 4. 13 Testing Flashcard.....	83
Gambar 4. 14 Flashcard Sebelum Testing.....	84
Gambar 4. 15 Flashcard FAW	85
Gambar 4. 16 Mockup Kemasan Flashcard	85
Gambar 4. 17 Petunjuk Penggunaan Flashcard.....	86
Gambar 4. 18 Spin Wheel	87





Hak Cipta :

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

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 SWOT.....	64
Tabel 3. 2 Creative Brief	66
Tabel 4. 1 Pertimbangan Produksi	88





Hak Cipta :

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

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Logbook Pembimbing 1	96
Lampiran 2. Logbook Pembimbing	97





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

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu investasi krusial untuk menghadapi dinamika perkembangan global. Perannya sangat penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas (Hendarwati et al., 2019). Indonesia tengah mengusung gagasan Generasi Emas 2045 untuk mempersiapkan generasi muda yang kompeten dan berdaya saing (Moningka et al., 2024). Namun pendidikan di Indonesia sebagai negara berkembang masih menghadapi berbagai tantangan dalam hal kondisi dan kualitas yang belum sepenuhnya merata serta memadai (Safitri et al., 2022). Oleh karena itu, salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan menerapkan pendidikan inklusif (Milasari, 2024). Pendidikan inklusif merupakan sistem pendidikan yang terbuka dan memberikan kesempatan bagi semua peserta didik, termasuk mereka yang memiliki kebutuhan khusus, untuk belajar dalam satu lingkungan kelas yang sama tanpa adanya diskriminasi (Riadi, 2022). Secara teori, pendidikan inklusif merupakan proses yang memberi kesempatan bagi semua anak untuk berpartisipasi sepenuhnya dalam kegiatan kelas reguler, tanpa memandang perbedaan seperti kelainan, ras, atau karakteristik lainnya (Rahim, 2017).

Namun, pendidikan inklusif bagi anak berkebutuhan khusus masih menghadapi berbagai tantangan, terutama dalam berinteraksi dengan guru dan teman sebaya akibat perbedaan dalam kemampuan komunikasi, sosial, maupun emosional (Risti et al., 2025). Hambatan utama dalam penerapannya meliputi kurangnya pelatihan khusus bagi guru, keterbatasan fasilitas, serta rendahnya pemahaman masyarakat terhadap kebutuhan anak-anak berkebutuhan khusus. Faktor-faktor ini menghambat tercapainya pendidikan inklusif yang efektif dan menyeluruh (Bentara, 2023).

Komunikasi nonverbal memiliki peran yang sangat penting dalam pendidikan inklusif, khususnya bagi anak-anak dengan gangguan pendengaran, autisme, atau keterlambatan perkembangan. Anak-anak dengan kondisi tersebut cenderung lebih responsif terhadap isyarat nonverbal dibandingkan komunikasi verbal (Nasution & Indra, 2024). Metode komunikasi nonverbal mencakup bahasa tubuh, ekspresi



© 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

wajah, gerakan, serta penggunaan alat bantu visual seperti gambar dan kartu kata (Fauziah & Zahro, 2024).

Oleh karena itu, penggunaan komunikasi nonverbal dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan mendukung, serta membantu membangun hubungan positif dan meningkatkan kepercayaan diri peserta didik. Guru perlu menyadari dan mengoptimalkan komunikasi nonverbal dalam pembelajaran melalui pelatihan serta peningkatan kesadaran akan pentingnya isyarat nonverbal. Dengan demikian, komunikasi nonverbal menjadi alat utama dalam mendukung keberhasilan pendidikan inklusif dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif bagi semua siswa.

Salah satu sekolah yang menerapkan sistem Pendidikan inklusif yaitu Sekolah Dasar (SD) Alam Mutiara, terdapat berbagai macam siswa dengan kebutuhan pembelajaran yang berbeda. Dalam pembelajaran sehari-hari, anak-anak dengan disabilitas sering kali mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi ekspresi wajah dan menghubungkannya dengan emosi yang sesuai. Hal ini dapat berdampak pada suasana hati (*mood*) mereka, yang kemudian memengaruhi cara mereka belajar serta berinteraksi dengan guru dan teman sebaya. Jika tidak ditangani dengan tepat, kesulitan dalam mengenali ekspresi dapat menyebabkan hambatan dalam komunikasi, penurunan motivasi belajar, serta keterbatasan dalam membangun hubungan sosial yang sehat.

Sebenarnya, sudah terdapat media pembelajaran yang dirancang untuk mendukung anak dengan disabilitas. Namun, khusus untuk pengenalan ekspresi manusia, media yang tersedia masih terbatas, hanya terdapat satu jenis media yang digunakan secara berulang. Kondisi ini membuat media tersebut kurang memberikan variasi dalam proses pembelajaran ekspresi. Oleh karena itu, diperlukan pembaruan dan pengembangan media pembelajaran yang lebih variatif, interaktif, dan menyenangkan agar anak dapat memahami konsep ekspresi manusia dengan lebih baik. Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, solusi yang dapat diajukan adalah perancangan kartu kata atau *Flashcard* edukatif sebagai media pembelajaran.



© 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

Flashcard adalah media pembelajaran berbentuk kartu yang memiliki informasi di kedua sisinya. Salah satu sisi umumnya menampilkan pertanyaan, kata kunci, atau ilustrasi, sedangkan sisi lainnya berisi jawaban atau keterangan yang relevan (Faris, 2024). Penggunaan media *Flashcard* memiliki peran penting dalam membantu siswa meningkatkan daya ingat. Metode ini memanfaatkan visualisasi dan repetisi untuk memperkuat pemahaman serta mempermudah proses mengingat informasi. Dengan pendekatan ini, siswa dapat lebih cepat menghafal dan memahami materi yang dipelajari (Hafidzoh Rahman et al., 2021). Dilansir dari ibudanbalita.com (2021), *Flashcard* menjadi solusi efektif bagi anak yang mengalami kesulitan dalam menjaga fokus. Media ini memungkinkan anak belajar tidak hanya melalui tulisan, tetapi juga dengan bantuan gambar untuk memperkuat pemahaman.

Tugas Akhir ini berfokus pada perancangan *Flashcard* edukatif sebagai media pembelajaran interaktif bagi siswa kelas 2 inklusif di SD Alam Mutiara. Dengan adanya *Flashcard* ini, diharapkan anak-anak dapat lebih mudah mengenali dan memahami ekspresi manusia serta mengembangkan keterampilan sosial dan emosional mereka dalam lingkungan yang lebih mendukung dan menyenangkan, dengan desain yang menarik dan ramah bagi anak-anak diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran, sehingga konsep ekspresi manusia dapat lebih mudah dipahami.

Flashcard ini juga dirancang agar dapat digunakan secara optimal oleh guru sebagai alat bantu dalam proses pengajaran. Dengan adanya media ini, guru diharapkan akan lebih mudah menyampaikan materi tentang ekspresi manusia secara interaktif dan menyenangkan, sehingga pembelajaran menjadi lebih dinamis dan tidak monoton serta lebih mudah untuk dipahami. Dengan demikian, *Flashcard* ini tidak hanya menjadi media pembelajaran yang efektif bagi siswa inklusif, tetapi juga mendukung metode pengajaran yang lebih inovatif dan menarik di SD Alam Mutiara.



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

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengkaji bagaimana merancang *Flashcard* edukatif sebagai media pembelajaran yang efektif dalam mengenal dan memahami ekspresi manusia bagi siswa kelas II inklusif di SD Alam Mutiara?

1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

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

- a. Perancangan *Flashcard* sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan ekspresi manusia kepada siswa kelas II inklusif di SD Alam Mutiara.
- b. Penerapan teori, elemen, dan prinsip desain grafis dalam proses pengembangan *Flashcard* yang lebih menarik, dan mudah dipahami oleh anak-anak berkebutuhan khusus.
- c. Implementasi hasil desain *Flashcard* sebagai media pembelajaran ekspresi manusia, termasuk pengembangan media pendukung.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

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

a. Tujuan

Penulisan tugas akhir ini bertujuan untuk merancang *Flashcard* sebagai media pembelajaran ekspresi manusia yang sesuai bagi siswa kelas II inklusif di SD Alam Mutiara. Secara lebih rinci, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Memaparkan perancangan *Flashcard* sebagai media pembelajaran untuk mengenal ekspresi manusia kepada siswa kelas II inklusif di SD Alam Mutiara.
- 2) Menjelaskan penerapan teori, elemen, dan prinsip desain grafis dalam proses pengembangan *Flashcard* agar lebih efektif, menarik, dan mudah dipahami oleh anak-anak berkebutuhan khusus.



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

- 3) Mengimplementasikan hasil desain *Flashcard* sebagai media pembelajaran ekspresi manusia, termasuk pengembangan media pendukung.

b. Manfaat

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, yang dijabarkan sebagai berikut:

1) Manfaat Teoritis

Rancangan ini dapat menjadi referensi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis visual bagi anak berkebutuhan khusus. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya kajian dan keilmuan mengenai perancangan media edukatif berbasis desain grafis dalam konteks pembelajaran inklusif.

2) Manfaat Praktis

a) Bagi Klien

Klien yaitu SD Alam Mutiara dapat memanfaatkan *Flashcard* ini sebagai media pembelajaran alternatif yang mendukung proses pengajaran mengenai ekspresi manusia bagi siswa inklusif. Penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar.

b) Bagi Target

Para siswa kelas II inklusif dapat menggunakan *Flashcard* sebagai alat bantu dalam memahami berbagai ekspresi manusia. Dengan adanya media pembelajaran yang dirancang secara khusus, diharapkan siswa lebih mudah mengenali dan menginterpretasikan ekspresi wajah, sehingga dapat meningkatkan keterampilan sosial dan emosional mereka.

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan tugas akhir ini, terdapat lima bab yang telah disusun secara sistematis agar keseluruhan penelitian dapat tersampaikan dengan baik. Adapun sistematika penyusunan tugas akhir “Perancangan *Flashcard* Edukatif untuk Siswa



Hak Cipta :

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

Kelas 1 & 2 SD Inklusif Alam Mutiara sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Mengenal Ekspresi Manusia” adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan latar belakang yang mendasari perancangan *Flashcard* sebagai media pembelajaran ekspresi manusia bagi siswa kelas I & II inklusif di SD Alam Mutiara. Penjelasan mencakup identifikasi permasalahan berdasarkan data yang diperoleh dari klien, didukung oleh berbagai penelitian dan literatur yang relevan. Selain itu, bab ini juga memaparkan rumusan masalah, ruang lingkup pembahasan, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan tugas akhir.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menyajikan kajian teoritis yang menjadi dasar dalam perancangan *Flashcard* sebagai media pembelajaran. Pembahasan meliputi teori desain grafis serta konsep pendukung lainnya yang berkaitan dengan media pembelajaran inklusif. Seluruh teori yang digunakan dikaji secara sistematis dan bersumber dari buku, jurnal ilmiah, artikel akademik, serta pendapat para ahli di bidangnya guna memperkuat landasan penelitian.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan secara rinci metodologi yang digunakan dalam penelitian, mencakup teknik pengumpulan data, metode riset desain, analisis data dan fakta, serta arahan kreatif yang menjadi dasar dalam proses perancangan *Flashcard*. Setiap metode yang diterapkan bertujuan untuk memastikan bahwa desain yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan siswa inklusif serta efektif sebagai media pembelajaran.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini memaparkan hasil perancangan *Flashcard* berdasarkan analisis dan arahan kreatif yang telah ditetapkan sebelumnya. Pembahasan dimulai dari tahap konseptualisasi visual, proses



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

eksplorasi desain, pemilihan desain final, hingga penerapan desain akhir pada media utama serta elemen pendukung lainnya. Selain itu, aspek teknis produksi juga dianalisis guna memastikan kebermanfaatan dan efektivitas produk yang dihasilkan.

PENUTUP

Bab terakhir ini menyajikan kesimpulan dari keseluruhan penelitian serta memberikan saran untuk pengembangan lebih lanjut. Kesimpulan disusun berdasarkan temuan yang diperoleh selama proses penelitian dan perancangan, sedangkan saran ditujukan bagi pihak-pihak terkait, termasuk pengajar, siswa, serta peneliti di masa mendatang, agar media pembelajaran ini dapat terus dikembangkan dan diadaptasi sesuai dengan kebutuhan pendidikan inklusif.



Hak Cipta :

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

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan keseluruhan proses yang telah dilakukan dalam penulisan dan perancangan *Flashcard* sebagai media pembelajaran mengenal ekspresi manusia, diperoleh beberapa simpulan sebagai berikut:

1. Pada proses perancangan *Flashcard* ini, metode yang digunakan mengacu pada lima tahapan *design thinking* menurut Dam & Siang (2021), yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Tahap *Empathize* diawali dengan proses penggalian informasi melalui wawancara dengan guru kelas inklusi SD Alam Mutiara, observasi terhadap aktivitas belajar siswa, serta studi pustaka untuk memahami kebutuhan pengguna utama, yaitu guru, dan siswa dengan disabilitas intelektual ringan. Pada tahap *Define*, data dianalisis menggunakan matriks SWOT untuk merumuskan *creative brief* yang memuat objective, target audiens, key message, serta *tone and manner* dari desain. Tahap *Ideate* dilakukan dengan menyusun *mind map* untuk menemukan kata kunci utama yang kemudian dikembangkan ke dalam *mood board*. Visualisasi desain selanjutnya dituangkan dalam bentuk sketsa manual dan dikembangkan menjadi alternatif desain digital. Setelah melalui tahap *prototype* dan *print test*, dilakukan *testing* kepada guru inklusi sebagai pengguna untuk memperoleh masukan yang digunakan dalam penyempurnaan desain hingga menghasilkan *final artwork* yang siap digunakan.
2. *Flashcard* edukatif untuk mengenal ekspresi manusia dirancang dengan menerapkan prinsip-prinsip desain grafis secara strategis agar sesuai dengan kebutuhan anak-anak inklusif, khususnya mereka yang memiliki hambatan kognitif atau kesulitan dalam memproses informasi visual. Prinsip *unity* diterapkan melalui konsistensi palet warna, gaya ilustrasi anak yang seragam, serta tipografi yang tetap, untuk menciptakan tampilan yang teratur dan mudah dikenali oleh anak. *Balance* terlihat dari *layout* kartu yang simetris, ilustrasi ekspresi wajah ditempatkan di tengah, sementara



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

teks berada di bawahnya, sehingga membantu keterbacaan dan memudahkan pemrosesan visual. Prinsip *kontras* diperkuat dengan latar belakang yang bersih dan dominan *white space*, memungkinkan ilustrasi tampil menonjol dan tidak membingungkan anak yang mudah terdistraksi. *Repetition* diterapkan lewat pengulangan bentuk kartu, *font*, serta ikon simbol ekspresi yang konsisten, yang penting untuk membantu anak mengenali pola dan memperkuat daya ingat visual. Penggunaan *white space* yang luas juga memberi ruang napas visual, mendukung anak disabilitas dalam memfokuskan perhatian tanpa merasa kewalahan oleh elemen yang berlebihan.

3. Karya akhir berbentuk enam kartu *Flashcard* berukuran A5 yang merepresentasikan enam ekspresi dasar: senang, sedih, marah, jijik, takut, dan kaget. Kartu dicetak pada stiker *vinyl matte* yang dilaminasi dan direkatkan ke *PVC board* agar tahan lama dan tidak mudah rusak, dengan sudut dibulatkan agar aman digunakan. Kemasan menggunakan hardbox agar kokoh. Selain itu, disertakan pula *petunjuk penggunaan* dalam bentuk brosur berukuran A6. Media pendukung seperti kemasan dan *spin wheel* dirancang selaras dengan desain utama agar tercipta kesatuan visual. Pengujian dilakukan bersama Bu Ima selaku guru kelas inklusi SD Alam Mutiara, yang memberikan tanggapan positif terhadap visual, keterbacaan, dan fungsi media, serta menyarankan revisi minor pada warna dan segmentasi pengguna agar lebih luas.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil perancangan dan evaluasi media pembelajaran *Flashcard* “Ayo Mengenal Ekspresi Manusia!”, terdapat beberapa saran yang dapat menjadi pertimbangan untuk pengembangan lebih lanjut, baik dari segi konten, bentuk media, maupun implementasinya di kelas inklusi.

1. Pengembangan Variasi Media

Ke depannya, media pembelajaran *Flashcard* ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan jenis ekspresi lain yang lebih kompleks, seperti bangga, kecewa, atau cemas, agar cakupan emosional 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

dikenalkan kepada siswa semakin beragam dan relevan dengan kondisi sosial mereka.

2. Perluasan Segmentasi Pengguna

Walaupun media ini awalnya dirancang untuk siswa kelas inklusi di SD Alam Mutiara, namun dalam implementasinya, *Flashcard* ini juga berpotensi untuk digunakan di jenjang kelas lebih rendah (kelas 1 dan 2) atau bahkan di sekolah lain yang memiliki kebutuhan serupa. Oleh karena itu, disarankan agar media ini disesuaikan untuk cakupan pengguna yang lebih luas.

3. Uji Coba Lebih Luas

Saran berikutnya adalah melakukan uji coba kepada lebih banyak guru dan siswa dengan latar belakang kebutuhan belajar yang beragam. Hal ini berguna untuk mengetahui sejauh mana efektivitas media ini jika diterapkan di lingkungan yang berbeda, serta untuk mendapatkan masukan tambahan dalam proses pengembangan selanjutnya.

**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

DAFTAR REFERENSI

- A-SUB. (2025). *A-SUB waterproof matte vinyl sticker paper for inkjet printer* [Product description]. A-SUB. Retrieved June 2025, from <https://www.a-sub.com/products/a-sub-waterproof-matte-vinyl-sticker-paper-for-inkjet-printer-200-sheets>
- Adella, M., & Lestari, M. R. D. W. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran *Flashcard* Terhadap Kemampuan Anak Disleksia di Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3), Article 3. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3564>
- Adilah, A., & Ritonga, F. U. (2023). *Krepa: Kreativitas Pada Abdimas Vol 1 No 11 2023*. 1(11).
- Anggarini, A. (2021). *Desain layout*. PNJ Press.
- Anjar. (2014). Jenis-jenis Media Pembelajaran. *WAWASANPENDIDIKAN*. <https://www.wawasanpendidikan.com/2014/09/jenis-jenis-media-pembelajaran.html>
- Ari, A. T., Tangke, D. M., Andriany, D., & Leleury, C. M. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Bagi Anak Disabilitas di SLB Negeri Kota Ambon. *Abdimas: Papua Journal of Community Service*, 6(1), 25–30. <https://doi.org/10.33506/pjcs.v6i1.2899>
- Astuti, A. D. (2018). *PENERAPAN WARNA PADA RUANG INTERIOR ANAK AUTIS*.
- azky, wildan. (2021). *Bagaimana Pemanfaatan Flashcard dalam Pengembangan Literasi Informasi Anak?* – *Unair News*. <https://news.unair.ac.id/id/2021/01/12/bagaimana-pemanfaatan-Flashcard-dalam-pengembangan-literasi-informasi-anak/>
- Bentara. (2023, October 24). Hambatan dan Sulitnya Mencapai Pendidikan Inklusi di Indonesia. *Bentara Campus*. https://bentaracampus.ac.id/hambatan-dan-sulitnya-mencapai-pendidikan-inklusi-di-indonesia/?utm_source=chatgpt.com



© 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

- bizlabco. (2024, February 22). *Jurnal Pengertian Media Pembelajaran—GuruPrajab*. <https://www.guruprajab.com/jurnal-pengertian-media-pembelajaran/>
- Courtina. (2024). *Kenali lebih dekat PVC board: Bahan serbaguna dan ramah lingkungan*. <https://courtina.id/pvc-board>
- Dina. (2025, March 11). *Media Pembelajaran Flash Card: Metode Efektif untuk Meningkatkan Pemahaman*. *Skripsi Malang*. <https://skripsimalang.com/artikel-skripsiyuk-com/media-pembelajaran-flash-card-metode-efektif-untuk-meningkatkan-pemahaman/>
- Faris. (2024, July 30). *Metode Belajar Flashcards: Pengertian Dan Cara Penggunaanya*. *Jasa Kerjain Tugas*. <https://kerjain.org/metode-belajar-Flashcards-pengertian-dan-cara-penggunaanya/>
- Fauziah, I. D., & Zahro, A. L. (2024). TEKNIK PENYAMPAIAN PESAN TERHADAP ANAK DOWN SYNDROME DI POTADS BK3S SURABAYA. *RELASI: Jurnal Penelitian Komunikasi (e-ISSN: 2807-6818)*, 4(04), 104–112. <https://doi.org/10.69957/relasi.v4i04.1665>
- Febriyanto, B., & Yanto, A. (2019). *Penggunaan media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*.
- Gultom, F. Y., & Mudiono, A. (2024). *Penggunaan Flashcard untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar*. *JoLLA Journal of Language Literature and Arts*, 4(3), 288–294. <https://doi.org/10.17977/um064v4i32024p288-294>
- Gunakan Flash Card untuk Permainan Anak, Ketahui Manfaatnya*. (2021). https://www.ibudanbalita.com/artikel/7-manfaat-bermain-flash-card-untuk-si-kecil?utm_source=chatgpt.com
- Hafidzoh Rahman, N., Mayasari, A., Arifudin, O., & Wahyu Ningsih, I. (2021). PENGARUH MEDIA FLASHCARD DALAM MENINGKATKAN DAYA INGAT SISWA PADA MATERI MUFRODAT BAHASA ARAB. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 99–106. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.296>
- Harlina, N., & El Hida, R. (2025). *Mengenal Psikologi Warna dalam Memengaruhi Proses Belajar—Regional Liputan6.com*.



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

https://www.liputan6.com/regional/read/5685484/mengenal-psikologi-warna-dalam-memengaruhi-proses-belajar?utm_source=chatgpt.com

Hendarwati, E., Yarno, Y., & Saida, N. (2019). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Melalui Kemitraan Dosen dan Guru. *AKSIOLOGIYA : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 28. <https://doi.org/10.30651/aks.v3i1.2064>

Kiriwenno, H. P., J. Lokolo, L., & Tutupary, R. (2022). *Penggunaan Media Pembelajaran Visual Dalam Pembelajaran Sosiologi Pada Siswa Penyandang Disabilitas Intelektual Kelas X di SLB Negeri Kota Ambon Kecamatan Teluk Ambon Baguala*. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7106292>

Kompasiana. (2023, Maret 13). *Jangan pakai PVC board? Simak dulu penjelasannya!* <https://www.kompasiana.com/lumosid8906/678b1791c925c417bd3313c4/jangan-pakai-pvc-board-simak-dulu>

Lestari, R. P., & Sholichah, I. F. (2023). *EFEKTIVITAS TERAPI BERMAIN FLASH CARD UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI PADA ANAK AUTISM SPECTRUM DISORDER (ASD)*. 1(3).

Lourenzo Mourin, A. B. G. (2024). *Ekplorasi Pengaruh Warna Terhadap Perkembangan Psikologi dan Mental Anak di SDN Kalirungkut 1 Surabaya*. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.14553753>

Lucy & James Catchpole. (2022, February 16). Disability | Tips for illustrators | By real life disabled publishing people. *The Catchpoles*. <https://thecatchpoles.net/2022/02/16/disability-tips-for-illustrators-by-real-life-disabled-publishing-people/>

Marbun, S., & Nurhayatun, S. (2023). Penggunaan Media *Flashcard* Sebagai Upaya Mengembangkan Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun. *Paedagogi: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (e-journal)*, 9(1), 54. <https://doi.org/10.24114/paedagogi.v9i1.45327>

Marsyella. (2025, March 6). *Media Pembelajaran Flashcard: Meningkatkan Efektivitas dan Kreativitas Belajar di Era Digital - Ruang Buku ID*. <https://ruangbuku.id/artikel/media-pembelajaran-Flashcard-meningkatkan-efektivitas-dan-kreativitas-belajar-di-era-digital/>



© 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

- Milasari, D. (2024, June 21). *Pemerataan Pendidikan di Indonesia Melalui Pendidikan Inklusif*. https://puid.unesa.ac.id/post/pemerataan-pendidikan-di-indonesia-melalui-pendidikan-inklusif?utm_source=chatgpt.com
- Mirzaei, V. (2025). The Impact of Color Psychology in Graphic Design: A Comprehensive Review. *International Journal of Scientific Research and Management (IJSRM)*, 13(03), 2088–2095. <https://doi.org/10.18535/ijssrm/v13i03.ec04>
- Mizwar, K. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLASHCARD PADA TEMA PEDULI LINGKUNGAN SOSIAL KELAS III SEKOLAH DASAR*.
- mokhammad. (2020, September 24). Fungsi Media Pembelajaran Menurut Para Ahli Pendidikan [Lengkap]. *HarusPintar.com*. <https://www.haruspintar.com/fungsi-media-pembelajaran/>
- Moningka, C., Nur Rahmi, F., & Wijayanti, S. (2024). Tantangan Pendidikan Inklusi di Indonesia. *Buletin KPIN, Vol. 10*(No. 19). <https://buletin.kpin.org/index.php/arsip-artikel/1625-tantangan-pendidikan-inklusi-di-indonesia>
- mualif. (2023, September 14). *Media Pembelajaran: Pengertian, Fungsi, Manfaat, dan Jenis* – Blog UI An Nur Lampung. <https://an-nur.ac.id/blog/media-pembelajaran-pengertian-fungsi-manfaat-dan-jenis.html>
- Nasution, A., & Indra, F. (2024). *KOMUNIKASI NONVERBAL DALAM PENDIDIKAN INKLUSIF: STUDI KASUS DI SLB ABC MELATI AISYIAH DELI SERDANG*. 9(3).
- Nurfadillah, S. (2023). EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA *FLASHCARD* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS RENDAH. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.940>
- Nurhayati, L. (2020). Penggunaan media pembelajaran berbasis font ramah disleksia pada siswa inklusi. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 18(2), 45–52.
- Pradana, P. H., & Gerhni, F. (2019a). Penerapan Media Pembelajaran Flash Card untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak. *Journal of Education*



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

and *Instruction (JOEAI)*, 2(1), 25–31.
<https://doi.org/10.31539/joeai.v2i1.587>

Pradana, P. H., & Gerhni, F. (2019b). Penerapan Media Pembelajaran Flash Card untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 2(1), 25–31.
<https://doi.org/10.31539/joeai.v2i1.587>

Purnama, S. (2024). Elemen Warna Dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Agama Islam. *Al-Bidayah : Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 2(1). <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v2i1.8983>

Rahayu, D. (2022). Efektivitas font Andika dalam peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa tunagrahita ringan. *Jurnal Inklusi Pendidikan*, 5(1), 22–30.

Rahim, A. (2017). *PENDIDIKAN INKLUSIF SEBAGAI STRATEGI DALAM MEWUJUDKAN PENDIDIKAN UNTUK SEMUA*.

Riadi, M. (2022, December 25). *Pendidikan Inklusif (Pengertian, Prinsip, Model, Tujuan dan Karakteristik)*.
<https://www.kajianpustaka.com/2021/06/pendidikan-inklusi-pengertian-prinsip.html>

Risti, H. A., Tayo, Y., & Poerana, A. F. (2025). *KOMUNIKASI VERBAL DAN NONVERBAL GURU PADA ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS DALAM MENINGKATKAN INTERAKSI DI SEKOLAH INKLUSIF SDN KALANGSARI V*.

Ronald. (2023a). *Metode Pembelajaran Menggunakan Flash Card: Mengasyikkan dan Efektif—PerpusTeknik.com*. https://perpus teknik.com/metode-pembelajaran-menggunakan-flash-card/?utm_source=chatgpt.com

Ronald. (2023b, October 8). *Media Pembelajaran Flash Card: Inovasi Seru untuk Meningkatkan Keseruan Belajar - PerpusTeknik.com*.
<https://perpus teknik.com/media-pembelajaran-flash-card/>

Safitri, A. O., Yuniarti, V. D., & Rostika, D. (2022). Upaya Peningkatan Pendidikan Berkualitas di Indonesia: Analisis Pencapaian Sustainable Development



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

- Goals (SDGs). *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7096–7106.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3296>
- SIL International. (2020). *Andika: A sans serif font designed for literacy*.
<https://software.sil.org/andika>
- Suratmi, K. (2023). *MEDIA FLASH CARD BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN SISWA TUNAGRAHITA*. 1(2).
- Taesin. (2023). *Spesifikasi dan keunggulan PVC foam board*. <https://taesin.id>
- Titin, T., Yuniarti, A., Shalihah, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., & Virnanda, V. (2023). MEMAHAMI MEDIA UNTUK EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 111–123. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2907>
- trillianinspace, & ThatDairyAllergy. (2022, August). Comments on waterproof printable vinyl and lamination [Online forum post]. *Reddit: r/cricut*. Retrieved from <https://www.reddit.com/r/cricut>
- Union PVC Board. (2022). *Product features & environmental safety*. <https://unionpvcboard.com>
- Widyartanti, J. E. (2020). *Warna yang Boleh dan Tidak Boleh Diterapkan di Area Anak Autis dan Hiperaktif—Page all*.
<https://idea.grid.id/read/092254472/warna-yang-boleh-dan-tidak-boleh-diterapkan-di-area-anak-autis-dan-hiperaktif?page=all>
- Yesion. (2025, March). *Does laminating sticker paper make it waterproof?*. Retrieved June 2025, from <https://yesion.com/does-laminating-sticker-paper-make-it-waterproof.html>
- Zaenudin, I. M., & Mudilah, U. N. (2020). *Penggunaan Media Flashcard Dalam Mengembangkan Bahasa Ekspresif Anak Usia 4-5 Tahun*. 2(4).



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

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS			
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN			
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA			
NAMA MAHASISWA	Anisa Suryani		
NAMA PEMBIMBING	Rachmadita Dwi Pramesti, M.Ds		
JUDUL TUGAS AKHIR	Perancangan Board Game Edukatif untuk Siswa Kelas 2 SD Inklusif Alam Mutiara sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Mengenal Ekspresi Manusia		
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	26 Februari 2025	Judul telah diubah untuk mencantumkan target yang lebih spesifik, yaitu siswa kelas 2 SD. Selain itu, diperlukan diskusi lebih lanjut dengan guru di sekolah mengenai teknis alur permainan boardgame agar dapat lebih mudah dipahami oleh anak inklusi. Sementara itu, bagian latar belakang yang disusun berdasarkan outline tidak mengalami banyak komentar atau perubahan, sehingga dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya.	Akan dilakukan diskusi lebih lanjut dengan guru di sekolah inklusi terkait alur permainan boardgame agar lebih mudah dipahami oleh anak inklusi.
2	6 Maret 2025	Memperbaiki sitasi dalam bagian latar belakang serta merevisi tujuan dan manfaat penelitian agar sesuai dengan ruang lingkup yang ditetapkan.	Memperbaiki sitasi dalam bagian latar belakang agar lebih sesuai dengan kaidah penulisan akademik.
3	28 Maret 2025	Bimbingan Bab 2 dan pengarahannya untuk bab 2 lanjutan dan bab 3	Melanjutkan progress bab 2 dan membuat rancangan untuk bab 3
4	10 Maret 2025	Membahas bab 2 dan bab 3 terdapat revisi pada bagian bab material flashcard dan consumer insight serta creative brief	Memperbaiki bagian yang direvisi dan melakukan wawancara kembali kepada klien
5	11 Maret 2025	Mereview hasil revisi dari bab 2 dan bab 3	Merevisi hasil dari review dan perbaikan
6	28 Maret 2025	Membahas dan mereview hasil dari revisi bab 3	Merevisi hasil dari review dan perbaikan
7	11 April	Membahas dan mereview hasil dari revisi bab 3	Merevisi hasil dari review dan perbaikan
8	24 April	Membahas PMTA	Melakukan review terhadap proposal PMTA
9	28 April	Membahas PMTA	Melakukan review terhadap proposal PMTA
10	9 May	Mereview hasil dari revisi sidang proposal	Merevisi hasil dari review dan perbaikan
11	23 May	Membahas bab 4 dari mulai mindmap dan moodboard	Mereview hasil dari mindmap dan moodboard
12	4 June	Merevisi dan mereview hasil dari mindmap, moodboard dan sketsa manual	Mereview hasil dari mindmap dan moodboard dan sketsa manual
13	16 June	Merevisi dan mereview hasil dari desain comprehensive dan banner Semnas	Revisi dan review
14	30 June	Mereview hasil dari FAW dan keseluruhan laporan bab1 sampai bab 6	Revisi dan review

Lampiran 1. Logbook Pembimbing 1



Hak Cipta :

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

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

NAMA MAHASISWA Anisa Suryani

NAMA PEMBIMBING Drs. Cecep Gunawan, M.Si

JUDUL TUGAS AKHIR Perancangan Flash Card Edukatif untuk Siswa Kelas 2 SD Inklusif Alam Mutiara sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Mengenal Ekspresi Manusia

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 Februari 2025	Melakukan pengenalan dengan pembimbing serta menjelaskan teknis bimbingan kepada beliau, sekaligus membahas outline yang telah disusun.	Bimbingan terlebih dahulu dilakukan dengan pembimbing materi untuk mendiskusikan isi dan arah.
2	11 April 2025	Melakukan bimbingan untuk bab 1 sampai bab 3 yang sudah direvisi oleh dosen pembimbing 1	Melakukan revisi terhadap penulisan
3	23 Juni 2025	Melakukan bimbingan hasil revisi sempro dan bimbingan penulisan bab 1 sampai bab 5	Melakukan revisi terhadap penulisan
4	30 Juni 2025	Melakukan bimbingan penulisan hasil revisi bab 1 dan bab 5 dan melakukan ttd	Melakukan revisi terhadap penulisan dan ttd

Lampiran 2. Logbook Pembimbing

Transkrip Wawancara Guru – SD Alam Mutiara

Hari, Tanggal: Selasa, 8 April 2025

Pukul: 08.00 – 09.00 WIB

Tempat: SD Alam Mutiara

Pewawancara: Anisa Suryani

Narasumber: Ibu Ima

Topik: Kebutuhan media pembelajaran ekspresi untuk siswa inklusif

Anisa: Selamat pagi, Bu Ima. Terima kasih sudah bersedia meluangkan waktu untuk saya. Hari ini saya ingin menggali informasi seputar kebutuhan media pembelajaran yang cocok untuk anak-anak inklusif, terutama terkait pengenalan ekspresi wajah.

Bu Ima: Pagi juga. Sama-sama, silakan, saya senang bisa membantu.

Anisa: Kalau sistem pembelajarannya seperti apa ya, Bu, khususnya untuk kelas inklusif?

Bu Ima: Sistem belajarnya sama seperti kelas reguler karena kita pakai Kurikulum Merdeka. Hanya saja pendekatan ke anak-anak inklusif lebih intens. Guru akan



© 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

lebih sering mendampingi dan memberikan pemahaman dengan cara yang sesuai dengan kemampuan anak.

Anisa: Anak-anak disabilitas di sini punya pola belajar dan bersosialisasi seperti apa, Bu?

Bu Ima: Mereka cenderung lebih menyerap materi melalui hal-hal visual dan aktivitas langsung. Belajar sambil bermain itu efektif banget buat mereka. Kalau soal sosialisasi, ada yang aktif, tapi ada juga yang butuh waktu dan pendekatan khusus biar bisa nyaman berinteraksi.

Anisa: Metode pembelajaran seperti apa yang biasa digunakan dan efektif, Bu?

Bu Ima: Biasanya pakai alat bantu visual kayak gambar, kartu ekspresi, atau cerita bergambar. Metode bermain peran juga sering kita gunakan. Aktivitas kelompok juga bagus buat melatih komunikasi dan ekspresi mereka.

Anisa: Untuk media pembelajaran interaktif, apakah di sekolah sudah tersedia?

Bu Ima: Sejujurnya belum banyak. Kami biasanya buat sendiri secara sederhana. Belum ada media khusus untuk mengenalkan ekspresi wajah atau emosi secara mendalam.

Anisa: Menurut Ibu, tantangan guru dalam menyediakan media pembelajaran apa, Bu?

Bu Ima: Tantangannya itu menemukan media yang tepat untuk kebutuhan anak. Kadang gambar atau bahasanya kurang pas. Selain itu, keterbatasan waktu dan alat juga jadi hambatan.

Anisa: Kalau untuk materi mengenal ekspresi wajah, materi apa yang cocok dikenalkan pada anak inklusif?

Bu Ima: Materi dasar seperti senang, sedih, marah, takut. Anak-anak perlu tahu ekspresi dasar dulu, supaya mereka bisa mengenali dan menyampaikan perasaan mereka sendiri atau memahami orang lain.

Anisa: Menurut Ibu, *Flashcard* cocok nggak buat media pembelajaran ekspresi 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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Bu Ima: Sangat cocok. Anak-anak biasanya senang belajar pakai media yang bisa dipegang dan dimainkan. Kalau *Flashcard*-nya berwarna dan punya ilustrasi yang lucu serta ekspresif, pasti lebih menarik dan mudah dipahami.

Anisa: Untuk visualnya, seperti apa yang paling disukai dan mudah dimengerti anak-anak?

Bu Ima: Ilustrasi kartun yang ekspresinya jelas. Warna-warna cerah juga bikin anak lebih tertarik. Tapi tetap harus simpel dan fokus ke satu ekspresi biar nggak bikin bingung.

Anisa: Apa hal yang sebaiknya dihindari dalam pembuatan media visual untuk anak inklusif, Bu?

Bu Ima: Hindari warna yang terlalu mencolok, gambar yang terlalu banyak detail, dan tulisan yang kecil atau sulit dibaca. Anak-anak perlu visual yang langsung to the point dan gampang ditangkap maknanya.

Anisa: Kalau harapan Ibu sendiri terhadap media *Flashcard* yang sedang saya rancang ini, apa ya Bu?

Bu Ima: Harapan saya, semoga media ini bisa bantu anak-anak inklusif lebih mudah memahami dan mengenali ekspresi wajah. Soalnya kemampuan mengenali emosi itu penting banget buat komunikasi mereka sehari-hari. Kalau *Flashcard* ini bisa menarik minat mereka dan dipakai berulang kali, itu akan sangat membantu proses belajar mereka. Semoga juga bisa jadi contoh atau inspirasi media lain yang serupa di sekolah-sekolah inklusif lainnya.

Transkrip Wawancara Guru – SD Alam Mutiara

Hari, Tanggal: Selasa, 8 April 2025

Pukul: 08.00 – 09.00 WIB

Tempat: SD Alam Mutiara

Pewawancara: Anisa Suryani

Narasumber: Ibu Ima

Topik: Kebutuhan media pembelajaran ekspresi untuk siswa inklusif



© 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

Anisa: Selamat pagi, Bu Ima. Terima kasih sudah bersedia meluangkan waktu untuk saya. Hari ini saya ingin menggali informasi seputar kebutuhan media pembelajaran yang cocok untuk anak-anak inklusif, terutama terkait pengenalan ekspresi wajah.

Bu Ima: Pagi juga. Sama-sama, silakan, saya senang bisa membantu.

Anisa: Kalau sistem pembelajarannya seperti apa ya, Bu, khususnya untuk kelas inklusif?

Bu Ima: Sistem belajarnya sama seperti kelas reguler karena kita pakai Kurikulum Merdeka. Hanya saja pendekatan ke anak-anak inklusif lebih intens. Guru akan lebih sering mendampingi dan memberikan pemahaman dengan cara yang sesuai dengan kemampuan anak.

Anisa: Anak-anak disabilitas di sini punya pola belajar dan bersosialisasi seperti apa, Bu?

Bu Ima: Mereka cenderung lebih menyerap materi melalui hal-hal visual dan aktivitas langsung. Belajar sambil bermain itu efektif banget buat mereka. Kalau soal sosialisasi, ada yang aktif, tapi ada juga yang butuh waktu dan pendekatan khusus biar bisa nyaman berinteraksi.

Anisa: Metode pembelajaran seperti apa yang biasa digunakan dan efektif, Bu?

Bu Ima: Biasanya pakai alat bantu visual kayak gambar, kartu ekspresi, atau cerita bergambar. Metode bermain peran juga sering kita gunakan. Aktivitas kelompok juga bagus buat melatih komunikasi dan ekspresi mereka.

Anisa: Untuk media pembelajaran interaktif, apakah di sekolah sudah tersedia?

Bu Ima: Sejujurnya belum banyak. Kami biasanya buat sendiri secara sederhana. Belum ada media khusus untuk mengenalkan ekspresi wajah atau emosi secara mendalam.

Anisa: Menurut Ibu, tantangan guru dalam menyediakan media pembelajaran apa, Bu?



© 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

Bu Ima: Tantangannya itu menemukan media yang tepat untuk kebutuhan anak. Kadang gambar atau bahasanya kurang pas. Selain itu, keterbatasan waktu dan alat juga jadi hambatan.

Anisa: Kalau untuk materi mengenal ekspresi wajah, materi apa yang cocok dikenalkan pada anak inklusif?

Bu Ima: Materi dasar seperti senang, sedih, marah, takut. Anak-anak perlu tahu ekspresi dasar dulu, supaya mereka bisa mengenali dan menyampaikan perasaan mereka sendiri atau memahami orang lain.

Anisa: Menurut Ibu, *Flashcard* cocok nggak buat media pembelajaran ekspresi ini?

Bu Ima: Sangat cocok. Anak-anak biasanya senang belajar pakai media yang bisa dipegang dan dimainkan. Kalau *Flashcard*-nya berwarna dan punya ilustrasi yang lucu serta ekspresif, pasti lebih menarik dan mudah dipahami.

Anisa: Untuk visualnya, seperti apa yang paling disukai dan mudah dimengerti anak-anak?

Bu Ima: Ilustrasi kartun yang ekspresinya jelas. Warna-warna cerah juga bikin anak lebih tertarik. Tapi tetap harus simpel dan fokus ke satu ekspresi biar nggak bikin bingung.

Anisa: Apa hal yang sebaiknya dihindari dalam pembuatan media visual untuk anak inklusif, Bu?

Bu Ima: Hindari warna yang terlalu mencolok, gambar yang terlalu banyak detail, dan tulisan yang kecil atau sulit dibaca. Anak-anak perlu visual yang langsung to the point dan gampang ditangkap maknanya.

Anisa: Kalau harapan Ibu sendiri terhadap media *Flashcard* yang sedang saya rancang ini, apa ya Bu?

Bu Ima: Harapan saya, semoga media ini bisa bantu anak-anak inklusif lebih mudah memahami dan mengenali ekspresi wajah. Soalnya kemampuan mengenali emosi itu penting banget buat komunikasi mereka sehari-hari. Kalau *Flashcard* ini bisa menarik minat mereka dan dipakai berulang kali, itu akan sangat membantu proses belajar mereka. Semoga juga bisa jadi contoh atau inspirasi media lain yang serupa di sekolah-sekolah inklusif lainnya.



© 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

Transkrip Wawancara Bersama Ulfi Nadiyah
Mahasiswa Pendidikan Khusus Semester 8

Penanya (P): Aku boleh tau sedikit biodata kamu nggak? Kayak nama, jurusan, sama semester kamu sekarang. Terus kalau boleh juga, kamu pernah punya pengalaman yang relate sama ngajar atau interaksi sama anak disabilitas nggak, Ulfi?

Ulfi (U): Ulfi Nadiyah, jurusan Pendidikan Khusus, semester 8. Pernah, aku PKM ngajar di SLB dan sering juga observasi lewat mata kuliah.

P: Nah, selama pengalaman kamu itu, gimana karakter anak-anak disabilitas saat belajar? Apalagi anak SD kan masih kecil dan susah diatur buat belajar. Btw kamu ngajar SD atau SMP?

U: Aku ditempatkan di SMP, cuma pernah disuruh gantiin ngajar di SD karena gurunya nggak masuk. Kalau soal karakter, itu nggak bisa disamaratakan, ya. Jadi bener-bener tiap anak beda-beda. Satu kelas isinya sekitar 5–8 anak, dan karakternya beda semua. Ada yang diem banget, ada yang aktif banget. Bahkan kadang karakternya bisa dipengaruhi sama makanan. Ada anak yang aslinya nggak seaktif itu, tapi karena dikasih coklat atau makanan dari tepung, jadi aktif banget.

P: Berarti kalau SLB tuh isinya macem-macam ya anaknya? Bukan cuma misalnya autisme aja atau tunarungu aja gitu?

U: Iya, karena aku di SLB negeri, jadi isinya memang macem-macam. Tapi kalau yang khusus juga ada kok.

P: Oohhh. Kalau yang macem-macam gitu, sistem belajarnya sama semua atau dibedain per siswa?

U: Dibedain. Capaian pembelajarannya juga beda-beda. Aku kasih contoh ya, di kelas yang aku ajar itu, kita lihat dulu kemampuan yang kira-kira sama. Misalnya, anak A dan B udah bisa berhitung 1–10, tapi anak C dan D baru 1–5. Nanti di modul ajarnya dibikin per kategori. Anak A dan B capaiannya 11–15, sedangkan C dan D 6–10. Media ajarnya juga disesuaikan. Aku waktu itu ngajar tunagrahita.

P: Ooh gitu. Jadi lebih intens ke masing-masing murid ya?

U: Iyaaa.

P: Kayak yang tadi kamu bilang harus punya cara sendiri buat ngajar mereka. Terus, selama pengalaman kamu, menurut kamu media pembelajaran yang cocok dan masih masuk buat anak-anak SLB tuh yang kayak gimana?

U: Iya, nggak bisa pake buku, karena baca aja mereka belum bisa. Jadi pembelajaran buat anak berkebutuhan khusus itu sebisa mungkin harus pake barang



© 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

yang nyata. Mereka harus bisa ngerasain langsung. Misalnya mau ngajarin bentuk-bentuk, kayak bola, itu harus ada bola beneran. Aku waktu ujian ngajar tentang habitat hewan, aku pake gambar di proyektor, eh dikomen sama dosen. Katanya harusnya bawa hewan asli, kayak ikan hidup di plastik atau toples. Jadi anak nggak nebak-nebak, mereka langsung lihat dan tahu bentuknya gimana.

P: Kalau *Flashcard*, kamu pernah pake nggak?

U: Pernah.

P: Nah, itu menurut kamu ngebanu nggak sih buat pembelajaran?

U: Ngebanu kok. Banyak penelitian juga yang nunjukin hasil belajar meningkat kalau pake *Flashcard*.

P: Kamu pernah pake *Flashcard* buat belajar apa?

U: Yang habitat hewan itu aku pake *Flashcard* juga.

P: Dari kamu, ada saran atau hal yang perlu diperhatiin nggak buat desain *Flashcard*-nya? Kayak warna, ilustrasi, atau teksnya?

U: Iyaa, gambarnya harus jelas dan langsung ke inti. Teks juga sesederhana mungkin. Misalnya mau ngajarin ekspresi, langsung pake gambar wajah aja tanpa badan, biar lebih fokus. Teksnya cukup “tertawa” atau “menangis”, nggak perlu ditambahin kata-kata kayak “sedang tertawa” atau “ekspresi tertawa”. Pokoknya kata-katanya harus sesederhana mungkin.

P: Oke. Kalau warna gimana? Ada yang harus dihindari nggak?

U: Kayaknya nggak ada masalah sih kalau soal warna.

P: Kan kalau *Flashcard* dipake berulang-ulang, bisa aja anak-anak bosan ya. Menurut kamu gimana? Ada potensi bosan atau justru bagus karena pengulangan?

U: Biasanya mereka bosan kalau udah bisa. Tapi kalau anak tunagrahita, justru bagus banget diajarin berulang. Jadi mereka makin inget.

P: Eh, ukuran kertas ngaruh nggak?

U: Yang penting jangan kecil banget, selebihnya oke aja.

P: Menurut kamu, ilustrasi yang cocok tuh kartun, realistik, atau gimana?

U: Kalau menurut aku, kartun lebih oke. Jadi misalnya gambar muka aja, biar kelihatan ekspresi jelas. Kayak wajah marah, bisa ditunjukan dari bentuk alisnya. Atau wajah sedih keluar air mata, itu lebih gampang dijelaskan ke mereka.



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

Transkrip Hasil Wawancara Testing Media Flashcard

Nama Pewawancara: Anisa

Nama Narasumber: Ibu Ima (Guru Penanggung Jawab Kelas Inklusif)

Tanggal: 26 Juni 2025

Lokasi: SD Alam Mutiara

Anisa:

Assalamu'alaikum, Bu Ima. Terima kasih banyak sudah meluangkan waktu untuk saya hari ini.

Bu Ima:

Wa'alaikumussalam, Anisa. Iya, sama-sama. Gimana kabarnya? Sudah sampai tahap akhir ya?

Anisa:

Alhamdulillah, Bu. Iya, ini lagi tahap akhir. Saya sedang melakukan pengujian terhadap media pembelajaran yang saya buat, berupa flashcard untuk mengenalkan ekspresi manusia kepada siswa inklusif di kelas 2. Jadi saya sangat butuh pendapat Ibu sebagai guru kelas inklusif.

Bu Ima:

Oh, begitu. Wah, menarik sekali. Boleh saya lihat flashcard-nya?

Anisa:

Silakan, Bu. Di dalamnya ada ilustrasi beberapa ekspresi dasar seperti senang, marah, sedih, takut, dan kaget. Saya mencoba menyederhanakan bentuk ekspresi supaya mudah dikenali anak-anak, terutama siswa berkebutuhan khusus.

Bu Ima:

Wah, iya ya. Ini ekspresinya cukup jelas. Saya suka, tampilannya simpel tapi tetap menarik. Anak-anak pasti suka. Warnanya juga bagus, cerah dan kontras. Dari segi desain visualnya sudah cukup bagus. Material yang dipakai juga terasa kokoh, cocok untuk penggunaan jangka panjang di kelas.

Anisa:

Alhamdulillah, senang mendengarnya, Bu. Kalau dari layout atau penyajiannya secara keseluruhan, apakah menurut Ibu sudah sesuai?

Bu Ima:

Menurut saya sudah rapi. Tidak terlalu penuh, dan tetap mudah dipahami. Tapi saya ada sedikit masukan ya. Kalau boleh saran, akan lebih baik kalau kamu tambahkan warna kuning. Saya lihat sekarang ekspresi "kaget" kamu beri warna oranye, nah mungkin itu bisa diganti jadi kuning saja. Jadi nanti ada merah, kuning, dan hijau — warna-warna dasar yang sudah familiar di lingkungan anak-anak juga.



© 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

Anisa:

Oh iya, benar juga Bu. Kuning bisa jadi pilihan yang lebih jelas dan familiar buat anak-anak. Nanti akan saya pertimbangkan untuk direvisi.

Bu Ima :

Terus satu lagi, Anisa. Kalau bisa media ini jangan hanya untuk kelas 2 ya. Materi seperti ini juga cocok untuk anak kelas 1. Jadi kalau memungkinkan, flashcard ini bisa didesain supaya bisa digunakan untuk kelas 1 dan 2. Supaya pemakaiannya lebih luas.

Anisa:

Baik Bu, itu saran yang sangat bagus. Saya akan coba sesuaikan supaya bisa digunakan di dua jenjang kelas.

Bu Ima:

Iya. Semangat ya Anisa. Menurut saya ini sudah sangat baik. Tinggal sedikit penyempurnaan saja. Ini bisa jadi media yang membantu sekali, terutama bagi siswa inklusif yang butuh dukungan visual dalam belajar ekspresi.

Anisa:

Aamiin. Terima kasih banyak Bu Ima, atas waktu dan masukannya. Sangat berarti untuk saya.

Bu Ima:

Sama-sama. Semoga proses akhirnya lancar ya. Sukses buat kamu.

**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

Dokumentasi Testing

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 milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

Turnitin



iThenticate®

Similarity Report ID: oid:3618:102984864

PAPER NAME

DG 8B_ANISA SURYANI_PERANCANGAN
FLASHCARD EDUKATIF UNTUK SISWA K
ELAS 2 SD INKLUSIF ALAM MUTIARA SE
BA

AUTHOR

ANISA SURYANI

WORD COUNT

18406 Words

CHARACTER COUNT

123215 Characters

PAGE COUNT

91 Pages

FILE SIZE

6.3MB

SUBMISSION DATE

Jun 30, 2025 10:47 AM GMT+7

REPORT DATE

Jun 30, 2025 10:48 AM GMT+7

● 13% Overall Similarity

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

- 12% Internet database
- 5% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 0% Submitted Works database

● Excluded from Similarity Report

- Bibliographic material
- Quoted material



© 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



Lampiran 3 CV Anisa Suryani

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA