

## IMPLEMENTASI DESAIN *FLASHCARD* DENGAN TEMA PENANAMAN SIFAT BAIK PADA ANAK DI TK KARTIKA X- 4 KAB BANDUNG BARAT

Tiphanny Aurumajeda<sup>1</sup>, Hadianto<sup>2</sup>, Ahsani Takwim<sup>3</sup>, Hendra Wibiksana<sup>4</sup>  
Program Studi Desain Komunikasi Visual<sup>1,2</sup>, Teknik Informatika<sup>3,4</sup>  
Sekolah Tinggi Teknologi Bandung, Jl Soekarno Hatta no 378, Bandung<sup>1,2,3,4</sup>  
tiphannyaurumajeda@gmail.com<sup>1</sup>, antohadi83@gmail.com<sup>2</sup>

### Abstrak

TK Kartika X-4 merupakan TK yang berada dibawah yayasan TNI AD. TK ini berada di Kecamatan Padalarang Kabupaten Bandung Barat. Pembelajaran anak-anak TK pada umumnya dilakukan dengan metode belajar sambil bermain. Konsep inilah yang dimasukkan kedalam *flashcard* yang dirancang. Tema dari *flashcard* ini adalah sifat baik yang wajib dilakukan sehari-hari. Melalui *flashcard* ini, diharapkan guru-guru akan lebih mudah menanamkan sifat baik pada anak lewat visual yang sudah dirancang. Terdapat lebih dari sepuluh jenis *flashcard* yang memiliki aturan bermain yang berbeda di setiap jenisnya. Satu jenis *flashcard* dapat dimainkan 3 sampai 4 orang anak dengan didampingi guru. Kegiatan pengabdian masyarakat ini metode pelaksanaannya menggunakan metode seminar dimana audiensnya adalah guru-guru dari TK Kartika. Sebelum diadakannya kegiatan ini, penulis melakukan penelitian terlebih dahulu menggunakan metode kualitatif. Observasi dilakukan dengan datang langsung ke lokasi sekolah. Selanjutnya dilakukan wawancara kepada pihak sekolah yaitu kepala sekolah dan juga guru. Observasi dan wawancara dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan data mengenai media jenis apa yang dapat dipakai sebagai media pembelajaran dan materi apa yang membutuhkan media pembelajaran secara visual. Setelah mendapatkan objek permasalahannya dilanjutkan dengan merancang karya yang dapat menjadi solusi dari permasalahan yang didapat yaitu merancang *flashcard*. Perancangan *flashcard* ini menggunakan metode *design thinking*. Kegiatan pengabdian Masyarakat ini dihasilkan media *flashcard* yang dapat diimplementasikan didalam proses belajar mengajar.

Kata Kunci:

*Flashcard*, TK Kartika, Bermain

### Abstract

*TK Kartika X-4 is a kindergarten under the TNI AD foundation. This kindergarten is located in Padalarang District, West Bandung Regency. Learning for kindergarten children is generally done by learning while playing. This concept is incorporated into the designed Flashcard. The theme of this flash card is good qualities that must be done everyday. Through this flashcard, it is hoped that teachers will find it easier to instill good qualities in children through visuals that have been designed. There are more than ten types of flashcards that have different playing rules in each type. One type of flashcard can be played by 3 to 4 children accompanied by a teacher. In this community service activity, the implementation method uses the seminar method where the audience is teachers from Kartika Kindergarten. Before holding this activity, the author conducted research first using qualitative methods. Observation is carried out by coming directly to the school location. Furthermore, interviews were conducted with the school, namely the principal and teachers. Observations and interviews were conducted with the aim of obtaining data on what types of media can be used as learning media and what materials require visual learning media. After getting the object of the problem, proceed with designing a work that can be a solution to the problems obtained, namely designing flashcards. In designing this flashcard using the design thinking method. From this community service activity, flashcard media is produced that can be implemented in the teaching and*

*learning process.*

*Keywords :*

*Flashcard, TK Kartika, Play*

## I. PENDAHULUAN

Di zaman modern ini, seringkali terjadi berbagai tindakan yang tidak menyenangkan kepada seseorang ketika sedang bersosialisasi, hal ini diketahui karena banyaknya masyarakat yang mengesampingkan etika ketika sedang bersosialisasi dengan sesamanya. Fenomena ini menimbulkan berbagai tindakan yang meresahkan bagi masyarakat yang lain. Kurangnya etika ketika bersosialisasi akan berdampak pada kualitas sosial seseorang, seperti akan dijauhi rekan-rekan sebaya, kurangnya mendapat simpati masyarakat ketika sedang dilanda masalah, ataupun tidak memiliki rekan karena tingkah lakunya yang dianggap meresahkan. Etika juga harus ditanamkan kepada anak-anak sejak dini secara terus menerus agar menjadi sebuah kebiasaan yang baik. Anak usia dini adalah sekelompok individu yang berusia antara 0-8 tahun yang sedang berada dalam masa pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun psikis. Anak usia dini berada pada tahap *golden age periode* kehidupan manusia. Usia dini merupakan fase pembentukan kepribadian yang tepat untuk ditanamkan nilai-nilai kebaikan ke dalam jiwa setiap anak. Proses pembelajaran di PAUD menekankan semua aspek perkembangan berhasil dalam perkembangan anak usia dini [1]. Menanamkan nilai-nilai kebaikan sejak dini kepada anak salah satunya adalah menyekolahkan anak lewat sebuah Pendidikan anak usia dini atau biasa dikenal dengan PAUD.

PAUD adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak usia dari lahir hingga enam tahun secara menyeluruh, yang mencakup aspek fisik dan non fisik. Perkembangan lembaga-lembaga PAUD di Indonesia mengalami peningkatan yang sangat pesat. Keberadaan lembaga tersebut tidak saja muncul di daerah pusat perkotaan tetapi juga sudah merambah sampai ketinggian pedesaan [2]. Salah satu Lembaga PAUD yang ada di Kab Bandung Barat yaitu TK Kartika X-4. TK Kartika X-4 ini adalah sekolah yang berdiri di bawah Yayasan Pendidikan Kartika Jaya milik TNI AD. Sekolah ini berada didalam wilayah pusdik kav yang berada di Kecamatan Padalarang Kab Bandung Barat.

Hal yang sama seperti sekolah lainnya yang berlomba-lomba meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah masing-masing, TK Kartika juga punya sejumlah program yang dapat memberikan bekal untuk anak-anak saat dewasa nanti. Program pembelajaran yang digunakan dituangkan kedalam sebuah kurikulum. Pemahaman tentang kurikulum bagi guru dan tenaga kependidikan lainnya mutlak diperlukan, sebab kurikulum berfungsi sebagai pedoman dalam penyelenggaraan proses pembelajaran. Dengan demikian konsep kurikulum yang dipegang guru akan mempengaruhi proses pembelajaran yang dilakukannya bersama anak di sekolah. Bagi masyarakat, khususnya orang tua anak, pemberlakuan suatu kurikulum merupakan persoalan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan mereka, sebab kurikulum bukan hanya menyangkut tujuan dan arah pendidikan akan tetapi juga menyangkut bahan ajar yang harus dimiliki oleh anak didik [3]. Melalui kurikulum ini, anak-anak mendapatkan pendidikan yang bisa menjadi bekal mereka dimasa dewasa nanti, salah satu luaran yang harus dicapai di hampir semua kurikulum yang dibuat oleh sekolah adalah menanamkan karakter baik kepada anak.

Anak usia dini cenderung memiliki sifat meniru apa yang dilakukan oleh orang-orang yang ada disekitarnya, baik saudara terdekat, ataupun bapak ibunya, bahkan apa yang dilihat di TV. Anak adalah peniru ulung, oleh karena itu, sebaiknya guru menjadi figur yang terbaik dimata anaknya. Jika kita menginginkan anak tumbuh dengan melakukan kebiasaan-kebiasaan yang baik dan mempunyai karakter yang terpuji serta mempunyai kepribadian yang baik sebaiknya orang tua/guru mampu mendidik dan mengajarkan serta mengenalkan nilai-nilai karakter sejak anak usia dini [4]. Berdasarkan hal tersebut maka perlu ditanamkan karakter baik dan etika baik sejak usia dini.

Etika berkaitan dengan norma, kesopanan, dan tingkah laku. Etika termasuk bagian filsafat meliputi hidup baik, seseorang berbuat baik, dan menginginkan hal-hal yang baik dalam hidupnya.

Nilai moral dan kesopanan masuk dalam tingkah laku dan perilaku manusia. Dalam bahasa Inggris, ethics yaitu segala tindakan yang harus dilakukan oleh manusia sesuai dengan moral pada umumnya. Berdasarkan hal tersebut, maka TIM Pengabdian Masyarakat dari STT Bandung khususnya prodi DKV ikut berpartisipasi menyumbangkan karyanya dalam bentuk perancangan *flashcard* yang bertemakan penanaman sifat baik pada anak di mana masyarakat sasarnya adalah TK Kartika X-4 di Kabupaten Bandung Barat. Alasan dilaksanakannya program pengabdian Masyarakat ini didasari dengan salah satu program PAUD dimana dalam pembelajarannya membutuhkan media visual yang menarik agar dapat mempermudah anak menyerap materi yang diberikan.

## II. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dengan bentuk acara seminar. Seminar adalah pertemuan untuk membahas suatu masalah yang dilakukan secara ilmiah. Pada seminar biasanya menampilkan satu atau beberapa pembicaraan dengan makalah atau kertas kerja yang sebelumnya telah di persiapkan. Seminar biasanya pembahasan berdasarkan yang ada di makalah atau kertas kerja yang sudah disiapkan dan disusun sebelumnya oleh pemateri [5].



Gambar 1. Foto Bersama Audiens Acara Pengabdian Masyarakat

Pada kegiatan pengabdian Masyarakat kali ini, Sekolah Tinggi Teknologi Bandung khususnya jurusan DKV mengimplementasikan hasil perancangan *flashcard* yang dirancang oleh mahasiswa dkv semester tiga. Perancangan *flashcard* dengan penanaman sifat baik pada anak-anak sudah dilakukan selama kurang lebih satu bulan sebelum acara. Perancangan *flashcard* ini juga merupakan proyek tugas UAS dari gabungan dua mata kuliah, yaitu psikologi persepsi dan juga komunikasi desain. Pelaksanaannya, beberapa mahasiswa mempersentasikan langsung *flashcard* hasil rancangannya dihadapan para guru TK Kartika. Hal-hal yang dipersentasikan diantaranya elemen visual yang digunakan dalam *flashcard* dan juga cara bermainnya. Kegiatan ini dilaksanakan di sekolah TK Kartika x-4 yang bertempat di PUSDIK KAV Kab Bandung Barat. Dalam kegiatan pelaksanaan pengabdian masyarakat ini dihadiri oleh pihak kampus diantaranya bagian LPPM, dosen dan juga masyarakat DKV ditambah dengan semua staf dan guru di TK Kartika. Total keseluruhan dari jumlah peserta yang hadir dikegiatan ini sekitar 25 orang.

## III. HASIL PELAKSANAAN

### 1. Kegiatan Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan di TK Kartika dilaksanakan pada tanggal 1 Maret 2023. Pemateri dari kegiatan ini diisi oleh para mahasiswa DKV yang terlibat dalam perancangan *flashcard*. Para mahasiswa memberikan pemaparan bagaimana cara bermain dari masing-masing *flashcard*. Kegiatan ini berjalan selama kurang lebih dua jam yang diisi dengan

sambutan dari kedua belah pihak, persentasi media, dan juga serah terima secara simbolis antara kepala prodi DKV dan juga kepala sekolah TK Kartika.



Gambar 2. Sambutan Perwakilan Dosen



Gambar 3. Pemaparan Materi oleh Mahasiswa STTB



Gambar 4. Penyerahan Hasil Karya Oleh Kaprodi DKV

Para guru TK kartika terlihat antusias ketika dijelaskan bagaimana cara bermain dari masing-masing *flashcard*, hal ini terlihat dari adanya beberapa pertanyaan terkait permainan dari pihak guru. Rencananya *flashcard* ini akan digunakan didalam kurikulum pembelajaran anak-anak

kelas TK A dan juga TK B. Bantuan media *flashcard* yang sudah dirancang oleh mahasiswa STTB ini diharapkan dapat lebih membuat suasana belajar anak-anak menjadi lebih ceria dan bersemangat.

## 2. Perancangan Karya

Perancangan *flashcard* ini berawal dari sebuah permasalahan dimana media pembelajaran khususnya untuk anak-anak TK masih kurang secara visual. Hal ini yang membuat pada akhirnya beberapa sekolah berinisiatif untuk membuat sendiri media pembelajaran yang akan dipakai oleh anak-anak dikelasnya. Pembuatannya tentu dengan bahan-bahan dan kemampuan seadanya, dengan adanya media *flashcard* ini diharapkan dapat membantu para guru dalam proses pembelajar dikelas menggunakan media yang lebih menarik dari sebelumnya. Pemilihan tema penanaman moral baik pada anak didasari karena kurikulum ini termasuk kedalam kurikulum yang dipakai didalam pembelajaran anak-anak tingkat TK A maupun TK B. Perancangan ini menggunakan metode analisis kualitatif. Observasi dilakukan kepada pihak para guru dengan cara melakukan wawancara dan juga mengamati segmentasi langsung kelapangan. Hasil yang didapat adalah anak-anak dengan usia 3 sampai dengan 5 tahun cenderung menyukai media yang memiliki warna cerah dan juga bentuk visual yang sudah umum dimata mereka. Atas dasar observasi ini, maka pemilihan warna dan juga elemen visual didalamnya menyesuaikan dengan karakteristik anak-anak usia 3-5 tahun.



Gambar 5. Salah Satu Bentuk Perancangan *Flashcard*

Hal ini diharapkan agar anak-anak dapat dengan mudah menangkap materi baru dengan media pembelajaran yang menarik. Proses perancangan *flashcard* ini menggunakan metode perancangan *Design Thinking*. Metode ini tidak hanya fokus pada apa yang dilihat dan dirasakan oleh penggunanya, tetapi juga fokus pada pengalaman pengguna/*user experience* [6]. Tahapan dari metode ini adalah sebagai berikut:

- a. *Emphatize*, dalam tahapan ini bertujuan untuk mendalami masalah dan apa solusi yang tepat bagi segmentasi/masyarakat sasaran. Hal ini, penulis terjun langsung kelapangan dan melakukan wawancara ke beberapa pihak diantaranya guru dan kepala sekolah. Selain itu penulis juga terjun langsung ke lapangan untuk melihat proses pembelajarannya secara langsung.
- b. *Define*, dalam tahapan ini penulis mengumpulkan semua informasi yang didapat dari tahapan sebelumnya dengan tujuan agar menemukan solusi yang tepat dari permasalahan yang ada. Penulis mulai merumuskan masalahnya dengan metode analisis masalah 5W1H.

- c. *Ideate*, tahap ini adalah tahap dimana semua ide dikumpulkan. Hal ini dilakukan dengan menggunakan analisis SWOT. Dari semua ide yang dihasilkan, maka diputuskanlah memilih media *flashcard* untuk menjadi media yang tepat bagi permasalahan yang ada di lapangan. Pemilihan media *flashcard* dipilih karena menjadi media yang paling umum digunakan di sekolah TK, selain itu materialnya pun tidak terlalu mahal sehingga tidak memberatkan sekolah apabila suatu saat ingin mencetak kembali *flashcard* yang sudah ada.
- d. *Prototype*, tahapan ini, mahasiswa yang terlibat dalam kegiatan pengabdian masyarakat merancang *prototype flashcard* dengan cara mempersentasikannya di setiap tahapan pembuatannya. Perancangan *prototype* ini dilakukan selama kurang lebih satu bulan. *Prototype* yang sudah ada diserahkan kepada pihak sekolah TK untuk nanti akan langsung diuji coba di dalam kelas.
- e. *Test*, dari hasil *prototype* yang sudah diserahkan di kelas nanti akan diuji coba oleh para guru di dalam pembelajarannya di kelas masing-masing. Hasil *test* ini akan dilaporkan kembali oleh para guru kepada penulis untuk perbaikan media-media selanjutnya.

Dari hasil perancangan *flashcard* ini diharapkan dapat mampu mengembangkan media-media belajar selanjutnya ke arah yang lebih baik lagi.

#### IV. KESIMPULAN

Hasil kegiatan pengabdian masyarakat ini, disimpulkan bahwa media belajar khususnya tingkat Taman Kanak-Kanak masih minim sekali. Media belajar TK sangat dekat dengan visual, namun sayangnya media yang ada masih terbatas, terutama dari sisi visualnya. Dengan adanya perancangan *flashcard* ini diharapkan dapat memancing para peneliti lainnya untuk merancang media-media belajar anak-anak TK yang lainnya. Banyak beberapa media yang masih perlu dikembangkan lagi. Diharapkan kedepannya di setiap tema belajar memiliki media visualnya masing-masing. Saat ini, media belajar anak di setiap temanya masih terbilang cukup minim.

#### REFERENSI

- [1]. Nuraeni L, Andriyati A, Nurunnisa R. Efektivitas Program Sekolah Ramah Anak dalam Meningkatkan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 2019;4(1).
- [2]. Sukatin, Gita Lestari A, Yanila Grasela A, Nur Amaliah D, Asfiah F, Rosadi J. Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini di TK Kurnia Kota Jambi. *Jurnal Bunayya*. 2022;8(1).
- [3]. Cholimah N. PENGEMBANGAN KURIKULUM PAUD BERDASARKAN PERMEN 58 TAHUN 2009. *J Am Chem Soc*. 2009;123(10).
- [4]. Cahyaningrum ES, Sudaryanti S, Purwanto NA. PENGEMBANGAN NILAI-NILAI KARAKTER ANAK USIA DINI MELALUI PEMBIASAAN DAN KETELADANAN. *Jurnal Pendidikan Anak*. 2017;6(2).
- [5]. Utama A. Hakikat Seminar Pendidikan. *Education (Chula Vista)*. 2017;1.
- [6]. Soedewi S. PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN WEBSITE UMKM KIRIHUCI. *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*. 2022;10(02).