



PERANCANGAN KARTU BERGAMBAR “SAKADANG KUYA JEUNG SAKADANG MONYET” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MEMBACA UNTUK ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK LUTFIA KOTA BANDUNG

Kaffah Imanuddin Muhammad Rystian Santosa

Desain Komunikasi Visual
Universitas Pertiwi
Kaffah.imanuddin@pertiwi.ac.id

Abstract— During early childhood, there are important stages that occur in the golden age where there is rapid physical, motor, intellectual, emotional, language and social development at an early age.. The aspects of development needed by early childhood according to the Regulation of the Minister of Education and Culture of the Republic of Indonesia Number 137 of 2013 are religious and moral values, physical and motoric, cognitive, language, social and emotional, and art. Therefore, kindergartens have the task of fulfilling and maximizing learning concerning these six aspects of development. One of them is Lutfia Kindergarten, which is located in Sukapada village, Bandung city, has used learning using the ALBA method along with illustrated letter cards which are simple hand creations. The author tries to provide a solution by designing visually attractive picture cards and using the storytelling method with the theme of the traditional fable “Sakadang Kuya jeung Sakadang Monyet” in the hope of meeting the needs of the six aspects of early childhood growth. This design has been tested at Lutfia Kindergarten with good results, namely that the children are enthusiastic when understanding the story being told and when playing with words.

Keywords: Reading, Learning Media, Flash card, Childhood

Abstrak— Pada masa anak usia dini terjadi tahapan perkembangan penting yang dinamakan masa *golden age* dimana terjadi perkembangan fisik, motorik, intelektual, emosional, bahasa dan sosial yang pesat pada anak usia dini. Adapun aspek perkembangan yang diperlukan anak usia dini menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2013 yaitu nilai agama dan moral, fisik dan motorik, kognitif, bahasa, sosial dan emosional, dan seni. Oleh karena itu, Taman Kanak-Kanak mempunyai tugas untuk memenuhi dan memaksimalkan pembelajaran yang menyangkut keenam aspek perkembangan tersebut. Salah satunya adalah TK Lutfia yang berada di kelurahan Suka pada Kota Bandung telah menggunakan pembelajaran menggunakan metode ALBA beserta kartu huruf bergambar yang merupakan kreasi tangan sederhana. Penulis mencoba memberikan solusi dengan merancang kartu bergambar yang menarik secara visual serta menggunakan metode bercerita dengan mengangkat tema fabel tradisional “Sakadang Kuya jeung Sakadang Monyet” dengan harapan bisa memenuhi kebutuhan keenam aspek pertumbuhan anak usia dini. Perancangan ini telah diujicoba di TK Lutfia dengan hasil yang baik yakni anak-anak antusias ketika memahami cerita yang disampaikan maupun ketika bermain menyusun kata.

Kata kunci: Membaca, Media Pembelajaran, Kartu Bergambar, Anak-anak

PENDAHULUAN

Masa *Golden Ages* adalah masa keemasan dimana anak mengalami pertumbuhan yang cepat yang kemudian berperan penting dalam menentukan masa depannya. Pada masa ini perkembangan fisik, motorik, intelektual, emosional, bahasa dan sosial berkembang dengan pesat yang menyebabkan anak bisa mudah menerima stimulasi, oleh karena itu sebaiknya anak

telah diberikan stimulasi dan disediakan segala kebutuhannya agar bisa melangkah ke tahap perkembangan selanjutnya. Adapun aspek perkembangan anak usia dini menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2013 adalah nilai agama dan moral, fisik dan motorik, kognitif, bahasa, sosial dan emosional, dan seni. dalam penelitian di bidang psikologi, fisiologi, dan gizi juga menyodorkan temuan yang memperkuat hasil riset





di atas yang menunjukkan bahwa separuh dari perkembangan kognitif anak berlangsung dalam kurun waktu antara konsepsi dan umur 4 tahun, sekitar 30 % dalam umur 4 – 8 tahun dan sisanya yaitu 20 % berlangsung dalam umur 8 – 17 tahun. Jika dalam periode ini tidak tersedia zat gizi yang memadai, maka kapasitas otak yang terbentuk tidak maksimum, sehingga mengakibatkan lemahnya kecerdasan intelektual sang anak (Uce, 2017) pengetahuan dibentuk oleh individu dalam interaksi dengan lingkungan yang terus menerus dan dinamis. (Anggraeni, 2019)

Dalam pendidikan anak usia dini atau pendidikan pra-sekolah memiliki Standar Tingkat Pencapaian Anak (STTPA) yang menjadi acuan pendidik dalam mendorong perkembangan dan pertumbuhan anak. Oleh Karena itu, perkembangan anak usia dini memiliki enam aspek yang perlu dicapai sesuai dengan usianya, seperti aspek kognitif, Nilai agama dan Moral, fisik-motorik, sosial – emosional, bahasa dan seni. (Widyanti, 2021) Proses pembelajaran di Taman Kanak-Kanak (TK) memerlukan suatu metode dan cara tersendiri dalam pencapaian kemampuan berbahasa anak. Hal ini karena kegiatan dan aktivitas anak yaitu bermain. (Pradana, 2019) Taman Kanak-Kanak bisa menjadi salah satu solusi sebagai tempat memberikan stimulasi dan pembelajaran bagi anak usia dini tetapi masalah keterbatasan waktu dalam proses pembelajaran menjadi kendala yang tidak dapat dihindari. Terbatasnya waktu tatap muka di dalam kelas membuat informasi yang didapatkan siswa telalu sedikit. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran sangat berperan penting bagi anak agar bisa memahami dengan mudah dan cepat.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai penyalur pesan untuk mempercepat dan mempermudah aktivitas pembelajaran. Jenis media pembelajaran terdiri dari media audio, media visual dan media audio visual. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam memilih media belajar antara lain adalah tema dan media yang digunakan harus disesuaikan dengan kemampuan pendidik dan peserta didik dalam hal ini anak usia dini.

Pada usia 3 sampai 4 tahun, anak sering terlihat membaca buku, atau meminta untuk dibacakan buku cerita. Aktivitas anak tersebut merupakan imitasi dari orang dewasa yang sering dilihat oleh anak. (Afnida, 2016) Menurut Tadkiroatun Musfiroh, ada dua metode membaca permulaan yaitu linear dan whole language. Pada dasarnya dua metode yang dikemukakan dua tokoh tersebut adalah sama yaitu: 1. Membaca dari bawah (bottom

up) atau juga disebut linear yaitu membaca dari yang sederhana ke yang lebih rumit. 2. Membaca dari atas ke bawah (top down) atau Whole language yaitu anak belajar melalui pemahaman bentuk utuh. Anak belajar secara umum mengenali kata secara utuh kemudian memaknainya. Lebih lanjut diungkapkan bahwa pada metode whole language anak tidak boleh dikenalkan abjad namun kata secara utuh (Ramadanti, 2021).

Pengembangan pembelajaran membaca telah dilakukan di Sekolah Taman Kanak-Kanak mulai dari pengaplikasian beberapa metode membaca sampai dengan penggunaan media yang bermacam-macam untuk mengatasi masalah keterlambatan membaca. Seperti yang dilakukan TK Lutfia yang berada di Jalan Sekemerak, Kelurahan Sukapada, Kota Bandung. TK Lutfia berdiri pada tahun 2002 dengan tujuan untuk mendidik anak-anak sekitar Sekemerak agar tidak mengalami keterlambatan dalam membaca, menulis dan berhitung. TK Lutfia mempunyai visi menciptakan anak TK cerdas soleh dan kreatif. Metode yang digunakan oleh para pengajar TK ini menggunakan metode ALBA dengan kartu bergambar kata dari kreasi tangan sederhana. Kartu bergambar sederhana ini dinilai kurang untuk menarik minat anak untuk belajar maka penulis bermaksud untuk merancang media pembantu pembelajaran yang menarik secara visual sehingga memaksimalkan minat anak untuk belajar membaca. Kartu bergambar atau sering disebut *flash card* adalah media kartu permainan yang dilakukan dengan cara menunjukkan gambar secara cepat untuk memicu otak anak agar dapat menerima informasi yang ada di hadapan mereka, dan sangat efektif untuk membantu anak belajar membaca, mengenal angka, mengenal huruf di usia sedini mungkin (Fahrudin, 2022) Media flash card adalah kartu gambar yang menarik, mudah di mainkan sehingga anak dapat merespon dan belajarnya lebih aktif. Media flash card adalah alat bantu guru untuk anak bermain dan belajar, dapat di gunakan juga di rumah dengan teman bermainnya. (Hartawan, 2017) Penggunaan media *flash card* dapat membantu penyampaian informasi sehingga mempermudah penerimaan pesan dalam hal berkomunikasi lisan, pemahaman huruf vokal (Rofi'ah, 2018) Media *flash card* ini dapat diterapkan di sekolah dalam pembelajaran, penyelidikan akan diperluas dengan mengaitkannya pada kemampuan berbahasa anak, khususnya kemampuan membaca awal. (Maronta, 2023)

TK Lutfia menggunakan kartu bergambar kata yang terdiri dari dua atau tiga huruf bertujuan agar



bisa lebih efektif menstimulasi perkembangan kognitif anak guna meningkatkan kemampuan berpikir dan mengingat. Menurut ibu Ait selaku pengajar di TK Lutfia menuturkan bahwa kartu bergambar sebagai pembantu media pembelajaran sebaiknya bersifat multifungsi sehingga bisa menstimulasi perkembangan lainnya. Salah satu cara mengembangkannya memakai metode bercerita dongeng sambil belajar membaca.

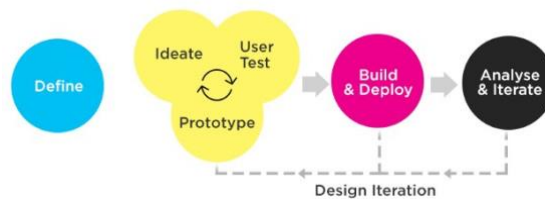
Dongeng banyak memberikan manfaat bagi anak diantaranya memberikan pelajaran moral, bahasa, pengembangan imajinasi dan yang paling penting adalah minat untuk membaca. Penulis berpendapat bahwa memanfaatkan dongeng sebagai pembantu media pembelajaran akan memberikan efek positif bagi anak. Tetapi tidak semua dongeng bisa diceritakan kepada anak usia dini oleh karena itu dongeng harus mempunyai kriteria yang mudah dipahami salah satunya adalah Fabel *Sakadang Kuya jeung Sakadang Monyet*.

Fabel "*Sakadang Kuya jeung Sakadang Monyet*" adalah cerita rakyat dari Jawa Barat yang sudah mulai terlupakan yang salah satunya dikarenakan para generasi tua tidak menceritakannya lagi kepada generasi muda. Banyak pesan moral bisa diambil bagi anak usia dini misalnya pada fabel "*Sakadang Kuya jeung Sakadang monyet Maling Cabe*" diantaranya memberi contoh sifat-sifat buruk kepada anak supaya tidak melakukannya seperti curang, suka berbohong, jahil, serakah. Menurut Ahmad Yusuf, seorang Humas Pemerintah Kota Bandung di dalam artikel "*Sakadang Kuya*" menyatakan bahwa Sang Monyet memang berniat mencelakakan Sang Kura-Kura dengan berteriak ketika makan cabe bersama. Menurutnya, pesan moral di cerita tersebut adalah perbuatan buruk akan dibalas dengan hal yang sama dan agar tidak mencelakakan teman.

Melalui bercerita dongeng banyaknya manfaat positif yang didapatkan bagi anak usia dini. Maka penulis bermaksud menerapkan metode mendongeng sambil belajar membaca melalui perancangan kartu bergambar. Melalui perancangan ini diharapkan bisa memberikan salah satu solusi untuk meningkatkan minat belajar membaca dan menstimulasi keenam aspek perkembangan anak usia dini.

BAHAN DAN METODE

Perancangan ini menggunakan metode Iteratif. Iteratif adalah metode pengembangan terus-menerus guna meningkatkan kualitas produk atau desain. Tujuan dari metode iteratif adalah untuk mendapatkan jawaban, solusi, atau penemuan melalui setiap pengulangan.



(sumber: <https://ichi.pro/id/kekuatan-iterasi-desain-127131306935774>)

Bagan 1. Design Iteration Flow

Tahapan metode Iteratif pada perancangan ini yakni penulis menyempurnakan rancangan awal dengan melakukan beberapa test untuk mendapatkan umpan balik dari keinginan dan kebutuhan audiens untuk mencapai hasil rancangan yang sesuai. Tahapan iteratif terdiri dari *ideation*, *prototyping* dan *user test*.

Dalam penulisan ini data dikumpulkan dengan metode campuran (*Mix Methods*). Menurut Cresswell dan Clark mengatakan bahwa metode campuran adalah menggabungkan, mengumpulkan dan menganalisa data dalam satu penelitian. Meliputi:

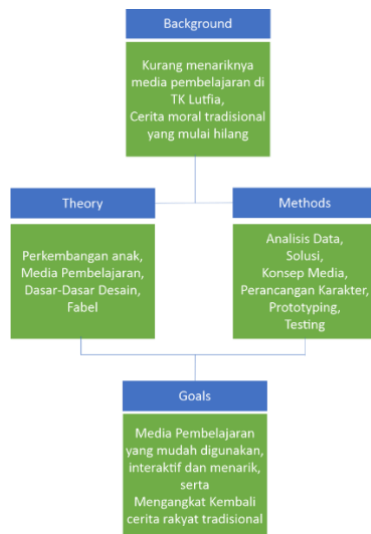
1. Studi Pustaka
Metode pengumpulan data dengan mengambil dari berbagai media. Media itu meliputi dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, foto-foto, gambar, maupun dokumen elektronik yang berkaitan dengan perancangan.
2. Observasi
Metode yang dilakukan dengan mengamati objek kajian secara seksama di TK Lutfia. Objek yang diobservasi adalah fasilitas media pembantu membaca di TK Lutfia
3. Interview atau Wawancara
Metode ini diterapkan dalam upaya memperoleh informasi atau respon murid, orang tua dan pengajar TK Lutfia terkait dengan perancangan.

4. Dokumentasi

Metode pengumpulan data dengan sistem merekam, mengambil gambar, mencatat Metode ini sebagai bukti bahwa kita telah melakukan survei di lapangan.

5. Menyebarkan angket

Metode pengumpulan data dengan menyebarkan angket kepada murid dan orangtua TK Lutfia .



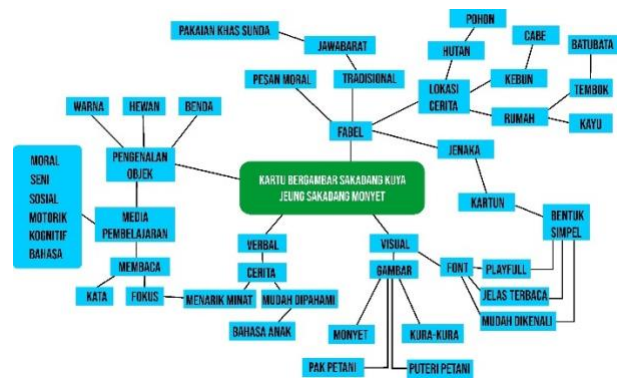
Sumber : Dokumentasi Pribadi **Bagan 2.** Kerangka Penelitian dan Perancangan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep perancangan kartu ini berupa kartu bergambar fabel “*Sakadang Kuya jeung Sakadang Monyet*” dirancang dengan gaya kartu dan teknik vector grafis. Adapun cerita yang diangkat adalah “*Sakadang Kuya jeung Sakadang Monyet Maling Cabe*”. Dengan bantuan cerita diharapkan bisa terjalannya komunikasi antara pengajar dan anak didik menjadi lebih baik dan juga mempermudah proses pengajaran membaca. cerita yang dibawakan dan juga terdapat beberapa gambar yang akan ditebak oleh para anak dengan bantuan kartu kata yang terpisah.

Media utama terdiri dari kartu cerita berukuran 20 x 29 cm dan kartu kata berukuran 6 x 8 cm. Ukuran kartu dirancang berdasarkan pertimbangan faktor keterbacaan dalam jarak beberapa meter dan juga faktor kenyamanan ketika digenggam.

Segmentasi adalah membagi suatu pasar menjadi kelompok pembeli yang lebih homogen. Segmentasi perancangan ini berdasarkan geografis berlokasi di TK Lutfia, Berdasarkan demografis ditentukan untuk anak laki-laki dan perempuan dengan rentan usia 5-sampai 6 tahun dan berdasarkan psikografis memiliki gaya hidup urban dengan mengenal teknologi dan alat elektronik seperti gawai. Mempunyai penilaian yang baik terhadap karya secara visual.



(Sumber: Dokumentasi Pribadi).


Bagan 3. Mind Mapping fabel “*Sakadang Kuya jeung Sakadang Monyet*”.

Berdasarkan paparan Kreatif Brief, penulis mencoba mengadaptasikan unsur cerita dan unsur visual fabel “*Sakadang Kuya jeung Sakadang Monyet*” ke dalam bentuk media kartu bergambar yang pada umumnya hanya menampilkan gambar dan kata saja.

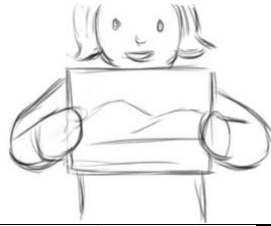
Kartu bergambar terdiri dari dua jenis kartu yaitu pertama, kartu yang berisi cerita fabel “*Sakadang Kuya jeung Sakadang Monyet*” disertai visual cerita disertai oleh gambar objek berupa benda ataupun hewan guna untuk pendukung pembelajaran kata. Kedua, kartu kata yang berhubungan dengan gambar objek yang nampak pada visual kartu cerita.

Konsep permainan kartu bergambar fable “*Sakadang Kuya jeung Sakadang Monyet*” adalah sebagai berikut :

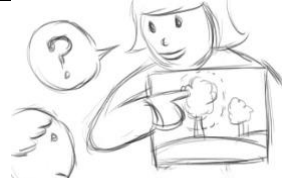
Tabel 1. Role Play

No.	Keterangan	Ilustrasi
1	Anak-anak berkumpul mengelilingi pengajar sementara kartu kata di taruh di tengah kumpulan anak .	

2 Pengajar mulai bercerita sampai akhir cerita.



3 Pengajar mulai menunjuk sambil menanyakan gambar yang ada di kartu bergambar.



4 Anak menebak lalu mencari kata terkait sambil menyusunnya.



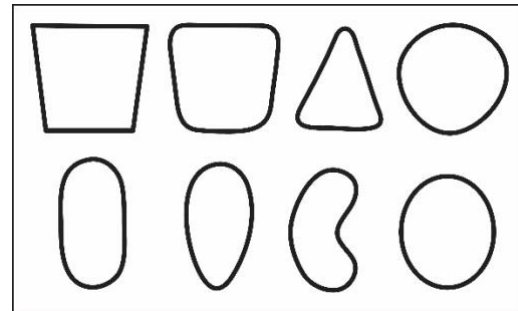
5 Pengajar menyuruh membaca kepada seluruh anak.



(Sumber dikumentasi pribadi)

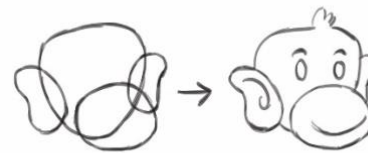
Konsep Verbal pada perancangan ini bertujuan mengenalkan kata-kata terkait dengan gambar yang ada pada kartu bergambar beserta pengenalan alur cerita dongeng fabel “*Sakadang Kuya Jeung Sakadang Monyet Maling Cabe*” yang disampaikan secara ringkas dan mudah dipahami oleh anak usia 5-6 tahun.

Bentuk yang digunakan adalah segitiga, kotak, lingkaran. Kemudian bentuk dasar tersebut diubah menjadi bentuk asimetris untuk mendapatkan kesan *playful* dan menghindari kesan kaku pada gambar ilustrasi kartun. Sebagian besar bentuk berujung tumpul.



(Sumber : Dokumentasi pribadi)







Gambar 1. Bentuk dasar bidang yang digunakan pada karakter



(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Gambar 2. Bentuk sederhana karakter

Warna utama dipilih berdasarkan pada latar cerita Fabel “*Sakadang Kuya jeung Sakadang Monyet*” yang terdiri dari *Sawah, Leuwi, Leuweung*. Warna menjadi sangat penting dalam media ini, disamping harus memberikan kontras agar mudah dipahami anak-anak juga harus memiliki kesan natural agar tidak melenceng dari tema alam yang menjadikan lingkungan pedesaan yang asri sebagai latar utama.

	C:100 M:36 Y:0 K:11		C:0 M:0 Y:100 K:0
	C:33 M:0 Y:11 K:0		C:0 M:15 Y:55 K:0
	C:90 M:40 Y:100 K:25		C:0 M:100 Y:100 K:0
	C:70 M:0 Y:100 K:0		C:50 M:100 Y:100 K:0
	C:0 M:65 Y:100 K:0		

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Gambar 3. Pemilihan warna sesuai *moodboard*

Pemilihan *font* pada perancangan kartu bergambar dan media pendukungnya adalah Baloo Tamma 2. *Font* Baloo Tamma 2 memiliki karakteristik *readability* dan *legibility* yang baik. *Font* ini digunakan pada media utama kartu bergambar,

logo font, body text pada buku panduan dan media pendukung lainnya.

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstu vwxyz

1234567890

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ

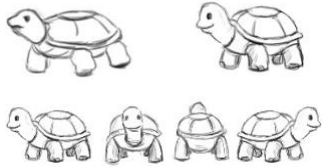
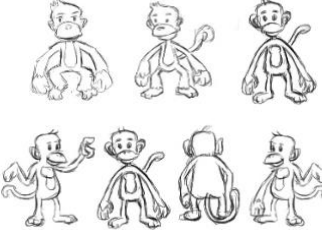


abcdefghijklmnopqrstu vwxyz

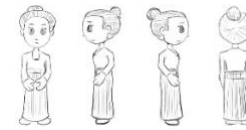
1234567890

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Gambar 4. Font Baloo Tamma 2 *reguler* dan *bold*

Tabel 2. Sketsa karakter dan Logo

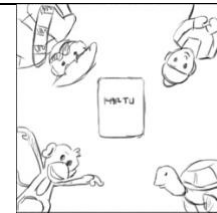
No	Tokoh	Sketsa
1	Sakadang Kuya	
2	Sakadang Monyet	
3	Pak Petani	
4	Putri Pak Tani	



5 Logo



6 Papan Permainan




(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Cerita fabel “*Sakadang Kuya jeung Sakadang Monyet Maling Cabe*” merupakan dongeng tradisional berupa karya lisan yang penyebarannya menggunakan pendekatan verbal. Sedangkan kartu bergambar merupakan menggunakan pendekatan visual. Maka dongeng tersebut akan penulis ubah dari media verbal menjadi media visual. Dalam proses perubahan ini, penulis tetap memerhatikan unsur cerita sesuai aslinya seperti yang dikatakan oleh Richard Krevolin bahwa adaptasi merupakan suatu proses menangkap esensi suatu karya asli yang akan diterapkan ke dalam media lain. Prosesnya sendiri akan ada elemen yang tetap digunakan dan ada yang ditinggalkan, namun jiwa cerita tersebut harus tetap sama¹⁷.

Berikut ini adalah beberapa adegan penting dari dongeng fabel “*Sakadang Kuya jeung Sakadang Monyet*” yang akan dimasukkan ke dalam media kartu bergambar.

Tabel 3. Story board

No	Adegan	Ilustrasi
1	<i>Sakadang Monyet bertemu dengan Sakadang Kuya.</i>	

2 *Sakadang*
Monyet
mengajak
Sakadang Kuya
untuk
mencuri cabe.



3 Berdua
berangkat ke
kebun Petani.



4 *Sakadang*
Monyet dan
Sakadang Kuya
makan cabe.



5 Dipergoki
oleh petani
karena ulah
Sakadang
Monyet yang
berisik ketika
makan cabe.



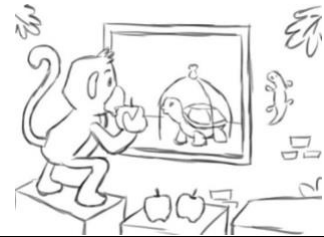
6 *Sakadang Kuya*
ditangkap
petani
sedangkan
Sakadang
Monyet
berhasil
kabur.



7 *Sakadang Kuya*
di bawa ke
rumah petani
lalu
dimasukan ke
dalam kurung.
Petani
menyuruh
keluarganya
untuk
membeli
bumbu sate
kura-kura.



8 *Sakadang Kuya*
ditinggal
sendiri di
rumah lalu
muncul
Sakadang
Monyet.



9 Terjadi dialog
lalu keduanya
berganti
posisi.
Sakadang Kuya
keluar kurung
lalu pergi
sementara
Sakadang
Monyet
masuk
kurung.



10 Petani dan
keluarganya
datang ke
rumah. Petani
mempersiapka
n alat untuk
memasak.



11 *Sakadang*
Monyet kaget
lalu pura-pura
mati untuk
mengelabui
petani.



12 *Sakadang*
Monyet
berhasil kabur.



(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Pada rancangan kartu huruf bergambar ini penulis ingin menonjolkan rasa senang dan ceria yang ditampilkan pada gambar. Penggunaan warna beraneka ragam warna supaya memberi kesan *playfull*. Selain itu, pemilihan warna diseimbangkan dengan memadukan antara warna panas dengan dingin. Penulis juga menggunakan efek gradasi agar tercipta kesan 3 dimensi. Gaya gambar menggunakan gaya ilustrasi yang disederhanakan menjadi bentuk kartun yang fleksibel dan lentur agar menimbulkan kesan yang ramah. Walaupun

begitu gambar ilustrasi tetap mempertahankan bentuk objek aslinya agar anak bisa mengenali dan memahaminya dengan mudah. Penyederhanaan unsur-unsur visual juga mempertimbangkan keterbacaan dan kemudahan untuk dikenali karena fungsi perancangan ini digunakan sebagai media pembantu pembelajaran membaca bagi anak usia dini.

Perancangan ini terbagi menjadi media utama dan media pendukung. Media utama yang digunakan adalah kartu bergambar. Sedangkan media pendukung berupa *packaging*, Buku panduan, papan permainan, iklan media sosial, kartu *flash card* pendukung.



(Sumber: Dokumentasi Pribadi).

Gambar 5. Logo "Sakadang Kuya jeung Sakadang Monyet".



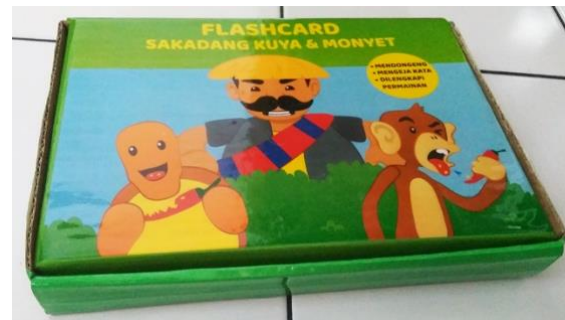
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar 6. Kartu Kata



(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar 7. Kartu Cerita



(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar 8. *Packaging*



(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar 9. Buku Panduan



(Sumber: Dokumentasi Pribadi)
Gambar 10. Kartu Bergambar



(Sumber: Dokumentasi Pribadi)
Gambar 11. Papan Permainan

KESIMPULAN

Setelah melalui proses iterasi desain, telah terbentuk sebuah media pembelajaran yang mampu meningkatkan interaksi antar-anak yang cocok dengan persona peserta didik Taman Kanak-kanak Lutfia dan mudah digunakan bagi guru/orang tua saat mengaplikasikannya. Media ini berbentuk *flash card* yang mampu mengajak peserta didik bermain sambil belajar, serta berinteraksi dengan kawan mainnya. Dari hasil Perancangan *flash card*

fabel “*Sakadang Kuya jeung Sakadang Monyet Maling Cabe*” disamping belajar mengenal kata juga mengenalkan kembali cerita rakyat yang mulai hilang. Pesan moral dapat ditanamkan sejak dini agar merangsang peserta didik tumbuh tertanam moral yang baik melalui cerita rakyat sebagai warisan budaya khususnya tatar sunda. Media perancangan ini dapat membantu memudahkan pengajar dalam memberikan materi pembelajaran kata melalui metode mendongeng. Pola Permainan pada Perancangan ini sangat mudah dipahami oleh anak-anak TK Lutfia terlihat dari hasil pengamatan menunjukkan sebagian besar anak-anak bisa menyelesaikan permainan dengan riang.

REFERENSI

- Afnida, Mutia. (2016). PENGGUNAAN BUKU CERITA BERGAMBAR DALAM PENGEMBANGAN BAHASA ANAK PADA TK A DI BANDA ACEH. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, 1 (1):52-59
- Anggraeni, Putu JD. (2019). MEDIA KARTU BERGAMBAR SEBAGAI MEDIA PENGAJARAN DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PADA KELOMPOK BELAJAR B ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK BALI KIDDY. *Litera Jurnal Bahasa Dan Sastra*, Vol. 5 No. 2.
- Anggraini, Lia, & Nathalia, Kirana. (2014). *Desain Komunikasi Visual (Dasar-dasar Panduan untuk Pemula)* Bandung : Nuansa Cendikia; h:17-28
- Chandra, Deni. (2022). Implikasi Cerita Dongeng “*Sakadang Monyet Jeung Sakadang Kuya*” dalam Membentuk Sikap Kejujuran dan Belas Kasih pada Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU Volume 6 Nomor 6*
- Fahrudin. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak. *Journal of Classroom Action Research*, Volume 4 Nomor 1, 49-53
- Hartawan, I Made. (2017). PENGARUH MEDIA FLASH CARD TERHADAP PERKEMBANGAN BAHASA ANAK KELOMPOK B DI TK NURUS SA'ADAH 03 KECAMATAN LEDOKOMBO KABUPATEN JEMBER. *Jurnal Warna : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia dini*. Vol 02. No. 02
- Maronta, Yusuf. (2023). Pengaruh Media Flash card Berbasis Digital terhadap Kemampuan Membaca Awal Anak Usia 5-6 Tahun



- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2013
- Pradana, Pascalian A. (2019). PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN FLASH CARD UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN BAHASA ANAK. JOEAI (Journal of Education and Instruction) Volume 2, Nomor 1
- Ramdanti, Erfiani. (2021). Strategi Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Media Kartu Bergambar bagi Anak Usia Dini dalam Bingkai Islam dan Perspektif Pakar Pendidikan. KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education, Vol 4, No. 2
- Rofi'ah, Siti. (2018). MEDIA GAMBAR FLASH CARD DALAM MENSTIMULASI PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA 3-4 TAHUN. Jurnal Jendela Inovasi Daerah, Vol.I No. 2
- Rustan S. (2011) Font dan Tipografi. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama; h: 16-20.
- Rustan, S. (2008). *Layout (Dasar dan Penerapannya)* Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama; h:58-65
- Uce, Loeziana. (2017). THE GOLDEN AGE : MASA EFEKTIF MERANCANG KUALITAS ANAK. Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak 1 (2), 77-92
- Widyanti, Dana. (2021). UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA ANAK USIA DINI MELALUI METODE BERMAIN FLASH CARD. Al Athfal : Jurnal Kajian Perkembangan Anak dan Manajemen PAUD Vol.4 No.2