FLASHCARD EDUKASI DASAR ISLAM: INOVASI DESAIN VISUAL AGAR BELAJAR LEBIH MENGASYIKAN UNTUK ANAK USIA DINI

Tiara Ashilah Sasqia[1], Drs. Sujendro Hery Nugroho, M.Si[2], Rachma Nanda Kartika, M.T.[3]

Desain Grafis, Politeknik Negeri Jakarta, Jl. Prof. DR. G.A. Siwabessy, Kampus Universitas Indonesia Depok 16425

E-mail: tiaraashilahs@gmail.com

ABSTRAK

Pada usia dini yang merupakan masa paling penting dalam perkembangan anak, otak anak menyerap informasi dengan cepat. Diikuti dengan masa anak usia dini yang masih banyak bermain, maka edukasi yang efisien, efektif, dan mengasyikan perlu dikembangkan, khsusnya edukasi dasar Islam yang penting sebagai bimbingan dalam menjalani kehidupan. Menyadari pentingnya pendidikan agama Islam sejak usia dini, sebagai penerbit indie yang bergerak di bidang edukasi kepada anak-anak khususnya edukasi ilmu Islam, Buku Aku Pintar ingin menuangkan materi-materi tentang pendidikan Islam ke dalam bentuk *flashcard* dengan ilustrasi yang menarik dan sesuai untuk anak-anak usia dini. Pada perancangannya digunakan metode *design thinking* yang dikembangkan oleh Hasso-Plattner Institute of Design di Stanford Design School. Berfokus pada pengajaran design thinking dibagi menjadi lima tahap, yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test. Hasil penelitian pada perancangan ini antara lain *flashcard* edukasi dasar Islam untuk anak usia dini yang sesuai, membantu anak memahami materi dengan cepat, serta pada proses belajarnya terasa mengasyikan. Penelitian ini juga memberikan manfaat bagi orang tua/pembimbing anak yang dapat memberi edukasi tentang pendidikan dasar Islam dengan efisien dan mengasyikan bagi anak sehingga edukasi berjalan secara efektif lewat flashcard yang didesain.

Kata Kunci: *media flashcard, edukasi dasar Islam, anak usia dini*

ABSTRACT

At an early age which is the most important period in a child's development, a child's brain absorbs information quickly. Followed by early childhood who still playing a lot, then efficient, effective, and fun education needs to be developed, especially Islamic basic education which is important as guidance in living life. Recognizing the importance of Islamic religious education from an early age, as an indie publisher engaged in education for children, especially Islamic education, Buku Aku Pintar wants to put materials about Islamic education into flashcard form with attractive illustrations and suitable for children. In its manufacture, design thinking methods developed by the Hasso-Plattner Institute of Design at Stanford Design School are used. Focuses on teaching design thinking are divided into five stages, namely empathize, define, ideate, prototype, and test. The results of the research on this design include flashcards for basic Islamic education for early childhood that are appropriate, help children understand the material quickly, and the learning process feels fun. This research also provides benefits for parents/child counselors who can provide education about Islamic basic education efficiently and fun for children so that education runs effectively through designed flashcards.

Keywords: flashcard media, basic Islamic education, early childhood

PENDAHULUAN

Usia dini merupakan masa yang paling penting dalam perkembangan anak. Pada usia ini otak anak menyerap informasi dengan cepat, sehingga memberikan informasi positif yang merangsang kecerdasan bisa bermanfaat bagi perkembangan anak [1]. Pada masa usia dini, kualitas hidup seseorang memiliki makna dan pengaruh yang luar biasa untuk kehidupan selanjutnya. Oleh karena itu, pada masa perkembangan anak ketika masa "*the golden age*", yaitu usia yang sangat berharga khususnya bagi penyelenggaraan pendidikan dibandingkan usia-usia selanjutnya.

Ajaran agama memiliki fungsi dalam kehidupan manusia, antara lain memberikan bimbingan untuk menghadapi kesukaran dan dapat menentramkan batin. Menyadari pentingnya pendidikan agama Islam sejak usia dini, sebagai penerbit indie yang bergerak di bidang edukasi kepada anak-anak khususnya edukasi ilmu Islam, Buku Aku Pintar ingin menuangkan materi-materi tentang pendidikan Islam ke dalam bentuk *flashcard* dengan ilustrasi yang menarik dan sesuai untuk anak-anak usia dini.

Flashcard yang akan dibuat adalah *flashcard* edukasi dasar Islam yang berisi tentang tata cara berwudhu, rukun Islam, dan rukun iman dengan desain visual yang menarik dan sesuai untuk anak-anak berusia 3-7 tahun. Permainan kartu yang disebut dengan *flashcard* disertai dengan gambar yang secara cepat memicu otak anak sehingga dapat menerima informasi di dalamnya, dan sangat efektif untuk membantu anak belajar membaca, mengenal angka dan huruf pada usia sedini mungkin [2]. Penggunaan *flashcard* sebagai media edukasi yang memiliki konsep pembelajaran dengan diselingi permainan dapat memotivasi anak sebagaimana yang dipaparkan oleh Dworetzky [3].

Dari penjelasan permasalahan sebelumnya, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan *flashcard* yang memudahkan *target user* dalam memahami materi edukasi dasar Islam dan dapat belajar lebih mengasyikan dengan desain yang menarik serta inovatif. Manfaat dari penelitian ini adalah orang tua/pembimbing anak dapat memberi edukasi tentang pendidikan dasar Islam melalui media edukasi yang menarik dan inovatif bagi anak, selain itu anak juga dapat tertarik mempelajari pendidikan dasar Islam sehingga edukasi berjalan secara efektif lewat *flashcard* yang didesain. Penelitian ini menggunakan beberapa teori desain diantaranya media edukasi *flashcard*, ilustrasi, *layout*, tipografi, warna dan metode desain.

Media edukasi *flashcard* merupakan kartu permainan yang memiliki dua sisi wajah berisi gambar dan kata-kata atau keterangan gambar sebagai instrumen yang sangat diperlukan dalam proses belajar dapat membantu dalam meningkatkan pemahaman anak didik dan juga sebagai faktor yang dapat memotivasi dalam melaksanakan pembelajaran.

Ilustrasi sebagai perwakilan visual untuk menafsirkan dan memperjelas suatu pesan, informasi maupun peristiwa dengan nilai estetika memiliki peran penting dalam *flashcard* agar anak-anak tidak mudah bosan saat membaca teks.

Layout berupa penataan elemen-elemen desain di dalam sebuah ruang dengan memperhatikan nilai estetika dan menciptakan desain yang nyaman dipandang dan mudah dicerna oleh audiens juga dapat mempengaruhi bagaimana audiens menerima dan mengartikan desain tersebut. *Layout* pada *flashcard* memiliki peran dalam mengarahkan dan membantu anak berusia dini memahami pesan yang terkandung pada *flashcard*.

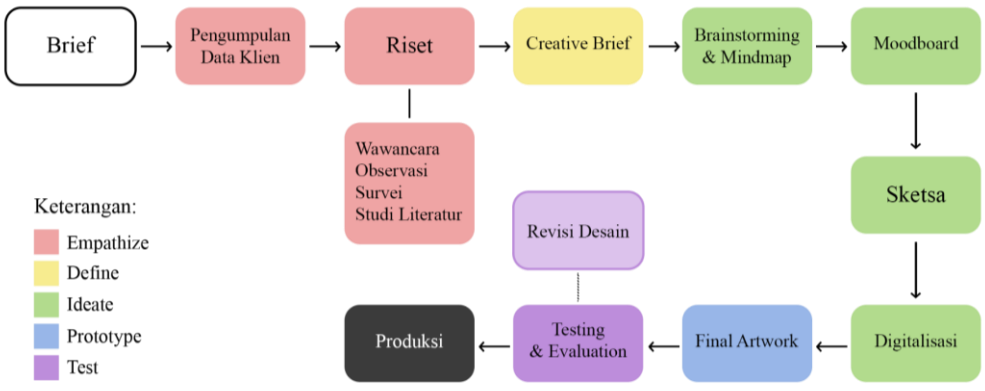
Tipografi adalah seni atau teknik merancang huruf yang menciptakan sebuah kesan bagi dan memudahkan proses menerima informasi. Tipografi pada *flashcard* untuk anak usia dini harus jelas, mudah dibaca dan tidak membingungkan disesuaikan dengan kemampuan membaca anak yang masih dalam tahap permulaan.

Warna sebagai alat komunikasi yang digunakan secara bijak memiliki peran penting untuk membuat suatu desain menjadi lebih menarik, mudah diingat, dan diidentifikasi oleh audiens. Maka pemilihan warna pada *flashcard* perlu diperhatikan agar sesuai dan menarik untuk anak usia dini.

Metode riset *design thinking*, yang dikembangkan oleh Hasso-Plattner Institute of Design di Stanford Design School berfokus pada pengajaran design thinking dibagi menjadi lima tahap, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Penggunaan metode ini dapat mempermudah perancangan desain dan menghasilkan *flashcard* edukasi anak yang tepat sasaran dan tepat guna.

METODE PENELITIAN

Metode riset desain yang digunakan dalam perancangan media edukasi *flashcard* ini adalah metode *design thinking*. Metode yang disebut *Model Five Steps Design Thinking* yang dikembangkan oleh Hasso-Plattner Institute of Design di Stanford Design School berfokus pada pengajaran *design thinking* dibagi menjadi lima tahap, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*.



Gambar 1. Metode Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang diperoleh melalui teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, survei dan studi literatur dapat disimpulkan bahwa:

Product Knowledge
Buku Aku Pintar adalah platform yang bergerak di bidang edukasi anak usia dini khususnya yang berusia 3-7 tahun dengan produk berupa *worksheet* digital. *Flashcard* edukasi dasar Islam untuk anak usia dini mengenai tata cara berwudhu, rukun iman, dan rukun Islam merupakan flashcard pertama yang akan dibuat oleh Buku Aku Pintar dengan *target user* anak-anak khususnya yang berusia 3-7 tahun.

Hasil Analisa Data SWOT
Hasil analisa data SWOT yang didapatkan dari pengumpulan data klien dan riset, yaitu wawancara dengan klien, observasi produk serupa, survei dengan menggunakan kuisioner yang disebarkan kepada *target audience*, dan studi literatur kemudian diolah kembali dengan matriks SWOT. Tujuan dibuatnya matriks SWOT adalah untuk menemukan strategi utama dalam perancangan *flashcard*.

Strategi yang didapatkan melalui matriks SWOT menggunakan strategi SO (*Strength* dan *Opportunity*), yaitu membuat *flashcard* yang dapat dimainkan dengan berbagai macam metode atau dikombinasikan dengan permainan lain dan memiliki ukuran praktis namun tetap terbaca dengan elemen-elemen desain seperti ilustrasi, penempatan *layout*, dan tipografi yang menarik dan sesuai untuk anak-anak.

Consumer Insight
Consumer insight didapatkan dari hasil survei dengan menggunakan kuesioner yang yang disebarkan kepada 50 *target audience*, khususnya orang tua yang memiliki anak 3-7 tahun dan Guru serta pengajar anak-anak.

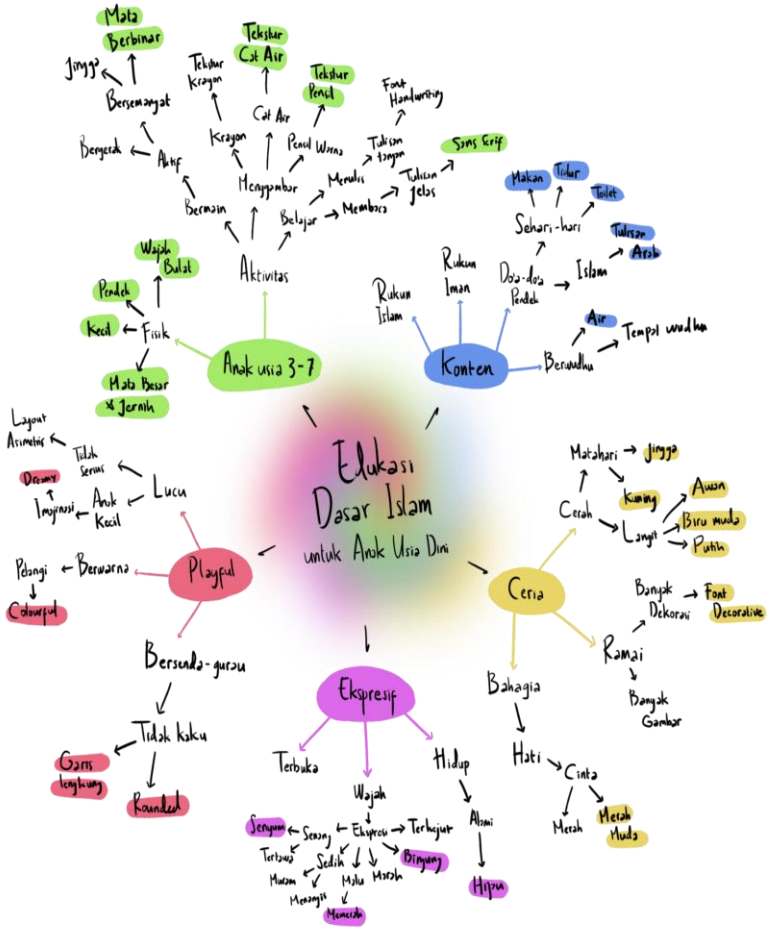
Mayoritas responden adalah perempuan dengan *range* usia 26-40 tahun, sebagian besar tinggal di Jakarta dengan persentase 36% dari keseluruhan, dan dengan mayoritas Sosial Ekonomi Status berada di B-A1.

Dari data yang terkumpul melalui survei kuisioner didapatkan mayoritas responden pernah membeli atau menggunakan media kartu *flashcard* dan tertarik untuk membeli kartu *flashcard* sebagai media edukasi khususnya untuk anak-anak dengan persentase 90% dari keseluruhan responden. Dalam aspek fisik dan visual *flashcard*, ukuran yang dipilih mayoritas responden adalah sedang dengan orientasi kartu *portrait*. Pada jenis warna yang responden perhatikan paling cocok dan disukai anak-anak, terpilih warna cerah dengan responden tertinggi, yaitu 78%. Kemudian pada aspek seberapa penting material, tekstur, dan ketahanan kartu didapatkan mayoritas responden memilih “Ya”.

Konsep Visual
Konsep Visual *flashcard* yang akan menampilkan konten edukasi tentang dasar Islam ini adalah dengan menampilkan ilustrasi karakter anak-anak laki-laki dan perempuan, tipografi *sans serif* untuk teks dan dekoratif untuk judul flashcard *flashcard*. *Flashcard* ini juga akan memiliki gaya desain yang *playful* dan *personality* yang ekspresif dan ceria sesuai dengan karakteristik umum anak-anak khususnya pada usia 3-7 tahun.

Mind map

Langkah pertama dalam proses kreatif yang dilakukan untuk menentukan konsep visual media *flashcard* edukasi dasar Islam untuk anak usia dini adalah dengan melakukan *brainstorming* dalam bentuk *mind mapping*. Tujuannya adalah untuk menemukan beberapa *key visual* yang akan ditampilkan dalam perancangan.



Gambar 1. *Mind Map*

Mood board

Kata kunci visual yang telah diperoleh dari *mind map* selanjutnya divisualisasikan ke dalam susunan *mood board* yang memiliki fungsi sebagai referensi gaya desain dan *mood* suasana yang akan divisualisasikan pada *flashcard*.

Sketsa

Berdasarkan *mood board* yang memuat *key visual* yang telah dibuat sebelumnya, selanjutnya dibuat sketsa untuk menggambarkannya secara visual. sketsa terbagi menjadi empat bagian, yaitu sketsa karakter, sketsa *layout* depan *flashcard*, sketsa *layout* belakang *flashcard*, dan sketsa kemasan *flashcard*.

Digitalisasi

Pada tahap ini sketsa digambar ulang dengan lineart yang lebih rapi dan diberi warna menggunakan aplikasi berbasis digital Adobe Photoshop. Warna yang

digunakan bersifat *colourful* dan memiliki tingkat saturasi warna yang pas tidak terlalu tinggi maupun rendah.

***Testing* dan Evaluasi**

Pada tahap ini di uji coba hasil digitalisasi dengan mencetaknya pada material kertas *dummy*. Tujuannya untuk mengetes warna, ukuran *font*, perpotongan, dan *layout* sudah sesuai dengan perancangan yang diharapkan atau belum. Jika belum tepat, dapat dilakukan perbaikan kembali.

Desain Akhir

Pada tahap akhir setelah dilakukan testing dan evaluasi, didapatkan desain akhir berupa media utama, *flashcard*, dan media pendukung, *worksheet*.

SIMPULAN

Mengacu pada pentingnya ajaran agama dalam kehidupan manusia sebagai bimbingan dalam menjalani kehidupan dan anak-anak yang pada masanya masih banyak bermain dan memiliki kemampuan menyerap informasi dengan cepat, maka peningkatan dan inovasi pada perancangan desain visual media *flashcard* edukasi dasar Islam untuk anak usia dini pada saat ini sangat diperlukan. Dari penelitian dan tahap-tahap desain yang dilakukan secara saksama yang bertujuan menyukseskan metode belajar sambil bermain pada materi tata cara berwudhu dan keutamaannya, dan doa-doa pendek, dihasilkan *flashcard* edukasi dasar Islam untuk anak usia dini yang sesuai, membantu anak memahami materi tata cara berwudhu dengan cepat dan dalam, serta pada proses belajarnya terasa mengasyikan. Selain itu anak juga dapat mempelajari dan mengingat doa-doa sehari-hari serta memahami guna dan pentingnya dalam berdoa melalui *flashcard* yang telah dirancang dengan memperhatikan semua aspek elemen desain, seperti ilustrasi yang menarik dan sesuai untuk anak usia dini, komposisi *layout* yang baik dan memiliki hierarki yang jelas agar dapat terbaca dan pesan sampai dengan baik, tipografi yang baik memiliki *legibility* dan *readibility* yang baik, dan warna yang mudah diingat dan diidentifikasikan oleh target untuk menghasilkan komunikasi yang lebih efektif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Buku Aku Pintar dan para dosen yang telah memberikan arahan dan dukungan dalam penyelesaian artikel ini sehingga menghasilkan penulisan yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Uce, L. 2017. Masa Efektif Merancang Kualitas Anak. Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak, 1(2).

[2] Sugiantiningsih, I. A., & Antara, P. A. 2019. Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick Berbantuan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara. Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru, 2(3).

[3] Yani Nurdiani. 2017. Penerapan Prinsip Bermain Sambil Belajar Dalam Mengembangkan Multiple Inteligencia Pada Pendidikan Anak Usia Dini. Jurnal Empowerment, Volume 2, Nomor 2. ISSN No. 2252-4738.