

**PERANCANGAN ALAT PERAGA ALFABET SEBAGAI
PENGENALAN HURUF KEPADA ANAK-ANAK**

JURNAL



SUJARNOTO

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
Wisuda Periode Maret 2015**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

**PERANCANGAN ALAT PERAGA ALFABET SEBAGAI
PENGENALAN HURUF KEPADA ANAK-ANAK**

SUJARNOTO

**Artikel ini disusun berdasarkan laporan karya akhir Sujarnoto untuk
persyaratan wisuda periode Maret 2015 dan telah diperiksa/disetujui oleh
kedua dosen pembimbing**

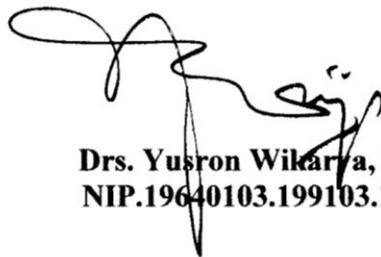
Padang, 23 Februari 2015

Dosen Pembimbing I,



**Drs. Wisdiarman, M.Pd
NIP. 19550531.197903.1.003**

Dosen Pembimbing II,



**Drs. Yusron Wikarfa, M.Pd
NIP.19640103.199103.1.005**

Abstrak

Penciptaan media pembelajaran ini bertujuan untuk menambah inspirasi bagi guru dan pendidik dalam menciptakan media pembelajaran. Bagi anak-anak untuk meningkatkan minat dan memotivasi dalam belajar sedini mungkin. Media pembelajaran alfabet diwujudkan dengan metode rancang bangun yang mempertimbangkan unsur-unsur desain dan kondisi psikologi anak. Setelah melalui proses yang panjang mulai dari menentukan objek, menemukan ide, membuat rancangan, hingga terwujud sebuah karya akhir. Sehingga tercipta sebuah rancangan media pembelajaran dengan berbagai bentuk yaitu 1) Standing alfabet, 2) Alfabet kincir-kincir, 3) Standing alfabet angsa, 4) Kotak alfabet, 5) Maze alfabet, 6) Alfabet minion, 7) Alfabet sekolahku dan 8) Alfabet rumahku.

Absstract

The creation of learning media aims to add inspiration to teachers and educators in creating instructional media. For children to increase interest and motivation in learning as early as possible. Alphabet learning media design is realized by "Rancang Bangun Method" which is consider the elements of design and condition of child psychology. After going through a long process from determining the object, find ideas, drafting, to a final work. So that to created a draft of learning media with various forms: 1) Standing alfabet, 2) Alfabet kincir-kincir, 3) Standing alfabet angsa, 4) Kotak alfabet, 5) Maze alfabet, 6) Alfabet minion, 7) Alfabet sekolahku dan 8) Alfabet rumahku.

PERANCANGAN ALAT PERAGA ALFABET SEBAGAI PENGENALAN HURUF KEPADA ANAK-ANAK

Sujarnoto¹, Wisdiarman², Yusron Wikarya³
Program Studi Pendidikan Seni Rupa
FBS Universitas Negeri Padang
Email : sujarnoto@gmail.com

Abstract

The creation of learning media aims to add inspiration to teachers and educators in creating instructional media. For children to increase interest and motivation in learning as early as possible. Alphabet learning media design is realized by "Rancang Bangun Method" which is consider the elements of design and condition of child psychology. After going through a long process from determining the object, find ideas, drafting, to a final work. So that to created a draft of learning media with various forms: 1) Standing alfabet, 2) Alfabet kincir-kincir, 3) Standing alfabet angsa, 4) Kotak alfabet, 5) Maze alfabet, 6) Alfabet minion, 7) Alfabet sekolahku dan 8) Alfabet rumahku.

Keywords: Design, Learning Media, Children

A. Pendahuluan

Pendidikan awal anak (4 – 12 tahun) saat ini terfasilitasi mulai PAUD, TK, dan sekolah dasar. Perkembangan anak pada usia ini memasuki tahap yang cukup untuk mengerti dan memahami sesuatu, baik itu pembelajaran ataupun kegiatan. Sehingga pada usia ini sudah sangat efektif untuk ditanamkan pemahaman-pemahaman dalam pembelajarannya salah satunya dalam belajar alfabet dan berhitung.

Lembaga pendidikan dasar saat ini kebanyakan menerapkan kurikulum 2013 yang berbasis tematik. Pembelajaran yang menekankan penerapan belajar sambil melakukan, sesuai dengan tema yang diajarkan pada tiap minggunya. Hal yang menjadi arti penting dalam kurikulum 2013 menekankan keterlibatan

¹Mahasiswa penulis Karya Akhir Prodi Pendidikan Seni Rupa untuk Wisuda Periode Maret 2015.

²Pembimbing I, Dosen FBS Universitas Negeri Padang.

³Pembimbing II, Dosen FBS Universitas Negeri Padang.

siswa dalam proses belajar secara aktif sehingga siswa memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya. Pembelajaran tematik dalam pelaksanaannya memerlukan berbagai sarana dan prasarana dan mengoptimalkan media pembelajaran yang bervariasi.

Pembelajaran dalam memperkenalkan alfabet dalam perkembangannya mengalami perubahan. Dahulu seorang pendidik memperkenalkan alfabet dengan mendekte huruf satu persatu bisa dikatakan hanya mengenal dan memahami alfabet saja. Jadi alfabet di ajarkan secara khusus dalam materi pembelajaran. Namun memperkenalkan alfabet saat ini dalam pembelajaran kurikulum 2013 melalui selingan-selingan tema yang diajarkan. Sehingga proses belajar dalam memperkenalkan alfabet di sela-sela tiap materi pelajaran yang disampaikan seperti memahami sebuah objek. Sesuai dengan kurikulum yang menekankan agar dalam proses belajar menggunakan sarana dan sumber belajar hendaknya dikelola dengan baik agar memudahkan peserta didik untuk menggunakan dan menyimpannya kembali.

Alfabet merupakan huruf tunggal yang memiliki lambang bunyi huruf dan jika disusun akan menjadi sebuah kata-kata yang memiliki makna. Menurut Suriyanto (2011:15) “alfabet adalah satu set huruf yang digunakan dalam bahasa tulisan”. Mengenal huruf-huruf ini merupakan modal dasar bagi anak-anak dalam membaca dan menulis. Memahami alfabet sejak dini dapat menjadikan anak bisa membaca dan menulis sehingga dapat mandiri dalam mencari pengetahuan dan wawasan, tatacara berbahasa, mengembangkan pemikiran, dapat mencerdaskan intelektual, dan lain-lain.

Masalahnya, banyak anak yang malas memahami pelajaran, seperti belajar memahami alfabet. Anak-anak fokus dengan belajarnya hanya diawal saja sekitar 10 – 15 menit. Setelah itu melakukan aktivitas seperti lari-larian, cerita sendiri dan melakukan hal-hal yang sesuai kemauan mereka. Mengerjakan tugas sekedarnya tanpa mempertimbangkan kualitas tugas, setelah itu mengganggu teman yang belum menyelesaikan tugasnya. Terkadang susah diatur, meminta pekerjaan yang sesuai dengan keinginannya dan anak-anak tidak bisa bertahan lama duduk di kursi.

Disisi lain, guru mengenalkan alfabet kepada siswanya dengan media peraga yang mudah dibuat, tidak permanen, cenderung tidak berwarna, tidak tahan lama, dan tidak bisa dibawa kemana-mana. Sebagaimana terungkap dari hasil wawancara penulis dengan salah satu seorang guru sekolah dasar pada tanggal 2 Juni 2014, yang mengatakan bahwa memperkenalkan huruf melalui cara menuliskanya di papan tulis dan ada juga dengan menggunakan kertas bertuliskan alfabet.

Melihat pentingnya pembelajaran awal mengenal alfabet, untuk itu perlu diupayakan agar pemahaman anak mengenal alfabet menjadi lebih baik. Rendahnya pemahaman anak dalam belajar alfabet dikarenakan beberapa faktor. Salah satu diantara faktor tersebut yaitu media pembelajaran yang kurang dimodifikasi. Penggunaan media yang kurang diperbaharui sebenarnya dapat menimbulkan rasa malas dan kejenuhan bagi anak, akibatnya anak tidak serius dalam belajar dan memilih bermain daripada belajar. Bermain memang menjadi ketentuan yang harus dipenuhi oleh seorang anak. Bermain adalah langkah dari semua fungsi kognitif, sehingga bermain menjadi salah satu

kebutuhan anak untuk dipenuhi. Dengan bermain anak-anak menemukan dan mempelajari sesuatu hal yang baru.

Penulis dalam melihat kondisi di atas dan melihat betapa pentingnya peranan alfabet bagi pembelajaran anak, penulis berkeinginan mengembangkan media pembelajaran alfabet yang berbeda dengan media yang biasa digunakan oleh guru dan beredar di pasaran. Media pembelajaran alfabet menggunakan bahan tahan dan ringan, berwarna-warni yang disukai anak, aman dalam penggunaan dan bisa dibersihkan atau dicuci.

Warna sebagai salah satu unsur visual yang mendukung dalam pembuatan media agar terlihat lebih menarik. Menurut Syafii, dkk (2006:2.38), “warna merupakan unsur rupa yang memberikan nuansa bagi terciptanya karya seni. Dengan warna dapat ditampilkan karya seni rupa yang menarik dan menyenangkan. Selain itu, media pembelajaran yang diciptakan bisa bongkar pasang dan dilengkapi dengan sempoa yang digunakan untuk membantu anak dalam belajar penjumlahan.

Penciptaan karya ini bertujuan untuk salah satu cara dalam mengatasi masalah pendidikan anak-anak dalam belajar memahami alfabet, bisa digunakan oleh guru di sekolah dan bisa digunakan oleh orang tua di rumah. Juga sebagai ekspresi pribadi penulis dalam meningkatkan motivasi anak-anak untuk belajar melalui rancangan media pembelajaran.

B. Metode Penciptaan

Dalam proses penciptaan karya akhir ini diwujudkan dengan metode rancang bangun yang mempertimbangkan unsur-unsur desain. Desain adalah rancangan karya cipta desainer yang dibuat berdasarkan ide-ide kreatif menjadi

sebuah bentuk benda dengan memiliki fungsi dan estetika sebagai solusi untuk menyelesaikan masalah yang ada pada masa kini. Desain menurut menurut Bayer, dkk (2009:67) yaitu “aktivitas personal dan tumbuh dari dorongan seorang individu”. Desain menurut Rakhmat Supriyono (2010:11) yaitu “peran mengkomunikasikan pesan atau informasi kepada pembaca dengan berbagai kekuatan visual, seperti tipografi, ilustrasi, warna, garis, layout dan sebagainya dengan bentuk teknologi”.

Dalam proses perwujudan karya akhir ini, penulis memilih dunia pendidikan sebagai landasan dalam menciptakan media pembelajaran. Media Pembelajaran menurut Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto (2011:11) “alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna”. Untuk mewujudkan hal tersebut ada beberapa tahapan yang dilalui dalam proses penciptaan karya akhir ini diantaranya yaitu : Persiapan, Pencarian ide-ide seni, perwujudan ide, dan proses berkarya. Sampai proses akhir finishing yaitu dengan merapikan bentuk cuttingan stiker dan akrilik menggunakan amplas halus yang bertujuan untuk memperindah karya dan siap untuk dipajang.

C. Pembahasan

Dalam mewujudkan perancangan media pembelajaran untuk anak, melalui proses yang panjang mulai menentukan objek, menemukan ide, membuat rancangan, hingga terwujud sebuah karya akhir. Proses penggarapan ide yang terlahir karena melihat beberapa permasalahan pendidikan anak mulai

usia dini sehingga muncullah sebuah perancangan alat atau media pembelajaran ini.

Penulis berusaha mengungkapkan konsep dalam karya yang dibuat dengan proses kreatif yang sesuai dengan kondisi psikologi anak. Sebagai calon guru yang bergerak di bidang pendidikan dengan adanya perancangan media pembelajaran ini kiranya dapat menjadi salah satu stimulus dalam mengembangkan ide kreatif dalam mengembangkan proses pembelajaran.

Sistematika penciptaan karya ini dilakukan dengan pengembangan sebuah ide yang saling berhubungan, meskipun secara keseluruhan memiliki kesamaan dalam maksud dan tujuan media pembelajaran yang dirancang memiliki perbedaan pada bentuk kemasan masing-masing karya.

a. Standing Alfabet



Gambar 1/Standing Alfabet/30x23x10 cm/Akrilik/2014
Sumber gambar : Sujarnoto

Pada rancangan standing alfabet dibuat dengan bahan akrilik yang tahan lama, bisa dibersihkan dan aman buat anak. Menerapkan sistem bongkar pasang pada gambar yang digunakan sebagai objek dalam menyusun alfabet menjadi sebuah kata sesuai dengan karakter yang ada pada objek gambar. Gambar dibuat dengan timbal balik agar dapat

menghasilkan objek yang lebih banyak sehingga anak dalam memainkan standing alfabet ini lebih fariatif.

Standing alfabet ini sangat sederhana dalam segi pemakaian. Hanya meletakkan objek dan menyusun huruf yang ada di bawahnya sesuai dengan obejek. Penggunaan warna-warna cerah dan menampilkan beberapa gambar kartun menjadi salah satu karakter kesukaan anak-anak. Warna biru menjadi pilihan dominan dalam rancangan media ini. Penulis dalam rancanganya yang berlandas tata rupa warna biru melambangkan kecerdasan. Pada bagian belakang rancangan media ini terdapat gambar alfabet yang dapat digunakan untuk memperkenalkan alfabet secara visual dan mempertahankan menggunakan warna biru yang dominan agar desain dapat terkesan menyatu.

b. Alfabet Kincir-kincir



Gambar 2/Alfabet kincir-kincir/30x6x21 cm/Akrilik/2014
Sumber gambar : Sujarnoto

Rancangan ini menerapkan sistem kincir-kincir, yang bisa dimaikan dengan diputar-putar. Pada lempengan roda-rodanya dimuat berbagai gambar kartun hewan dan juga buah-buahan yang berjumlah cukup banyak. Lempengan roda ini dimuat gambar baik dari belakang ataupun dari depan dengan karakter gambar yang berbeda. Susunan huruf terletak pada

bahagian bawah yang bisa dibongkar pasang sesuai dengan gambar yang menjadi objek alfabet. Kegunaannya agar dapat melatih produktifitas anak.

Gambar-gambar kartun dan warna-warni yang lembut menjadi daya tarik buat anak. Gambar-gambar yang terdapat pada media ini juga bisa digunakan untuk memperkenalkan karakter hewan ataupun buah-buahan. Warna-warni yang cerah baik pada huruf maupun gambar-gambarnya sesuai dengan kesukaan anak.

c. Sanding Alfabe Angsa



Gambar 3/Standing Alfabet Angsa/30x21x30 cm/Akrilik/2014
Sumber gambar : Sujarnoto

Dibuat dengan menggunakan bentuk hewan sebagai media pembelajaran alfabet. Dengan mempertimbangkan rencana desain dalam membuat standing alfabet yang tinggi, penulis memilih objek angsa yang memiliki leher panjang sebagai objek rancangan desain. Standing alfabet berbentuk hewan kekartunan ini dapat dimainkan secara variatif. Tujuannya agar anak lebih tertarik dan lebih fokus dalam belajar. Anak bisa tahu dan paham dengan alfabet dan angka. Media ini dalam rancangannya juga bisa digunakan untuk membuat sebuah kata dan juga berhitung.

Rancangan standing alfabet ini dilengkapi dengan penyusunan huruf atau angka dengan timbal-balik yang bisa bongkar pasang. Pada bagian bawah ditambah media hitung yakni sempoa yang bisa digunakan untuk membantu anak dalam belajar berhitung. Rancangan media ini menggunakan berbagai warna yang bervariasi pada bentuk hewan, alas dan juga huruf agar anak agar suasana belajar sambil bermain dapat tercipta. Warna yang digunakan adalah warna orisinal objek begitupun pada bahagian alas yang mengungkapkan kesan air sebagai tempat alamiah angsa.

d. Kotak Alfabet



Gambar 4/Kotak Alfabet/30x21x2,5 cm/Akrilik/2014
Sumber gambar : Sujarnoto

Rancangan kotak alfabet menggunakan bahan akrilik dan sponhard. Penggunaan sponhard agar media kotak alfabet tidak terlalu berat sehingga anak-anak ringan membawanya. Anak dalam usianya 5 – 6 tahun sudah mulai mengerti dengan urutan, memasangkan dan memilah menggunakan lebih dari satu kategori seperti warna dan bentuk. Media ini dirancang dengan warna yang bervariasi dan bisa digunakan untuk menyusun huruf dan juga angka.

Pada rancangan ini alfabet dan angka bisa dimainkan di area kotak yang sudah disediakan. Untuk belajar huruf disediakan di kotak sebelah kiri sedangkan untuk belajar angka dengan penjumlahan dan lain-lainnya disediakan di kotak sebelah kanan. Alfabet bisa disusun berdasarkan keinginan dan angka-angka yang bisa disusun atau digunakan untuk penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Kotak alfabet ini dilengkapi dengan sempoa yang ada di tengah-tengah antara huruf dan angka. Sempoa dibuat dengan jumlah 100 butir. Kotak alfabet dalam segi penyimpanan sangat mudah karena bagian-bagiannya sudah terdapat dalam kotak alfabet. Kotak alfabet ini ditutup dengan cover yang bergambarkan kartun agar kiranya dapat menarik perhatian anak dalam belajar menggunakan media ini.

e. Maze Alfabet



Gambar 5/Maze Alfabet/26x30x2 cm/Akrilik/2014
Sumber gambar : Sujarnoto

Maze alfabet media yang mengajarkan kepada anak dengan cara menggeserkan angka yang terdapat ke media menuju ke gambar yang sesuai dengan jumlah objek gambar yang ada. Penulis mengambil ide rancangan ini dari media yang sudah ada namun diinovasikan ke dalam bentuk yang

lebih variatif didukung dengan bahan akrilik yang bisa memberikan kesan mencolok sehingga menarik.

Rancangan ini selain sebagai media pembelajaran untuk berhitung atau menyesuaikan jumlah juga dilengkapi dengan huruf-huruf alfabet yang bisa disusun menjadi sebuah kata berdasarkan objek yang ada pada media. Untuk menyusun kata tersebut ada di posisi bawah dari maze ini. Maze ini menggunakan warna yang mencolok dan banyak warna dan gambar-gambar kartun yang sesuai dengan kesukaan anak.

Pada latar belakang media ini menggunakan gambar kartun lingkungan yang menandakan tempat tinggal (habitat) hewan. Disisi lain dalam belajar alfabet dan angka, peserta didik juga bisa diajarkan tentang kondisi alam dan habitat hewan di dalam lingkungannya.

f. Alfabet Minion



Gambar 6/ Alfabet Minion/35x35x5,2 cm/Akrilik/2014
Sumber gambar : Sujarnoto

Rancangan media ini untuk mengajarkan peserta didik mengenal huruf melalui permainan. Rancangan media pembelajaran alfabet ini mencantumkan salah satu karakter film kartun terkenal. Minions adalah sebuah film komedi animasi komputer 3D Amerika. Penulis dalam

rancangannya menggunakan karakter kartun yang lucu dan terkenal agar dapat meningkatkan motivasi anak dalam belajar sehingga menambah masa fokus anak dalam belajar huruf.

Warna media ini selaras dengan karakter kartun tujuannya agar antara warna dan karakter kartun yang diambil menjadi selaras dan harmonis. Keselarasan dengan mengatur irama dalam rancangan begitupun dengan warnanya. Sehingga karakter gambar kartun yang digunakan tidak hilang dari ciri khasnya. Penulis menggunakan warna kekuningan sesuai dengan gambar dan karakter kartun yang dicantumkan dalam rancangan media ini agar dalam rancangannya memiliki kesatuan dan seirama. Warna kuning dalam bahasa rupa melambangkan keceriaan sehingga sesuai dengan kondisi anak agar tercipta kondisi ceria.

g. Alfabet Sekolahku



Gambar 7/Alfabet Sekolahku/35x20x9 cm/Akrilik/2014
Sumber gambar : Sujarnoto

Media berbasis visual dalam segi kesederhanaan itu mengacu pada jumlah elemen yang terkandung dalam suatu visualisasi. Jika elemen yang digunakan semakin sedikit maka anak akan semakin mudah memahami. Rancangan media ini berdasarkan tema-tema yang ada dalam dunia

pembelajaran taman kanak-kanak. Tema media belajar ini tentang sekolahku. Jadi perangkat yang ada disekolah terdapat dalam media ini, mulai dari peralatan belajar sampai dengan pengajar.

Warna yang digunakan dalam media ini sesuai dengan realita agar anak mudah memahami dan tetap menjaga kesatuan dalam rancangannya. Media ini dirancang dengan menggunakan karakter kartun disetiap objek yang dibuat. Warna-warni menjadi pilihan dalam rancangan media ini. Antara warna panas dan dingin yang dikolaborasikan agar dapat menciptakan kekontrasan. Media ini cara menggunakannya sesuai dengan temanya. Objek disusun terlebih dahulu setelah itu menyusun sebuah kata sesuai dengan objek.

h. Alfabet Rumahku



Gambar 8/Alfabet Rumahku/32x23x11 cm/Akrilik/2014
Sumber gambar : Sujarnoto

Pembelajaran berdasarkan tematik menjadi ide dalam rancangan media pembelajaran ini. Tema rumahku menjadi landasan dasar media pembelajaran ini. Peralatan-peralatan rumah menjadi objek gambar dalam media. Jadi perangkat yang ada di rumah terdapat dalam media ini.

Warna-warni menjadi pilihan dalam rancangan media kali ini. Antara warna panas dan dingin yang dikolaborasikan agar dapat menciptakan kekontrasan, sehingga anak melihat lebih fokus.

Media ini bisa dimainkan dengan cara berkelompok. Cara menggunakannya sesuai dengan temanya. Objek disusun terlebih dahulu setelah itu menyusun sebuah kata sesuai dengan objek. Gambar-gambar yang menjadi objek dalam media ini disusun menggunakan penggalan-penggalan huruf sehingga menjadi sebuah kata.

D. Kesimpulan dan Saran

Setelah melalui proses yang panjang mulai dari menentukan objek, menemukan ide, membuat rancangan sampai terwujud sebuah karya akhir sehingga terlahirlah delapan rancangan media pembelajaran yaitu standing alfabet, alfabet kincir-kincir, standing alfabet angsa, kotak alfabet, maze alfabet, alfabet minion, alfabet sekolahku, dan alfabet rumahku. Dengan adanya media ini harapannya agar anak dalam belajarnya fokus lebih lama. Sehingga anak lebih siap memasuki ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi dan merasa lebih percaya diri dalam belajar.

Dari proses pendidikan anak yang penulis pelajari, setidaknya media ini dapat menjadi salah satu solusi dalam pendidikan anak. Dari media pembelajaran yang penulis rancang, maka dikemukakan beberapa saran dan manfaat dalam membuat karya bagi guru dalam menggunakan, mengembangkan, dan menciptakan media pembelajaran yang lebih variatif dalam pembelajaran di sekolah. Bagi mahasiswa terkhususnya di UNP sebagai referensi dalam membangkitkan semangat untuk berkarya yang lebih baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Bayer, Herbert, dkk. 2009. *Graphic Design Theory*, Erastus Hans (penerjemah).
2010. *Teori Desain Grafis*. Yogyakarta: Penerbit ANDI
- Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pendidikan Manual dan Digital*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Rakhmat Supriyono. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*.
Yogyakarta: CV Andi Ofset.
- Surianto Rustan. 2011. *Font dan Tipografi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Syafii, dkk. 2006. *Materi dan Pembelajaran Kartakes SD*. Jakarta: Universitas
Terbuka