

Desain *learning kit* tipografi modular sebagai media pengenalan huruf untuk siswa SD

Nugrah Juniar Umar^{1*}, Fanny Zatalini Hamid¹, Najmawati Sulaiman², Elok Faiqoh¹

Jurusan Desain Grafis, Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar¹

Jurusan Teknik Grafika, Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar²

Jl. Perintis Kemerdekaan VI No. 50, Tamalanrea Jaya, Tamalanrea, Makassar, Sulawesi Selatan, 90245, Indonesia

*Penulis korespondensi: juniornugrah15@yahoo.com

Received: 09/01/2025

Revised: 26/04/2025

Accepted: 01/05/2025

Abstrak. Kesulitan membaca masih terjadi pada siswa yang sudah berada di jenjang sekolah dasar yakni pada beberapa siswa kelas 2 SDN Kumala. Hal ini disebabkan karena kemampuan siswa yang masih minim dalam mengenal huruf. Permasalahan yang ditemukan juga terdapat pada media pembelajaran siswa yang monoton dan tidak menarik sehingga kurang meningkatkan minat belajar siswa dalam memahami bentuk huruf. Desain *Learning Kit* Tipografi Modular ini dibuat dengan tujuan untuk digunakan sebagai media alternatif dalam upaya meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam belajar mengenal huruf. *Learning Kit* Tipografi Modular ini terdiri dari beberapa media pembelajaran yaitu, *Pasel*, *Play Card*, *Lembaran Tata Cara Bermain* dan *Playbook*. Melalui metode *desain thinking* diperoleh hasil dari penggunaan desain *Learning Kit* Tipografi Modular yang diujikan pada siswa kelas 2 SDN Kumala sebagai media pengenalan huruf yakni media berfungsi dengan baik dalam menstimulus minat belajar serta siswa meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami huruf.

Kata Kunci: Huruf, Learning Kit, Tipografi Modular

Abstract. Reading difficulties still happen in students at elementary school, especially in students at grade 2 of SDN Kumala. This is due to the minimum of students' abilities in letter recognition. We also found that the monotonous and uninteresting media learning does not increase their interest. The design of Modular Typography Learning Kit was created as an alternative media to increase the students' interest and understanding into letter recognition. It also contains several learning media, such as puzzles, play cards, and playbooks. Through the design thinking methods, the Modular Typography Learning Kit design was tested on Grade-2 students of SDN Kumala to recognize the letter, stimulating their interest, and students improving their ability to understand letters.

Keywords: Alphabet, Learning Kit, Typography Modular

Pendahuluan

Keterampilan dasar adalah pemahaman membaca untuk anak usia sekolah. Membaca merupakan suatu kegiatan utama dalam usia sekolah karena proses anak dalam mengingat simbol grafis pada kata dan kalimat mempunyai sebuah makna, (Pratiwi, 2020). Membaca tidak hanya kegiatan melihat kumpulan huruf dalam proses pembentukan frase, kumpulan frase,

maupun paragraf, selanjutnya membaca adalah aktivitas yang melambangkan suatu tanda atau tulisan bermakna dapat dimengerti.

Kemampuan membaca boleh didapatkan dimana saja dan hal ini diperoleh dari proses belajar di sekolah. Dunia Pendidikan sekarang ini, membaca merupakan aktivitas utama untuk pelajar yang duduk di kelas awal SD. Pelajar yang belum mampu membaca secara lancar tentu menghambat proses belajar mereka untuk seluruh bidang pengetahuan. Proses pemahaman abjad *alphabet* wajib buat dilatih pada siswa dengan tujuan menambah pengetahuan dari segi vocal maupun kaidah penulisan. Jika ditemukan siswa yang tidak mengerti abjad *alphabet* tentu ia akan mengalami kesulitan dalam merangkai sebuah kata, (Amalia, 2020). Pada penelitian sebelumnya juga disebutkan bahwa proses membaca yang monoton dengan penggunaan media yang tidak menarik kurang mampu mencapai hasil belajar yang positif. Melalui media kartu bergambar huruf disebutkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pengenalan huruf karena dibarengi dengan aktivitas bermain, (Candika dkk., 2022).

Pada penelitian sebelumnya oleh Kurnia & Apriliya (2022) menjelaskan bahwa dalam proses pengenalan huruf dibutuhkan media yang dapat dimanipulasi sehingga menimbulkan pengalaman langsung bagi siswa yaitu media kartu yang telah berhasil menjadi solusi permasalahan dalam belajar mengenal huruf bagi siswa kelas rendah. Sedangkan, penelitian oleh Kristanto & Ratri (2022) menyebutkan bahwa melalui media kartu bergambar yang di desain menarik akan membantu memudahkan dalam proses membaca pada siswa kelas 1 sekolah dasar karena metode belajar yang tidak membosankan. Sementara itu, Pahlevy & Mardiana (2021) menyebutkan bahwa melalui media bermain seperti mainan berbahan kayu bergambar dapat menjadi metode yang efektif dalam proses pembelajaran karena selain media belajar yang menarik, juga dapat membantu pengembangan kognitif anak saat belajar. Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu terkait media pembelajaran yang menarik dan efektif untuk diterapkan pada anak SD kelas rendah, maka peneliti menggabungkan beberapa jenis media edukasi menjadi beberapa media yakni pasel, *playcard*, dan *playbook*. Hal ini merupakan referensi dari penelitian sebelumnya yang digunakan dalam membantu proses belajar anak khususnya dalam pengenalan huruf agar proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Melalui stimulasi media bermain yang digunakan akan memudahkan anak untuk memahami setiap bentuk huruf dalam abjad.

Kesulitan membaca ini juga terjadi pada beberapa murid yang belajar di SDN Kumala. Berdasarkan informasi awal, ditemukan beberapa siswa kelas 2 yang masih belum dapat membaca dikarenakan kurangnya pemahaman dalam mengenal huruf, baik vocal maupun konsonan. Kurangnya intensitas tatap muka mengakibatkan proses belajar menjadi tidak efektif sehingga beberapa siswa kelas 2 mengalami kesulitan membaca. Media atau strategi pembelajaran yang diterapkan guru-guru kelas 2 SDN Kumala juga dinilai monoton dan konvensional sehingga siswa terkadang cepat lelah bahkan hilang *mood* untuk menuntut ilmu. Strategi pembelajaran yang monoton dan konvensional yang dimaksud seperti, guru hanya mengajarkan huruf "A" dengan memperlihatkan ilustrasi tulisan pada buku ataupun media abjad pada papan tulis yang menempel di dinding sebagai sarana pembelajaran abjad *alphabet*.

Metode belajar sambil bermain dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk membantu kesulitan siswa tersebut. Hal ini dapat dilakukan melalui pemanfaatan lingkungan sekitar dengan mengeksplor anak untuk menemukan benda sebagai media pembelajaran melalui game edukasi. Menurut (Zaini, 2019), model edukasi dapat dipakai sebagai cara belajar melalui sosial eksperimen dengan bermain menggunakan benda maupun peran. Bermain menggunakan media yang menarik adalah cara anak untuk melakukan kegiatan belajar yang diikuti dengan aktivitas bermain sehingga prosesnya lebih menyenangkan. Selain itu, disebutkan pula bahwa salah satu media yang dapat menjadi solusi dalam permasalahan anak dalam belajar mengenal huruf yaitu dengan menggunakan media kartu bergambar huruf (Suhana, dkk. 2022).

Berdasarkan permasalahan diatas, perlu adanya upaya peningkatan strategi pembelajaran. Dari metode pembelajaran yang monoton dan konvensional, bisa diupayakan menjadi metode bermain dan belajar yang lebih interaktif dan efektif. Oleh karena itu, penulis mencoba merancang media alternatif pembelajaran dengan metode belajar sambil bermain dengan menerapkan ilmu desain. Penulis merancang sebuah "*Learning Kit Modular Tipografi*" yang direalisasikan dalam 4 bentuk media, yaitu *Puzzle*, *Card*, Lembaran Tata Cara Bermain, dan *Playbook*. *Learning kit* ini dirancang untuk memperkenalkan sebuah huruf yang dibuat khusus dengan teknik modular yang direalisasikan dalam bentuk media permainan *puzzle* kayu yang menyenangkan untuk dimainkan siswa sekolah dasar. Gambar yang sempurna berasal dari penyusunan komponen untuk media permainan *puzzle*. Permainan *puzzle* merupakan jenis permainan edukatif yang berguna bagi anak karena dapat mengembangkan kognitif anak (Amalia Nurhakiki dkk., 2024) dan juga dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambing bilangan (Mulyaningsih & Palangngan, 2019).

Pemilihan modular sebagai teknik dalam pembuatan huruf dikarenakan visualisasi dari huruf modular hampir serupa dengan definisi dari *Puzzle*. Modular dalam desain merupakan sebuah sistem perulangan dengan menggunakan komponen yang sama dalam menciptakan suatu rancangan. Dalam proses pengenalan *puzzle* tipografi modular dibutuhkan media pendukung yang komplit untuk menunjang keberhasilan pembelajaran, seperti *Card* dan *Playbook*. Modular ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran untuk mempermudah dan membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan mencapai tujuan belajar yang telah dirumuskan.

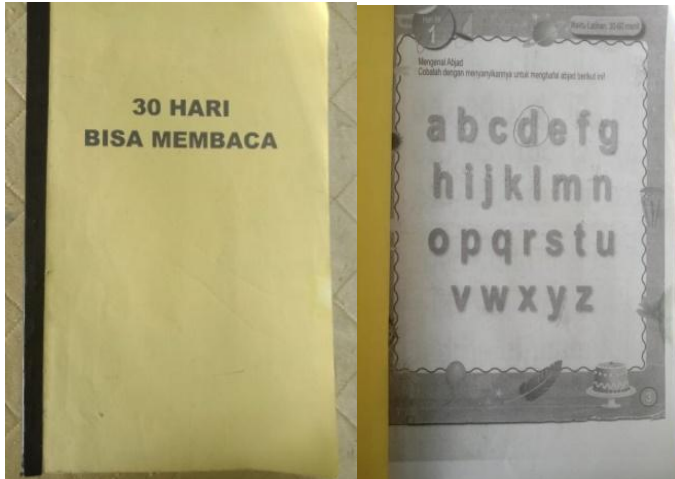
Metode

Metode penelitian yang digunakan mengikuti metode penelitian sebelumnya oleh (Madani dkk., 2019); (Aryani dkk., 2021); (Waluyohadi & Agnieszka Lopatka, 2022) yaitu metode *design thinking*. *Design thinking* terdiri atas 5 tahapan diantaranya; *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototipe*, dan *Test*. *Empathize* atau berempati adalah upaya untuk memahami orang lain, pada tahap ini penelitian berupaya untuk memahami kondisi dan permasalahan yang dihadapi anak SD terkait kesulitan dalam mengenal huruf dengan keterbatasan media belajar. Pada tahap *define*, penulis menentukan media belajar yang dianggap cocok pada sasaran penelitian. Kemudian pada proses *ideate*, peneliti berfokus pada penggabungan media kayu untuk membentuk huruf sebagai aktivitas belajar sambil bermain. Pada tahap *prototype*, dibuatlah media *learning kit* yang terdiri dari *play card*, *playbook* dan *puzzle* yang dianggap mampu memecahkan masalah lebih dekat ke solusi akhir. Tahapan ini diakhiri dengan metode *test* sebagai masukan dari pengguna produk media *learning kit* untuk menyempurnakan media pembelajaran supaya sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Hasil dan Pembahasan

Empathize

Pada tahap *empathize*, dilakukan observasi berupa wawancara dan konsultasi kepada para pengajar kelas 2 SDN Kumala. Berdasarkan wawancara yang dilakukan, ditemukan bahwa beberapa siswa mengalami kesulitan dalam proses mengenal huruf. Hal yang menjadi permasalahan dalam proses pengenalan huruf yaitu keterbatasan media belajar yang selama ini digunakan bersifat monoton dan tidak mampu menarik minat siswa, seperti yang dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Contoh cover (kiri) dan isi (kanan) Modul Membaca SDN Kumala (sumber : dokumentasi penulis)

Gambar 1 di atas merupakan gambaran media belajar hasil rancangan para pengajar yang kemudian diperbanyak melalui mesin cetak kertas dengan intensitas warna yang kurang baik atau hitam putih buram. Media ini disebut modul yang digunakan oleh para pengajar untuk membantu siswa yang mengalami kesulitan mengenal huruf. Namun, media ini tidak efektif dalam membantu siswa belajar mengenal huruf karena dianggap tidak menarik dan monoton. Disebutkan oleh Udju dkk., (2022) pada penelitiannya bahwa media kartu yang bergambar huruf dapat membantu proses pengenalan huruf karena melalui visual yang menarik dapat menstimulus anak dalam meningkatkan kemampuan membaca. Oleh sebab itu, peneliti merancang media edukasi yang berbasis mainan anak melalui pasel agar metode belajar yang tadinya monoton dapat berubah menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Proses menyusun pasel dan pengenalan huruf melalui *playcard* membantu menstimulus siswa untuk lebih mudah mengenal bentuk setiap huruf pada alphabet. Hal ini kemudian dapat menjadi sebuah inovasi dalam metode ajar yang monoton dan membosankan menjadi proses belajar yang menarik dan menyenangkan. Desain *Learning Kit* juga dibuat berdasarkan hasil diskusi dari berbagai ahli dibidang desain dan para guru untuk menyesuaikan rancangan media dengan kebutuhan siswa dalam proses belajar.

Define

Metode *brainstorming* dilakukan untuk menerapkan dan menguraikan kandungan dalam proses perancangan. Media *Learning Kit Tipografi Modular* terdiri atas: *Pasel*, *Pasel Card*, Lembaran Tata Cara Bermain dan *Pasel Playbook* untuk media belajar sambil bermain. Bahan yang digunakan untuk membuat *Pasel* yaitu bahan kayu MDF ringan sehingga kualitas ketahanannya lama dan awet. Sedangkan untuk *Pasel Card* dan *Playbook* menggunakan bahan kertas jenis HVS dan kingstruk yang agak tebal. Adapun ide untuk pemilihan bentuk huruf, yaitu menggunakan bentuk *font display* yang berbodi tebal dan *rounded* sehingga saat direalisasikan menjadi bentuk huruf dengan media *puzzle* dan dengan ujung permukaannya tidak terlalu tajam

Skema Metode Brainstorming ditunjukkan pada Gambar 2 berikut,

Brainstorming



Gambar 2. Metode *Brainstorming*
(sumber: dokumentasi penulis)

Ideate

Perancangan media alternatif pembelajaran abjad dengan desain tipografi modular yang diperuntukkan bagi siswa yang mengalami kesulitan dalam mengenal huruf. Hal ini sebagai cara untuk menstimulasi minat belajar siswa dengan cara bermain *pasel* dan mengenal bentuk tiap huruf. Sebuah penelitian yang menyebutkan bahwa kemampuan awal untuk membaca dapat dilakukan dengan cara pengenalan huruf vokal dan konsonan lalu mengeja dan menggabungkan suku kata maupun bunyi huruf. Namun, jika anak belum mengenal huruf dan masih kesulitan dalam membaca, maka perlu stimulus dan praktik untuk membentuk kebiasaan anak (Sudartiningtyas, 2020).

Ide *Learning Kit Modular Tipografi* dibagi menjadi 4 produk yaitu, *Pasel Modular Tipografi*, *Card*, Lembaran Tata Cara Bermain dan *Playbook* yang nantinya akan membantu memudahkan praktik pengenalan huruf terhadap siswa. Bentuk dasar untuk penggunaan tipografi modular seperti lingkaran, persegi, dan segitiga akan dieksplorasi menjadi sebuah rupa baru dari huruf abjad sehingga target pengguna dapat lebih semangat dan tertarik untuk belajar mengenal huruf. Metode pengenalan *Learning Kit Tipografi Modular* menggunakan metode belajar sambil bermain dengan cara menyusun bagian-bagian bentuk dari huruf, agar proses pembelajaran lebih interaktif dan menarik. Ide desain dijabarkan secara detail pada dua subtahapan yaitu (1) pengumpulan *moodboard* dan (2) studi kreatif berikut:

1. Pengumpulan *Moodboard*

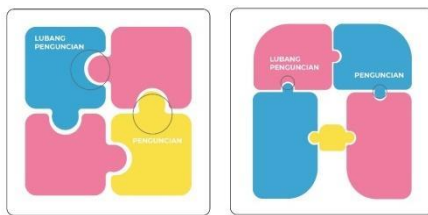
Perancangan diawali dengan melakukan penyusunan *moodboard* yang berisi gambaran dan referensi yang akan mendukung rancangan. Rancangan ini yaitu tipografi modular dan mainan *puzzle* dengan adanya *moodboard* memudahkan penulis untuk menggambarkan ide dan konsep yang akan dirancang. Tampilan *moodboard* yang digunakan penulis dalam merancang desain *Learning Kit Tipografi Modular* dapat dilihat pada Gambar 3, berikut:



Gambar 3. Tampilan Beberapa *Moodboard* (sumber: dokumentasi penulis)

2. Strategi Kreatif

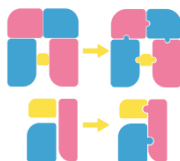
Strategi kreatif perancangan Desain *Pasel* Tipografi Modular dengan inspirasi bentuk permainan *Puzzle* terdiri dari tujuh tahapan. Tahap pertama yaitu pendekatan visual dengan konsep bentuk huruf yang terinspirasi dari bentuk permainan *Jigsaw Puzzle* dan terdiri dari 2 komponen yaitu lubang dan penguncian seperti pada Gambar 4. Bentuk yang *rounded* dipilih agar saat direalisasikan pada media kayu, ujung permukaannya dapat dibuat tidak tajam dan halus. Tahap kedua yaitu pemilihan bentuk huruf dan modul huruf dengan bentuk dasar huruf menggunakan perpaduan antara bentuk *circle* dan *rectangle* yang dimodifikasi menyerupai bentuk baru. Pemilihan bentuk huruf diperlukan agar modul tidak tersusun secara acak, sehingga tercipta suatu kesatuan dari huruf-huruf yang diciptakan seperti Gambar 5. Tahap ketiga yaitu penerapan *modular type* dengan bentuk modular yang telah didapat kemudian disusun membentuk sebuah huruf dengan acuan patokan huruf. Huruf dibentuk sesuai dengan anatomi huruf yang akan dibuat atau mempertimbangkan anatomi alternatif seperti Gambar 6. Tahap keempat yaitu anatomi huruf dengan ukuran dari huruf serupa dengan ukuran asli huruf, maka pada proses perancangan seperti Gambar 7 penulis menggunakan garis anatomi huruf agar setiap huruf memiliki konsistensi ukuran. Tahap kelima adalah pemilihan nama *typeface* yang ditunjukkan pada Gambar 8. Tahap keenam adalah skema warna yang digunakan merupakan perpaduan antara warna primer (biru dan kuning) dan warna tersier (*pink*) seperti terlihat pada Gambar 9. Tahap ketujuh yaitu tipografi pendukung menggunakan *font sans-serif* dengan tipe huruf *Montserrat* (Gambar 10) dan huruf *Oduda Bold* (Gambar 11).



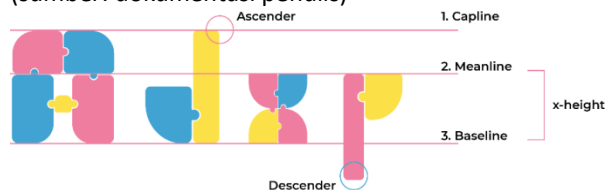
Gambar 4. Konsep Bentuk Huruf (sumber: dokumentasi penulis)



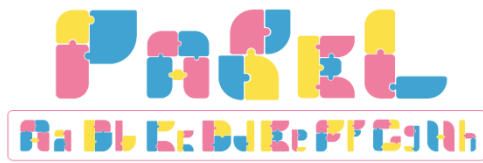
Gambar 5. Bentuk Modul Huruf (sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 6. Penerapan Modular Type (sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 7. Anatomi huruf Pasel Tipografi Modular (sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 8. Typeface "PASEL"



Gambar 9. Skema Warna

A B C D E F G H I
J K L M N O P Q R
S T U V W X Y Z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Gambar 10. Font Montserrat
(sumber: google.com/font)

A B C D E F G H I
J K L M N O P Q R
S T U V W X Y Z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

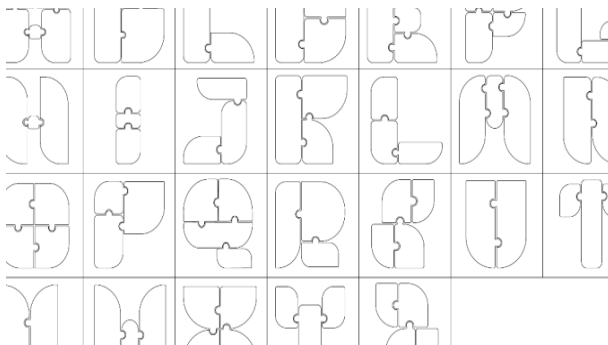
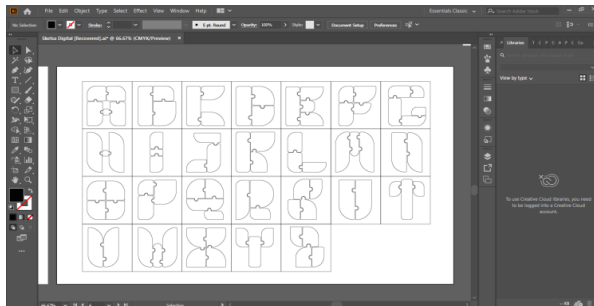
Gambar 11. Font Oduda Bold
(sumber: google.com/font)

Prototype

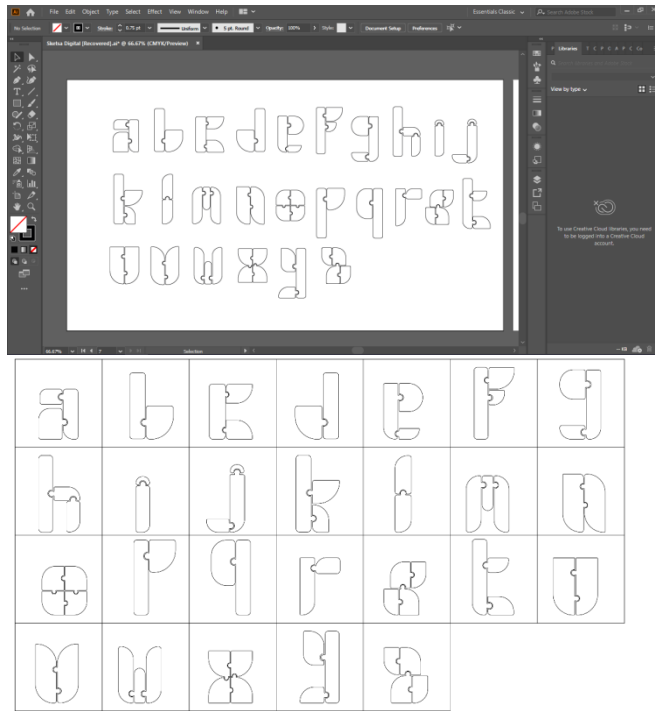
Pada tahap *prototype*, penulis membagi menjadi beberapa tahapan, yaitu pengerjaan rancangan sketsa layout dan sketsa digital, *digitalisasi visual* hingga proses pembuatan produk karya yang dijabarkan secara detail sebagai berikut:

Rancangan Sketsa Layout dan digital

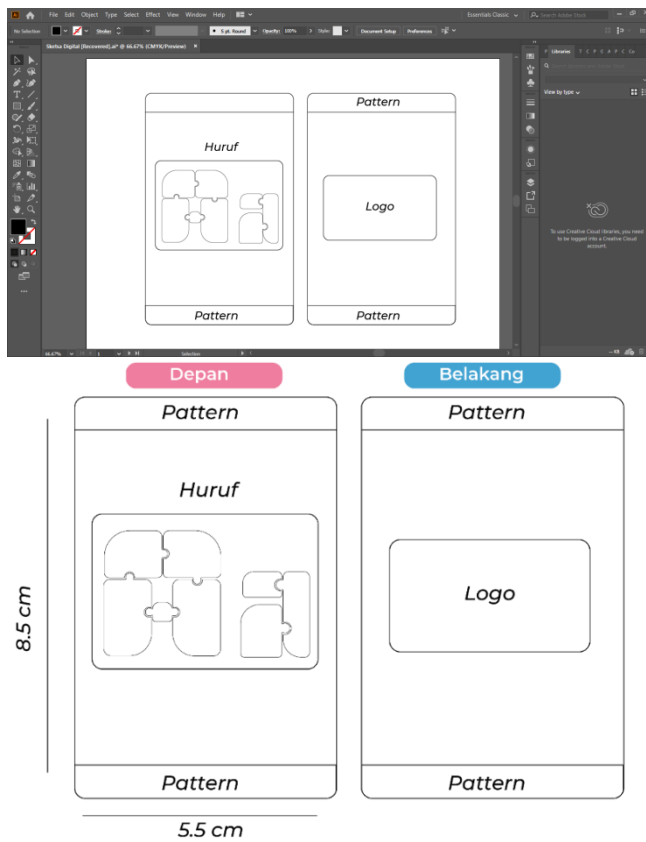
Visualisasi sketsa huruf pada media yang digunakan dalam *Learning Kit Tipografi Modular* dapat dilihat pada Gambar 12 sampai Gambar 17. Gambaran Sketsa *Layout Desain Pasel Tipografi Modular (Typeface Uppercase)* dapat dilihat pada Gambar 12, sedangkan untuk *Pasel Tipografi Modular (Typeface Lowercase)* dapat dilihat pada Gambar 13. Gambar 14 merupakan *Sketsa Layout* untuk *Pasel Card*. Gambar 15 adalah *Sketsa layout* untuk *Pasel Playbook*. Sketsa layout Tata Cara Bermain dapat dilihat pada Gambar 16. Gambar 17 menunjukkan *Sketsa Die-Line kemasan* untuk *Pasel Card*.



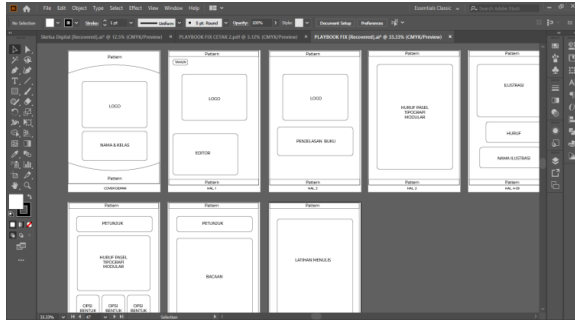
Gambar 12. Gambaran Sketsa Layout Desain Pasel Tipografi Modular (Typeface Uppercase)
(sumber: dokumentasi penulis)



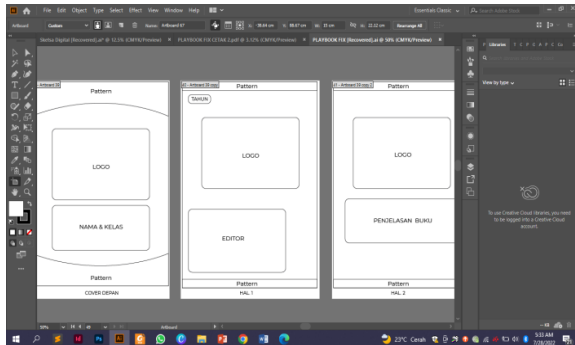
Gambar 13. Gambaran Sketsa Layout Desain Pasel Tipografi Modular (Typeface Lowercase)
(sumber: dokumentasi penulis)



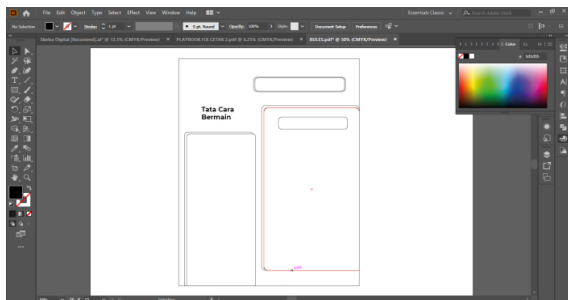
Gambar 14. Gambaran Sketsa Layout Pasel Card
(sumber: dokumentasi penulis)



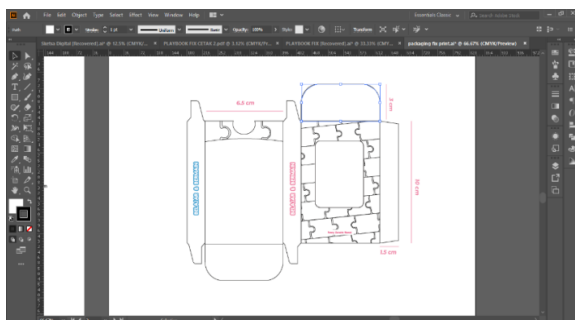
Gambar 15. Gambaran Sketsa *layout Pasel Playbook* (sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 16. Sketsa layout Tata Cara Bermain (sumber : dokumentasi penulis)



Gambar 17. Sketsa Die-Line kemasan Pasel Card (sumber: dokumentasi penulis)

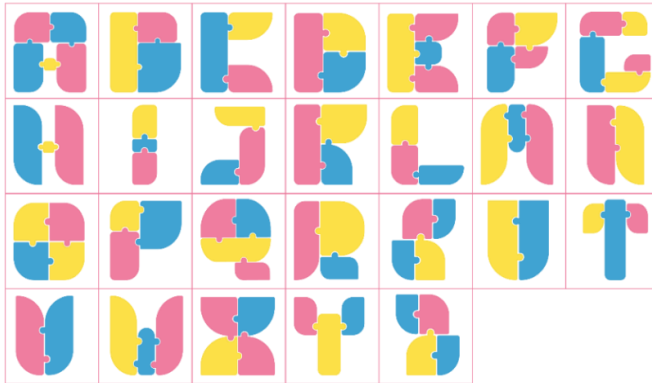


Digitalisasi Visual

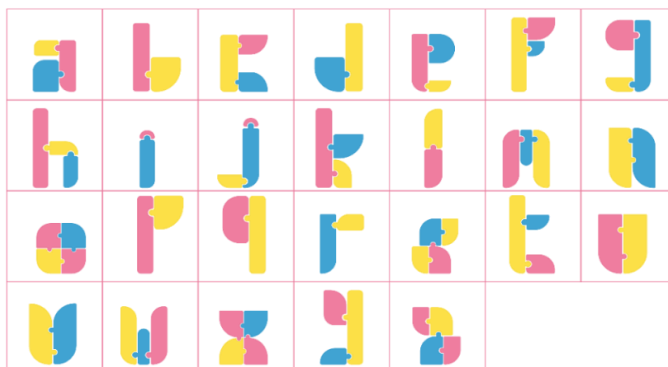
Digitalisasi secara visual pada media yang digunakan para siswa belajar membaca dapat dilihat pada Gambar 18 sampai Gambar 31. *Digitalisasi Huruf Pasel Tipografi Modular (Uppercase)* terlihat pada Gambar 18 sedangkan *Huruf Pasel Tipografi Modular (Lowercase)* terlihat pada Gambar 19. Gambar 20 memperlihatkan *Digitalisasi Visual Produk Puzzle “Pasel*

Tipografi Modular. Gambar 21 memperlihatkan *Hasil Desain Pasel Card*. Sedang proses *Digitalisasi Visual Pasel Card* dapat dilihat pada Gambar 22. Desain *Pasel Playbook* Hal 1-29, sampul depan dan Sampul Belakang dapat dilihat pada Gambar 23-28. Gambar 29 merupakan Visualisasi Tata Cara Bermain. Desain Logo *Pasel* pada Gambar 30 dan Desain *Pattern Pasel* pada Gambar 31. *Prototyping Huruf* dapat dilihat pada Gambar 32.

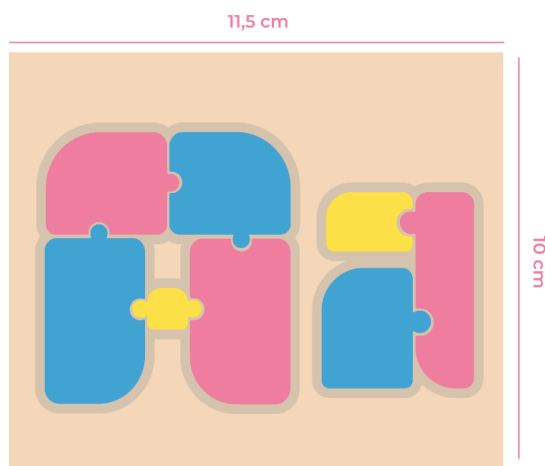
Gambaran Visualisasi



Gambar 18. Digitalisasi Huruf Pasel Tipografi Modular (Uppercase)
(sumber: dokumentasi penulis)



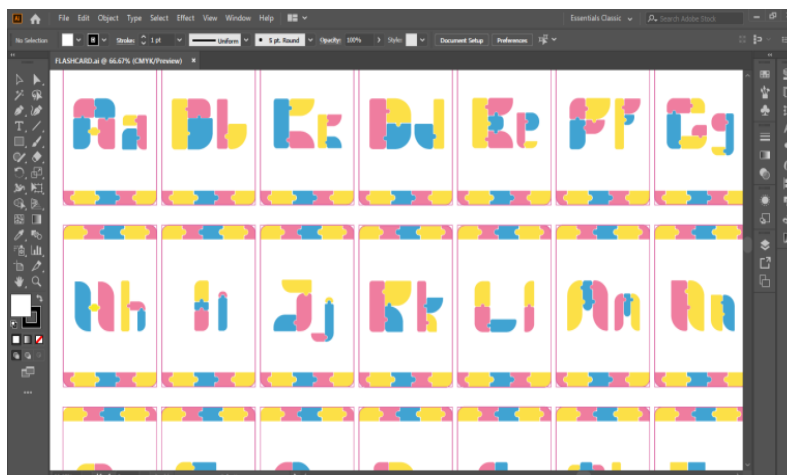
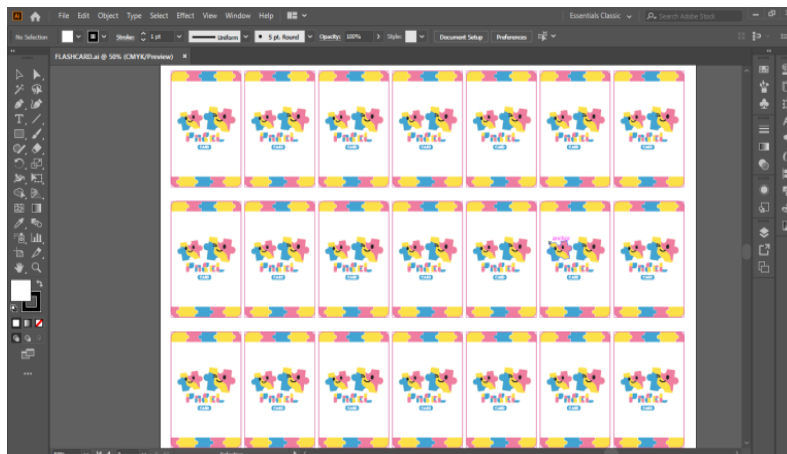
Gambar 19. Digitalisasi Huruf Pasel Tipografi Modular (Lowercase)
(sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 20. Digitalisasi Visual Produk Puzzle "Pasel Tipografi Modular"
(sumber: dokumentasi penulis)



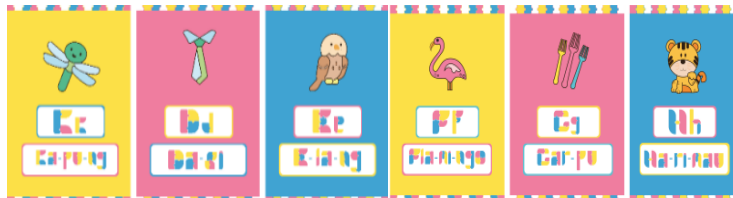
Gambar 21. Hasil Desain *Pasel Card*
(sumber: dokumentasi penulis)



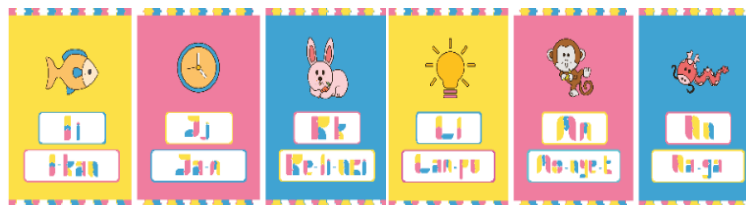
Gambar 22. Proses Digitalisasi Visual *Pasel Card*
(Sumber: dokumentasi penulis)



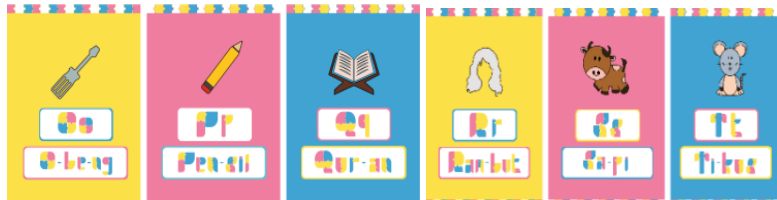
Gambar 23. Desain Sampul dan Hal 1-5
(Sumber: dokumentasi penulis)



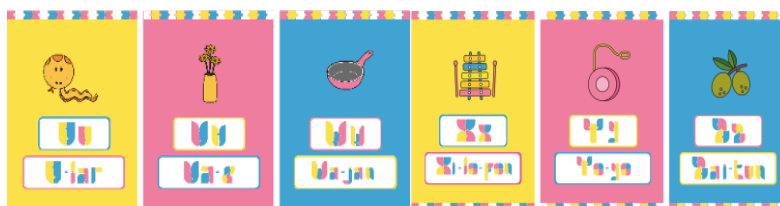
Gambar 24. Desain *Pasel Playbook* Hal 6-11
(sumber: dokumentasi penulis)



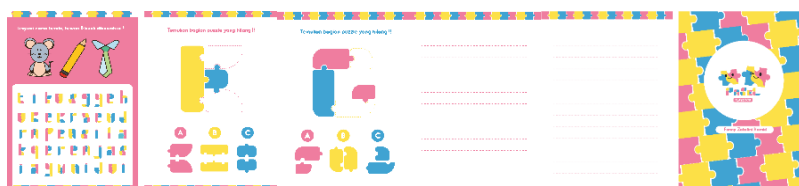
Gambar 25. Desain *Pasel Playbook* Hal 7-12
(sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 26. Desain *Pasel Playbook* Hal 13-18
(sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 27. Desain *Pasel Playbook* Hal 19-24
(sumber: dokumentasi penulis)



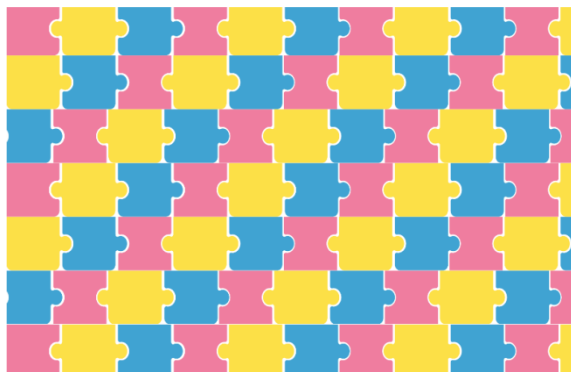
Gambar 28. Desain *Pasel Playbook* Hal 25-29 dan Sampul Belakang
(sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 29. Visualisasi Tata Cara Bermain (sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 30. Desain Logo *Pasel* (sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 31. Desain *Pattern Pasel* (sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 32. *Prototyping Huruf* (sumber: dokumentasi penulis)

Gambar 32 menunjukkan mengenai *prototyping* yang dilakukan penulis dalam pembuatan *Learning Kit Tipografi Modular* untuk menentukan bentuk huruf yang sesuai dan dapat dipahami oleh siswa. *Prototyping* ini sekaligus sebagai pengenalan awal huruf yang dirancang oleh penulis. Pembuatan *Prototyping* penulis menggunakan media kertas yang lebih terjangkau dan mudah untuk didapatkan.

Hasil Produk Puzzle “Pasel Tipografi Modular”

Penulis bermitra dengan pengrajin mebel dalam pembuatan produk dengan memanfaatkan kayu jenis MDF berukuran 11,5 cm x 10 cm. Waktu yang dibutuhkan hampir 2 minggu, hal ini dimulai dari pemilihan bahan, pemotongan, pewarnaan hingga masuk ke tahap *finishing*. Penggunaan huruf *uppercase* dan *lowercase* pada satu papan kayu, hal ini dapat kita lihat pada Gambar 33 di bawah ini,



Gambar 33. Puzzle “Pasel Tipografi Modular” (sumber: dokumentasi penulis)

Hasil Produk Pasel Card dan Kemasan



Gambar 34. Produk Pasel Card (sumber: dokumentasi penulis)

Gambar 34 diatas menunjukkan hasil dari produk *Pasel Card* beserta kemasannya dengan pemanfaatan bahan kertas kingstruk 310gr lalu di *lamendasi glossy* agar kertas terlihat lebih tebal dan mengkilap, serta bertujuan untuk menjaga kualitasnya agar tahan lama dan tidak mudah rusak.

Hasil Produk Pasel Playbook



Gambar 35. Produk *Pasel Playbook* (sumber: dokumentasi penulis)

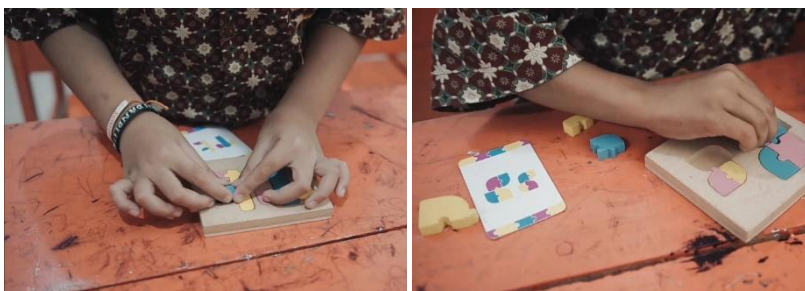
Gambar 35 diatas menunjukkan gambaran hasil produk *Pasel Playbook* dengan ukuran kertas A5 yang dicetak menggunakan 2 jenis kertas. Jenis kertas kingstruk 310gr digunakan dalam pembuatan sampul depan dan belakang yang telah dilaminasi *glossy* agar sampul nampak lebih mengkilap, lebih tebal dan tidak mudah robek. Kertas HVS yang berisi lembaran-lembaran halaman dengan karakteristik yang cukup tebal agar tidak mudah robek saat digunakan dan mampu bertahan lama.

Test

Sosialisasi dan simulasi *testing* produk *Learning Kit Tipografi Modular* terhadap siswa kelas 2 SDN Kumala dilakukan untuk mempraktikkan cara belajar sambil bermain dengan *pasel modular tipografi*. Sosialisasi terdiri dari beberapa kegiatan, yaitu: 1) Pemaparan materi, 2) Pemaparan tujuan dan keunggulan produk, dan 3) Simulasi *testing* produk. Beberapa dokumentasi kegiatan selama proses pasca produksi di SDN Kumala dapat dilihat pada gambar berikut:



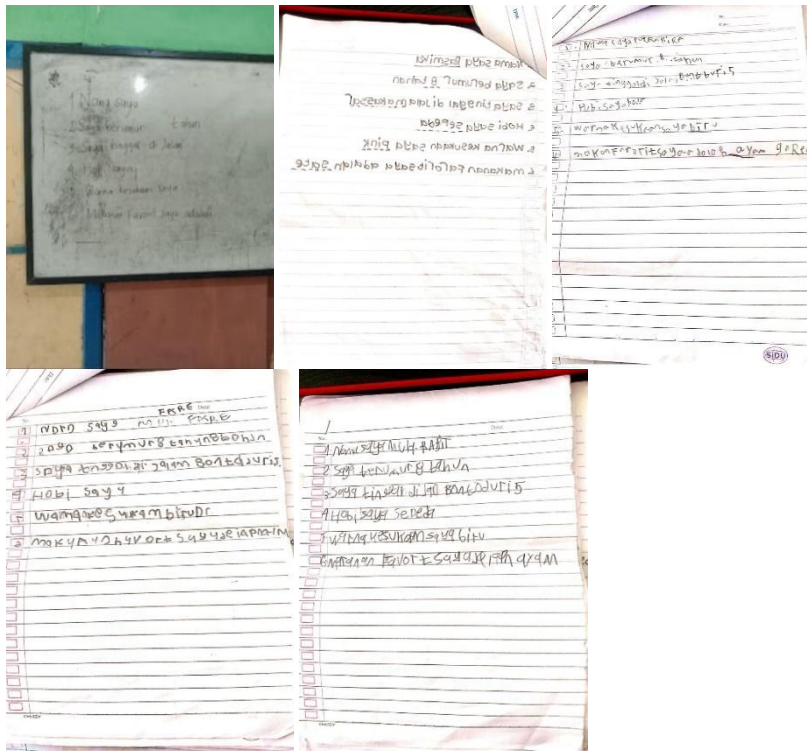
Gambar 36. Sosialisasi Karya (sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 37. Simulasi *Testing* Karya (sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 38. Testing Pasel Playbook (sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 39. Hasil Testing Akhir (sumber: dokumentasi penulis)

Berdasarkan hasil sosialisasi dan *testing* produk, diketahui bahwa *learning kit tipografi* dapat dikatakan berhasil dalam menstimulasi minat belajar siswa. Diketahui siswa tertarik dan aktif dalam mengikuti proses *testing* produk dengan belajar menyusun *pasel* dan mencocokkan bentuk huruf pada *playcard*. Aktivitas ini juga memperlihatkan hasil bahwa bermain sambil belajar dengan media yang menarik menjadi salah satu indikator dalam meningkatkan kemampuan anak untuk mengenal dan memahami bentuk huruf. Hal ini juga disebutkan pada sebuah penelitian yaitu penggunaan media yang menarik bagi anak dapat menjadi sebuah permulaan untuk mengenal huruf dan belajar membaca. Setelah anak mengenal huruf maka pada proses membaca akan lebih mudah dan untuk penggunaan media kartu tentunya akan mendukung agar anak mampu mengingat bentuk huruf tersebut (Astuti dkk., 2021).

Simpulan

Kesimpulan yang diperoleh berdasarkan hasil penelitian terkait penggunaan *Learning Kit Modular Tipografi* pada SDN kumala memperlihatkan adanya minat dari siswa dalam proses belajar mengenal huruf dengan cara bermain menggunakan *pasel*. Pengenalan media pembelajaran yang baru dan bersifat interaktif melalui beberapa aktivitas pada penggunaan *Pasel*, *Playcard*, dan *Pasel Playbook* menstimulus siswa dalam memahami dan mengenal bentuk huruf. Selanjutnya, diharapkan *Learning Kit Modular Tipografi* dapat menjadi media alternatif baru bagi siswa sekolah dasar yang bukan hanya digunakan sebagai media untuk mengenal huruf tapi juga menggabungkannya dan membentuk sebuah kata.

Ucapan Terima Kasih

Penulis bekerjasama dengan Pusat Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (P3M) Politeknik Negeri Media Kreatif yang bertindak sebagai pihak yang mendanai sekaligus menjadi *reviewer* pada kegiatan yang dimaksud.

Referensi

- Amalia, L. (2020). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Abjad melalui Media Pin Activity pada Kelompok A di TK Dharma Wanita Persatuan Krembung, Sidoarjo [Skripsi, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang]. <http://etheses.uin-malang.ac.id/23624/1/15160010.pdf>
- Nurhakiki, A., Is, B., Abdullah., & Munthe, M. Z. (2024). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA Assiddiqi Aek Hitetoras. *Tarbiyah bil Qalam : Jurnal Pendidikan Agama dan Sains*, 8(1). <https://doi.org/10.58822/tbq.v8i1.189>
- A Aryani, D., Akhrianto, P. M., Husnah, F., & Setiawati, P. (2021). Implementasi Metode Design Thinking Pada Desain User Interface (UI) Dan User Experience (UX) Website Education Marketplace. *Jurnal Ilmu Komputer*, 6(2), 75-82.
- Astuti, A. W., Drupadi, R., & Syafrudin, U. (2021). Hubungan Penggunaan Media Kartu Huruf dengan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(1), 73–81.
- Hanifah, C. E., & Rustinar, E. (2022). Media Kartu Huruf dalam Pengenalan Huruf Abjad Siswa Kelas 1 SD Muhammadiyah 01, Bengkulu. *AMMA : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(11), 1537–1543.
- Kristanto, A., & Ratri, A. K. (2022). Analisis Membaca Permulaan Kelas 1 Menggunakan Media Kartu Kata Bergambar di SD Negeri 2 Podorejo. *Sultra Educational Journal*, 2(2), 127–134. <https://doi.org/10.54297/seduj.v2i2.284>
- Kurnia, S. Y., & Apriliya, S. (2022). Pengembangan Media Kartu Huruf dalam Pembelajaran Membaca Permulaan. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(2), 317–326. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v9i2.53160>

- Madanih, R., Susandi, M., & Zhafira, A. (2019). Penerapan Design Thinking Pada Usaha Pengembangan Budi Daya Ikan Lele di Desa Pabuaran, Kecamatan Gunung Sindur, Kabupaten Bogor. *BASKARA : Journal of Business and Entrepreneurship*, 2(1), 55–64. <https://doi.org/10.54268/baskara.v2i1.6199>
- Mulyaningsih, E., & Palangngan, S. T. (2021). Pengaruh permainan puzzle terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini. *AL-GURFAH: Journal of Primary Education*, 2(2), 45-55.
- Pahlevy, T., & Mardiana, C. (2021). Pengembangan Desain Mainan Kayu Edukasi untuk Anak Prasekolah Bertemakan Fauna Endemik Kalimantan. *Jurnal Desain*, 9(1), 92. <https://doi.org/10.30998/jd.v9i1.10515>
- Pratiwi, C. P. (2020). Analisis Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar: Studi Kasus pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.30734/jpe.v7i1.558>
- Sudartiningtyas. (2020). Penggunaan Metode Fernald Untuk Meningkatkan Prestasi Membaca Braille Bagi Siswa Tunanetra Kelas II Di SLB-A TPA Jember Semester II Tahun Ajaran 2016/2017. *SPEED Journal : Journal of Special Education*, 4(1), 12–16. <https://doi.org/10.31537/speed.v4i1.316>
- Suhana, R. A., Mulyadi, S., & Rahman, T. (2024). Pemanfaatan Media Kartu Sebagai Media Pembelajaran Mengenal Huruf Anak Usia Dini. *Journal on Education*, 07(01), 4447–4452.
- Udju, A. A. H., Hawali, R. F., Amseke, V., Radja, P. L., & Lobo, R. (2022). Penggunaan Media Gambar dan Kartu Huruf dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6723–6731. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2532>
- Waluyohadi, & Agnieszka Lopatka. (2022). 90 Days to Achieve Monetization: Implementing Design Thinking in a YouTube Channel. *Procedia Computer Science*, 207, 4207–4216. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2022.09.484>
- Zaini, A. (2019). Bermain sebagai Metode Pembelajaran bagi Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 3(1), 118. <https://doi.org/10.21043/thufula.v3i1.4656>