

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

2.1.1 Perancangan Media Flashcard Pengenalan Makanan dan Minuman Sehat untuk Siswa TK IT Wahdah 01 Gowa

Penelitian oleh Isra Mirajayanti, Alimuddin, dan Irfan (Mirajayanti et al., 2023) ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran edukatif berupa Flashcard yang akan membantu siswa mengenal makanan dan minuman sehat dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami. Sesuai dengan kurikulumnya, kontennya difokuskan pada gizi seimbang. Selain itu, dia menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dan analisis SWOT sebagai dasar pengembangannya., dan analisis kualitatif. Proses perancangannya meliputi pengumpulan data melalui observasi, wawancara, serta kajian pustaka. Perancangan ini mencakup tahap sketsa, digitalisasi, hingga layout akhir untuk menghasilkan Flashcard dan learning kit. Media pendukung lain yang dihasilkan termasuk E-Cards serta media promosi seperti poster, banner, dan stiker. Kesimpulannya adalah, penggunaan Flashcard sebagai media pembelajaran terbukti mampu menarik minat dan motivasi siswa dalam mempelajari makanan sehat. Media ini memfasilitasi interaksi yang lebih efisien antara pendidik dan siswa serta memberikan dampak positif pada pembelajaran tentang makanan sehat yang baik untuk dikonsumsi oleh anak-anak.



Gambar 2.1. Pengerjaan Flashcard Makanan dan Minuman Sehat
(Sumber: Mirajayanti et al., 2023)



Gambar 2.2. Pengerjaan Flashcard Makanan dan Minuman Sehat
(Sumber: Mirajayanti et al., 2023)

2.1. 2 Perancangan Buku Ilustrasi dan Flashcard sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Anak

Penelitian (Almaidah Nurfitriani, 2022) dari Desain Komunikasi Visual IKJ memiliki tujuan utama menciptakan buku ilustrasi yang disertai Flashcard sebagai media edukasi Bahasa Inggris bagi anak usia 7-10 tahun. Media ini dirancang untuk membantu anak belajar kosakata dasar Bahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan, interaktif, dan lebih mudah

dipahami. Metode yang digunakan dalam perancangan ini melibatkan studi literatur, observasi, wawancara, dan penyebaran kuesioner kepada orang tua anak usia 7-10 tahun. Buku ilustrasi berfungsi sebagai media utama, sementara Flashcard menjadi media pendukung yang bertujuan meningkatkan keterlibatan anak-anak dalam proses pembelajaran. Kesimpulan yang dapat diambil, perancangan buku ilustrasi dan Flashcard ini berhasil menciptakan media pembelajaran yang menarik bagi anak-anak, terutama dalam Flashcard ini dirancang untuk meningkatkan minat dan kemampuan anak dalam mempelajari kosakata Bahasa Inggris. Mereka juga dirancang untuk membantu anak mengingat dan memahami materi secara lebih mudah. Selain itu, diharapkan flashcard ini menjadi alat bantu yang sangat baik untuk membantu anak-anak belajar Bahasa Inggris di rumah. Orang tua juga dapat membantu anak-anak belajar di rumah.

2.1.3 Penggunaan Media Flash Card dalam Pengembangan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini

Penelitian oleh (Mirajayanti et al., 2023) ini membahas bagaimana penggunaan media flash card dapat membantu perkembangan kemampuan bahasa pada anak usia dini, terutama dalam komponen mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Bahasa merupakan alat penting untuk komunikasi yang berkembang sejak masa bayi. Dalam pembelajaran bahasa, flash card menjadi alat yang efektif untuk merangsang kemampuan linguistik anak. Flash card yang menampilkan gambar, huruf,

simbol, dan warna menarik perhatian anak-anak dan mempermudah mereka dalam mengingat kosakata, mengenali huruf dan bunyinya, serta merangsang kemampuan berpikir kritis dan mengekspresikan diri secara verbal. Metode penelitian yang digunakan adalah tinjauan literatur dengan pendekatan kualitatif, yang melibatkan observasi partisipan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa flash card membantu anak usia dini dalam meningkatkan keterampilan bahasa dengan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, visual, dan interaktif. Flash card juga membantu anak mengenali bentuk huruf, meningkatkan keterampilan mendengarkan, dan mendorong perkembangan berbicara melalui proses tanya jawab. Kesimpulannya, penggunaan flash card terbukti efektif dalam membantu perkembangan kemampuan bahasa anak usia dini. Flash card yang dirancang secara visual dan interaktif dapat meningkatkan daya ingat anak terhadap kosakata baru, mengenal bentuk huruf, dan merangsang imajinasi serta kemampuan berbicara mereka. Media ini juga membantu anak mengembangkan keterampilan berbahasa secara komprehensif, baik dalam berbicara, mendengar, membaca, maupun menulis.

2.1. 4 Perancangan Card Game sebagai Media Informasi Topeng Malangan (Kevin Jodi Adiatma, 2024)

Penelitian oleh Kevin Jodi Adiatma (2024) ini membahas perancangan card game sebagai media informasi mengenai Tari Topeng Malangan, sebuah kesenian tradisional dari Kabupaten Malang yang mulai terlupakan akibat dominasi budaya modern. Tari Topeng Malangan

berasal dari Sanggar Tari Topeng Asmorobangun yang didirikan Mbah Karimun pada tahun 1919 dan memiliki nilai sejarah serta budaya yang tinggi. Tujuan penelitian ini adalah merancang permainan kartu yang bersifat edukatif sekaligus informatif untuk memperkenalkan dan melestarikan budaya Topeng Malangan, khususnya kepada generasi muda. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi (Museum Panji dan Sanggar Asmorobangun), wawancara dengan ahli sejarah, serta studi literatur dan dokumentasi. Analisis data dilakukan menggunakan model Miles and Huberman (reduksi data, penyajian data, verifikasi), sedangkan metode perancangan menggunakan pendekatan Design Thinking (Empathize, Define, Ideate, Prototype, Test).

Hasil perancangan menghasilkan card game dengan konsep visual yang menampilkan tokoh utama serta kostum khas Tari Topeng Malangan, seperti Panji Asmorobangun, Dewi Sekartaji, Dewi Ragil Kuning, dan Klana Sewandana. Desain kartu menggunakan ilustrasi bergaya kartun yang sederhana namun tetap mempertahankan detail budaya agar mudah dipahami oleh target audiens, yaitu anak-anak dan remaja. Permainan ini terbukti efektif sebagai media pembelajaran budaya, karena selain menghadirkan aspek hiburan, juga memuat informasi mengenai karakter, kostum, serta elemen penting dalam pertunjukan Tari Topeng Malangan. Kesimpulannya, perancangan card game ini berfungsi tidak hanya sebagai

sarana hiburan, tetapi juga sebagai media komunikasi visual untuk melestarikan budaya lokal Malang di kalangan generasi muda

Tabel 2.1 Tabel Penelitian Terdahulu

Judul	Perancangan Media <i>Flashcard</i> Pengenalan Makanan dan Minuman Sehat untuk Siswa TK IT Wahdah 01 Gowa	Perancangan Buku Ilustrasi dan <i>Flashcard</i> sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Anak	Penggunaan Media Flash Card dalam Pengembangan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini	Perancangan Card Game sebagai Media Informasi Topeng Malangan
Tujuan	Menciptakan media pembelajaran edukatif berupa <i>Flashcard</i> yang membantu siswa mengenali makanan dan minuman sehat dengan cara yang lebih menarik.	Menciptakan buku ilustrasi yang disertai <i>Flashcard</i> sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris bagi anak-anak usia 7-10 tahun	membahas bagaimana penggunaan media flash card dapat membantu perkembangan kemampuan bahasa pada anak usia dini, terutama dalam komponen mendengar, berbicara, membaca, dan menulis	merancang sebuah media interaktif berupa card game yang mampu memperkenalkan tokoh, kostum, dan nilai budaya Tari Topeng Malangan kepada anak-anak dan remaja, sehingga dapat meningkatkan minat generasi muda untuk mengenal serta melestarikan kesenian tradisional daerah Malang.
Proses Perancangan & Hasil	Pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan kajian Pustaka.	Metode yang digunakan dalam perancangan ini melibatkan studi	Hasilnya penggunaan flash card terbukti efektif dalam membantu perkembangan	Dengan metode kualitatif dan Design Thinking, dihasilkan card game 52 kartu bergaya kartun

Hasil yang didapatkan <i>Flashcard</i> terbukti mampu menarik minat dan motivasi siswa untuk mempelajari makanan sehat	literatur, observasi, wawancara, dan penyebaran kuesioner kepada orang tua anak usia 7-10 tahun.	kemampuan bahasa anak usia dini	yang efektif sebagai media edukasi dan pelestarian budaya.
---	--	---------------------------------------	--

2.2 Teori Terkait

2.2.1 *Flashcard* (Kartu Kata Bergambar)

Pemahaman flashcard menurut para ahli, yaitu sebagai berikut:

1. Berdasarkan Komachali and Khodareza (2012) dalam penelitiannya, flashcard didefinisikan sebagai kartu yang berisi gambar, kata, frasa, atau teks sederhana yang digunakan oleh guru untuk memperkenalkan kosakata baru kepada siswa, terutama di pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing. Flashcard juga dianggap sebagai strategi visual yang membantu visualisasi konsep dan mempercepat proses belajar
2. Mengutip Cross, D. (1992) Flashcard adalah bentuk sederhana dari alat bantu visual yang berupa gambar pada sebuah kartu atau kertas
3. Menurut Baleghizadeh dan Ashoori (2011), flashcard adalah selembar karton yang berisi gambar sederhana, kata, atau kalimat di atasnya

Adapun macam-macam penggunaan flashcard menurut Wulandari, E. M. (2025), antara lain Flashcard dapat digunakan untuk memperkenalkan

dan melatih kosakata serta struktur baru, serta untuk mengulang materi. Flashcard sangat membantu sebagai alat bantu mengajar dan dapat digunakan dalam berbagai jenis aktivitas. Masih dalam sumber yang sama, dijelaskan pula bahwa Flashcard merupakan media pembelajaran yang menggabungkan elemen teks dan gambar secara bersamaan, sehingga dapat membantu siswa membangun hubungan yang lebih kuat antara kata dan maknanya. Dengan adanya visualisasi ini, proses pemahaman menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Pendekatan ini beriringan dengan teori pembelajaran kognitif yang terfokus pada pentingnya rangsangan visual dalam memperkuat daya ingat dan meningkatkan retensi informasi dalam jangka Panjang. Hal ini pula yang membuat penggunaan flashcard mampu mendorong proses pembelajaran yang aktif dan partisipatif. Melalui interaksi langsung dengan kartu, maka siswa bukan hanya menghafal, tetapi juga terlibat dalam berbagai aktivitas seperti permainan kosakata dan latihan mengingat. Kegiatan ini merangsang otak secara lebih efektif dan menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, menarik, serta menyenangkan. Dengan demikian, flashcard menjadi alat bantu yang tidak hanya edukatif, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan.

Teori Glenn Doman menggunakan pendekatan belajar yang merangsang perkembangan otak dengan menggunakan kartu edukasi dalam bentuk Flashcard. Teori ini menyatakan bahwa cara terbaik untuk mengajarkan anak membaca adalah dengan mengenalkan kata-kata yang

berada di sekitar kehidupan mereka, menggunakan kartu kata bergambar atau biasa disebut dengan nama Flashcard yang dapat digunakan secara interaktif saat bermain bersama anak.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kartu didefinisikan sebagai selembar kertas berbahan tebal yang berbentuk persegi panjang. Sedangkan penjelasan dari kata adalah satuan bahasa yang dapat terucap juga tertulis, dan memiliki makna tertentu, mencerminkan kesatuan perasaan dan pikiran yang dapat digunakan dalam komunikasi. Gambar adalah media yang paling sering digunakan; karena merupakan bentuk bahasa universal yang dapat dipahami dan dinikmati di mana saja. Tetapi secara keseluruhan, menurut (Saputri, 2020), kartu kata bergambar atau Flashcard adalah alat yang berguna untuk membantu mengingat dan meninjau kembali materi pelajaran, seperti definisi, istilah, simbol, ejaan bahasa asing, rumus, dan sebagainya. Penggunaan Flashcard ini juga tidak memerlukan tambahan perangkat lain untuk menggunakannya, sehingga cocok bagi anak usia 5-8 tahun yang belum terlalu akrab dengan teknologi atau perangkat digital. Dengan begitu, anak-anak dapat belajar secara mandiri atau bersama guru dan orang tua dalam suasana yang lebih interaktif tanpa gangguan atau ketergantungan pada alat-alat elektronik.

Adapun beberapa cara tata cara bermain Flashcard untuk anak usia dini sebagai berikut:

1. Menirukan Ucapan

Aktivitas ini melatih kemampuan anak dalam berbicara dan menghafal kosakata. Flashcard membantu anak untuk tetap fokus dan merangsang pemahaman visual tentang makna kata. Langkah-langkahnya adalah:

- Guru menunjukkan salah satu Flashcard yang berisi gambar dan kata, misalnya "Desk" atau "Apple".
- Anak menirukan apa yang diucapkan oleh guru.
- Guru dapat memberikan pujian jika anak berhasil menirukan dengan tepat.

2. Menunjuk dan Mengucapkan Gambar Kartu yang Sesuai

Permainan ini mengembangkan keberanian anak dalam mengambil keputusan dan memperkaya kosakata. Caranya:

- Guru menyusun 4 kartu di atas meja dengan gambar berbeda dari lingkungan sekolah dan makanan/minuman, seperti "Chair", "Water", "Pencil", "Banana".
- Guru menyebutkan nama gambar dari salah satu kartu, misalnya "Water".
- Murid menunjuk kartu yang sesuai dengan ucapan guru.
- Untuk menambah tantangan, jumlah kartu bisa ditingkatkan lebih dari 4.

3. Mencari Kartu Secara Acak

Permainan ini melatih kecepatan dan ketepatan anak. Urutan permainan ini adalah:

- Guru menyebar satu set kartu terbuka di atas meja yang menggambarkan lingkungan sekolah dan makanan/minuman.

- Guru meminta siswa menemukan beberapa kartu dengan instruksi seperti:

- ☐ “Temukan kartu bergambar makanan yang berwarna merah”.

- ☐ “Temukan kartu bergambar alat tulis”.

- ☐ Siswa mencari dan menemukan kartu sesuai instruksi.

4. Mencari Kartu yang Tersembunyi

Permainan ini dapat dilakukan secara kompetitif. Manfaatnya adalah melatih kecepatan dan daya ingat anak. Langkah-langkahnya:

- Guru menyembunyikan beberapa kartu di kelas, misalnya di bawah meja atau di dalam lemari.

- Guru meminta siswa mencari kartu sesuai instruksi, misalnya, “Temukan kartu bergambar 'Notebook’”.

- Siswa mencari kartu sesuai petunjuk guru. Jika salah, mereka harus mengembalikan kartu dan mencari yang benar.

5. Mencari Pasangan Kartu (Kartu yang Gambarnya Sama)

Permainan ini bermanfaat untuk melatih daya ingat anak. Siapkan 2 set kartu dengan tema lingkungan sekolah dan makanan/minuman. Langkah-langkahnya:

- Guru menyiapkan 2 kartu bergambar "Book" dan 2 kartu bergambar "Juice".

- Guru meminta siswa menutup mata saat guru menyusun kartu.
- Guru menyusun kartu secara acak dalam keadaan tertutup.
- Siswa membuka satu kartu. Jika membuka "Book", mereka harus menemukan kartu "Book" lainnya di antara 3 kartu yang tertutup.
- Setelah menemukan pasangan, mereka bisa melanjutkan mencari pasangan untuk gambar lain.
- Setelah semua kartu ditemukan, guru dapat menambah jumlah kartu.

6. Menjelaskan Gambar

Dalam permainan ini, guru meminta siswa untuk menjelaskan gambar atau membuat 3 kalimat yang berkaitan dengan gambar di Flashcard. Misalnya, untuk gambar "Banana", siswa dapat membuat kalimat seperti:

- Banana is yellow.
- Monkeys love to eat bananas.
- I like to eat bananas for breakfast.

7. Menebak Gambar dengan Bantuan Clue

Dalam aktivitas ini, guru meminta siswa menebak gambar yang tertutup. Guru memberikan beberapa petunjuk tentang gambar tersebut. Misalnya, jika gambarnya adalah "Pencil", klu yang bisa diberikan adalah:

- This is an object we use to write.
- It is long and thin.
- It can be erased.

Berbagai permainan di atas adalah tata cara penempatan permainan Flashcard Bahasa Inggris untuk anak usia dini dalam aktivitas yang bisa

diterapkan oleh pengajar di sekolah ataupun di lingkungan rumah. Tetapi karena Flashcard adalah kartu permainan yang berbasisi kreatifitas dan interaktif, tentu saja setiap permainan dapat dimodifikasi untuk meningkatkan tantangan dan kesulitan oleh setiap pengajar.

2.2. 2 Media Pembelajaran

Definisi dan pengertian dari ahli ada beragam. Diantaranya:

1. Menurut Sadiman dkk. (2018), media pendidikan atau media edukasi didefinisikan sebagai segala bentuk alat, bahan, maupun komponen yang dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan dan memfasilitasi proses belajar mengajar. Media ini termasuk sarana digital, cetak, audio, visual, dan audiovisual yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran.
2. Menurut Nurmadiyah, (2016) Media pendidikan merupakan segala bentuk objek yang dapat ditangkap oleh indera, seperti penglihatan dan pendengaran, baik yang digunakan di dalam maupun di luar kelas. Media ini berperan sebagai alat komunikasi dalam proses interaksi pembelajaran, dengan tujuan untuk meningkatkan efektivitas hasil belajar siswa. Kehadiran media ini juga mampu merangsang pikiran, emosi, serta mendorong motivasi belajar peserta didik
3. Nuroifah. (2015) mendefinisikan media edukasi sebagai sarana untuk berkomunikasi, yang juga berarti menyampaikan bahan pembelajaran, meningkatkan pemahaman, hingga menarik minat siswa. Didalamnya pun sudah termasuk bahan, orang, alat, atau peristiwa yang menjadikan kondisi belajar interaktif dan motivative

4. Miarso (2004) memandang media pembelajaran sebagai segala bentuk kegiatan untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan konteks pendidikan, media pembelajaran digunakan untuk mempermudah untuk menyampaikan materi kepada seluruh peserta didik. Dengan adanya media, siswa akan terbantu dalam memahami materi yang rumit. Selain itu, media juga memiliki peran penting dalam memperkaya pengalaman belajar peserta didik (Jatmika, 2005). Secara lebih detail, media pembelajaran memiliki beberapa tujuan yaitu:

1. Meningkatkan Keterlibatan Siswa
2. Meningkatkan Pemahaman Konsep
3. Meningkatkan Daya Ingat
4. Mendorong pembelajaran kolaboratif

Media Pembelajaran juga memiliki berbagai macam jenis, berikut adalah penjelasannya:

- Media Cetak : Buku Teks, Lembar Kerja, Poster
- Media Visual : Seperti Gambar, Diagram, dan Grafik
- Media Audio Visual: Seperti Video, Film Pendidikan
- Media Interaktif/Multimedia: Mencakup aplikasi pembelajaran, simulasi dan game edukatif

Umumnya, anak akan lebih tertarik kepada media visual. Mengutip dari Oemar Hamalik dalam (Jatmika, 2005), Manfaat menggunakan media pembelajaran visual adalah media tersebut dapat membangkitkan dan mempengaruhi psikologis murid. Lebih lanjut Levie dan Lentz, melalui

jurnal yang sama menyebutkan beberapa fungsi dari media pembelajaran visual yaitu:

1. Fungsi Atensi

Tampilan dari suatu media visual yang menarik akan membuat murid/peserta didik untuk memberikan perhatian lebih dan focus kepada materi yang disampaikan.

2. Fungsi Afektif

Tampilan dari media pembelajaran visual akan menumbuhkan minat anak untuk memperhatikan materi apapun yang sedang disampaikan

3. Fungsi Kognitif

Media pembelajaran visual berperan untuk membantu anak memproses, memahami, dan mengingat informasi dengan lebih efektif.

4. Fungsi Kompensatoris

Dengan menggunakan media visual, kesulitan belajar akibat keterbatasan seperti rendahnya kemampuan membaca, kurangnya daya imajinasi, atau hambatan pemahaman verbal dapat dikurangi atau diatasi.

Menurut (Rahmah & Amal, 2022), Metode Glenn Doman adalah metode yang diciptakan oleh ahli otak bernama Glenn Doman. Teori Glenn Doman menggunakan kartu-kartu dengan berbagai ukuran tulisan untuk membantu anak belajar membaca melalui pengenalan huruf. Metode ini dapat meningkatkan perkembangan anak, terutama dalam bahasa dan kognitif, karena mengajarkan membaca tanpa tekanan.

2.2.3 Ilustrasi

(Kismiaji, 2019). menyebutkan Kata "ilustrasi" berasal dari kata Latin *illustrare*, yang berarti "memperlihatkan", "memuliakan", "menyinari", "memberi penerangan", dan "menggambarkan sesuatu secara nyata dan ekspresif." Secara terminologi, suatu bentuk visual yang berfungsi untuk menjelaskan atau memperindah sesuatu disebut ilustrasi atau *illustration*., Disebutkan bahwa istilah *ilustrasi* berasal dari bahasa Latin *illustrare*, yang memiliki arti menunjukkan, menyinari, memuliakan, atau menggambarkan secara jelas dan hidup. Secara terminologi, ilustrasi atau *illustration* diartikan sebagai bentuk visual seperti gambar atau simbol yang berfungsi untuk menjelaskan atau memperindah sesuatu, dengan tujuan menyampaikan pesan kepada orang lain atau audiens. Dalam sumber yang sama, juga dijelaskan bahwa terdapat beberapa teknik yang dapat digunakan dalam pembuatan gambar ilustrasi, yaitu cara:

1. Manual: Menggambar hanya dengan tangan
2. Digital: Menggambar dengan alat digital berupa foto dan aplikasi computer
3. Kombinasi: Dengan menggabungkan dua Teknik manual dan digital dalam satu karya

Menciptakan ilustrasi dalam seni grafis sangat dipengaruhi oleh ciri khas atau gaya dari penciptanya. Mengutip dari (Soedarso, 2014) Terdapat beberapa gaya ilustrasi yang banyak digunakan dalam menciptakan gambar untuk kebutuhan asset bergambar. Berdasarkan bentuk visualnya, ilustrasi memiliki beragam jenis. Beberapa di antaranya meliputi:

a. Ilustrasi Gaya Realis

Ilustrasi ini menampilkan objek secara realistis (realis), sesuai dengan bentuk dan warna asli yang ada di alam tanpa modifikasi. Dalam dunia komik dan ilustrasi, gaya realis menggunakan Tingkat ketelitian tinggi dalam aspek anatomi, fisiologi, postur ekspresi dan karakteristik suatu ras secara spesifik. Gaya ini memungkinkan penggambaran yang mendalam dan autentik dari berbagai ciri khas manusia dan makhluk hidup lain yaitu hewan dan tumbuhan. Gaya ini tidak hanya menghadirkan keakuratan visual yang tinggi, tetapi tetap menonjolkan keberagaman dan representasi kultural yang kaya.

b. Ilustrasi Gaya Dekoratif

Ilustrasi dekoratif adalah bentuk visual yang bertujuan tidak hanya untuk menyampaikan makna, tetapi juga untuk memperindah atau menghiasi suatu objek atau media. Jenis ilustrasi ini memanfaatkan bentuk sederhana atau dilebihkan. Menghasilkan karya dengan gaya tertentu yang khas. Fokusnya bukan pada akurasi realitas, melainkan pada ekspresi estetis dan gaya artistik. Pada ilustrasi dekoratif, elemen visual seperti garis, warna, pola, dan komposisi ditekankan untuk menciptakan ritme dan harmoni. Setiap elemen disusun agar mampu memperkaya tampilan objek atau media, seperti poster, kemasan, buku, atau interior. Gaya ini juga sering disesuaikan dengan tema atau konsep tertentu, sehingga memberikan nilai estetika yang selaras dengan tujuan desain.

c. Kartun

Ilustrasi gaya kartun adalah bentuk visual yang menekankan karakteristik unik, lucu, dan imajinatif. Kartun biasanya ditampilkan dengan distorsi atau penyederhanaan bentuk sehingga menghasilkan figur yang lebih ekspresif dan menghibur. Tujuannya bukan sekadar menyerupai kenyataan, tetapi untuk menyampaikan cerita atau pesan melalui gaya yang ringan dan penuh humor. Elemen-elemen kartun, seperti bentuk yang berlebihan, wajah ekspresif, dan warna-warna cerah, menjadikan ilustrasi ini mudah dikenali dan disukai oleh berbagai kalangan, terutama anak-anak. Kartun banyak ditemukan dalam berbagai media, seperti majalah, komik, film animasi, hingga iklan. Karakternya sering memiliki ciri khas tertentu, seperti tubuh yang kecil dengan kepala besar atau ekspresi wajah yang mencolok, untuk meningkatkan daya tarik visual. Selain menghibur, kartun juga bisa digunakan untuk menyampaikan pesan edukatif, kritikan sosial, atau moral dengan cara yang mudah dipahami. Keunikan ilustrasi kartun terletak pada kebebasan kreatif dalam menggambarkan tokoh dan situasi. Meski terlihat sederhana, kartun sering kali menyampaikan pesan mendalam melalui komposisi visual yang cerdas dan narasi yang menarik.

d. Karikatur

Ilustrasi karikatur adalah bentuk visual yang menonjolkan distorsi dan penekanan berlebihan pada ciri-ciri fisik seseorang atau objek, dengan tujuan menyampaikan kritik, sindiran, atau humor. Karikatur tidak menggambarkan bentuk secara realistis, melainkan fokus pada karakteristik paling mencolok, seperti memperbesar hidung, mata, atau ekspresi tertentu,

sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat lebih jelas dan mengesankan. Gaya karikatur banyak digunakan di media cetak seperti koran dan majalah untuk menyampaikan komentar sosial, politik, atau budaya. Pesan dalam karikatur bisa bersifat tajam namun disajikan dengan humor, sehingga mudah diterima oleh publik dan memancing refleksi atau diskusi. Selain itu, karikatur juga sering hadir dalam konteks hiburan dan acara-acara tertentu, seperti karikatur tamu pada festival atau pameran.

e. **Ilustrasi Khayalan**

Ilustrasi gaya khayalan adalah bentuk visual yang lahir dari kreativitas dan imajinasi tanpa terikat oleh realitas atau aturan dunia nyata. Ilustrasi ini memberikan kebebasan penuh bagi seniman untuk menciptakan gambar-gambar unik, fantastis, dan sering kali tidak mungkin terjadi di kehidupan sehari-hari. Dalam gaya ini, unsur imajinatif seperti makhluk fantasi, dunia paralel, atau peristiwa yang ajaib sering ditampilkan, memungkinkan audiens menjelajahi dimensi visual yang tidak terbatas. Ilustrasi khayalan banyak ditemukan dalam cerita fiksi seperti novel fantasi, komik, roman, dan ilustrasi cerita anak. Gaya ini membantu membawa pembaca atau penonton masuk ke dunia yang berbeda, memperkaya pengalaman naratif melalui visualisasi yang memukau. Contoh ilustrasi khayalan mencakup penggambaran makhluk mitologis, pemandangan luar angkasa yang fantastis, atau karakter dengan kemampuan supernatural.

2.2. 4 Warna

Warna adalah sesuatu yang tidak luput dari kehidupan sehari-hari. Dalam perkembangan seni visual, warna merupakan salah satu dari banyaknya unsur dasar yang memiliki kekuatan untuk mempengaruhi seseorang atau sesuatu (Ulita, 2017) Menurut Ali Nugraha, berdasarkan teori Brewster, ada empat kategori utama warna: jika berdasarkan urutannya yaitu primer, kedua adalah warna sekunder, dilanjutkan tersier, dan terakhir adalah warna kuarter. Semua kategori ini biasanya digambarkan dalam diagram lingkaran yang disebut lingkaran warna Brewster. Dengan penjelasan dengan berikut:

a. Warna Primer

Berdasarkan teori yang dijabarkan oleh Brewster, warna primer adalah warna dasar yang terdiri dari kuning (seperti kuning telur), biru (seperti warna laut), dan merah (seperti darah). "

b. Warna Sekunder

Warna ini adalah warna yang jika merah dicampur dengan biru untuk menjadi ungu atau kuning dengan merah untuk menjadi orange.

c. Warna Tersier

Warna tersier adalah warna yang akan terbentuk saat warna primer dan sekunder dicampur, seperti ketika biru dan ungu bercampur menjadi biru keunguan

d. Warna Kuarter

Warna kuarter adalah hasil pencampuran/kombinasi warna dari pencampuran dua warna tersier, Jika dua warna tersier (biru dan kuning) dicampur, warna kuarter akan menjadi cokelat hijau.

2.2. 5 Tipografi

Mengutip Menurut Kusrianto dalam buku Pengantar Tipografi (2010, dikutip dalam Valentino, 2019), tipografi merupakan bidang keilmuan sekaligus keterampilan dalam mengatur huruf atau aksara untuk keperluan publikasi visual, baik dalam media cetak maupun digital. Penerapan tipografi yang tepat bertujuan untuk memberikan pengalaman membaca yang menyenangkan dan menghadirkan kesan tertentu bagi pembaca.

Masih dalam sumber yang sama, tipografi juga dijelaskan sebagai perpaduan antara seni dan teknik dalam memilih, merancang, serta menata huruf secara proporsional di dalam ruang visual yang tersedia. Tujuan utamanya adalah menciptakan keterbacaan optimal sekaligus nilai estetika yang seimbang. Untuk menghasilkan karya tipografi yang baik dan benar, terdapat prinsip-prinsip dasar yang dapat dijadikan acuan. Secara umum, prinsip-prinsip tersebut dikelompokkan menjadi dua kategori utama, yaitu prinsip keterbacaan dan prinsip estetika dalam tipografi

1. Prinsip Keterbacaan Huruf

a. Huruf Kecil

Penggunaan huruf kecil umumnya lebih mudah dibaca dibanding dengan huruf kapital, Mengapa? karena dilihat dari bentuknya yang bervariasi membantu mata mengenali kata secara lebih cepat.

b. Huruf Lurus (Standar)

Huruf lurus lebih mudah dibaca daripada huruf miring. Tapi jika penempatan huruf miring ini diapit oleh huruf lurus, maka tingkat keterbacaannya menjadi lebih tinggi.

c. Warna cerah

Penggunaan warna yang saling berkontras dapat meningkatkan keterbacaan teks. Meski demikian, kontras yang terlalu tajam juga berisiko menyebabkan kelelahan visual pada pembaca.

d. Teks Gelap

Teks gelap adalah teks yang di taruh atau di tempatkan di background yang lebih terang, jadi akan mudah dibaca dibandingkan dengan teks terang lain yang di tempatkan pada background gelap.

e. Warna Abu Tua di Atas Krem

Warna abu tua di atas krem merupakan kombinasi warna yang paling baik dan memberikan kenyamanan pembacanya.

2. Prinsip Estetis Tipografi

a. Pemanfaatan jenis huruf dalam satu desain sebaiknya dibatasi untuk menjaga keselarasan visual. Umumnya, cukup menggunakan dua jenis font—satu diperuntukkan bagi judul dan satu lagi untuk isi teks

b. Idealnya, hanya dua warna yang digunakan dalam satu rancangan tipografi, masing-masing ditujukan untuk membedakan antara bagian judul dan bagian isi.

- c. Penerapan ukuran huruf perlu dijaga konsistensinya pada tiap kelompok teks yang berbeda, guna menciptakan struktur informasi yang jelas dan mudah dikenali.
- d. Huruf dengan ukuran kecil memerlukan jarak antar huruf yang lebih longgar agar tetap terbaca dengan baik, sedangkan pada huruf berukuran besar, spasi antar huruf dapat dikurangi untuk menjaga proporsi visual.
- e. Perlu ada perbedaan yang tegas antara tinggi baris (line height) dan jarak antar paragraf. Hal ini menjadi sangat penting ketika line height dibuat lebih renggang, agar keseluruhan tampilan teks tetap terbaca dengan nyaman dan tidak membingungkan.

Tumbuh Kembang Anak

Menurut Laura dalam (Nahriyah, 2018), Pertumbuhan dan perkembangan anak dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Faktor internal meliputi aspek seperti jenis kelamin, usia, perbedaan ras, serta kondisi genetik dan kromosom. Sementara itu, ada juga faktor eksternal yang mencakup lingkungan sosial, asupan nutrisi, kondisi ekonomi, dan stimulasi psikologis yang diterima anak. Secara general, perkembangan manusia terbagi ke dalam tiga aspek utama:

1. Perkembangan Fisik

Aspek ini mencakup perubahan dalam ukuran tubuh, postur, penampilan, keterampilan motorik, persepsi, dan kondisi kesehatan fisik seseorang.

2. Perkembangan Kognitif

Pada aspek ini, terjadi peningkatan kemampuan intelektual, termasuk ingatan, pengetahuan akademis maupun pengetahuan sehari-hari, kemampuan memecahkan masalah, imajinasi, kreativitas, serta perkembangan bahasa.

3. Perkembangan Emosional dan Sosial

Aspek ini berfokus pada perubahan dalam cara seseorang mengekspresikan emosinya, memahami diri sendiri, memahami orang lain, serta mengembangkan keterampilan interpersonal. Selain itu, aspek ini juga mencakup pembentukan hubungan pertemanan, relasi, penalaran moral, dan perilaku sosial.

Tentunya ketiga aspek utama tersebut memiliki perbedaan sesuai dengan tahapan usia yang dilaluinya.

1. Masa Bayi dan Balita:

Pada dua tahun pertama, bayi mengalami perkembangan fisik yang pesat. Setiap bulan, pertumbuhan berat badan dan tinggi badan bayi meningkat dengan signifikan.

2. Masa Kanak awal (Usia 2-6 Tahun):

Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, fase ini dikenal sebagai tahap pra-operasional, yang akan berlangsung antara usia 2 hingga 7 tahun. Piaget membagi tahap ini menjadi dua sub-fase, yaitu usia 2-4 tahun dan usia 4-7 tahun, di mana anak mulai mengembangkan kemampuan berpikir, meskipun masih terbatas pada pemahaman konkret dan sederhana.

3. Masa Kanak-kanak Pertengahan (Usia 6-11 Tahun):

Anak-anak usia sekolah mengalami pertumbuhan yang konsisten dan stabil, melanjutkan pola perkembangan dari masa kanak-kanak awal. Namun, jika diperhatikan, anak skitar usia 9 tahun, khususnya anak perempuan biasanya mengalami percepatan pertumbuhan secara fisik yang lebih signifikan dibandingkan dengan anak laki-laki.

4. Masa Remaja: Peralihan Menuju Dewasa:

Pada masa remaja, terjadi perubahan fisik yang signifikan akibat proses pubertas. Dalam beberapa tahun, tubuh anak akan bertransformasi menjadi tubuh orang dewasa. Perubahan ini dipengaruhi oleh proses hormonal dan genetis. Umumnya, anak perempuan mengalami kematangan fisik lebih cepat dan rata-rata mencapai pubertas sekitar dua tahun lebih awal dibandingkan anak laki-laki.

Berdasarkan studi dari Harvard University yang disebutkan oleh (Thunder, 2023) dalam laman English First Blog tentang perkembangan anak, usia dini 18-36 bulan adalah waktu krusial Dimana anak-anak mengembangkan keterampilan Bahasa mereka dengan sangat cepat. Karena Bahasa memainkan peran penting dalam membantu anak untuk mengidentifikasi pikiran dan Tindakan mereka.

2.2. 6 Pembelajaran Tematik

Metode dari pembelajaran tematik merupakan pendekatan pembelajaran yang mengusung tema sebagai landasan utama, di mana berbagai mata pelajaran digabungkan ke dalam satu kesatuan pembelajaran yang utuh. Rusman (2015) menjelaskan bahwa model ini dirancang melalui

penyusunan tema yang mengintegrasikan beberapa mata pelajaran sekaligus, dengan tujuan untuk memperkenalkan konsep-konsep secara komprehensif kepada peserta didik. Dengan demikian, proses belajar menjadi lebih kontekstual, bermakna, dan mudah dipahami. Pendekatan ini memungkinkan siswa mengaitkan teori yang mereka pelajari di sekolah dengan pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam hal ini, mata pelajaran Bahasa Inggris yang bersifat aplikatif sangat tepat untuk diajarkan melalui pendekatan tematik terpadu, karena memungkinkan siswa untuk mengembangkan kemampuan berbahasa sesuai dengan konteks yang relevan dan bermakna. Richard (2002) menekankan bahwa bahasa berperan sebagai alat komunikasi, sehingga menjadi tanggung jawab guru untuk menumbuhkan keterampilan komunikasi siswa dalam berbagai situasi sosial maupun profesional. Oleh karena itu, dilakukannya contoh penerapan pembelajaran Bahasa Inggris berbasis tematik harus dirancang secara matang agar mampu menjawab dinamika kebutuhan siswa dan sekaligus mendorong mereka untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran bahasa yang komunikatif.