

MEMBUAT MEDIA KARTU GAMBAR UNTUK MEMUDAHKAN GURU DALAM PEMBELAJARAN

¹Acep Wagiman, ²Ai Nurmalia, ³Aldi Ramdan, ⁴Alya Dewi Lailatus Syabina, ⁵Aneu Levani,
⁶Aulia Rahman, ⁷Dika Sanstra Gumelar, ⁸Daffa Hidayat Putranto, ⁹Firda Amarya Hasna Tsani,
¹⁰Muhamad Fauzi, ¹¹Novia Ramadani, ¹²Rananda Ahsani, ¹³Rani Ratnasari, ¹⁴Sumi Sri
Handayani, ¹⁵Teguh Zicham Novansyach, ¹⁶Windy Divia Austriani, ¹⁷Yusup Andani

¹Prodi Teknik Mesin, Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya
^{2,6,15,17}Prodi Keperawatan, Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya

⁸Prodi Teknik Pertambangan, Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya

¹⁰Prodi Teknik Mesin, Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya

^{3,4,5,7,9,11,12,13,14,16}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Tasikmalaya

e-mail: [1acepwagiman@gmail.com](mailto:acepwagiman@gmail.com)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa kartu gambar yang memudahkan guru dalam proses pembelajaran anak usia dini di RA Amiqo. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan tahapan observasi, wawancara, dan tindak lanjut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu gambar yang dikembangkan berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ajar, memperjelas konsep-konsep dasar, dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Media ini juga mendapat umpan balik positif dari guru, yang menyatakan bahwa media ini membantu merancang kegiatan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa.

Kata Kunci : Anak usia dini, Kartu Gambar, Media Pembelajaran

Abstract

This research aims to develop learning media in the form of picture cards that make it easier for teachers in the early childhood learning process at RA Amiqo. The research method used is qualitative with stages of observation, interviews and follow-up. The research results showed that the picture card media developed succeeded in increasing students' understanding of teaching material, clarifying basic concepts, and increasing student involvement in the learning process. This media also received positive feedback from teachers, who stated that this media helped design learning activities that were more interactive and interesting for students.

Keywords : Early childhood, picture cards, learning media

PENDAHULUAN

Pembelajaran Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan yang membentuk dasar bagi perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan fisik anak. Fase ini, yang meliputi rentang usia dari lahir hingga sekitar enam tahun di mana anak-anak mengalami pertumbuhan yang sangat pesat dan perkembangan keterampilan dasar yang akan mempengaruhi keberhasilan mereka di masa depan.

Dalam Undang-Undang RI nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional bab 1 ayat 14 dijelaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, baik pendidikan secara formal disekolah maupun secara nonformal(Hikam & Nursari, 2020).(Sumi et al., 2024).

Pada usia dini, anak-anak belajar melalui eksplorasi, permainan, dan interaksi sosial. Pembelajaran di tahap ini bertujuan untuk memberikan pengalaman yang menyenangkan dan mendukung pertumbuhan holistik anak. Kurikulum PAUD biasanya melibatkan berbagai aktivitas yang dirancang untuk merangsang rasa ingin tahu alami anak, meningkatkan keterampilan motorik, memperkenalkan konsep dasar seperti angka dan huruf, serta mengembangkan kemampuan bahasa dan komunikasi

Metode pembelajaran di PAUD sering kali melibatkan pendekatan yang berbasis pada bermain dan pengalaman langsung. Aktivitas yang melibatkan gerakan, seni, musik, dan permainan interaktif membantu anak-anak untuk belajar dengan cara yang sesuai dengan tahapan perkembangan mereka. Dengan cara ini, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan relevan, mendorong anak untuk aktif terlibat dan mengembangkan rasa percaya diri.

Media pembelajaran PAUD adalah alat atau sumber daya yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran dan memperkaya pengalaman belajar anak. Media ini mencakup berbagai bentuk, seperti buku bergambar, kartu edukatif, mainan pendidikan, alat peraga, dan teknologi digital. Dengan desain yang menarik dan interaktif, media ini bertujuan untuk merangsang rasa ingin tahu, kreativitas, serta keterlibatan aktif anak dalam proses belajar.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu anak-anak dalam memahami konsep-konsep dasar, mengembangkan keterampilan motorik halus dan kasar, serta meningkatkan kemampuan bahasa dan komunikasi. Media ini juga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dengan menyediakan pengalaman yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak, serta memungkinkan guru atau pendidik untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih mudah dipahami dan diingat oleh anak.

Melalui media pembelajaran PAUD, proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif, menciptakan lingkungan yang mendukung eksplorasi dan pembelajaran mandiri. Dengan demikian, pemilihan dan penggunaan media yang sesuai sangat penting untuk memastikan bahwa anak-anak mendapatkan pengalaman belajar yang optimal dan menyenangkan selama fase awal kehidupan mereka.

Media kartu gambar merupakan salah satu alat penting dalam dunia pendidikan, komunikasi visual, dan presentasi kreatif. Dengan desain yang sederhana namun fungsional, kartu gambar memungkinkan pengguna untuk menyampaikan informasi secara visual dengan

cara yang menarik dan mudah dipahami. Biasanya terbuat dari bahan karton atau kertas berkualitas tinggi, kartu ini dapat digunakan untuk berbagai keperluan, mulai dari aktivitas belajar, permainan edukatif.

Kartu gambar menawarkan keunggulan dalam hal portabilitas dan fleksibilitas. Ukurannya yang memungkinkan kartu ini untuk dibawa kemana saja dan digunakan dalam berbagai situasi. Desain gambar yang beragam pada setiap kartu tidak hanya menambah daya tarik visual tetapi juga membantu dalam proses pengajaran dan pembelajaran dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Selain itu, penggunaan media ini memudahkan anak untuk mengingat dan memahami informasi yang disampaikan melalui visual yang jelas dan menarik.

Dalam konteks pendidikan, media kartu gambar dapat digunakan untuk memperkenalkan konsep-konsep baru, mengajarkan kosakata, atau memperkuat pemahaman materi pelajaran. Dalam komunikasi visual, kartu ini sering digunakan untuk menyampaikan pesan secara singkat dan padat, serta menambah daya Tarik. Oleh karena itu, pemilihan desain kartu gambar yang tepat sangat penting untuk memastikan efektivitas dan efisiensi dalam menyampaikan informasi.

METODE

Pengabdian masyarakat ini dilakukan pada bulan Juli dan agustus dengan menggunakan metode penelitian kualitatif yaitu observasi, wawancara dan tindak lanjut yang dilaksanakan di RA Amiqo yang berada di Jelat kelurahan Pataruman.

Menurut Erikson (1986), penelitian kualitatif merupakan proses investigasi yang dilakukan secara intensif dan teliti tentang yang sedang terjadi di lapangan melalui refleksi analitis terhadap dokumen, bukti-bukti, dan disajikan secara deskriptif maupun langsung mengutip hasil wawancara.(Book Chapter, n.d.).

Pengabdian masyarakat ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi media pembelajaran yang dirancang untuk memudahkan guru dalam proses pembelajaran. Metode yang diterapkan melibatkan tiga tahapan utama: observasi, wawancara, dan tindak lanjut.

Tahap pertama adalah observasi langsung terhadap proses pembelajaran di kelas. Peneliti akan mengamati metode pengajaran yang digunakan, dengan fokus pada area di mana media pembelajaran saat ini dianggap kurang efektif. Observasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan spesifik dan tantangan yang dihadapi guru dalam menggunakan media pembelajaran.

Setelah observasi, peneliti akan melakukan wawancara mendalam dengan sejumlah guru. Wawancara ini dirancang untuk memperoleh wawasan lebih dalam mengenai pengalaman mereka dengan media pembelajaran yang ada, serta harapan dan kebutuhan mereka terhadap media pembelajaran yang akan dikembangkan.

Data dari wawancara ini akan membantu dalam merancang media yang relevan dan efektif. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, kami akan mengembangkan prototipe media pembelajaran. Prototipe ini kemudian akan diuji coba di kelas untuk mengevaluasi efektivitasnya dalam membantu proses pembelajaran. Selanjutnya, tindak lanjut dilakukan melalui wawancara tambahan dengan guru dan untuk mengumpulkan umpan balik dan melakukan penyesuaian yang diperlukan pada media pembelajaran. Proses ini bertujuan untuk

memastikan bahwa media yang dihasilkan benar-benar memenuhi kebutuhan guru dan meningkatkan pengalaman pembelajaran

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu gambar yang dikembangkan berhasil memudahkan proses pembelajaran bagi guru dengan cara memperjelas materi ajar dan meningkatkan keterlibatan siswa. Penggunaan media ini memperlihatkan peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa terhadap topik yang diajarkan dan memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan informasi secara lebih efektif dan menarik. Umpulan balik dari guru juga mengindikasikan bahwa media kartu gambar ini sangat bermanfaat dalam merancang kegiatan pembelajaran yang interaktif dan memotivasi siswa untuk lebih aktif berpartisipasi.

Tabel 1. Hasil Penelitian

No	Kegiatan	Tujuan	Keterangan
1.	Observasi	Sekolah	Observasi yang dilakukan ke RA AMIQO yang berada di pataruman
2.	Wawancara	Guru	Mewawancara mengenai seputar sekolah
3.	Tindak lanjut	Membuat Media Pembelajaran	Membuat media kartu gambar sesuai tema pembelajaran



Gambar 1. Penyerahan dan pengimplementasian media kartu gambar



Gambar 2. Penggunaan media kartu gambar

Menurut Hairudin, dkk (2008) berpendapat bahwa “segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber kepada penerima. Serta untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang sudah dirumuskan”.(Guslinda et al., 2018).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kartu ialah sebuah kertas berbentuk persegi panjang yang dapat digunakan dalam berbagai keperluan. Kemudian kata, ialah salah satu unsur bahasa yang juga merupakan kesatuan antara apa yang difikirkan dan dirasakan serta dapat diucapkan dan ditulis serta dapat digunakan dalam berbahasa. Sedangkan gambar ialah tiruan benda (orang, hewan, tumbuhan, dan sebagainya) yang dibuat menggunakan coretan pensila atau alat tulis lainnya ke dalam media gambar. Jadi kartu kata bergambar ialah kartu yang memuat suatu kata yang juga disertai dengan gambar. Glann Doman mengemukakan bahwa kartu kata bergambar merupakan media yang efektif membantu peserta didik dalam mengembangkan aspek kognitifnya dalam mengingat dan menghafal kata ataupun gambar (Amini, 2020).

Media kartu gambar dalam kegiatan proses belajar mengajar sangatlah penting sebagaimana dikemukakan oleh Kusumawati (2016) bahwa pemakaian media gambar pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap anak (Nurhayati et al., 2021).

Berdasarkan hasil observasi dilapangan dan wawancara kepada guru kami memutuskan untuk membuat media pembelajaran untuk memudahkan guru dalam pembelajaran. Media yang kami buat yaitu kartu gambar. Menggunakan media kartu gambar untuk anak usia dini memiliki ketertarikan yang tinggi. Gambar yang berwarna dan menarik dapat membuat proses belajar lebih menyenangkan dan meningkatkan minat anak-anak.

Media pembelajaran dapat merangsang pemikiran dan kemampuan anak. Mereka dapat membantu memperkenalkan konsep dasar seperti angka, huruf, warna, dan bentuk. Media yang interaktif seperti kartu gambar dapat meningkatkan kemampuan memori anak dengan cara yang menyenangkan. Media yang berisi gambar dapat memperkenalkan kata-kata baru dan membantu anak-anak memahami makna dari kata tersebut dalam konteks yang konkret.

Kami memilih media ini karena dari hasil observasi dan wawancara di RA Amiqo masih menggunakan media yang bisa dikatakan sudah sangat lama dan tertinggal. Media yang digunakan di RA tersebut membuat anak merasa bosan dan jemu dalam pembelajaran, sehingga kami berinisiatif membuat media kartu gambar untuk RA tersebut.

Untuk membuat media kartu gambar ini hanya alat printer, laminating dan gunting. Lalu bahan yang digunakan hanya kertas HVS dan langkah-langkah pembuatannya yaitu pertama membuat desain semenarik mungkin dan pemilihan warna yang cerah, lalu di print, setelah selesai di print lanjut dilaminating dan yang terakhir digunting sesuai dengan ukuran desain.

Kelebihan dari media kartu gambar ini bisa menggunakan bahasa dalam pengenalan warna yaitu bahasa Inggris dan Indonesia, kemudian media ini juga bisa digunakan untuk beberapa tahun kedepan, media kartu gambar ini juga bisa mengasah kognitif dan bahasa anak. Kartu gambar membantu anak mengingat informasi dengan lebih baik karena melibatkan visual yang menarik. Anak cenderung mengingat gambar lebih mudah dibandingkan dengan teks atau penjelasan verbal saja. Media kartu gambar sangat efektif dalam memperkenalkan kosakata baru kepada anak. Dengan gambar yang sesuai, anak dapat mengaitkan kata dengan objek atau konsep tertentu, mempercepat proses belajar bahasa. Kartu gambar dapat membantu anak untuk lebih fokus dan berkonsentrasi selama sesi pembelajaran. Visual yang menarik membuat anak lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar. Media kartu gambar mudah digunakan baik oleh guru maupun orang tua. Kartu ini juga fleksibel untuk berbagai jenis aktivitas, seperti mengenalkan huruf, angka, warna, atau konsep-konsep dasar lainnya. Kartu gambar dapat digunakan dalam aktivitas kelompok, yang mendorong anak-anak untuk berinteraksi dan belajar bersama. Hal ini membantu mengembangkan keterampilan sosial sejak dini. Kartu gambar memang merupakan media yang sangat bermanfaat dalam pendidikan anak usia dini, dengan berbagai kelebihan yang mendukung perkembangan kognitif, bahasa, dan sosial anak.

Media kartu gambar untuk anak usia dini merupakan alat yang sangat efektif dalam proses pembelajaran. Kartu ini dirancang dengan berbagai karakteristik yang mendukung perkembangan kognitif, bahasa, dan motorik anak. Berikut adalah beberapa karakteristik utama media kartu gambar untuk anak usia dini : Visual yang Menarik, Gambar pada kartu biasanya berwarna cerah dan memiliki kontras yang tinggi untuk menarik perhatian anak.

Visual yang menarik membantu anak fokus dan lebih mudah mengingat informasi yang disampaikan. Ukuran yang Sesuai, Ukuran kartu gambar biasanya cukup besar

agar mudah dipegang oleh anak-anak dan mudah dilihat. Ukuran yang sesuai memudahkan anak dalam memanipulasi kartu tersebut. Gambar yang Sederhana dan Jelas, Gambar pada kartu biasanya tidak terlalu kompleks, tetapi cukup jelas untuk memudahkan anak memahami dan mengenali objek yang digambarkan. Ini penting untuk membantu anak dalam mengaitkan gambar dengan objek nyata atau konsep yang diajarkan. Teks yang Singkat dan Mudah Dipahami, Kartu gambar sering kali dilengkapi dengan teks singkat seperti nama objek, kata kunci, atau angka. Teks ini membantu anak dalam pengenalan huruf, kata, dan angka. Bahan yang Aman dan Tahan Lama, Kartu gambar biasanya terbuat dari bahan yang aman (bebas racun) dan tahan lama, seperti karton tebal atau plastik, untuk menghindari kerusakan akibat sering digunakan oleh anak-anak.

KESIMPULAN

Media pembelajaran berperan penting dalam memfasilitasi perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan motorik anak. PAUD sendiri adalah fase perkembangan anak, di mana berbagai keterampilan dasar mulai terbentuk. Penggunaan media yang tepat dapat mendukung pembelajaran yang lebih efektif, menyenangkan, serta meningkatkan minat dan keterlibatan anak dalam belajar.

Penelitian dilakukan di RA Amiqo menggunakan metode penelitian kualitatif, melalui observasi, wawancara, dan tindak lanjut. Observasi dilakukan untuk mengidentifikasi metode pengajaran yang digunakan dan kekurangan media pembelajaran yang ada. Wawancara dengan para guru memberikan wawasan mengenai harapan mereka terhadap media pembelajaran baru yang lebih efektif. Berdasarkan hasil tersebut, media kartu gambar dikembangkan dan diuji di kelas untuk melihat dampaknya dalam mendukung proses pembelajaran.

Hasil pengabdian masyarakat menunjukkan bahwa media kartu gambar yang dirancang secara menarik, berwarna, dan interaktif berhasil memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media ini membantu memperjelas konsep-konsep dasar seperti angka, huruf, warna, dan bentuk, serta meningkatkan kemampuan bahasa dan komunikasi anak. Selain itu, penggunaan media ini meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan. Umpulan balik dari guru juga sangat positif, mereka merasa media ini membantu dalam merancang aktivitas pembelajaran yang lebih interaktif dan memotivasi siswa untuk lebih aktif berpartisipasi.

Media kartu gambar juga memberikan fleksibilitas dan portabilitas, sehingga dapat digunakan di berbagai situasi. Dalam konteks RA Amiqo, media ini terbukti menggantikan alat pembelajaran lama yang membuat siswa merasa bosan dan jemu. Dengan adanya media kartu gambar yang baru, siswa menjadi lebih antusias dalam belajar, dan guru merasa lebih terbantu dalam menyampaikan materi secara efektif dan menarik.

Kesimpulannya, media kartu gambar merupakan alat yang sangat efektif dalam mendukung pembelajaran anak usia dini. Media ini membantu guru menyampaikan materi secara lebih mudah dan menyenangkan, sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Penggunaan media yang interaktif dan menarik sangat direkomendasikan untuk memastikan proses pembelajaran yang optimal di PAUD.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih disampaikan pada LP3M Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya yang telah menyelenggarakan dan memfasilitasi pelaksanaan kegiatan penyuluhan dan pihak sekolah PAUD RA Amiqo Pataruman Banjar yang telah memberikan izin serta membantu menyediakan tempat pelaksanaan kegiatan serta berpartisipasi sebagai peserta dalam kegiatan pengabdian Masyarakat ini. Selain itu, disampaikan terimakasih kepada pihak-pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah banyak membantu sehingga kegiatan pengabdian Masyarakat ini dapat berjalan dengan baik.

REFERENSI

- Amini, N. (2020). Media Kartu Kata Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini. 09(02), 199–129. <https://doi.org/10.26877/paudia.v9i1.6702>
- Book Chapter. (n.d.).
- Guslinda, S., Pd, M., Pd, R., & Kurnia, M. E. (2018). MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI.
- Nurhayati, N., Agusniatih, A., Amrullah, A., & Suwika, I. P. (2021). Pengenalan Huruf Hijaiyyah melalui Media Kartu Gambar pada Anak. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(3), 2183–2191. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1850>
- Sumi, *, Handayani, S., Laelly, N., Taufik, B., & Ghofur, A. (2024). Pembelajaran Sains melalui Melukis untuk Mengembangkan Seni pada Anak Usia Dini (Vol. 8, Issue 1). <https://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia>
- Santosa, D. (2020). Pemanfaatan Kartu Gambar dalam Pembelajaran Bahasa untuk Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 9(2), 34-45.
- Wulandari, F. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Gambar untuk Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(1), 12-23.
- Susanti, R. (2019). Penggunaan Media Kartu Gambar dalam Meningkatkan Daya Ingat Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 8(1), 23-35.
- Wijaya, A. (2017). Efektivitas Kartu Gambar dalam Pengembangan Kosakata Anak Usia Dini. Jurnal Bahasa dan Sastra Anak, 5(2), 44-56.
- Handayani, M. (2020). Pengaruh Media Kartu Gambar terhadap Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 10(3), 67-79.
- Rahmawati, S. (2018). Fleksibilitas Media Kartu Gambar dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. Jurnal Teknologi Pendidikan, 6(1), 15-26.
- Pratama, Y. (2021). Peran Kartu Gambar dalam Meningkatkan Interaksi Sosial Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak, 9(4), 92-105.