



Perancangan *flashcard* edukatif Wadai Banjar bagi anak sekolah dasar sebagai sarana pelestarian budaya lokal

Yolanda Pratiwi^{*1}, Muhammad Yunus², Lyscha Novitasari¹

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknik dan Desain, Institut Teknologi dan Bisnis Ahmad Dahlan,
Jl. Ir. H. Juanda No.77, Cirendeu, Ciputat Timur, Tangerang Selatan, Banten, Indonesia¹

Teknologi Otomotif, Jurusan Rekayasa dan Industri, Politeknik Negeri Tanah Laut,
Jl. Ahmad Yani No.Km.06, Pemuda, Kec. Pelaihari, Kab. Tanah Laut, Kalimantan Selatan 70815, Indonesia²

***Correspondence Author:** yolandapratiwi176@gmail.com

Received: 24/07/2025

Final Revision: 21/10/2025

Accepted: 22/10/2025

Kata Kunci

Flashcard,
Wadai Banjar,
Media
Pembelajaran,
Budaya Lokal,
ADDIE

Abstrak

Penelitian ini bertujuan merancang dan mengembangkan media pembelajaran berupa flashcard edukatif "Wadai Banjar" sebagai sarana pengenalan dan pelestarian kuliner tradisional Banjar untuk siswa Sekolah Dasar. Masalah utamanya adalah minimnya media edukatif yang menarik dan sesuai karakteristik anak-anak dalam konteks budaya lokal di tengah tantangan globalisasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan R&D (*Research and Development*) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil pengembangan berupa 42 kartu dua sisi (cetak dan digital) yang dilengkapi QR code untuk akses informasi interaktif. Uji coba produk pada 27 siswa SD menunjukkan efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman dan minat anak terhadap Wadai Banjar, dengan 85% responden menyatakan kartu mudah dipahami. Secara keseluruhan, *flashcard* ini dinilai menarik, mudah digunakan, dan edukatif. Kesimpulannya, *flashcard* edukatif ini adalah media pembelajaran inovatif yang efektif untuk pengenalan budaya lokal, direkomendasikan untuk digunakan di lingkungan pendidikan formal dan nonformal.

Keywords:

Flashcard,
Wadai Banjar,
Learning Media,
Local Culture,
ADDIE

Abstract:

This study aims to design and develop an educational medium in the form of "Wadai Banjar" educational flashcards to introduce and preserve traditional Banjar culinary culture among Elementary School students. The main problem addressed is the lack of engaging educational media that aligns with children's characteristics in the context of local culture amidst the challenges of globalization. This research employs the Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The resulting product consists of 42 double-sided cards (print and digital) equipped with QR codes for interactive information access. Product testing on 27 Elementary School students demonstrated its effectiveness in enhancing children's understanding and interest in Wadai Banjar, with 85% of respondents finding the cards easy to comprehend. Overall, the flashcards were assessed as engaging, user-friendly, and educational. In conclusion, these educational flashcards are an effective and innovative learning tool for introducing local culture, recommended for use in formal and non-formal educational settings.

Pendahuluan

Di tengah maraknya globalisasi dan arus informasi yang cepat, penurunan minat generasi muda terhadap budaya lokal menjadi perhatian serius, khususnya dalam aspek kuliner tradisional seperti Wadai Banjar. Generasi muda yang terpapar oleh berbagai budaya asing, terutama melalui media

sosial, seringkali lebih memilih makanan dari luar negeri yang dianggap lebih modern dan menarik dibandingkan dengan kuliner tradisional. Hal ini menimbulkan kekhawatiran bahwa warisan budaya lokal akan terlupakan dan berpotensi hilang. Keterasingan ini terjadi karena minimnya upaya untuk memperkenalkan dan menjelaskan nilai-nilai sejarah dan konteks budaya dari Wadai Banjar kepada generasi muda.

Metode pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan ceramah dan teks kurang mampu menarik minat anak-anak dalam memahami konteks budaya lokal. Diperlukan media pembelajaran visual yang mampu menggabungkan unsur permainan dan interaktivitas agar proses belajar budaya menjadi lebih menarik dan sesuai dengan gaya belajar anak-anak generasi digital.

Salah satu faktor yang memperburuk situasi ini adalah kurangnya media edukatif yang menggabungkan pembelajaran budaya dengan pendekatan yang menarik dan mudah diakses. Meskipun beberapa inisiatif pendidikan budaya telah diterapkan, banyak metode tersebut masih bersifat konvensional dan kurang sesuai dengan cara generasi muda menerima informasi. Berbagai penelitian terbaru menunjukkan bahwa media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur budaya lokal dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar anak. Wahyuni (2024) menegaskan bahwa penerapan media berbasis kebudayaan lokal efektif dalam menumbuhkan apresiasi dan rasa memiliki terhadap budaya daerah sejak usia dini. Upaya meningkatkan kesadaran generasi muda terhadap budaya lokal perlu dilakukan melalui metode inovatif dan menarik, seperti penggunaan teknologi digital, permainan edukatif, dan aplikasi yang dapat membawa pengalaman interaktif seputar Wadai Banjar. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan relevan, sehingga dapat meningkatkan minat mereka terhadap makanan tradisional.

Desain Komunikasi Visual berperan strategis dalam memfasilitasi pelestarian budaya lokal melalui media edukatif (*flashcard*) yang menarik dan kontekstual. Integrasi Wadai Banjar dalam kurikulum atau program ekstrakurikuler juga dapat memperkuat pemahaman dan kebanggaan terhadap warisan budaya. Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang dikaitkan dengan konteks budaya nyata dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa secara signifikan. Media edutainment berbasis teknologi, seperti aplikasi mobile, film dokumenter, dan permainan interaktif, dapat menjadi sarana efektif dalam menyampaikan nilai budaya dan manfaat kuliner tradisional ini. Pemanfaatan media sosial dan digital marketing juga menjadi kunci dalam menyebarkan konten kuliner dengan cara yang relevan dan menarik bagi generasi muda.

Salah satu bentuk media yang potensial adalah *flashcard* edukatif. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media visual berbentuk kartu efektif meningkatkan atensi dan daya ingat anak-anak (Selamat & Bakar, 2023; Sari et al., 2023). Dalam konteks Indonesia, Lukman et al. (2020) membuktikan bahwa media edukatif berbasis budaya lokal dapat memperkuat identitas dan kebanggaan terhadap warisan daerah. Namun, belum banyak penelitian yang secara khusus mengembangkan *flashcard* berbasis kuliner tradisional sebagai sarana pelestarian budaya. Hasan et al. (2023) menunjukkan bahwa pengembangan *flashcard* edukatif berbasis budaya lokal Bima terbukti efektif meningkatkan kemampuan membaca serta minat belajar siswa sekolah dasar, sehingga memperkuat potensi *flashcard* sebagai media pembelajaran berbasis kearifan lokal.

Penggunaan *flashcard* dalam pendidikan saat ini semakin meluas dan diakui efektif dalam meningkatkan keterlibatan serta retensi belajar siswa dari berbagai jenjang pendidikan. Prasanty (2024) menemukan bahwa *flashcard* berbasis kearifan lokal tidak hanya meningkatkan keterampilan berbahasa anak, tetapi juga memperkuat identitas budaya dan kebanggaan terhadap daerah asalnya. Selamat dan Bakar (2023) menegaskan bahwa *flashcard* yang dirancang dengan memperhatikan aspek visual seperti warna, gambar, tipografi dan gaya tampilan mampu meningkatkan pemahaman dan daya ingat informasi secara signifikan. *Flashcard* juga selaras dengan tujuan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pengembangan keterampilan masa depan, seperti kreativitas dan kolaborasi (Selamat & Bakar, 2023). Selain itu, *flashcard* juga diaplikasikan dalam permainan edukatif yang meningkatkan keterampilan praktis, termasuk keselamatan pribadi (Maritza & Scarvanovi, 2024). Pengembangan *flashcard* semakin berinovasi dengan munculnya kartu kosakata berbasis metode

mimikri dan *e-Flashcard* interaktif yang efektif dalam pembelajaran anak usia dini (Zaid et al., 2022; Lestari, 2025). Penggunaan *flashcard* yang beragam mulai dari pengajaran konsep sains secara visual hingga *flashcard* buatan tangan yang memperkuat kolaborasi dan pemahaman bahasa Inggris menunjukkan potensi besar media ini sebagai alat bantu pembelajaran (Sari et al., 2023; Ahmad et al., 2024).

Dalam konteks pendidikan tinggi, *flashcard* elektronik terbukti efektif meningkatkan retensi pengetahuan mahasiswa kedokteran dengan memanfaatkan metode pengujian berulang (Schmidmaier et al., 2011). Desain *flashcard* yang sederhana dan mudah diakses juga mendorong pembelajaran mandiri, sementara teknologi digital memberikan fleksibilitas dan interaktivitas lebih tinggi (Zhang, 2023; Mijan & Hashim, 2023). Dengan demikian, *flashcard* tidak hanya sebagai media pembelajaran tradisional, tetapi juga sebagai alat edukasi inovatif yang dapat meningkatkan keterlibatan generasi muda pada upaya pelestarian Wadai Banjar.

Pembelajaran visual sebagai metode menggabungkan gambar, grafik, dan elemen visual lain terbukti memperkaya pengalaman belajar serta mengurangi beban kognitif siswa (Islam & Salam, 2024), serta memperkuat rasa percaya diri dalam penyampaian materi (Naelufah et al., 2023). Elemen visual sangat penting untuk menjelaskan konsep abstrak dan mengembangkan kreativitas siswa (Pramilaga et al., 2023), termasuk dalam menciptakan lingkungan belajar yang inklusif yang mengurangi hambatan psikologis (Godwin et al., 2022; Öztürk, 2023).

Elemen visual seperti warna, tipografi, ilustrasi, dan gambar memainkan peran penting dalam menyampaikan pesan secara efektif. Warna dapat membangkitkan emosi dan memperkuat identitas visual, serta berpengaruh signifikan terhadap persepsi dan preferensi pengguna dalam konteks desain (Chai et al., 2019; Wang et al., 2023; Lyu, 2023; Alqrainy et al., 2021). Warna tidak hanya memicu respons emosional, tetapi juga memengaruhi proses kognitif seperti memori dan konsentrasi, yang penting untuk pengalaman belajar dan penerimaan pesan. Tipografi yang konsisten dan jelas mendukung kemudahan pemahaman serta membentuk persepsi audiens terhadap pesan yang disampaikan (Pölloth et al., 2022; Aulia & Prawira, 2024). Ilustrasi membantu membangun model mental dan memperdalam pemahaman konsep yang kompleks (Schnotz et al., 2014; Hovadick & Cardoso, 2024). Sementara itu, kombinasi elemen visual yang harmonis menciptakan komunikasi yang lebih menarik dan efektif, meningkatkan keterlibatan dan pengalaman pengguna (Tyng et al., 2017; Wang et al., 2022).

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah: *Bagaimana merancang media edukatif berbasis desain komunikasi visual yang menarik dan sesuai karakteristik anak usia sekolah dasar untuk memperkenalkan Wadai Banjar sebagai upaya pelestarian budaya lokal?*

Tujuan penelitian ini adalah merancang *flashcard* edukatif berbasis desain komunikasi visual yang memperkenalkan *Wadai Banjar* kepada anak-anak sekolah dasar melalui pendekatan interaktif dan menyenangkan.

Gap penelitian terletak pada minimnya pengenalan budaya lokal khususnya “Wadai Banjar” yang dikombinasikan dengan pendekatan desain komunikasi visual untuk menciptakan media permainan edukatif yang interaktif dan menarik bagi generasi muda. Meskipun beberapa inisiatif telah dilakukan, belum ada produk media edukatif berbasis *flashcard* yang khusus mengangkat Wadai Banjar sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan kesadaran dan kecintaan generasi muda terhadap budaya lokal. Kebaruan penelitian ini terletak pada media *flashcard* berbasis kuliner Banjar. Tidak seperti media lain seperti poster, buku ilustrasi, atau video, *flashcard* ini memiliki karakter interaktif, portabel, dan berbasis permainan. Karakteristik tersebut menjadikannya lebih efektif dalam mendorong keterlibatan aktif anak serta memperkaya pengalaman belajar mereka secara langsung. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan solusi berupa perancangan *flashcard* edukatif yang mengintegrasikan nilai-nilai budaya, aspek edukasi, dan kemudahan akses teknologi sebagai strategi inovatif pelestarian budaya kuliner Banjar (Lukman et al., 2020).

Kontribusi praktis dari penelitian ini adalah menciptakan sarana media pembelajaran yang dapat digunakan di lingkungan pendidikan formal maupun nonformal untuk memperkuat pemahaman dan

apresiasi generasi muda terhadap Wadai Banjar. Selain itu, secara teoritis, penelitian ini memperkaya literatur mengenai inovasi media edukatif berbasis desain komunikasi visual dalam pelestarian budaya lokal, khususnya melalui pendekatan digital yang relevan dengan perkembangan zaman. Contoh kontribusinya adalah *flashcard* edukatif, memberikan pengalaman belajar yang interaktif sekaligus mempertahankan keaslian budaya Banjar dalam bentuk yang menarik dan mudah dipahami.

Metode

Jenis Penelitian

Penelitian ini mengadopsi pendekatan Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D) untuk menghasilkan produk berupa *flashcard* edukatif "Wadai Banjar" sebagai sarana pelestarian dan pengenalan budaya lokal. Metode R&D dipilih karena sesuai untuk mengembangkan dan memvalidasi sebuah produk baru (Borg & Gall dalam Sugiyono, 2019). Dalam pelaksanaannya, penelitian ini mengintegrasikan metode kualitatif pada tahap analisis, perancangan, dan pengembangan, serta tahap uji coba produk, untuk mengeksplorasi dan memahami fenomena yang ada secara mendalam (Creswell dalam Semiawan, 2010).



Gambar 1. Metode R&D Model ADDIE

Sumber: Dokumen Penulis, 2025

Model ADDIE terdiri dari lima tahap utama yang saling berkesinambungan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Meskipun alurnya telah ditampilkan pada Gambar 1, uraian berikut menjelaskan penerapan masing-masing tahap dalam konteks penelitian ini:

1. **Analysis (Analisis):** tahap ini berfokus pada identifikasi kebutuhan dan masalah pembelajaran, yaitu minimnya media edukatif yang mengenalkan Wadai Banjar kepada anak-anak. Kegiatan dilakukan melalui studi literatur, observasi, dan wawancara guru SD untuk memahami konteks pengguna.
2. **Design (Perancangan):** pada tahap ini ditentukan konsep visual, gaya ilustrasi, warna, tipografi, dan struktur isi *flashcard* yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia 5–12 tahun.
3. **Development (Pengembangan):** tahap ini merealisasikan desain menjadi prototipe produk dengan menggunakan aplikasi digital seperti Ibis Paint dan Canva, menghasilkan 42 kartu dua sisi dalam versi cetak dan digital.
4. **Implementation (Implementasi):** tahap ini menguji produk kepada 27 siswa kelas 1 SD di Kabupaten Tanah Laut dengan bimbingan guru sebagai validator, untuk menilai keterbacaan, warna, dan kejelasan ilustrasi.
5. **Evaluation (Evaluasi):** tahap ini menganalisis hasil uji coba untuk menilai efektivitas dan daya tarik *flashcard* serta mengidentifikasi aspek yang perlu diperbaiki untuk pengembangan lanjutan.

Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

Studi Pustaka

Yaitu pengumpulan data dari buku, jurnal, artikel ilmiah, dan sumber daring terpercaya yang berkaitan dengan:

1. Ragam *Wadai Banjar* sebagai objek budaya lokal.
2. Metode pembelajaran visual untuk anak usia 7–12 tahun.
3. Teknik perancangan media visual edukatif.

Observasi

Dilakukan dengan menelaah konten budaya lokal dalam media digital seperti dokumenter, video edukatif, dan galeri daring dari instansi budaya atau pendidikan, untuk mengetahui pola visual, gaya bahasa, serta konteks budaya yang sesuai dengan anak-anak.

Kuesioner

Digunakan untuk mengetahui pengetahuan awal serta minat siswa terhadap *Wadai Banjar*. Kuesioner disebarkan secara daring selama periode satu bulan dan menggunakan kombinasi pertanyaan terbuka dan tertutup agar responden memiliki kebebasan dalam menyampaikan pendapat serta data dapat dikategorikan dengan lebih sistematis. “Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab” (Arikunto, 2010).

Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan pendekatan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model ini digunakan karena merupakan pendekatan sistematis dan berpusat pada peserta didik dalam merancang produk pembelajaran yang efektif dan tepat sasaran.

Hasil dan Pembahasan

Tahap Analisis (Analysis)

Tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan, potensi, dan masalah terkait perancangan *flashcard* edukatif “*Wadai Banjar*”. Data pada tahap ini diperoleh melalui studi literatur dan wawancara mendalam.

Studi Literatur

Dilakukan untuk mengumpulkan informasi awal mengenai pentingnya pelestarian kuliner tradisional Banjar, karakteristik *flashcard* edukatif yang efektif, serta prinsip-prinsip desain komunikasi visual untuk anak-anak.

Wawancara

Dari hasil wawancara dengan guru di TK Labschool PAUD ULM, diperoleh informasi bahwa siswa sudah diperkenalkan dengan media nyata berupa beberapa macam *Wadai Banjar* yang di mix dengan makanan lain namun hanya saat event tertentu contohnya Isra Mi'raj namun akan lebih mudah dan murah jika sekolah memiliki media pembelajaran berupa *flashcard* edukatif yang dapat memperkenalkan budaya lokal secara visual dan menyenangkan bukan hanya menggunakan metode ceramah tanpa media pendukung visual, sehingga siswa kurang tertarik dan cepat bosan.



Gambar 2. Wadai Banjar Nampan
Sumber: Dokumen Penulis, 2025

Observasi

Observasi ke Pasar Terapung dijadikan sebagai media pembelajaran kontekstual “Wadai Banjar” sebab memiliki potensi edukatif dan kultural yang tinggi.



Gambar 3. Observasi Wadai Banjar di Pasar Terapung Banjarmasin
Sumber: Dokumen Penulis, 2025

Tahap Perancangan (*Design*)

Berdasarkan data yang diperoleh dari tahap analisis, tahap perancangan berfokus pada penyusunan konsep dan strategi visual serta konten *flashcard*. Langkah-langkahnya meliputi:

Penentuan Jenis-jenis Wadai Banjar

Memilih jenis-jenis wadai Banjar yang akan menjadi materi dalam *flashcard*, berdasarkan relevansi dan potensi visualisasinya untuk anak-anak.

No	Nama Wadai Banjar	No	Nama Wadai Banjar	No	Nama Wadai Banjar	No	Nama Wadai Banjar	No	Nama Wadai Banjar
1	Apam Habang	11	Lupis	21	Pundut Nasi	31	Putri Keraton	41	Apam Peranggi
2	Apam Putih	12	Papare	22	Gagatas	32	Kokoleh		
3	Bubur Habang	13	Babulungan Hayam	23	Gincil	33	Gambung		
4	Bubur Putih	14	Dodol	24	Ilal Sapi	34	Putri Selat		
5	Amparan Tatak	15	Kelelepon	25	Intalu Karuang	35	Sari Pengantin		
6	Cincin	16	Surabi	26	Lakatan Bahinti	36	Babungku		
7	Wajik	17	Bingka Barandam	27	Lakatan Bahintalu	37	Sunduk Lawang		
8	Kikicak	18	Bingka	28	Bubur Baayak	38	Gagauk		
9	Cucur	19	Putu Mayang	29	Cingkaruk	39	Topi Waja		
10	Lamang	20	Ular-Ular	30	Lapis Hula-Hula	40	Sarimuka Lakatan		

Gambar 4 Jenis Wadai Banjar pada Flashcard
Sumber: Dokumen Penulis, 2025

Penentuan Konsep Desain

Menentukan konsep visual *flashcard* seperti jenis dan gaya ilustrasi yang digunakan adalah ilustrasi representasional yang mengadopsi pendekatan gaya flat digital semi-realistik, palet warna yang menarik, pemilihan tipografi yang mudah dibaca anak-anak, dan layout yang tepat untuk target audiens.

Tabel 1. Elemen Visual dan Alasan Pemilihan

Elemen Desain	Implementasi dalam <i>Flashcard</i>	Dasar Teori & Keterkaitan
Warna	Palet cerah (kuning, hijau, ungu, biru muda) merepresentasikan keceriaan anak-anak dan warna khas kuliner Banjar.	Warna cerah mampu membangkitkan emosi positif dan meningkatkan atensi belajar anak (Chai et al., 2019; Wang et al., 2023).
Tipografi	Kombinasi Chewy (judul) dan Fredoka (isi teks) untuk keseimbangan antara ekspresif dan keterbacaan.	Tipografi yang jelas meningkatkan keterbacaan dan persepsi positif audiens (Pöloth et al., 2022; Aulia & Prawira, 2024).
Ilustrasi	Gaya flat semi-realistik agar anak mengenali bentuk asli <i>Wadai</i> .	Ilustrasi visual membantu pembentukan model mental anak (Hovadick & Cardoso, 2024).
Layout	Simetris, dua sisi, dengan ruang kosong cukup (white space).	Layout seimbang dan white space mengurangi beban kognitif (Islam & Salam, 2024).

Sumber: Dokumen Penulis, 2025

1. Palet Warna

Palet warna pada *flashcard* ini dirancang dengan mempertimbangkan aspek psikologi warna anak-anak, aksesibilitas visual, dan kekayaan warna lokal khas budaya Banjar. Warna-warna ini dipilih untuk menarik perhatian, memicu rasa ingin tahu, sekaligus merepresentasikan nuansa alami dan tradisional yang terkandung dalam objek budaya *Wadai Banjar*.

	Hex #fff7b0 "R: 255, G: 247, B: 176" "C: 0%, M: 3%, Y: 31%, K: 0%"		Hex #cdefff "R: 205, G: 239, B: 255" "C: 20%, M: 6%, Y: 0%, K: 0%"
	Hex #ffa530 "R: 255, G: 165, B: 48" "C: 0%, M: 35%, Y: 81%, K: 0%"		Hex #4a7183 "R: 74, G: 113, B: 131" "C: 44%, M: 14%, Y: 0%, K: 49%"
	Hex #ecd5ff "R: 236, G: 213, B: 255" "C: 7%, M: 16%, Y: 0%, K: 0%"		Hex #d0f2d0 "R: 208, G: 242, B: 208" "C: 14%, M: 0%, Y: 14%, K: 5%"
	Hex #695779 "R: 105, G: 87, B: 121" "C: 13%, M: 28%, Y: 0%, K: 53%"		Hex #506350 "R: 80, G: 99, B: 80" "C: 19%, M: 0%, Y: 19%, K: 61%"
	Hex #8b0606 "R: 139, G: 6, B: 6" "C: 0%, M: 96%, Y: 96%, K: 45%"		Hex #efefef "R: 239, G: 239, B: 239" "C: 0%, M: 0%, Y: 0%, K: 6%"
	Hex #000000 "R: 0, G: 0, B: 0" "C: 0%, M: 0%, Y: 0%, K: 100%"		Hex #918e8e "R: 145, G: 142, B: 142" "C: 0%, M: 2%, Y: 2%, K: 43%"

Gambar 5. Palet Warna

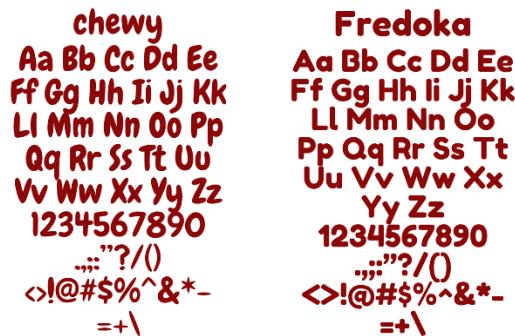
Sumber: Dokumen Penulis, 2025

2. Tipografi

Tipografi yang digunakan dalam perancangan *flashcard* edukatif *Wadai Banjar* dipilih berdasarkan kriteria keterbacaan, kesesuaian dengan target usia (anak-anak), serta karakter visual yang komunikatif namun tetap estetik. Terdapat dua jenis tipografi utama yang digunakan dalam sistem desain:

Penggunaan *font Chewy* untuk menguatkan identitas visual budaya lokal yang hangat dan berani. *Font Fredoka* digunakan dalam ukuran besar memiliki keterbacaan maksimal. Penggunaan

kombinasi Chewy untuk judul dan Fredoka untuk nama Wadai dan deskripsi menciptakan hierarki visual yang jelas, menarik secara estetika, serta memperkuat karakter edukatif sekaligus menyenangkan dari media pembelajaran ini. Pemilihan tipografi ini sejalan dengan prinsip desain komunikasi visual untuk anak usia 5–12 tahun yang membutuhkan keseimbangan antara bentuk yang ekspresif dan keterbacaan optimal.



Gambar 6. Tipografi
Sumber: Dokumen Penulis, 2025

3. Layout

Layout flashcard dirancang dengan mempertimbangkan prinsip visual untuk anak-anak, yaitu:

Tabel 2. Aspek Layout dan Prinsip Desain Visual pada *Flashcard* Edukatif “Wadai Banjar”

Aspek Layout	Deskripsi Desain
Dua Sisi (2-Sided)	Sisi depan menampilkan ilustrasi Wadai, nama dan <i>QR Code</i> ; Sisi belakang menampilkan deskripsi singkat mengenai Wadai.
Tata Letak Simetris	Elemen-elemen seperti ilustrasi, teks, dan icon ditempatkan terpusat agar rapi dan seimbang.
Ruang Kosong (White Space)	Cukup ruang di sekeliling elemen untuk menghindari tampilan yang penuh dan membingungkan.
Arah Membaca Horizontal	Urutan informasi dari atas ke bawah dan kiri ke kanan sesuai arah baca anak-anak Indonesia.

Setiap *flashcard* berukuran 7 × 10 cm, ideal untuk digenggam oleh anak-anak. *QR Code* dicantumkan di sisi depan sebagai akses tambahan ke informasi interaktif berupa penjelasan tentang Wadai tersebut.

4. Gaya Ilustrasi

Ilustrasi dalam media ini mengusung gaya flat digital semi-realistik. Gaya ini menggabungkan:

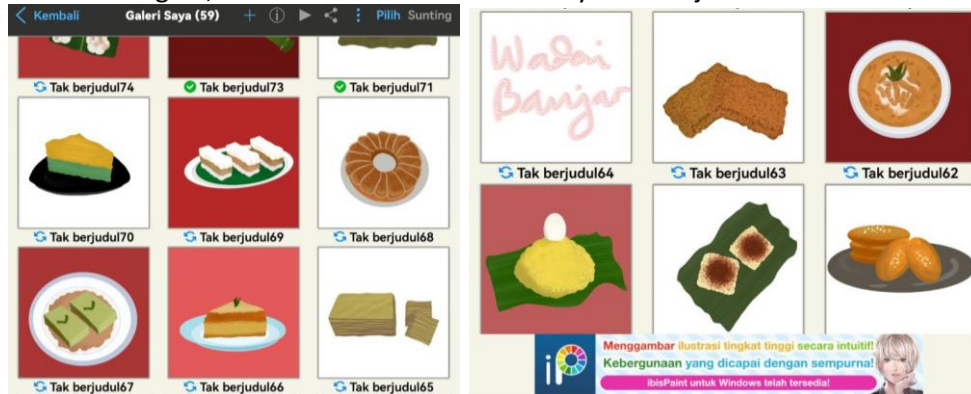
- Bentuk objek yang mendekati wujud asli (untuk memudahkan anak mengenali Wadai secara nyata).
- Penggunaan warna blok datar tanpa gradasi kompleks (untuk kesederhanaan visual).
- Sedikit detail tekstur seperti motif atau lapisan bahan makanan agar tetap menarik secara visual.
 - Warna kulit atau tekstur khas (misalnya Bingka yang berwarna kuning berkilap, dan Gagatas yang berwarna kuning keemasan dan tekstur hasil penggorengan).
 - Tampilan saji dalam daun pisang (seperti Wadai Lupis, Lamang, Babungku, dll).
 - Bentuk geometris yang khas (bulat, segitiga, bunga, dll).

Proses Visualisasi Desain:

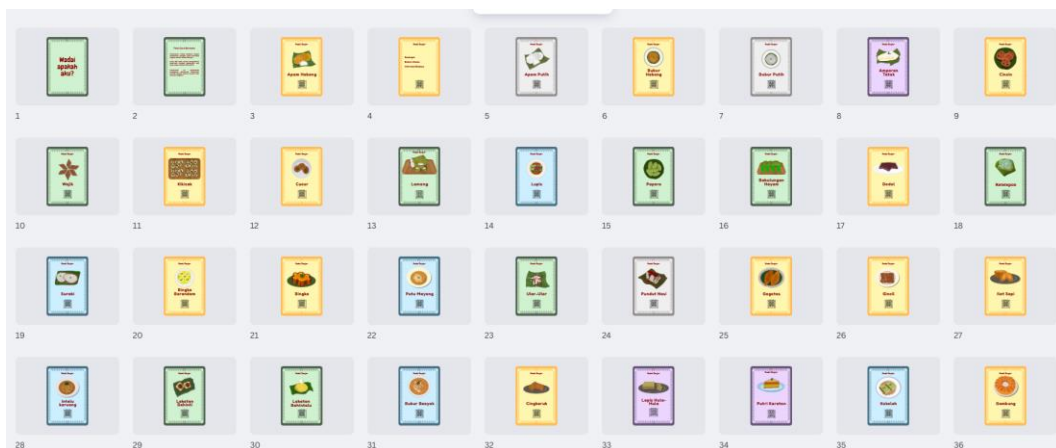
Membuat Ilustrasi Digital dari gambar dan *layout* untuk setiap *flashcard*, menempatkan ilustrasi dan teks secara harmonis, serta memastikan integrasi *QR Code* pada setiap *flashcard* Wadai Banjar.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap ini merupakan realisasi dari desain menjadi prototipe produk *flashcard* yang dikembangkan menjadi produk digital interaktif. Proses pengolahan gambar dilakukan menggunakan aplikasi Ibis Paint untuk ilustrasi digital, Finalisasi elemen visual dan layout dilanjutkan melalui Canva.



Gambar 7. Ilustrasi Digital di Ibis Paint
Sumber: Dokumen Penulis, 2025



Gambar 8. Thumbnail Layout Flashcard di Canva

Penulis menghasilkan:

1. Total: 42 kartu *flashcard* dua sisi.
2. Format: versi cetak (art carton 260 gsm) dan digital interaktif (format PDF dengan *QR Code*).
3. Setiap *flashcard* terdiri dari:
 - a. Sisi Depan: ilustrasi wadai, nama dalam bahasa Banjar dan *QR Code*.
 - b. Sisi Belakang: deskripsi singkat mengenai Wadai Banjar.

Pengujian prototipe dilakukan dalam bentuk test print untuk menilai:

1. Kesesuaian ukuran desain (ukuran kartu 7 × 10 cm),
2. Keterbacaan tipografi dan kontras warna,
3. Keseimbangan tata letak antar elemen visual,
4. Kejelasan ilustrasi dan ketajaman cetak.

Tahap Uji Coba (Implementation)

Tahap *implementation* merupakan tahap keempat dari model desain pembelajaran ADDIE. Pada tahap ini, rencana yang telah disusun pada tahap sebelumnya diterjemahkan menjadi aksi nyata, dengan tujuan untuk mempersiapkan lingkungan pembelajaran serta melibatkan peserta didik secara langsung (Aldoobie, 2015; Branch, 2010).

Kemasan

Kemasan *flashcard* “Wadai Banjar” dirancang menggunakan model front-lock box, yang memberikan perlindungan optimal dan kemudahan saat dibuka-tutup. Untuk meningkatkan daya tahan terhadap air dan minyak, kemasan dilaminasi glossy.



Gambar 9. Mockup Kemasan *Flashcard*
Sumber: Dokumen Penulis, 2025

Dalam penelitian ini, telah dibuat prototype *flashcard* edukatif “Wadai Banjar” beserta media pendukungnya. Kegiatan implementasi bertujuan untuk:

1. Menguji keterbacaan desain dan teks pada *flashcard*.
2. Mendapatkan masukan terhadap palet warna, ilustrasi, dan struktur isi.
3. Mengukur efektivitas media sebagai alat bantu pengenalan budaya lokal.

Uji coba dilakukan kepada 27 siswa kelas 1 SD di Kabupaten Tanah Laut. Hasil tanggapan siswa dan guru disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Coba Penggunaan *Flashcard* Edukatif “Wadai Banjar” oleh Siswa Sekolah Dasar

Aspek yang Dinilai	Respon Positif (%)	Deskripsi Temuan
Keterbacaan teks	85%	Huruf mudah dibaca, ukuran sesuai untuk anak-anak.
Daya tarik warna & ilustrasi	80%	Anak-anak menyukai warna cerah dan gambar makanan terlihat “seperti asli.”
Kemudahan penggunaan	83%	Siswa dapat memainkan kartu tanpa bimbingan intensif.
Pemahaman budaya lokal	82%	Siswa mampu menyebutkan ulang jenis-jenis <i>Wadai Banjar</i> setelah bermain.

Hasil ini menunjukkan bahwa media *flashcard* efektif meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap budaya kuliner lokal. Hal ini sejalan dengan temuan Selamat & Bakar (2023) bahwa media visual berbasis kartu mampu meningkatkan retensi informasi dan keterlibatan belajar anak. Selain itu, uji coba memperlihatkan bahwa penggunaan *QR Code* menambah unsur interaktivitas dan rasa ingin tahu anak-anak, selaras dengan prinsip pembelajaran aktif berbasis pengalaman (Schmidmaier et al., 2011).

Flashcard

Flashcard ini dicetak dalam ukuran standar 7 × 10 cm, sesuai dengan ergonomi tangan anak-anak usia SD. Seluruh kartu dicetak pada art carton 260 gsm dan dilaminasi dengan lapisan glossy untuk memperpanjang daya tahan saat digunakan berulang-ulang.

Dalam satu set *flashcard Wadai Banjar* terdapat 41 kartu utama (2 sisi) yang terbagi menjadi 5 kategori berdasarkan warna latar bingkai, yang berfungsi untuk mengelompokkan jenis Wadai berdasarkan karakteristik visual dan jenisnya.

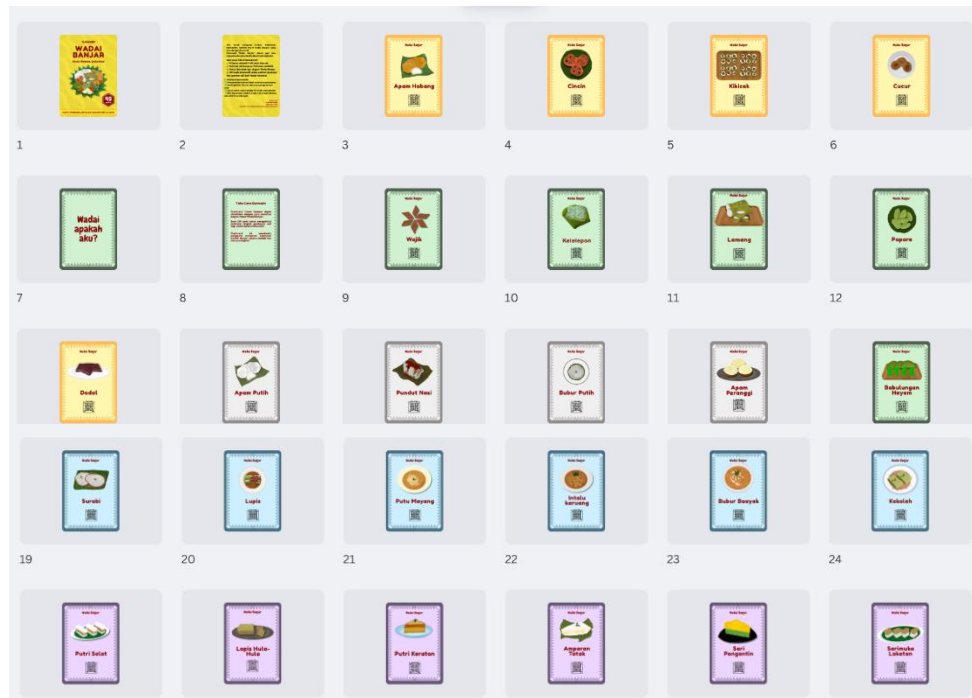
Selain itu, terdapat 1 kartu Tata Cara Bermain yang menjelaskan cara memainkan kartu secara interaktif dengan menebak nama Wadai dari gambar, dan menggunakan *QR Code* untuk mengakses informasi tambahan berupa gambar atau narasi digital.



Gambar 10. Desain Sisi Depan dan Sisi Belakang Kartu Tata Cara Bermain

Struktur isi tiap kartu meliputi:

1. Sisi Depan:
 - a. Judul kategori (menggunakan font *Chewy*),
 - b. Ilustrasi Wadai bergaya flat semi-realistik, dibuat orisinal.
 - c. Nama Wadai (menggunakan font *Fredoka*),
 - d. *QR Code* yang dapat dipindai untuk mengakses foto asli dan deskripsi mengenai Wadai Banjar tersebut.
2. Sisi Belakang:
3. Struktur Kartu berdasarkan kategorisasi warna:
 - a. Kategori 1: Wadai Berbahan Dasar Gula Habang/dibuat dengan cara digoreng/dibakar (Warna Kuning Muda)
Kartu dengan warna cerah yang menonjol – menarik untuk anak-anak kecil.
 - b. Kategori 2: Wadai Lembut Berlapis (Ungu Muda)
Kue dengan tampilan manis atau lapisan khas.
 - c. Kategori 3: Wadai Berkuah Santan/Gula Habang (Biru Muda)
Cocok untuk kue seperti surabi, lupis, putu mayang, dsb.
 - d. Kategori 4: Wadai Tradisional Daun / Kukus / Warna Dasar Pandan (Hijau Muda)
Memiliki daun pisang atau bentuk klasik.
 - e. Kategori 5: Wadai dengan Warna Dasar Tepung (Abu Cerah)
Tampilan netral yang bisa dikenali secara umum.



Gambar 11. Kategorisasi Wadai Banjar berdasarkan Warna

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi bertujuan untuk menganalisis data yang terkumpul dari seluruh tahapan untuk menarik kesimpulan mengenai efektivitas dan keberterimaan *flashcard* sebagai media pengenalan budaya lokal. Data yang diperoleh akan dianalisis melalui tahapan:

Reduksi Data

Pada aspek desain, dilakukan pemilihan visualisasi dan komponen desain lainnya yang paling efektif untuk mendukung proses perancangan *flashcard* edukatif bagi anak-anak usia sekolah dasar. Sedangkan pada aspek materi, dilakukan pemilihan dan penyaringan data mengenai wadai Banjar yang paling relevan dan cocok untuk *flashcard*.

Sajian Data

Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk narasi deskriptif, tabel, atau visualisasi lain yang menunjukkan hasil temuan dari validasi ahli dan uji coba produk. Sajian data ini merupakan data kunci yang dipakai dalam proses perancangan *flashcard* final.

Penarikan Kesimpulan

Berdasarkan reduksi dan sajian data, kesimpulan ditarik mengenai kelayakan, daya tarik, dan efektivitas *flashcard* edukatif "Wadai Banjar" sebagai sarana pelestarian dan pengenalan budaya lokal.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan proses perancangan media pembelajaran berupa *flashcard* edukatif bertema Wadai Banjar, penulis menemukan bahwa generasi muda, khususnya anak-anak, cenderung mengalami keterasingan terhadap budaya lokal, terutama dalam aspek kuliner tradisional. Salah satu penyebab utama kondisi ini adalah terbatasnya media edukatif yang mampu menarik minat serta sesuai dengan karakteristik belajar anak.

Penelitian ini menunjukkan bahwa *flashcard* edukatif “Wadai Banjar” terbukti efektif sebagai sarana pengenalan budaya lokal bagi siswa sekolah dasar. Melalui uji coba yang melibatkan 27 peserta didik, diperoleh hasil bahwa 85% responden menilai *flashcard* mudah dipahami, dan 83% menyatakan meningkatnya ketertarikan terhadap Wadai Banjar setelah menggunakan media tersebut. Temuan tersebut menegaskan bahwa *flashcard* memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran visual yang interaktif, menyenangkan, sekaligus berperan dalam pelestarian budaya lokal melalui pendekatan desain komunikasi visual yang menarik dan relevan dengan konteks anak-anak.

Sebagai tindak lanjut, dikembangkanlah *flashcard* edukatif ini sebagai media pembelajaran visual untuk anak usia sekolah dasar. Perancangan dilakukan dengan metode Research and Development (R&D) menggunakan model ADDIE, yang meliputi lima tahap: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Pada tahap *Analysis*, dilakukan pengumpulan data melalui studi pustaka, observasi, serta penyebaran kuesioner. Tahap *Design* berfokus pada perumusan konsep visual yang mencakup gaya ilustrasi, pilihan warna, tipografi, dan tata letak yang sesuai dengan karakter anak. Selanjutnya, tahap *Development* mencakup proses digitalisasi ilustrasi, penyusunan elemen visual *flashcard*, serta produksi dalam bentuk cetak dan digital. Pada tahap *Implementation*, media diuji coba kepada pengguna sasaran untuk memperoleh umpan balik terkait efektivitas tampilan dan isi. Terakhir, tahap *Evaluation* dilakukan untuk meninjau hasil uji coba, memperbaiki desain, dan menilai sejauh mana efektivitas *flashcard* meningkatkan pemahaman anak terhadap Wadai Banjar.

Melalui pengembangan media ini, penulis berharap dapat menumbuhkan kesadaran generasi muda mengenai pentingnya pelestarian budaya lokal, serta menghadirkan pengalaman belajar budaya yang lebih menyenangkan dan bermakna. *Flashcard* edukatif ini diharapkan menjadi alternatif praktis bagi guru dan orang tua dalam memperkenalkan Wadai Banjar melalui media visual yang komunikatif dan mudah diakses.

Meski demikian, penulis menyadari adanya keterbatasan dalam penelitian ini, terutama terkait jangkauan distribusi media dan skala pengujian. Oleh sebab itu, penelitian lanjutan disarankan untuk mengembangkan versi digital interaktif seperti aplikasi atau permainan edukatif, serta memperluas materi pada aspek budaya lokal lainnya. Selain itu, diperlukan pula kajian jangka panjang untuk menilai dampak penggunaan media ini terhadap pembentukan nilai-nilai budaya pada anak.

Referensi

- Ahmad, N. A., Halim, S. K., & Kadir, N. A. (2024). The effectiveness of handmade *flashcards* in improving English vocabulary acquisition. *International Journal of Education and Literacy Studies*, 12(2), 56–65. <https://doi.org/10.7575/aiac.ijels.v.12n.2p.56>
- Aldoobie, N. (2015). ADDIE model. *American International Journal of Contemporary Research*, 5(6), 68–72.
- Alqrainy, M., Liao, L., & Li, X. (2021). Colour-emotion associations in individuals with red-green colour blindness. *Frontiers in Psychology*, 12, Article 602. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.00065>
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Aulia, R. N., & Prawira, H. (2024). Typography design in modern digital content: The influence on reader perception. *Journal of Digital Design*, 10(1), 33–42.
- Branch, R. M. (2010). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
- Chai, K. H., Zhang, J., & Tan, K. C. (2019). A framework for brand building with visual design elements: Towards a better understanding of brand experience. *International Journal of Production Economics*, 208, 538–550. <https://doi.org/10.1016/j.ijpe.2018.12.012>
- Creswell, J. W. (2010). *Metode penelitian kualitatif* (C. Semiawan, Ed.). Grasindo.

- Godwin, K. E., Almeda, M. V. Q., Petroccia, M., Baker, R., & Fisher, A. V. (2022). The influence of inclusive visual representations on students' engagement and learning. *Learning and Instruction*, 80, 101603. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2022.101603>
- Hasan, H., Idhar, I., Rayhan, R., Akram, A., & Nurhayati, N. (2023). Pengembangan *flashcard* edukatif berbasis budaya lokal Bima sebagai media belajar membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 45–56. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/27663>
- Hovadick, L., & Cardoso, S. (2024). The role of illustration in developing mental models for learning in early childhood. *Visual Communication Quarterly*, 31(2), 95–107.
- Islam, S., & Salam, M. (2024). The impact of visual learning approaches on cognitive load and academic performance in secondary schools. *Educational Psychology International*, 65(3), 202–218.
- Lestari, R. (2025). Pengembangan media e-Flashcard berbasis mimikri untuk meningkatkan kosa kata anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 15(1), 1–12.
- Lukman, A., Mardiana, R., & Lestari, P. (2020). Penguatan identitas budaya melalui media pembelajaran visual interaktif berbasis teknologi digital. *Jurnal Komunikasi Visual*, 12(2), 101–110.
- Lyu, S. (2023). The role of visual design in enhancing user engagement: An empirical study of mobile applications. *Journal of Interactive Marketing*, 61, 47–61. <https://doi.org/10.1016/j.intmar.2022.12.005>
- Maritza, L., & Scarvanovi, N. (2024). Educational games with *flashcards* to improve children's safety skills. *International Journal of Child Development*, 19(1), 49–61.
- Mijan, N., & Hashim, N. H. (2023). Integrating digital *flashcards* to enhance vocabulary retention among ESL learners. *International Journal of Instruction*, 16(3), 277–292.
- Naelufah, N., Rachmawati, D., & Wulandari, S. (2023). Penggunaan media visual dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam presentasi. *Jurnal Pendidikan*, 14(2), 33–42.
- Öztürk, A. (2023). Inclusive design in visual education to reduce psychological barriers in diverse classrooms. *Design for Learning*, 8(4), 211–223.
- Pölloth, B., Reiterer, S., & Menz, M. (2022). The effects of typography on comprehension and perception: A cross-cultural study. *Journal of Communication Design*, 45(3), 87–99.
- Pramilaga, I. M., Suryawan, I. N., & Jati, D. (2023). Visual learning strategies to improve students' creativity in art education. *Indonesian Journal of Art Education*, 11(1), 45–58.
- Prasanty, A. B. (2024). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis kearifan lokal (*flashcard*) untuk meningkatkan keterampilan berbicara. *Jurnal Educator*, 6(2), 77–86. <https://jurnalp4i.com/index.php/educator/article/download/3350/2842>
- Sari, M. D., Kurniawan, T., & Utami, N. (2023). Visual science *flashcards* as a media to increase elementary school students' learning motivation. *Indonesian Journal of Educational Research*, 8(2), 112–120.
- Schmidmaier, R., Ebersbach, R., Schiller, M., Hege, I., Holzer, M., Fischer, M. R., & Ruderich, F. (2011). Using electronic *flashcards* to promote learning in medical education. *Medical Teacher*, 33(9), 740–745. <https://doi.org/10.3109/0142159X.2011.558894>
- Schnotz, W., Baadte, C., Müller, A., & Rasch, T. (2014). Illustration effects in learning from texts: Investigating the impact of learner characteristics and the type of visualization. *Learning and Instruction*, 34, 73–84. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2014.08.002>
- Selamat, S., & Bakar, R. (2023). Designing effective *flashcards*: The impact of visual elements on memory retention. *International Journal of Educational Technology*, 18(1), 75–87.
- Sugiyono. (2019). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D. Alfabeta.
- Tyng, C. M., Amin, H. U., Saad, M. N. M., & Malik, A. S. (2017). The influences of emotion on learning and memory. *Frontiers in Psychology*, 8, 1454. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.01454>
- Wahyuni, A. (2024). Media pembelajaran berbasis kebudayaan lokal pada pembelajaran anak usia dini. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Guru PAUD*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v1i1.12929>



- Wang, J., Li, X., & Zhou, Y. (2023). The impact of color and typography on user emotions in digital interface design. *Design Studies*, 84, 101128. <https://doi.org/10.1016/j.destud.2023.101128>
- Wang, X., Guo, Q., & Yu, L. (2022). Harmonizing visual elements for effective communication in digital media. *Visual Communication*, 21(4), 521–537.
- Zaid, Z., Yusuf, N., & Mohd, M. (2022). Vocabulary enhancement through mimicry-based *flashcards* among preschoolers. *Early Childhood Education Journal*, 50(5), 915–926.
- Zhang, X. (2023). Enhancing self-directed learning through digital *flashcard* tools in higher education. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 20(1), 42. <https://doi.org/10.1186/s41239-023-00402-9>

