

Perancangan Permainan Diorama Bagi Anak PAUD Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Indonesia dan Bahasa Mandarin

Natasha Christy Ignisius, Maria Nala Damajanti, Rifqi Athallah Octaviano

Universitas Kristen Petra
Email: natashachristy02@gmail.com

ABSTRAK

Perancangan ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis diorama bagi anak dalam pendidikan usia dini (PAUD). Studi berfokus pada perancangan diorama sebagai alat bantu untuk memperkenalkan kosakata dalam bahasa Indonesia dan bahasa Mandarin kepada anak-anak, sekaligus mendukung peran guru dalam proses pembelajaran. Perancangan menggunakan metode *Design Thinking* untuk memperoleh beragam data yang diperlukan, memastikan permainan yang dirancang efektif dalam mengajarkan kosakata bahasa Indonesia dan bahasa Mandarin. Hasil perancangan berupa satu set permainan diorama yang dilengkapi buku panduan, papan magnet, serta kartu yang berisi gambar dan teks kosakata dalam bahasa Indonesia dan bahasa Mandarin.

Kata-kata kunci: Diorama, PAUD, Kosakata, Indonesia, Mandarin

ABSTRACT

This research aims to develop a diorama-based learning medium for children in preschool education. This study focuses on designing diorama as a tool to introduce vocabularies in Indonesian language and Mandarin language to young children, as well as supporting the teacher's role in the learning process. Design Thinking method was used to obtain various necessary data, to ensure the game is effective for learning vocabularies in Indonesian language and Mandarin language. The design result is a set of diorama games that includes a guidebook, magnetic board, and flashcards with picture and vocabulary text in Indonesian language and Mandarin language.

Keywords: Diorama, Preschool, Vocabulary, Indonesia, Mandarin

Pendahuluan

Kemampuan membaca, mendengar, menulis, berbicara, berpendapat, dan berkomunikasi sederhana merupakan bagian dari standar kurikulum PAUD Indonesia sebagaimana diatur dalam Permendikbud Ristek Nomor 5 Tahun 2022 (Database Peraturan JDIH BPK, 2022). Indonesia mengalami darurat literasi sejak 2016, dengan peringkat ke-60 dari 61 negara berdasarkan riset Central Connecticut State University (Miller & McKenna, 2016).

Perkembangan teknologi mempermudah akses informasi tetapi juga dapat menurunkan minat baca, terutama akibat penggunaan media sosial dan hiburan digital yang berlebihan (Yusran, 2024). Generasi Alpha (2010–2025) yang sering terpapar penggunaan gawai sejak usia dini tanpa pengawasan orang tua, berisiko mengalami keterlambatan bicara hingga 20%. Selama pandemi COVID-19, dua dari sepuluh anak berusia dini mengalami kesulitan mengeja (Sofiyah et al., 2024).

Kemampuan berbahasa Mandarin juga semakin dibutuhkan seiring dominasi ekonomi Tiongkok. Sejak 2003 para ahli memprediksi Tiongkok akan menyalip Amerika Serikat secara ekonomi pada tahun 2006 hingga 2025, yang kini terbukti dengan dominasi beragam produk RRT di dalam pasar global (Story, 2003). Mengenalkan bahasa asing sejak anak masih berusia dini merupakan salah satu upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia.

Mempelajari bahasa asing dapat dimulai dengan media visual yang menarik bagi anak-anak, seperti Alat Permainan Edukatif (APE) yang direkomendasikan oleh Kemendikbud Ristek (Hasbi et al., 2021). Menurut ahli psikologi perkembangan anak, anak berusia empat hingga enam tahun lebih tertarik pada media visual yang masih bisa diraba seperti buku (Gilang et al., 2017). Selain buku terdapat banyak media lain seperti puzzle, kartu, diorama, dan sebagainya.

Diorama sebagai media tiga dimensi efektif untuk meningkatkan fokus, pemahaman, serta keterampilan membaca dan menulis (Ningsih & Frizka, 2024). Penerapan di beberapa TK, termasuk TK ABA 2, menunjukkan hasil positif dalam meningkatkan literasi dan literasi keuangan anak-anak (Baiti et al., 2023). Media diorama juga membuka interaksi antara guru dan murid dalam proses pembelajaran.

Metode Penelitian

Penelitian dalam perancangan ini menggunakan metode design thinking yang meliputi lima tahap berikut: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *evaluate* (Balai Diklat Keuangan Pontianak, 2022). Peneliti melakukan pengumpulan data berupa teori-teori yang mendukung, observasi masalah sosial, dan wawancara kepada ahli dalam tahap *empathize*. Analisis dan sintesis data yang sudah dikumpulkan dari tahap *empathize* dilakukan dalam tahap *define* untuk mengidentifikasi inti masalah. Selanjutnya, dalam tahap *ideate* dilakukan

brainstorming guna menemukan solusi dari masalah yang ditemukan. Solusi ini berupa perancangan APE berbasis media diorama untuk membantu pembelajaran kosakata. Tahap *prototype* dilakukan seiring dengan tahap *ideate*, untuk mendapatkan *prototype* produk terbaik serta menemukan mekanisme permainan yang efektif. Tahap *evaluate* atau uji coba dilakukan di TK Kristen Elyon Surabaya Timur, pada kelas Kindergarten A (KG A) yang terdiri dari tujuh murid. *Pre-test* dan *post-test* sederhana dilakukan dalam tahapan ini untuk menilai efektivitas permainan dalam mengajarkan kosakata bahasa Indonesia dan bahasa Mandarin.

Hasil dan Pembahasan

Empathize

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat permainan yang memiliki unsur edukatif dan berfungsi untuk mengembangkan berbagai aspek kemampuan anak (Sulastris et al., 2017). Implementasi APE dalam kurikulum PAUD mendukung metode *Project Based Learning* (PBL), yaitu pendekatan belajar yang melibatkan guru dalam membimbing anak untuk belajar menyelesaikan suatu masalah atau proyek (Wurdinger, 2016) melalui permainan. Metode PBL juga membuka ruang bagi anak belajar melalui kesalahan, misal dalam pembelajaran terjadi kesalahan guru dapat membimbing anak mencari solusi yang tepat guna membenahi kesalahan mereka.

Diorama adalah media seni yang digunakan untuk menyampaikan cerita, menggambarkan suasana, dan membangkitkan emosi (Anderson, 1988). Sebagian besar objek dalam diorama dirancang menyerupai bentuk di dunia nyata, mempermudah menyampaikan pesan yang ingin dikomunikasikan. Seiring waktu kemiripan dan gaya desain objek dalam diorama disesuaikan dengan tujuan dan konteks penggunaan. Gaya desain permainan diorama untuk pembelajaran anak-anak cenderung mirip dengan gaya desain yang digunakan pada buku cerita anak-anak.

Visualisasi objek dalam gaya desain *children book illustration* bersifat imajinatif namun tetap menyerupai bentuk nyata, karena imajinasi anak-anak yang sangat visual belum tentu mampu memahami konsep yang terlalu abstrak (Guttery, 1941). Sesuai dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget dimana pada usia dua hingga tujuh tahun, anak memasuki fase pra-operasional. Pada fase ini anak mampu berpikir secara imajinatif-realistis dalam waktu bersamaan. Oleh karena itu pembelajaran melalui objek yang konkret memudahkan pemahaman mereka, namun masih susah memahami konsep yang terlalu abstrak (Rabindran & Madanagopal, 2020).

Ilustrasi dalam buku anak memiliki peran penting dalam memperkuat narasi, membantu anak memahami jalan cerita melalui elemen visual yang selaras dengan isi teks (Salisbury & Styles, 2012). Kemampuan berpikir dan berimajinasi anak masih sederhana, sehingga gaya

desain yang digunakan dalam ilustrasi untuk anak cenderung menggunakan komposisi sederhana, ekspresi karakter yang dramatis, dan kombinasi warna yang kontras (Bang, 2000).

Literasi anak usia dini adalah kemampuan awal membaca, menulis, berbicara, dan memahami bahasa sejak lahir hingga sekitar usia delapan tahun. Kemampuan ini perlu dilatih dengan metode yang sesuai perkembangan anak dan disesuaikan dengan kemampuan kognitif mereka (Basyiroh, 2017). Melalui kegiatan interaktif seperti membaca bersama, bermain huruf, dan mengeksplorasi bahasa secara lisan maupun tulisan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan psikolog klinis Christina Albertina Ludwinia Parung, anak berusia empat hingga enam tahun dapat mulai belajar bahasa asing dengan catatan kemampuan bahasa ibu anak sudah baik. Penilaian berdasarkan kemampuan anak berkomunikasi menggunakan lima sampai enam kata dalam satu kalimat. Jika kemampuan bahasa ibu belum cukup baik, pembelajaran bahasa asing dapat menyebabkan pencampuran bahasa yang membingungkan bagi anak.

Pembelajaran bahasa asing lebih efektif jika dimulai sejak fase anak-anak. Dikarenakan sebelum masa pubertas otak anak mampu mempelajari bahasa asing menggunakan mekanisme yang membantu penyerapan bahasa ibu (Cameron, 2001). Untuk anak usia dini lebih baik dimulai dengan pengenalan kosakata bahasa asing berdasarkan objek yang sering mereka jumpai dalam kehidupan sehari-hari, sekaligus tetap memfokuskan pembelajaran bahasa ibu dalam berkomunikasi.

Bahasa Mandarin adalah bahasa asing di Indonesia dan bahasa resmi Republik Rakyat Tiongkok (RRT). Menguasai bahasa ini semakin penting untuk bersaing secara global, terutama dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi (Sutami, 2012). Sebagai salah satu investor terbesar di Indonesia, RRT berperan penting dalam ekonomi nasional, sehingga dibutuhkan SDM yang mahir berbahasa Mandarin untuk mendukung kerja sama kedua negara (Alindra & Romy). Mengenalkan bahasa Mandarin secara bertahap kepada generasi muda merupakan salah satu cara menghasilkan SDM yang mahir berbahasa Mandarin.

Tersedia cukup banyak APE di *marketplace* yang dapat membantu tumbuh kembang anak. Bentuk APE ini beragam mulai dari *flash card* kosakata, puzzle magnet, puzzle kayu, buku cerita interaktif, puzzle 3D (diorama atau *dollhouse*), dan sebagainya. Tema dalam APE juga disesuaikan dengan teori yang ingin diajarkan. Dalam *marketplace* seperti Shopee dan Tokopedia, APE untuk pembelajaran kosakata banyak yang tersedia dalam bentuk *flash card* dan buku. Alat permainan edukatif berbasis media diorama untuk pembelajaran kosakata bahasa Mandarin masih belum tersedia.

Define

Berdasarkan data yang ditemukan, APE yang mendukung pembelajaran kosakata bahasa Indonesia - bahasa Mandarin bagi anak usia dini masih terbatas. Keterbatasan ini mempersulit pengenalan bahasa Mandarin kepada generasi muda di Indonesia. Kedudukan bahasa Mandarin sebagai bahasa internasional juga meningkat seiring berjalannya waktu, sehingga penting untuk dipelajari.

Ideate

Salah satu solusi yang ditemukan peneliti berupa perancangan media pembelajaran permainan diorama, yang dirancang untuk mengenalkan kosakata dalam bahasa Indonesia dan Mandarin kepada anak berusia empat hingga enam tahun. Beberapa konsep dasar dalam pembelajaran PAUD merupakan pengenalan diri, keluarga, dan lingkungan sekitar (Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemendikbud Ristek RI, 2022), sehingga kosakata yang akan dikenalkan melalui permainan diorama ini berdasarkan konsep tersebut. Yaitu beragam objek yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari anak, karena sesuai pembelajaran yang cocok dengan perkembangan usia mereka.

Tabel 1. Kosakata Bahasa Indonesia dan Bahasa Mandarin untuk pemula

Kosakata	
Indonesia	Mandarin
Saya	我 wǒ
Ayah	爸爸 bà b a
Ibu	妈妈 mā ma
Guru	老师 lǎo shi
Teman	朋友 peng you
Lampu	灯 dēng
Meja	桌子 zhuō zi
Kursi	椅子 Yǐ zi
Topi	帽子 mào zi
Baju	衣服 yī fú

Celana	裤子 kù zǐ
Rok	裙子 qún zi
Sepatu	鞋子 xié zi
Payung	伞 sǎn
Matahari	太阳 tài yáng
Bulan	月亮 yuè liàng

Sumber: Natasha Christy Igenesius

Mekanisme permainan ini sederhana, pendamping menyiapkan permainan dan buku panduan. Pendamping membacakan petunjuk yang terdapat dalam buku panduan, melafalkan kosakata dalam bahasa Indonesia dan bahasa Mandarin. Peran anak sebagai pemain adalah mendengarkan petunjuk yang dibacakan, mencocokkan informasi dari petunjuk dengan gambar yang terdapat pada tabel kosakata. Anak melengkapi diorama menurut petunjuk tersebut. Jika anak kurang paham dengan petunjuk yang dimaksud, pendamping wajib membimbing anak selama proses permainan. Pendamping merupakan orang dewasa, dalam lingkungan rumah bisa orang tua atau wali, dalam lingkungan sekolah bisa dilakukan oleh guru. Permainan ini tidak termasuk *boardgame* karena tidak ada unsur kompetisi.

Diorama beserta komponen menggunakan bahan magnet untuk mempermudah penyusunan. Selain itu terdapat kesempatan bagi anak untuk belajar dari kesalahan jika terjadi salah tempel. Anak hanya perlu menempelkan objek ke tempat lain untuk mengoreksi.

Prototype



Gambar 1. Desain Permainan Diorama
Sumber: Natasha Christy Igenesius

Konsep diorama menggunakan gaya desain kartun dengan visualisasi objek yang sederhana. Desain objek dibuat menyerupai objek dalam dunia nyata namun masih terkesan imut agar dapat menarik perhatian anak-anak. *Color palette* menggunakan beragam warna primer, permainan banyak menggunakan warna biru, hijau, kuning, dan merah. Cerita dalam permainan sederhana, tentang aktivitas pagi hari seorang anak bernama Toni sebelum dia berangkat ke TK.



Gambar 2. Desain Buku Panduan Permainan Diorama
Sumber: Natasha Christy Ignisius

Kosakata bahasa Indonesia dan bahasa Mandarin terdapat dalam buku panduan permainan. Tersedia tabel berisi gambar objek serta teks kosakata dalam bahasa Indonesia dan bahasa Mandarin. Narasi cerita dalam diorama tetap menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan bahasa Indonesia anak. Interaksi dalam permainan diorama ini berupa aktivitas interaktif antara anak dan pendamping selama proses penyusunan diorama.

Evaluate



Gambar 3. Prototipe Permainan digunakan saat Uji Coba
Sumber: Natasha Christy Ignesius

Tahap evaluasi atau uji coba permainan dilakukan di TK Kristen Elyon Surabaya Timur sebagai TK yang memiliki pembelajaran bahasa Mandarin. Di samping belajar kosakata dalam bahasa Indonesia dan bahasa Mandarin, anak juga belajar melafalkan kosakata dengan benar melalui panduan guru pendamping. Uji coba dilaksanakan pada hari Rabu, 28 Mei 2025, pada kelas *Kindergarten A (KG A)* yang terdiri dari tujuh orang murid. Selama uji coba para murid didampingi oleh guru, mengisi *pre-test*, melaksanakan permainan, dan mengisi *post-test*. Terdapat 4 soal untuk menguji kemampuan murid menghafal kosakata dalam *pre-test* dan *post-test*.

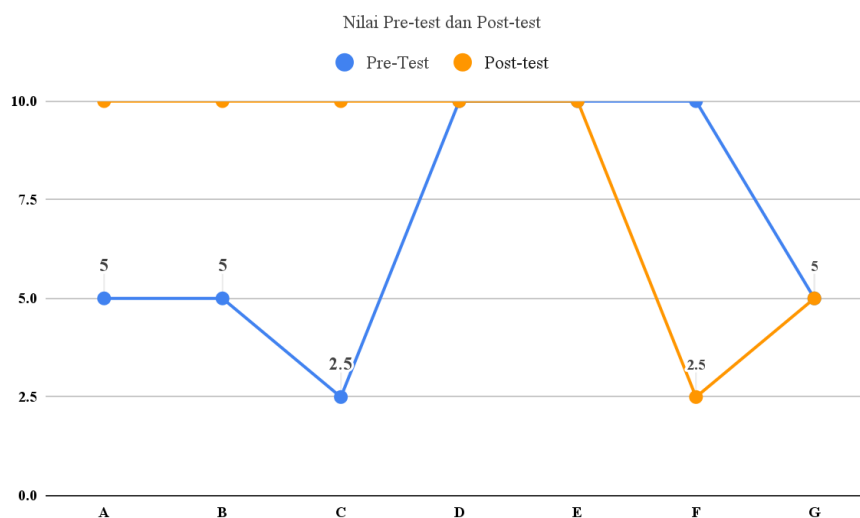


Gambar 4. Proses pengisian *Pre-test* dan *Post-Test*
Sumber: Natasha Christy Ignesius

Terdapat empat butir soal mencocokkan kosakata dalam *pre-test* dan *post-test*. Penilaian hasil tes menggunakan matematika sederhana, dimana satu butir soal bernilai 2,5 poin, sehingga

total nilai jika semua jawaban benar adalah sepuluh poin. Rata-rata nilai akan dihitung menggunakan rumus median dimana semua nilai akan dijumlahkan terlebih dahulu, lalu dibagi dengan jumlah murid.

Grafik 1. Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Uji Coba Permainan



Sumber: Natasha Christy Igenesius

Rata-rata nilai *pre-test* adalah 6,7 poin, rata-rata nilai *post-test* adalah 8,2 poin. Terdapat peningkatan sebesar 1,5 poin. Tiga dari tujuh murid menjawab semua soal dengan benar, baik sebelum dan sesudah uji coba.

Komentar dari ibu Jenny Hartono, S.E., salah satu guru di TK Elyon yang mendampingi selama proses uji coba, permainan ini tersusun dengan baik dalam fungsinya untuk mengenalkan kosakata bahasa Indonesia dan bahasa Mandarin kepada anak TK, meski masih ada banyak aspek yang bisa ditingkatkan. Komentar dari dosen PG PAUD UK Petra, ibu Yulia Setia S.S., M.Pd., M.Sc., M.Th., konsep permainan menarik tapi perlu disederhanakan visualisasinya.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan rangkaian hasil penelitian hingga uji coba, pembelajaran kosakata bahasa Indonesia dan bahasa Mandarin menggunakan APE berbasis diorama terbukti efektif. Mekanisme permainan cukup sederhana untuk dipahami anak, dan ada pendamping yang

membimbing sekaligus mengontrol proses permainan. Gaya desain yang sederhana dan menggunakan warna cerah mendukung dalam menarik perhatian anak selama berjalannya permainan.

Permainan berpotensi meningkatkan kemampuan anak dalam mengingat kosakata jika dimainkan secara berulang. Jumlah objek yang dikenalkan dalam sekali permainan sebaiknya dibatasi dan dibagi dalam beberapa kategori, supaya lebih praktis dan dapat meningkatkan fokus anak selama permainan. Ukuran permainan beserta komponen sebaiknya diperbesar, mengingat kemampuan motorik anak usia empat hingga enam tahun yang masih terbatas.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti menyampaikan terima kasih banyak kepada ibu Maria Nala Damajanti, S.Sn., M.Hum., dan bapak Rifqi Athallah Octaviano, S.Ds., M.Med.Kom., yang sudah membimbing penulis selama proses penelitian ini. Kepada ibu Yulia Setia S.S., M.Pd., M.Sc., M.Th., yang telah membantu penulis sebagai editor narasi dalam perancangan permainan diorama. Selanjutnya kepada ibu Christine Oscar, S.S., M.M., kepala sekolah Taman Kanak-kanak Kristen Elyon Surabaya Timur, beserta tiga guru kelas KG A ibu Jenny Hartono, S.E., ibu Risaprianti, B.Ed, dan ibu Rachel Vania Hadi, S.Ars yang sudah memberikan izin sekaligus membantu peneliti menjalankan uji coba pada kelas KG A. Penulis juga berterima kasih kepada orang tua yang sudah memberi dukungan dan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan jurnal penelitian ini.

Daftar Pustaka

Artikel Jurnal

Alindra, D. A., & Romy, E. (2022). Fungsi dan peran bahasa Tionghoa di Indonesia. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 6(2), 194–201. <http://dx.doi.org/10.36279/apsmi.v6i2.14.g113>

Baiti, N., Hamidah, J., & Lestar, S. (2023). Stimulasi media diorama untuk meningkatkan kemampuan menulis anak. *Kreasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.51529/kjpm.v3i1.447>

Gilang, L., Sihombing, R. M., & Sari, N. (2017). Kesesuaian konteks dan ilustrasi pada buku bergambar untuk mendidik karakter anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(2), 158–169. <http://dx.doi.org/10.21831/jpk.v7i2.15799>

Ningsih, S., & Frizka, N. (2024). Pengembangan media diorama untuk anak usia dini di TK Bina Kasih kecamatan Galang. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(04), Article 04. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i04.4341>

Sofiyah, I., Susaldi, N., & Sumanti, N. T. (2024). Hubungan pengetahuan, Pola asuh orang tua dan durasi paparan gadget dengan kejadian speech delay (keterlambatan berbicara) pada anak prasekolah usia 3-6 tahun di

Klinik Ikhlas Medika 2 tahun 2023. SINERGI : Jurnal Riset Ilmiah, 1(2), Article 2.
<https://doi.org/10.62335/vxf61z66>

Sulastri, Y. L., Rahma, A., & Hakim, L. L. (2017). LBM pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) ramah anak bagi guru PAUD di Kota Bandung. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2), Article 2.
<http://dx.doi.org/10.30999/jpkm.v7i2.177>

Sutami, H. (2012). Fungsi dan kedudukan bahasa Mandarin di Indonesia. *Paradigma: Jurnal Kajian Budaya*, 2(2).
<https://doi.org/10.17510/paradigma.v2i2.28>

Buku

Anderson, R. (1988). *The art of the diorama*. Kalmbach Publishing Co.

Cameron, L. (2001). *Teaching languages to young learners*. Cambridge University Press 2001.

Guttery, J. (1941). *Style In Children's Literature*. *The Elementary English Review*, 18(6), 208–240.

Miller, J. W., & McKenna, M. C. (2016). *World literacy: How countries rank and why it matters*. Routledge.
https://www.researchgate.net/publication/303434532_World_literacy_How_countries_rank_and_why_it_matters

Salisbury, M., & Styles, M. (2012). *Children's picturebooks: The art of visual storytelling*. Laurence King Publishing.

Story, J. (2003). *China the race to market*. Financial Times Prentice Hall.

Wurdinger, S. D. (2016). *The power of project-based learning*. Rowman & Littlefield.

Webtografi

Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemendikbud Ristek RI. (2022). *Capaian pembelajaran untuk satuan PAUD*. <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/cp/paud/Capaian-Pembelajaran-PAUD.pdf>

Balai Diklat Keuangan Pontianak. (2022, November 20). *Mengenal Design Thinking*. Kementerian Keuangan.
<https://bppk.kemenkeu.go.id/balai-diklat-keuangan-pontianak/artikel/mengenal-design-thinking-278789>

Database Peraturan JDIH BPK. (2022, February 8). *Permendikbudristek Nomor 5 Tahun 2022 tentang Standar Kompetensi Lulusan pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah*. <http://peraturan.bpk.go.id/Details/224172/permendikbudristek-no-5-tahun-2022>

Hasbi, M., Nurfadilah, Fadila, S. N., & Adiarti, W. (2021). *Panduan APE aman bagi anak usia dini*. Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini.
<https://paudpedia.kemdikbud.go.id/galeri-ceria/ruang-baca/panduan-ape-aman-bagi-anak-usia-dini?ref=NjKzLWRkMzVmNjA0&ix=OS0yNDcxNTdiNA==>

Yusran, I. A. R. (2024, February 1). *Rendahnya minat literasi di Indonesia*. Kalla Institute.
<https://kallainstitute.ac.id/rendahnya-minat-literasi-di-indonesia/>