

## PERANCANGAN TRACING BOARD UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA BAHASA SUNDA UNTUK ANAK 4-6 TAHUN

Eri Aprianto<sup>1</sup>, Edwin Buyung Syarif<sup>2</sup> dan Nurul Fitriana Bahri<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Desain Produk, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu  
– Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257

[eriaprianto@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:eriaprianto@student.telkomuniversity.ac.id), [edwinbuyung@telkomuniversity.ac.id](mailto:edwinbuyung@telkomuniversity.ac.id),  
[nurulfitrianaabahri@telkomuniversity.ac.id](mailto:nurulfitrianaabahri@telkomuniversity.ac.id)

**Abstrak** : Bahasa adalah salah satu bentuk budaya terpenting yang diwariskan dari generasi ke generasi. Karena bahasa memungkinkan kita untuk berkomunikasi satu sama lain, dan itu juga bisa menjadi simbol suatu kelompok. Tentunya mengingat peran bahasa yang sangat penting, kita harus terus menjaga eksistensi bahasa, termasuk bahasa daerah. Seiring berjalannya waktu, minat anak muda untuk menggunakan bahasa daerah mulai berkurang. Sebuah survey yang dilakukan mengungkapkan bahwa di Bandung sendiri, sekitar 47% anak-anak tidak fasih berbahasa Sunda. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan mainan edukatif yaitu papan pencarian bahasa Sunda pada anak TK khususnya di TK BPP-Anggrek Kabupaten Sumedang yang sebagian siswanya belum lancar berbahasa Sunda. Dalam penelitian ini, metode penelitian kualitatif digunakan, dan UCD (User-Centered Design) digunakan sebagai metode desain. Observasi, wawancara, dan penelitian literatur digunakan dalam metode penelitian. Hasil dari perancangan ini adalah sebuah mainan edukatif berupa permainan papan tracing sederhana untuk anak prasekolah dengan konten bahasa sunda.

**Kata kunci:** Taman Kanak-Kanak, Bahasa Sunda, Permainan edukatif, *Tracing Board*

**Abstract:** Language is one of the most important forms of culture that is passed down from generation to generation. Because language allows us to communicate with each other, and it can also be a symbol of a group. Of course, considering the very important role of language, we must continue to maintain the existence of languages, including regional languages. As time goes by, young people's interest in using local languages is starting to wane. A survey conducted revealed that in Bandung alone, around 47% of children are not fluent in Sundanese. The purpose of this study is to determine the effect of using educational toys, namely Sundanese language search boards on kindergarten children, especially in BPP-Anggrek Kindergarten, Sumedang Regency, where some students are not fluent in Sundanese. In this study, qualitative research methods were used, and UCD (User-Centered Design) was used as the design method. Observation, interview, and literature research were used in the research method. The result of this design is an educational toy in the form of a simple tracing board game for preschoolers with Sundanese language content.

**Keywords:** Kindergarten, Sundanese, Educational Games, *Tracing Board*

## PENDAHULUAN

Bahasa adalah elemen kunci dalam kehidupan manusia. Ini adalah alat utama yang digunakan oleh manusia untuk berkomunikasi satu sama lain dan merupakan suatu tradisi yang diwariskan dari generasi ke generasi. Lebih dari itu, bahasa juga merupakan hasil dari perkembangan budaya manusia. Setiap bahasa adalah warisan yang memiliki ciri khas yang unik dari daerah tertentu dan membedakannya dari daerah lain. Menurut Jurnal "Creativity of Kelom Geulis Artisans of Tasikmalaya" (2016) oleh Asep Sufyan Muhakik Atamtajani, Eki Juni Hartono, dan Prafca Daniel Sadiva, Setiap daerah pasti memiliki akar budaya yang telah diwariskan secara turun-temurun kepada masyarakat sekitarnya. Budaya ini membentuk individualitas baik berupa kemampuan individu maupun citra daerah yang mewakilinya termasuk bahasa. Setiap negara mempunyai Bahasa yang berbeda-beda satu sama lain, dikatakan ada lebih dari 7100 bahasa di dunia yang terdaftar. Sedangkan di Indonesia sendiri mempunyai sekitar 652 bahasa menurut data di website Kemendikbud. Sedangkan menurut Harimurti Kridalaska dan Djoko Kentjono dalam buku "Masa-Masa Awal Bahasa Indonesia", (2014:32), Bahasa adalah alat yang digunakan melalui verbal. Chaer menjelaskan bahwa Bahasa adalah lambang dari suatu bunyi yang mempunyai sifat arbiter dan digunakan oleh sekelompok anggota yang berinteraksi satu sama lain dan mengidentifikasi sesamanya.

Dari sekian banyaknya Bahasa daerah yang ada di Indonesia, salah satunya adalah Bahasa Sunda yang digunakan masyarakat di Jawa Barat. Dewasa ini, minat anak muda khususnya anak-anak untuk menggunakan Bahasa sunda perlahan mengalami penurunan. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Yetti Kurniawati dalam jurnal "Kecepatan Menambah Kosakata Berbahasa Sunda Anak Melalui Kegiatan Ngawih Pupuh Sunda (2018), Bahwa Penggunaan kosakata bahasa Sunda pada anak-anak di Taman Kanak-Kanak Labschool UPI di Kabupaten Bandung, yang mayoritas merupakan keturunan suku Sunda, dapat diklasifikasikan dalam kategori tengah. Sekitar 57% dari jumlah anak mampu menyebutkan anggota tubuh dalam bahasa Sunda, sementara sisanya, sekitar

47%, belum menguasai sepuluh kosakata yang diujikan. Studi ini melibatkan 15 anak sebagai sampel.

Tentunya, fenomena ini merupakan fenomena lelehan gunung es yang jika dibiarkan akan terus berlanjut, oleh karena itu, diperlukan adanya pembiasaan khususnya kepada anak-anak agar bisa lebih mengerti Bahasa daerah yaitu Bahasa Sunda. Walaupun sudah ada gerakan-gerakan seperti “Rebo Nyunda” tapi jika tidak ditunjang oleh fasilitas-fasilitas yang menunjang, anak-anak akan sulit untuk tertarik dengan Bahasa Ibu mereka karena menganggap Bahasa daerah adalah Bahasa yang kuno.

Inovasi demi inovasi dilakukan, diantaranya adalah inovasi permainan edukasi. Permainan edukasi merupakan permainan yang digabungkan dengan hal-hal berbaur edukasi yang dapat menarik minat anak untuk bermain sekaligus belajar. Hal edukasi yang dapat diajarkan salah satunya tentunya Bahasa khususnya Bahasa daerah. Salah satu permainan edukasi yang dapat diterapkan adalah permainan meniru kata dan huruf dengan metode tracing atau meniru kata.

Dalam Jurnal “Penerapan Kegiatan Menjiplak (Tracing) untuk Meningkatkan Perkembangan Fisik Motorik Halus pada Kelompok Dahlia TK Arrohmah Josroyo Jaten Karanganyar” oleh Prathiwi, S., Wahyuningsih, S., & Istiyati, S. (2015). menjelaskan Menjiplak atau tracing adalah sebuah aktivitas yang berkaitan dengan perkembangan keterampilan fisik motorik halus seseorang melalui proses imitasi untuk melatih kemampuan mengetik, menulis, melukis, dan menggambar. Tracing merupakan salah satu aspek dalam pendekatan multisensori, dengan asumsi bahwa anak-anak dapat memahami dan belajar dengan lebih efektif ketika materi disampaikan melalui berbagai modalitas sensorik yang berbeda.

Pendekatan tracing ini merangsang perkembangan neuron yang terkait dengan pengenalan huruf di otak kita. Hal ini dapat mengakselerasi serta memperkuat pembentukan peta kognitif. Selain itu, dengan metode tracing kata/huruf, anak secara aktif terlibat, berinteraksi, meraba, dan menggenggam objek asli. Hal ini membantu mereka memahami kebiasaan dan prinsip-prinsip

dasar yang diperlukan dalam menulis. Proses pembelajaran menulis dimulai dengan mengenal bentuk tulisan dan memahami konsep arah kanan dan kiri pada saat menulis.

Seperti yang sudah dijabarkan diatas, Permasalahan anak-anak yang tidak terbiasa menggunakan Bahasa daerah khususnya Bahasa sunda, tentunya merupakan permasalahan yang perlahan-lahan menjadi masalah yang serius, karena Bahasa daerah merupakan budaya peninggalan nenek moyang kita. Sebagai seorang desainer, tentunya kita bisa mengambil peran dalam memecahkan masalah ini yaitu dengan perancangan produk yang dapat meningkatkan kemampuan berbahasa seseorang khususnya anak-anak usia Taman Kanak-kanan, karena usia-usia tersebut merupakan usia golden age dimana jika dibiasakan akan terus menempel di kepala mereka. Adapun teori-teori yang digunakan untuk perancangan ini adalah, teori visual, teori fungsi, dan teori material. 20 anak dan 8 diantaranya kurang lancar berbahasa Sunda, dan terakhir di Tk Satu Atap Haurngombong terdapat

### **KAJIAN LAPANGAN**

Kajian Lapangan dilakukan di 3 TK, yaitu di TK BPP Anggrek sebagai penelitian utama, dan TK Al-danazzar 2, dan TK Satu Atap Haurngombong sebagai data penunjang. Dan didapatkan pada TK BPP Anggrek mempunyai 20 anak dari 50 anak kurang mahir berbahasa Sunda, di TK Al-danazzar 20 anak dan 8 diantaranya kurang lancar berbahasa Sunda, dan terakhir di TK Satu Atap Haurngombong memiliki 28 anak dan 11 anak kurang lancar berbahasa Sunda.



Gambar 1. Siswa-Siswi TK BPP Anggrek  
sumber: dokumentasi penulis

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Kualitatif. Penulis memilih penelitian ini dikarenakan data dalam penelitian ini akan lebih maksimal dengan menggunakan pendekatan deskriptif karena penulis melaksanakan penggalian data dengan cara wawancara secara langsung. Sehingga data yang didapat cenderung lebih baik jika dijelaskan secara deskriptif.

Menurut buku Metode Penelitian Kualitatif (2017:6) Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena yang berkaitan dengan pengalaman yang diteliti, seperti perilaku, pengamatan, motivasi, tindakan, dan sebagainya secara holistik dan melalui deskripsi verbal dan linguistik dalam konteks alam yang khusus, dengan menggunakan metode alamiah.

Sedangkan menurut Buku Research Design dari Cresswell (2016:4-5). "Penelitian kualitatif adalah jenis metode yang digunakan untuk menggambarkan, menyelidiki, dan memahami cara individu atau kelompok orang yang berbeda memberikan makna pada masalah sosial atau aspek kemanusiaan. Proses penelitian kualitatif melibatkan berbagai tahap yang signifikan, seperti merumuskan pertanyaan dan prosedur penelitian, mengumpulkan data yang sangat spesifik dari partisipan, menganalisis data secara induktif dari tema khusus hingga tema umum, serta menginterpretasikan makna yang terdapat dalam data. Laporan akhir dari penelitian ini memiliki struktur atau kerangka kerja yang bersifat fleksibel. Untuk berhasil dalam jenis penelitian ini, peneliti harus mengadopsi pendekatan induktif, memusatkan perhatian pada makna yang diberikan oleh individu, dan mampu mengurai kompleksitas masalah yang diteliti."

## **HASIL DAN DISKUSI**

Metode yang digunakan adalah User Center Design (UCD), Menurut (Rosalina et al., 2018). User-centered design (UCD) adalah strategi perancangan

sistem dengan menggunakan metode yang berfokus pada pengalaman pengguna produk teknologi informasi.

### **Plan the human centered process**

Melakukan penggalian data pada penelitian terdahulu tentang kurangnya kemampuan berbahasa Sunda anak, lalu juga melakukan survey di TK BPP Anggrek sebagai tempat penelitian utama, dan 2 TK lain yaitu Tk Al-danazzar 2 dan TK Satu Atap Haurngombong sebagai penunjang data.

### **Specify the context of use**

Setelah melakukan survey, maka didapatkan bahwa user yang akan menjadi target penelitian ini adalah anak Pra-sekolah usia 4-6 tahun.

### **Specify user and organisational requirement**

Menganalisis kebutuhan user dengan mencari data khususnya dilapangan, dalam hal ini penulis mencoba mewawancarai kepala sekolah TK BPP Anggrek yaitu Mulyati, S.Pd. AUD, tentang berapa banyak siswa-siswi TK yang kurang lancar berbahasa Sunda, dan didapatkan sekitar 40% siswa-siswinya kurang fasih dalam berbahasa Sunda.

### **Product design solutions**

Setelah melakukan penggalian data, maka penulis melakukan perancangan produk, dari konsep, sketsa, 3D desain, sampai pembuatan prototype untuk diujikan ke siswa-siswi TK BPP Anggrek.

### **Evaluate design against user requirement**

Meminta saran kepada kepala sekolah TK BPP Anggrek yaitu ibu Mulyati, S.Pd, lalu selanjutnya mengujikan kepada ahli untuk divalidasi. Jika terdapat hal yang harus direvisi, maka akan direvisi.

Lalu konsep dari perancangan ini adalah pengembangan Mainan Edukatif berupa permainan kata sederhana atau biasa disebut *tracing* huruf dengan konten berbahasa Sunda untuk anak-anak pada usia 4-6 tahun guna meningkatkan kemampuan berbahasa Sunda murid Taman Kanak Kanak. Perancangan ini mempunyai konsep men *tracing* atau meniru kata. Berikut ini adalah konsep umum dan juga konsep khusus dari perancangan produk nya.

Tabel 1 : Konsep Desain

Aspek Desain	Konsep Umum	Konsep Khusus
<b>Pengguna</b>	Anak usia 4-6 tahun	Kategori Pra sekolah dan bisa dipakai laki-laki dan perempuan
<b>Fungsi</b>	Menstimulasi kecakapan berbahasa Sunda anak usia 4-6 tahun	Mengembangkan logika dan motorik anak usia 4-6 tahun
<b>Kegiatan</b>	Meniru / menjiplak huruf yang nantinya membentuk suatu kosakata.	Meniru/menjiplak huruf dengan meniru <i>card</i> yang mempunyai kosakata berbahasa Sunda kedalam <i>board</i> yang berisi pasir pantai dan membentuk huruf menggunakan kayu berbentuk pensil untuk menstimulasi motoric anak.
<b>Operasional Produk</b>	Produk disesuaikan dengan kemampuan mengenal kata anak umur 4-6 tahun.	Mengeluarkan bagian pasir pantai dan juga <i>card</i> , <i>memilih dan</i> menempatkan <i>card</i> pada tempat yang tersedia, memasukan pasir pantai ke tempat yang tersedia, mulai meniru huruf yang ditampilkan.
<b>Antropometri dan Argonometri</b>	Sesuai dengan ukuran tubuh anak umur 4-6 tahun.	Abak-anak nyaman menggunakan produk nya.
<b>Rupa</b>	Rupa dari <i>tracing board</i> ini dirancangagar menarik bagi anak 4-6 tahun.	Bentuk dari <i>tracing board</i> ini berbentuk kotak pada <i>base</i> nya. pensil <i>tracing</i> nya dibuat pas di genggaman, kartu nya menggunakan warna-warna yang cocok untuk anak-anak sehingga lebih tertarik bermain.
<b>Material</b>	Material aman digunakan untuk anak-anak 4-6 tahun	Menggunakan material yang aman, ringan, dan tidak berbahaya.

sumber: dokumentasi penulis

Dari table diatas disimpulkan aspek dan konsep perancangan dari produk *tracing board* ini dan pertimbangan-pertimbangan yang dilakukan agar produk bisa berfungsi seperti yang diharapkan.

### Analisis Produk Sejenis

Berikut ini adalah analisis produk sejenis dari yang ada di pasaran sebagai perbandingan, produk-produk ini mempunyai mekanis yang sama yaitu *tracing* atau meniru objek. Komparasi produk sejenis ini bertujuan untuk melihat sejauh mana perbedaan dan apa saja yang bisa digunakan dalam perancangan yang akan dibuat.

Tabel 2 : Perbandingan Produk Sejenis

<b>Jenis Alat Permainan Edukatif</b>			
<b>Aspek Desain</b>			
	 <p><b>Blue Ginkgo Alphabet Tracing Board</b></p>	 <p><b>Montessori Letter Formation Sand Tray with Wooden Pen</b></p>	 <p><b>Xylo Kids Tracing Board</b></p>
<b>Pengguna</b>	Anak usia 3 tahun keatas	Anak usia 3-4 tahun	4 tahun keatas
<b>Fungsi</b>	Belajar mengenal dan meniru huruf.	Belajar menulis huruf di Pasir.	Membantu anak mengenal dan meniru huruf.
<b>Kegiatan</b>	Meniru bentuk huruf dan bagaimana cara menulisnya dengan pensil kayu dan bisa juga menggunakan biji-bijian.	Menulis huruf di pasir menggunakan pensil kayu,	Menulis huruf yang tertera pada kepingan huruf pada media beras .
<b>Operasional</b>	Anak meniru bentuk huruf dengan pensil yang disediakan atau bisa mengisi nya dengan biji-bijian/beras.	Anak menabur pasir di tempat yang disediakan kemudian mulai menulis huruf diatas nya.	Pertama meletakkan kepingan huruf pada tempat yang disediakan, lalu menaburkan beras pada tempat dibawahnya, kemudian mulai meniru pada media beras menggunakan pensil kayu.
<b>Ergonomi dan Antropometri</b>	Dimensi produk : 29x29x1.3 cm	Dimensi produk : 17.3 x 17.3 x 4 cm	Dimensi produk : 17x1.8x2cm



<b>Rupa</b>	Terdiri dari <i>board</i> utama berbentuk persegi huruf yang mempunyai celah untuk kegiatan meniru huruf maupun mengisinya dengan biji-bijian.	Terdidiri dari <i>board</i> berbentuk persegi tempat pasir dan ada pensil yang terbuat dari kayu untuk menulis.	Terdiri dari <i>board</i> berbentuk persegi Panjang, lalu ada kepingan huruf beserta tempat nya, kemudian ada tempat meletakkan beras beserta pensil kayu untuk men <i>tracing</i> huruf.
<b>Material</b>	Kayu	Kayu	Kayu

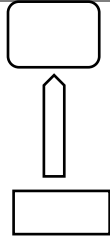



sumber: dokumentasi penulis

Dalam perbandingan diatas, data-data yang tertera bisa menjadi pertimbangan penulis dalam merancang produk yang ingin dibuat.




**Konsep Visual**

Berikut ini adalah gambaran/konsep secara garis besar visual bagaimana nantinya produk nya akan dibuat.

Tabel 3 : Konsep Visual

<b>Konsep Visual</b>	<b>Deskripsi</b>	<b>Ilustrasi</b>
<b>Bentuk</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Bentuk <i>base</i> berbentuk persegi Panjang dengan bagian pinggir yang dibuat tumpul.</li> <li>2) Stik berbentuk seperti pensil.</li> <li>3) Kartu tema berbentuk persegi Panjang.</li> </ol>	
<b>Dimensi</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) 36 x 26 cm dengan tebal 6 cm</li> </ol> Kartu ilustrasi mempunyai Panjang 8x5 cm	
<b>Warna</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Base mempunyai warna natural kayu</li> <li>2) Pensil kayu mempunyai warna natural kayu</li> <li>3) Kartu mempunya warna putih pada latar dan ilustrasi menggunakan warna-warna terang agar menarik.</li> </ol>	
<b>Material</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) <i>Base</i> dan Pensil kayu menggunakan material kayu pinus</li> <li>2) Media tracing menggunakan material pasir pantai</li> <li>3) Kartu menggunakan PVC</li> </ol>	

---

	
<b>Proporsisi</b>	
	

---

1) Base mempunyai proporsisi yang lumayan kecil dan tipis agar tidak terjadi kesulitan saat dibawa anak 4-6 tahun

2) Pensil kayu tidak terlalu kecil agar bisa mudah dibawa.

3) Kartu memiliki proporsisi yang tidak terlalu besar.

sumber: dokumentasi penulis

Dalam konsep visual diatas merupakan gambaran yang akan dijadikan patokan dalam membuat produk nya.

### Konsep Produk

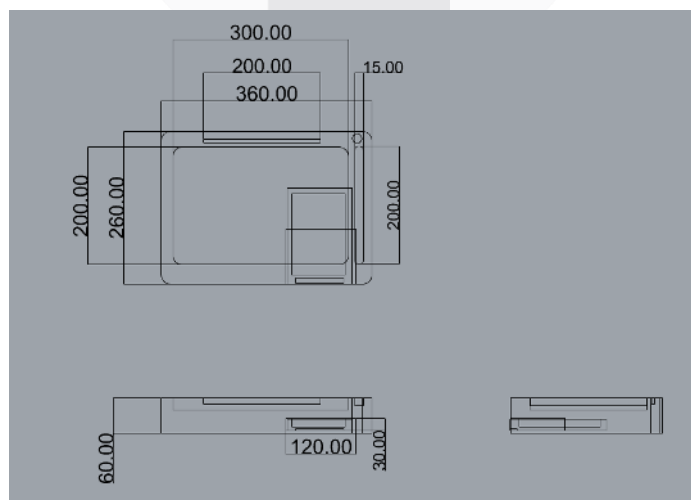
Alat permainan edukatif (APE) merupakan suatu sarana pembelajaran untuk anak-anak. Dalam hal ini, APE tentunya mempunyai goal-goal atau tujuan yang ingin dicapai. Dalam hal ini, tujuan yang ingin dicapai dalam perancangan ini adalah sarana permainan edukatif yang berhubungan dengan bahasa yaitu bahasa Sunda. Sesuai dengan yang dipaparkan diatas, tingkat pemahaman bahasa Sunda anak pra sekolah di TK BPP Angrek di Kabupaten Sumedang menunjukan tidak begitu mendominasi dan hampir setengah nya kurang paham dalam kosakata bahasa Sunda, sedangkan daerah nya sendiri hampir semua berkomunikasi dengan bahasa Sunda. Oleh karena itu diperlukan sarana belajar untuk mengenalkan bahasa Sunda kepada anak. Hal ini bisa coba dicapai dengan memadukan APE berbasis tracing atau meniru huruf agar anak bisa lebih bisa dikenalkan dengan budaya nya sendiri. Tracing dipilih tentunya karena metode tracing ini mendorong perkembangan neuron di otak yang berhubungan dengan huruf, sehingga juga dapat mempercepat dan meningkatkan pembentukan peta kognitif. Kemudian, dengan tracing kata/huruf, anak bergerak, menyentuh, memainkan, merasakan, mempelajari kebiasaan, dan mempelajari esensi keterampilan menulis.

Pembuatan produk ini dirancang dengan mempertimbangkan faktor-faktor penunjang APE, diantaranya :

1. pembuatan produk nya mempertimbangkan usia user nya sendiri yaitu anak pra-sekolah, dengan pembuatan dan pengoperasian produk yang tidak terlalu rumit yaitu dengan meniru kartu ilustrasi di board tracing, sehingga anak bisa gampang dalam memainkannya.
2. Lalu produk juga dibuat dengan mempertimbangkan keamanan dari produk nya agar tidak terjadi hal yang tidak diinginkan, dalam hal ini produk yang dibuat harus menggunakan sudut-sudut yang tumpul. Board tracing, kartu ilustrasi, dan juga pensil tracing menggunakan sudut yang tidak berbahaya.
3. Kartu ilustrasi dibuat menarik dengan menambahkan ilustrasi hewan agar menarik minat anak. Hewan-hewan yang digunakan juga hewan yang sering dijumpai anak.
4. Mempunyai replaybility yang lumayan beragam karena kartu ilustrasi ada 20 macam yang dapat diacak agar anak tidak bosan.
5. Melibatkan kegiatan anak dan teman nya, sehingga anak bisa berinteraksi sesamanya untuk melatih skill sosial nya diluar keluarganya.

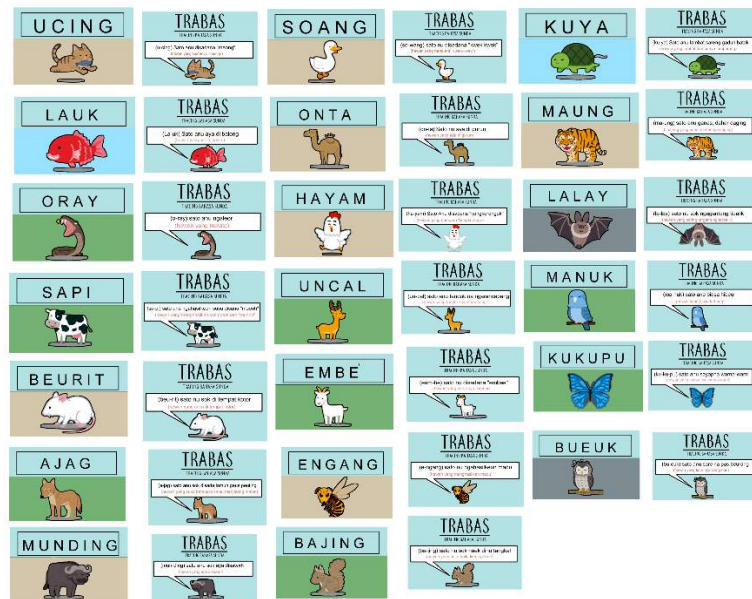
#### Final Design

Berikut adalah rancangan 3D dari produk *tracing board* berbahasa Sunda ini. beserta desain kartu ilustrasi yang berjumlah 20 kartu, beserta gambar Teknik.





Gambar 2. Desain *Tracing Board*  
sumber: dokumentasi penulis



Gambar 3. Kartu Ilustrasi  
sumber: dokumentasi penulis

### Cara Penggunaan Produk

Berikut adalah penggunaan dari produk ini yang dibuat dalam lembar brosur yang mempunyai Bahasa Sunda dan Indonesia.



Gambar 4. Penggunaan Produk  
sumber: dokumentasi penulis

### Produk Final

Berikut ini adalah produk final/produk jadi dari rancangan yang sudah dibuat. Produk ini mempunyai beberapa hal pertimbangan, seperti produk yang harus nyaman digunakan anak dengan mempunyai ukuran yang cukup besar, lalu tidak mempunyai sudut yang tajam, dan juga menggunakan finishing *water based*, sehingga aman.



Gambar 5. Penggunaan Jadi  
sumber: dokumentasi penulis

### Hasil Validasi

Validasi dilakukan oleh seorang psikolog yaitu Delia Madyani, S. Psi., M. Psi., Psikolog. Validasi dilakukan dengan menilai dari segi media dan juga produk dengan skor 1-5, dan produk ini mendapat nilai rata-rata 4 yaitu "baik".

### KESIMPULAN

Bahasa merupakan salah satu bentuk budaya yang mempunyai karakteristik yang khas dan berbeda antara satu daerah dan daerah lainnya. Dari hasil penelitian yang dilakukan, tingkat kemampuan anak-anak pra-sekolah di TK BPP Anggrek terdapat pada angka yang hampir setengahnya tidak menguasai Bahasa Sunda. Fenomena ini tentunya bisa menjadi fenomena gunung es yang akan terasa efeknya dikemudian hari. Dengan turunnya minat anak-anak terhadap Bahasa Sunda, maka diperlukan media pembelajaran edukatif yang secara khusus berfokus pada Bahasa Sunda. Kegiatan tracing/meniru huruf merupakan kegiatan yang tepat dalam mengajarkan anak dalam mengenal Bahasa, karena metode tracing ini mendorong perkembangan neuron di otak yang berhubungan dengan huruf, metode ini juga memfasilitasi dan meningkatkan pembentukan peta kognitif. Dan dengan tracing kata dan huruf, anak dapat bergerak, menyentuh, bermain, merasakan, mempelajari kebiasaan dan mempelajari inti dari keterampilan menulis. Maka dari itu, dibuatlah perancangan Alat Permainan Edukatif (APE), tracing board berbahasa Sunda untuk anak pra sekolah 4-6 tahun, sebagai sarana yang bisa dikenalkan kepada anak, agar kosakata bahasa Sunda anak meningkat, walau mungkin masa pra-sekolah anak baru mengenal kata dan huruf, namun ini bisa menjadi bekal mereka sehingga mereka tidak asing saat mendengar kosakata Bahasa Sunda.

Dengan dibuatnya Produk ini dan diuji coba dengan anak-anak TK BPP Anggrek maka disimpulkan bahwa tracing board ini bisa menarik minat anak dalam bermain. Namun tentunya, masih membutuhkan beberapa penyesuaian agar

tracing board ini dapat berfungsi baik dan mencapai apa yang ingin dicapai dan diharapkan dapat menjadi pertimbangan untuk peneliti selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Annga Hendrawan. (2020). Berdesain : Teori dan Praktik Desain. Booksmango.inc.  
[https://books.google.co.id/books?id=RowIEAAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?id=RowIEAAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)
- Chaer, Abdul. (2014), Masa-Masa Awal Bahasa Indonesia, Rineka Cipta, Jakarta
- Cica. S. O, Rudiyanto, Leli. K.(2018), "Kecepatan Menambah Kosakata Bahasa Sunda Anak Melalui Kegiatan Ngawih Pupuh Sunda", Edukids , Available at  
<https://ejournal.upi.edu/index.php/edukid/article/view/20153>
- Cresswell, (2016). Research Design, Pustaka Belajar.  
<https://www.docdroid.net/XAQ0IXz/cresswell-research-design-qualitative-quantitative-and-mixed-methods-approaches-2018-5th-ed-pdf>
- Endang P.(2018). Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini. Geupedia.  
[https://books.google.co.id/books?id=001KEAAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?id=001KEAAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)
- Linda H. Theresia. A. P. (2013). Evaluasi Data Antropometri Anak-Anak Usia 4-6 Tahun di Jawa Timur dan Aplikasi Pada Perancangan fasilitas Belajar Sekolah. E-Jurnal UMS.  
<https://publikasiilmiah.ums.ac.id/bitstream/handle/11617/4399/JITI-12-02-13-Linda%20Herawati%20-%20OK.pdf;sequence=1>
- Minarni T,Dwi R. (2022). Eksistensi Bahasa Daerah Dalam Aktivitas Komunikasi Masyarakat di Wilayah Konservasi Budaya Desa Talumelito Kabupaten Gorontalo; Al-Qitshy.  
<https://umsi.ac.id/jurnal/index.php/alqitshi/article/view/118>
- Muhammad. F. S, Ganis. A. (2019). Kajian etholiguistik Eksistensi Bahasa Daerah Dalam Pembelajaran Sekolah Dasar: E-Jurnal UAD.  
<http://seminar.uad.ac.id/index.php/ppdn/article/view/1323>
- Muhammad H. (2021). Panduan Pemilihan, Pembuatan, dan Pemanfaatan APE Secara Mandiri. Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini.  
[https://paudpedia.kemdikbud.go.id/uploads/pdfs/TINY\\_20220328\\_073218.pdf](https://paudpedia.kemdikbud.go.id/uploads/pdfs/TINY_20220328_073218.pdf)
- Noermazah. (2019). Bahasa sebagai Alat Komunikasi, Citra Pikiran, dan Kepribadian. Semiba.  
<https://ejournal.unib.ac.id/semiba/article/view/11151>

- Nuri H,Christin. M (2019). Redesain Mainan Edukatif Balok Kayu Untuk Anak TK.ITATS. <http://ejournal.itats.ac.id/sntekpan/article/view/656>
- Prathiwi, S., Wahyuningsih, S,Istiyati, S. (2015). Penerapan Kegiatan Menjiplak (Tracing) untuk Meningkatkan Perkembangan Fisik Motorik Halus pada Kelompok Dahlia TK Arrohmah Josroyo Jaten Karanganyar. Katalog Perpustakaan Universitas Sebelas Maret. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/paud/article/view/6172>
- Palgunadi, B. (2008). Disain Produk Aspek-Aspek Disain; Penerbit ITB.
- Sevan S. Misirliyan; Annie P. Boehning; Manan Shah. 2023. Development Milestone. NCBI. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK557518/>
- Sri. T, Puji, Setya R. (2022). Pengaruh Mode Tracing Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Usia Pra-Sekolah. MOTORIK Jurnal Ilmu Kesehatan. <https://ejournal.umkla.ac.id/index.php/motor/article/view/439>

