

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
***PUZZLE* PENGENALAN HURUF HIJAIYAH UNTUK TPQ**
JAMI NURUL FALAH RAGUNAN

Diajukan sebagai salah satu pernyataan untuk memperoleh Ahli
Madya/Sarjana Terapan



Disusun oleh:
Adinda Maryam
NIM: 2290442007

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Puzzle Pengenalan Huruf Hijaiyah untuk TPQ Jami Nurul Falah Ragunan
Penulis : Adinda Maryam
NIM : 2290442007
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan dihadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Jumat tanggal 18 Juli 2025.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



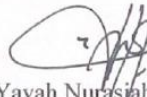
Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds.
NIP.198501122019032016

Anggota 1



Zainul Hakim, S.Ag., M.Pd.I.
NIP.198005072023211013

Anggota 2



Yayah Nurasjah, M.Pd.
NIP.199308012020122013

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurmama-Supriyanti, S.Kom., M.T.
NIP.198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir. : Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Puzzle
Pengenalan Huruf Hijaiyah untuk TPQ Jami Nurul Falah
Ragunan
Penulis : Adinda Maryam
NIM : 2290442007
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 4 Juli 2025

Pembimbing I



Yayah Nurasiah, M.Pd.
NIP.199308012020122013

Pembimbing II



Citrani E. L. Nur, S. Sn., M.I.Kom.

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Yayah Nurasiah, M.Pd.
NIP 199308012020122013

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Adinda Maryam
NIM	: 2290442007
Program Studi	: Desain Grafis
Jurusan	: Desain
Tahun Akademik	: 2024/2025

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Puzzle Pengenalan Huruf Hijaiyah untuk TPQ Jami Nurul Falah Ragunan **adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 5 Juli 2025

Yang menyatakan,



Adinda Maryam
NIM: 2290442007

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Adinda Maryam
NIM : 2290442007
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Puzzle Pengenalan Huruf Hijaiyah untuk TPQ Jami Nurul Falah Ragunan beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 4 Juli 2025

Yang menyatakan,



Adinda Maryam
NIM: 2290442007

ABSTRACT

The Al-Quran Kindergarten have an important role in educate Quran reading from an early age. Hijaiyah letters are the foundation of learning, but their subjects are deliver in a conventional and monotonous way, children are not motivated to learn about these letters. Therefore, author deliver idea to design interactive learning media in the form of educational puzzles with catchy illustrations that children can easily understand. This design aims to enhance interest in learn and interaction between teachers and students in a limited time frame. In this design process, the pre-production stage involves data collection through literature study, observation, and interviews. Then, the data processed into mind mapping and mood boards as design fundamental references. Start in production stage, which includes creating sketches and digitizing the work as well as mockups as examples of the final product. The final stage is post-production, which contains the results of the main work in the form of a puzzle and supporting works. The final project is an interactive learning media in the form of a physical puzzle themed 'Hijaiyah Garden Adventure' with overall dimensions of 50.5 cm x 32 cm, made of 3 mm-thick grey board that can meet the learning needs at the Jami Nurul Falah Ragunan Al-Quran Kindergarten. With creative learning media such as puzzles, author hope that students will be more active and understand the learning process easily, it will be fun and effective in introduce Hijaiyah letters.

Keyword: *Learning Media, Illustration, Puzzle, Hijaiyah*

Taman Pendidikan Al-Quran memiliki peran penting dalam pengajaran membaca Al-Quran sejak usia dini. Huruf hijaiyah merupakan dasar pembelajaran, namun dalam pengajarannya seringkali disampaikan secara konvensional dan monoton sehingga anak kurang termotivasi untuk belajar mengenal huruf hijaiyah. Oleh karena itu penulis merancang media pembelajaran interaktif berupa *puzzle* edukatif dengan ilustrasi yang menarik dan dapat dipahami untuk anak-anak. Perancangan ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar serta interaktif antara guru dan siswa dalam waktu yang terbatas. Dalam perancangan karya ini melalui tahap pra-produksi yaitu pengumpulan data melalui metode studi pustaka, observasi dan wawancara. Kemudian data diolah menjadi *mind mapping* dan *moodboard* yang menjadi acuan desain. Selanjutnya tahap produksi yaitu pembuatan sketsa dan digitalisasi karya serta *mockup* sebagai contoh hasil akhir karya. Tahap terakhir yaitu pasca produksi berisikan hasil dari karya utama berupa *puzzle* dan karya pendukung. Hasil dari perancangan Tugas Akhir ini yaitu media pembelajaran interaktif berupa *puzzle* bertemakan “*Hijaiyah Garden Adventure*” dengan ukuran keseluruhan 50,5 cm x 32 cm, menggunakan bahan *grey board* ketebalan 3mm yang mampu memenuhi kebutuhan pembelajaran di Taman Pendidikan Al-Quran Jami Nurul Falah Ragunan. Dengan media pembelajaran yang kreatif seperti *puzzle*, diharapkan siswa lebih aktif dan mudah memahami dalam proses belajar, menyenangkan dan efektif dalam memperkenalkan Huruf Hijaiyah.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Ilustrasi, Puzzle, Hijaiyah*

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan Tugas Akhir ini adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma-3 Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam Tugas Akhir ini, penulis berperan dalam segala aktivitas yang merujuk kepada penyelesaian Tugas Akhir ini. Laporan Tugas Akhir ini berjudul “Perancangan Media Pembelajaran Interaktif *Puzzle* Pengenalan Huruf Hijaiyah untuk TPQ Jami Nurul Falah Ragunan”.

Dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini penulis menyadari bahwasanya masih terdapat keterbatasan penulisan, penelitian, serta perancangan karya. Dengan bimbingan serta koreksi, dukungan dan bantuan yang telah diberikan dari berbagai pihak selama penyusunan laporan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, MM., Selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si. Selaku Wakil Direktur I Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama Supiyati, S. Kom., M.T., selaku Kepala Jurusan Desain.
4. Lani Siti Noor Aisyah.,M.Ds., selaku Sekretaris Jurusan Desain.
5. Yayah Nurasiah M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Desain Grafis dan selaku Pembimbing I Tugas Akhir yang telah membimbing penulis dalam penyusunan penulisan Tugas Akhir.
6. Angga Priatna, S.DKV., M.Sn., selaku Sekretaris Program Studi Desain Grafis.
7. Citrani Eka Lamda Nur, S.Sn., M.I.Kom., selaku Pembimbing II Tugas Akhir yang telah membimbing penulis dalam perancangan karya Tugas Akhir.
8. Para staff Program Studi Desain Grafis yang telah melayani mahasiswa dalam bidang administrasi dan akademik.

9. Para Dosen yang mengajar penulis di Program Studi Desain Grafis atas ilmu dan bimbingan yang diberikan.
10. Kedua orang tua penulis, Satria Darma, S.H. dan Nuraini, yang selalu mendukung dan mendoakan penulis sampai saat ini.
11. Kakak penulis, Safa Nurhaliza, S.Psi., yang telah memberikan dukungan serta doa.
12. Teman-teman Program Studi Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif, yang telah memberikan dukungan dan bantuan penulis selama menempuh studi dan penyusunan Tugas Akhir.

Penulis berharap karya ini dapat memberikan kontribusi positif dalam pendidikan anak usia dini, khususnya pada pengembangan media pembelajaran bernuansa Islami. Kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk penyempurnaan Tugas Akhir ini.

Jakarta, 18 Juli 2025

Penulis,



Adinda Maryam

2290442007

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRACT	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penulisan	4
F. Manfaat Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
A. Desain Grafis.....	7
B. Media Pembelajaran.....	9
C. <i>Puzzle</i>	10
D. Huruf Hijaiyah.....	11
E. Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini	12
F. Teori Motorik	13
BAB III METODE PELAKSANAAN	16
A. Data atau Objek Penulisan	16
B. Teknik Pengumpulan Data	19
C. Ruang Lingkup.....	21
D. Analisa SWOT	24

E. Langkah Kerja	24
BAB IV PEMBAHASAN	26
A. Jenis Rancangan	26
B. Pra-produksi	26
C. Produksi.....	35
D. Pasca produksi.....	54
BAB V PENUTUP	55
A. Simpulan.....	55
B. Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Logo TPQ Jami Nurul Falah Ragunan.....	16
Gambar 3. 2 Ruang Kelas TPQ Jami Nurul Falah Ragunan.....	17
Gambar 3. 3 Ruang Kelas TPQ Jami Nurul Falah Ragunan.....	20
Gambar 3. 4 Wawancara	21
Gambar 3. 5 <i>Mind Mapping</i>	23
Gambar 3. 6 <i>Moodboard</i>	23
Gambar 3. 7 Analisa SWOT.....	24
Gambar 4. 1 Contoh <i>Line Puzzle</i> atau <i>Strip Puzzle</i>	27
Gambar 4. 2 Sketsa Ilustrasi <i>Puzzle</i>	29
Gambar 4. 3 Sketsa <i>Layout Puzzle</i>	29
Gambar 4. 4 Sketsa Karakter 1	31
Gambar 4. 5 Sketsa Karakter 2	31
Gambar 4. 6 <i>Font Playpen Sans Arabic</i>	32
Gambar 4. 7 <i>Font Poppins</i>	32
Gambar 4. 8 <i>Font Katibeh</i>	33
Gambar 4. 9 <i>Font Myriad Pro</i>	33
Gambar 4. 10 <i>Color Palette</i>	34
Gambar 4. 11 <i>Packaging 1</i>	35
Gambar 4. 12 <i>Packaging 2</i>	36
Gambar 4. 13 <i>Pouch Serut</i>	37
Gambar 4. 14 <i>Puzzle</i>	38
Gambar 4. 15 Karakter 1 dan 2	40
Gambar 4. 16 Kartu Kata Nama Bagian Tubuh	41
Gambar 4. 17 Kartu Kata Nama Buah	42
Gambar 4. 18 Kartu Kata Nama Hewan	42
Gambar 4. 19 Kartu Kata Nama Makanan.....	43
Gambar 4. 20 Lembar Panduan Bermain Bagian Depan	44
Gambar 4. 21 Lembar Panduan Bermain Bagian Belakang	45
Gambar 4. 22 Lembar Latihan 1	46
Gambar 4. 23 Lembar Latihan 2	46
Gambar 4. 24 Lembar Latihan 3	47
Gambar 4. 25 <i>Sticker Apresiasi</i>	48
Gambar 4. 26 Poster 1	48
Gambar 4. 27 Poster 2.....	49
Gambar 4. 28 <i>X-Banner</i>	50
Gambar 4. 29 Pin.....	51
Gambar 4. 30 Gantungan Kunci.....	52
Gambar 4. 31 <i>Sticker Pack A4</i>	53
Gambar 4. 32 Baju	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Mahasiswa	60
Lampiran 2 Lembar Pembimbingan Tugas Akhir	61
Lampiran 3 Transkrip Wawancara	63
Lampiran 4 Dokumentasi Foto Kegiatan Tugas Akhir	65