

Panduan Penggunaan Kartu Bergambar

Seri IV: Petunjuk Letak dan Petunjuk Waktu

Kartu bergambar adalah media belajar berupa kartu yang berisi gambar sesuai dengan kebutuhan belajar anak, pada kesempatan ini Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat melalui platform ramah anak meluncurkan kartu bergambar seri IV dengan tema petunjuk letak dan petunjuk waktu.

Tujuan dari pembuatan kartu bergambar ini adalah untuk melatih beberapa kemampuan anak yang tentunya berdampak pada pematangan fungsi otak anak. Adapun tujuan lainnya adalah untuk melatih anak mengembangkan daya ingat, melatih konsentrasi, memperkaya perbendaharaan kata, dan membantu menumbuhkan minat baca pada anak.

Selain itu, kartu ini juga dapat digunakan orang tua untuk mempererat kedekatan dengan anak melalui interaksi aktif dua arah dan sebagai panduan bagi orang tua dalam mengajari anak tentang petunjuk letak dan petunjuk waktu. Kedua tema ini dapat dimainkan untuk anak mulai usia 1-6 tahun dengan penyesuaian kemampuan anak.

Lakukan beberapa langkah berikut ini untuk melakukan interaksi dengan anak menggunakan kartu bergambar:

- ① Pertama-tama print file yang akan digunakan
- ② Gunting kartu sesuai dengan batasnya masing-masing
- ③ Lipat kartu menjadi dua bagian, yakni bagian gambar dan bagian tulisan.
Jika perlu dapat tambahkan lem agar tidak mudah terbuka
- ④ Tampilkan satu per satu kartu tersebut ke hadapan anak sambil memberi tahu bahasa Jawanya terlebih dahulu
- ⑤ Jika anak sudah pernah belajar objek di dalam gambar menggunakan Bahasa Indonesia maka orang tua dapat memberi keterangan sebagai berikut,
“Iki Basa Indonesiane tengah malam, basa Jawane tēñah wěñi”
- ⑥ Penulisan warna dan arah mata angin dalam bahasa Jawa menggunakan sistem **JGST** (*Javanese General System of Transliteration*), sebagai contoh,
Huruf ng (ڽ) dituliskan dengan simbol ñ seperti pada kata **siyan** (baca: siyang).
Contohnya, huruf ny (ڽڽ) dituliskan dengan simbol ñ seperti pada kata **béñjiñ** (baca: benjing)
- ⑦ Panduan lengkap mengenai sistem **JGST** bisa diakses di laman kratonjogja.id
- ⑧ Tunjukkan kartu pada anak satu per satu secara acak, ulangi beberapa kali
- ⑨ Kartu gambar dapat dikombinasikan dengan permainan kreasi orang tua, misalnya bermain imajinasi tentang arah mata angin atau macam-macam warna benda di dalam rumah. Ajak anak memainkan kartu tersebut dan latih kemampuan imajinasi anak
- ⑩ Ajak anak mengisi lembar harian untuk memotivasi anak terlibat dalam permainan yang diciptakan orang tua. Sediakan stiker atau gambar kecil yang disukai anak untuk ditempelkan pada lembar harian tersebut

pŕanatan migunakak n k rtu gam ar

s ri IV : pit da h pa g nan lan pit da h w kdal

k rtu gam ar hi gi  m nika piranti sinau hawujud k rtu hi ka  n mot gam ar hi ka  t  p kaliyan kab ta hannipun para put a kag m n udi hilmu.

hi  w kdal m nika karaton  ayogyaka ta hadini rat lumanta  p rog am i ka  sup k t para put a "ramah hanak"  ad   dallak n k rtu gam ar s ri pit da h pa g nan lan pit da h w kdal.

hancassipun dam l k rtu gam ar m nika supados sag d kag m gl di k tr ampilannipun put a hi ka  tamtu sag d nuwu hak n daya pa ribawa dat n pa grahitannipun para put a. ha cassipun san s hi gi  m nika para put a sag d m ga rak n pama gi hipun, gl di s s r epannipun, muwu hi pa n rtoss n para put a babagan t  mbu , ugi nuwu hak n kar m  nan tum rap w waos n.

m linipun k rtu m nika sag d dados piranti n rak ttak n rasa hantawis tiyan s pu  kaliyan para put anipun hama gi ha g nnipun mucal k da  nuturi satunggal mbaka satunggal gam ar hugi hukaranipun. k jawi m kat n, k rtu gam ar hi ka  n mot gam ar m nika hugi sag d dados piranti mucal pit da h pa g nan lan pit da h w kdal. s ri IV m nika sag d dipunginak n para put a hi ka  yuswa 1-6 tahun. ha g nnipun n g m k rtu m nika k da  manut kaliyan  edaya tata haturan hi  n nd p punika.

- ① k pi  pisan, k da  n t k k rtu supados sag d dipunhag m mucal
- ② k t k k rtu gam ar miturut wat ssannipun
- ③ k rtu dipungulu  lan dipun ra  dados kalih, hi gi  m nika p ranan hi ka  dipuns rat. m nawi kab ta hak n, panj n  n hugi sag d ma ini lim  upados m bot n gampil dipunbikak
- ④ k rtu sag d dipuntudu hak n wont n hi  n j n ipun para put a kaliyan dipun ba  basa jawinipun
- ⑤ m nawi para put a sampun ha g gula  gam ar hi ka  wont n k rtu mawi basa  ndon sia, tiyan s pu  sag d pari  kat a n kados hi  n nd p punika "m nika basa  ndon sianipun t  n h  malam, m nawi basa jawinipun t  n h  w ni."
- ⑥ naminipun s ri pit da h pa g nan lan pit da h w kdal. mawi jgst (javanese general sistem of transliteration), tuladanipun aksara dh ( ) kas rat mawi p ralamb n d kadosta wont n hi  t  mbu  siyan (kawaos: siyang). haksara ny (  ) kas rat mawi p ralamb n   kadosta wont n hi  t  mbu  b  n j  (kawaos: benjing).
- ⑦ t  d hhak n k rtu m nika  um t n para put a gili  gumant  kan i hacak, m nawi sampun, sag d dipunham ali malih.
- ⑧ k rtu gam ar m nika sag d dipu carub kaliyan dolanan hi ka  b apak hib  dam l kadosta dolanan ha j n-ha j n p rk wis ba  warni lan pa nc ri n  n r .., lumantar k rtu m nika para put a sag d gl di k tr ampilan daya pa ribawanipun.
- ⑨ b apak hib  s  sar  n sag d n er t  s daya k m awon hi ka  sampun dipu man rt si kaliyan put a hugi sag d marini gam ar alit hutawi gam ar t  mpl k hi ka  dipun rem ni para put a wont n hi  l  m bar padint nan

Bahasa Indonesia :

Kanan

Ngoko :

tĕnĕn

Krama :

tĕnĕn

kratonjogja.id



kratonjogja.id

Bahasa Indonesia :

Kiri

Ngoko :

kiwo

Krama :

kérij

kratonjogja.id



kratonjogja.id

Bahasa Indonesia :

Atas

Ngoko :

nduwur

Krama :

ńinggil

kratonjogja.id



kratonjogja.id

Bahasa Indonesia :

Bawah

Ngoko :

ńisor

Krama :

ńandap

kratonjogja.id



kratonjogja.id

Bahasa Indonesia :

Depan

Ngoko :

ńarěp

Krama :

ńajěn

kratonjogja.id



kratonjogja.id

Bahasa Indonesia :

Belakang

Ngoko :

mburi

Krama :

wiŋkiŋ

kratonjogja.id



kratonjogja.id

Indonesia:

Pagi

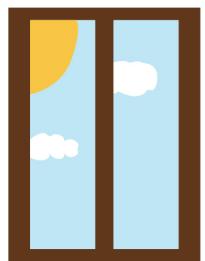
Ngoko :

hésuk

Krama :

héñjinj

kratonjogja.id



kratonjogja.id

Indonesia:

Siang

Ngoko :

hawan

Krama :

siyanj

kratonjogja.id



kratonjogja.id

Indonesia:

Sore

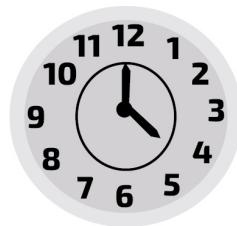
Ngoko :

soré

Krama :

sontén

kratonjogja.id



kratonjogja.id

Indonesia:

Petang

Ngoko :

surup

Krama :

sērap

kratonjogja.id



kratonjogja.id

Indonesia:

Malam

Ngoko :

běñi

Krama :

dalu

kratonjogja.id



kratonjogja.id

Indonesia:

Tengah Malam

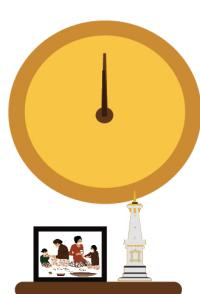
Ngoko :

těñah wěñi

Krama :

těñah dalu

kratonjogja.id



kratonjogja.id

Indonesia:

Tadi

Ngoko :

mahu

Krama :

kala wahu

kratonjogja.id



kratonjogja.id

Indonesia:

Hari Ini

Ngoko :

dina hiki

Krama :

dintěn měnika

kratonjogja.id



kratonjogja.id

Indonesia:

Besok

Ngoko :

sésuk

Krama :

béñjinj

kratonjogja.id

Kalender

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

kratonjogja.id

Indonesia:

Besok nanti

Ngoko :

suk hembèn

Krama :

béñjinj hembèn

kratonjogja.id



kratonjogja.id

Indonesia:

Kemarin

Ngoko :

wiñi

Krama :

kala wiñi

kratonjogja.id

Kalender

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

kratonjogja.id

Indonesia:

Kemarin Lusa

Ngoko :

dèk hembèn

Krama :

kala hembèn

kratonjogja.id

Kalender

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

kratonjogja.id

Indonesia:

Dahulu

Ngoko :

biyèn

Krama :

kala riyin

kratonjogja.id



rumiyin para
pahlawan
merjuangkan
kamardhikanipun
bangsa Indonesia

kratonjogja.id

Indonesia:

Nanti

Ngoko :

saměŋko

Krama :

samanjké

kratonjogja.id



kratonjogja.id

Indonesia:

Sekarang

Ngoko :

sahiki

Krama :

sakměnika

kratonjogja.id

Saiki lagi
ngopo le?

Sakmenika
nembe
ndamel PR bu



kratonjogja.id

Indonesia:

Sebelumnya

Ngoko :

sakduruṇjné

Krama :

sakdèrèṇjnipun

kratonjogja.id

Sakdurunge
maem ki
wisuh

Sakderengipun
nedhi wau
kula sampun
wijik bu



kratonjogja.id

Indonesia:

Sesudahnya

Ngoko :

sakwisé

Krama :

sakbibaripun

kratonjogja.id



kratonjogja.id

"Lembar Catatan Harian" "Lembar catetan padintennan"

Senin sénèn	Selasa sélasa	Rabu rébo	Kamis kémis	Jumat jumuwah	Sabtu sétu	Minggu āhad
Tanggal..... (suṛya kapiṇ)						
stiker						
Kegiatan hari ini : (kégiyatan dintēn mēnika)						

Macam-macam kegiatan yang dapat dituliskan (wěrna-wěrni kégiyatan hiŋkaŋ sagěd dipunsérat)

- ① Mengenal petunjuk letak atas-bawah dan depan-belakang (wanuh kaliyan pitēdaḥ paŋgénan niŋgil-ħandap lan ኃajěŋ-wiŋkiṇ)
- ② Mengenal petunjuk letak kanan-kiri (wanuh kaliyan pitēdaḥ paŋgénan těnēn-kériŋ)
- ③ Mengenal waktu I, seperti pagi, siang, sore, malam (wanuh kaliyan pitēdaḥ wěkdal, kadosta héñjiṇ, siyar, dalu)
- ④ Mengenal waktu II, seperti hari ini, besok, kemarin, lusa, dan kemarin dahulu (wanuh kaliyan pitēdaḥ wěkdal, kadosta běñjiṇ, kalawiṇi, běñjiṇ hembèn, lan kala hembèn)
- ⑤ Mengenal waktu III, seperti sekarang, nanti, sebelum, dan sesudah (wanuh kaliyan pitēdaḥ wěkdal, kadosta sakmēnika, samarjké, sakdèrèŋnipun, lan sakbibařripun)



Sticker Kartu Bergambar Edisi 4

