



Perancangan Buku Aktivitas Interaktif Sebagai Media Edukasi dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri Pada Anak Usia 4-6 Tahun

Paulina Ayu Pradana Putri Kofan¹, Birmanti Setia Utami², Peni Pratiwi³

Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga, Indonesia

paulinaayu01@gmail.com¹, birmanti.utami@uksw.edu², peni.pratiwi@uksw.edu³

INFO ARTIKEL**Kata kunci:**

Buku Aktivitas Interaktif, Kepercayaan Diri, Media Edukasi.

ABSTRAK

Kepercayaan diri merupakan faktor penting dalam perkembangan anak usia dini, karena memegang peranan penting dalam pertumbuhan dan kedewasaan anak secara keseluruhan. Oleh karena itu, berbagai keterampilan yang dimiliki anak dalam kelompok usia ini harus terus diasah dan dioptimalkan. Tujuan utama dari menumbuhkan rasa percaya diri pada anak usia 4-6 tahun adalah untuk memberdayakan mereka agar mampu mengeksplorasi dan mempelajari lingkungan mereka secara efektif sesuai dengan standar pencapaian perkembangan, khususnya dalam aspek sosial-emosional seperti kesadaran diri. Misalnya, anak harus mampu menunjukkan rasa percaya diri dengan bersedia tampil di depan umum, memiliki rasa percaya diri, terlibat dalam interaksi sosial dengan teman sebaya, dan mempertahankan pandangan positif terhadap aktivitas mereka. Dari permasalahan yang ada, sangat penting untuk mengembangkan media yang dapat mendidik dan menumbuhkan rasa percaya diri pada anak melalui metode yang menyenangkan dan konstruktif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk memahami dan menjelaskan berbagai isu seputar penerapan media edukasi, khususnya buku aktivitas interaktif. Data yang dikumpulkan dari penelitian ini akan dianalisis secara komprehensif untuk memberikan perspektif terperinci yang dapat menjadi referensi untuk tujuan desain. Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman tentang efektivitas buku aktivitas interaktif sebagai alat untuk mengembangkan rasa percaya diri anak. Harapan dalam penelitian ini, media ini juga dapat merangsang minat siswa dalam membaca dan meningkatkan kemampuan konsentrasi mereka. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya berkontribusi pada peningkatan rasa percaya diri anak, tetapi juga berfungsi sebagai sumber belajar tambahan yang mendukung penyampaian materi kepada anak dengan cara yang mudah dipahami.

Keywords:

Interactive Activity Book, Self Confidence, Education.

ABSTRACT

Self-confidence is one of the important factors in the growth and development of early childhood because it plays an important role in the growth and maturity of children. Therefore, various skills possessed by children in this age group must continue to be honed and optimized. The main goal of developing self-confidence in children aged 4-6 years is so that they can explore and learn their environment effectively in accordance with developmental achievement standards, especially in social emotional aspects such as self-awareness. For example, children must be able to show self-confidence by daring to appear in public, having self-confidence, engaging in social interactions with peers, and having a positive

outlook on their activities. Seeing these conditions, it is important to develop media that can educate and foster self-confidence in children through fun and constructive methods. This study uses a qualitative approach to understand and explain various problems surrounding the application of educational media, especially interactive activity books. The data collected from this study will be analyzed comprehensively to provide a more detailed perspective and can be used as a reference in design. The results of this study are expected to increase understanding of the effectiveness of interactive activity books as a tool to develop children's self-confidence. In addition, this media can also stimulate students' interest in reading and improve their concentration skills. Thus, this study not only contributes to increasing children's self-confidence, but also serves as an additional learning resource that supports the delivery of material to children in a way that is easy to understand.

PENDAHULUAN

Rendahnya kepercayaan diri pada anak usia dini di Indonesia menjadi masalah signifikan yang menghambat perkembangan psikologis dan sosial mereka. Data menunjukkan bahwa sekitar 56% anak berusia 4-6 tahun di Salatiga mengalami kepercayaan diri yang rendah, terlihat dari ketidakmampuan mereka untuk berinteraksi sosial, berbicara di depan umum, dan menunjukkan inisiatif dalam kegiatan belajar. Hal ini berpotensi menghambat proses belajar mereka dan mempengaruhi pencapaian akademik di masa mendatang.

Dalam konteks ini, terdapat kebutuhan mendesak untuk mengembangkan media pendidikan yang inovatif dan efektif. Media edukasi yang dirancang khusus untuk anak usia dini dapat memberikan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, sehingga mampu menarik minat dan meningkatkan kepercayaan diri mereka. Buku aktivitas interaktif, misalnya, dapat berfungsi sebagai alat yang mendorong eksplorasi, interaksi sosial, dan pembelajaran yang aktif.

Pendidikan anak usia dini mempunyai peranan yang sangat penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak, perkembangan kepribadian serta pengembangan keterampilan lainnya, sehingga menjadikan mereka siap dan percaya diri untuk tahap pendidikan selanjutnya. Oleh karena itu, berbagai keterampilan yang dimiliki anak pada usia ini disempurnakan dan harus dioptimalkan. Menurut Keputusan Kepala Badan Standar Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 033/H/KR/2022 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini Pada Kurikulum Merdeka (TK/RA/BA, KB, SPS, TPA) yaitu, menekankan pentingnya untuk membantu anak-anak memahami dan bangga akan identitas mereka, dan untuk memperkuat pemahaman mereka tentang dunia dimulai dengan menjelajahi lingkungan sekitarnya. Anak-anak membutuhkan kepercayaan diri dan kepercayaan pada kemampuan mereka agar dapat efektif menjelajahi dan belajar tentang dunia mereka. (Kemendikbud, 2022).

Dilakukan observasi kepada murid TK kelas A dan B dan wawancara kepada lima guru TK dari empat sekolah di salatiga, diperoleh fakta yang menunjukkan bahwa anak

usia 4-6 tahun atau yang baru memasuki lingkungan sekolah sekitar 56% anak memiliki rasa percaya diri yang masih rendah. Dilihat dari anak masih sering menangis jika ditinggal dan masih harus ditemani orang tua saat belajar di dalam kelas. Anak – anak yang sudah mulai sekolah pun biasanya masih malu saat bercerita di depan kelas dan malu berinteraksi dengan teman sekelasnya. Dari kasus tersebut terlihat bahwa kepercayaan diri pada anak usia dini masih sangat rendah. Ketika anak kurang percaya diri, proses belajar dan berpikirnya terhambat. Oleh karena itu, sebaiknya pola pikir anak dipupuk seiring dengan pertumbuhannya. Pada usia 4 - 6 tahun, anak memasuki tahap bermain dan berimajinasi. Dalam tahap ini, anak berpikir lebih kreatif, mengembangkan bakat dan kemampuan fisiknya, mulai berbagi, menjalin persahabatan dan membangun sosial-emosional, serta belajar banyak hal baru. Salah satu aspek perkembangan sosial emosional anak usia dini yang perlu dikembangkan secara ideal adalah rasa percaya diri.

Rasa percaya diri merupakan faktor yang sangat penting bagi tumbuh kembang anak usia dini. Rasa percaya diri harus ditanamkan sedini mungkin, karena dapat mempengaruhi proses perkembangan psikologis dan kemampuan anak. Percaya Diri Menurut Coleman (Kartini, 2019) menyatakan bahwa percaya diri adalah rasa kompetensi dan harga diri yang disertai dengan rasa percaya diri yang kuat. Ketika seseorang percaya diri, ia menunjukkan dirinya dengan penuh percaya diri, menunjukkan kehadirannya, berani menyatakan ketidaksetujuannya dengan orang lain, mandiri dalam mengambil keputusan meski dalam keadaan sulit, dan berani berkorban demi kebenaran. Lauster menjelaskan bahwa kepercayaan diri diperoleh melalui pengalaman baru (Irani, I., Adhani, D. N. & Unial, D.P., 2021). Anak usia 3-6 tahun sesuai dengan standar tingkat pencapaian perkembangan anak pada aspek sosial emosional khususnya kesadaran diri misalnya anak dapat menunjukkan rasa percaya diri, sehingga anak sudah berani tampil di depan umum, yakin pada dirinya sendiri dan selalu berfikir positif terhadap apa yang dilakukan (Permendikbud No. 033/H/KR/2022). Rendahnya kepercayaan diri menjadi salah satu faktor penghambat pencapaian sebuah prestasi.

Menurut Ibu Maria Herlina Limyati, S.Psi, M.Si. sebagai psikolog anak memahami pentingnya kebebasan dalam bermain dan beraktivitas sehari-hari, dalam proses tumbuh kembang dan sosialisasi di keluarga maupun di sekolah. Saya percaya anak-anak akan mengembangkan rasa percaya diri yang tinggi jika mereka melakukannya. Pola asuh orang tua sangat besar pengaruhnya terhadap rasa percaya diri anak, sehingga setiap aktivitas yang diberikan orang tua kepada anaknya mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap rasa percaya diri anak. Menurutnya, berbagi media yang dengan anak juga membantu mereka menjadi lebih aktif dan meningkatkan rasa percaya diri. Salah satu sarana bermain dan belajar untuk meningkatkan rasa percaya diri anak adalah buku aktivitas interaktif. Penting untuk diketahui bahwa dampak membaca terhadap rasa percaya diri anak dapat bergantung pada beberapa faktor, termasuk jenis buku yang dibaca, konteks membaca, dan dukungan yang diberikan oleh orang tua atau pendidik. Media buku yang dirancang khusus untuk membangun kepercayaan diri, yang mengandung pesan positif, dan yang melibatkan anak-anak dalam cara yang relevan dapat memiliki dampak yang lebih besar.

Perancangan Buku Aktivitas Interaktif Sebagai Media Edukasi dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri Pada Anak Usia 4-6 Tahun

Penelitian ini menawarkan pendekatan baru dengan mengintegrasikan elemen-elemen budaya lokal dan fauna endemik Indonesia dalam desain media edukasi. Dengan menggabungkan aspek pendidikan dan budaya, penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri anak tetapi juga memperkenalkan mereka pada kekayaan budaya dan alam Indonesia.

Penelitian ini berfokus pada perancangan buku aktivitas interaktif sebagai media edukasi untuk meningkatkan kepercayaan diri anak usia 4-6 tahun, dengan pendekatan kualitatif yang melibatkan observasi dan wawancara. Sementara itu, penelitian Coleman (2019) menekankan konsep kepercayaan diri sebagai rasa kompetensi dan harga diri yang dikembangkan melalui pengalaman baru. Keduanya mengakui pentingnya kepercayaan diri dalam perkembangan anak, namun penelitian ini lebih spesifik dalam menawarkan solusi praktis melalui desain buku interaktif, sedangkan penelitian Coleman lebih bersifat teoritis, menggali definisi dan faktor-faktor yang mempengaruhi kepercayaan diri. Penelitian ini menghadirkan data empiris dari lingkungan pendidikan, sementara Coleman memberikan kerangka konseptual yang lebih luas mengenai kepercayaan diri dalam konteks sosial dan psikologis.

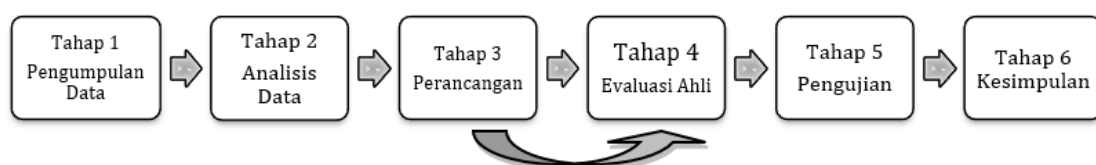
Buku aktivitas interaktif menciptakan suasana yang menyenangkan dan menarik serta dapat merangsang anak untuk belajar secara tidak sadar sambil bermain, sehingga menjadikannya media yang cocok untuk mengembangkan keterampilan anak melalui aktivitas bermain yang lebih mengeksplorasi keterampilannya. Tentunya dengan keaktifan anak yaitu belajar dan bermain melalui buku aktivitas interaktif, anak dapat semakin memperkuat rasa percaya dirinya, dan kedepannya anak akan memiliki kehidupan sosial, sekolah dan lingkungan serta tumbuh tanpa perasaan lebih rendah. Buku aktivitas interaktif terbukti menjadi media pendidikan yang efektif meningkatkan partisipasi dan minat belajar anak. Berdasarkan permasalahan yang ada, maka dirancanglah buku interaktif sebagai media edukasi untuk meningkatkan rasa percaya diri pada anak usia dini. Media buku dengan aktivitas interaktif juga dapat meningkatkan minat membaca siswa dan melatih konsentrasinya. Buku aktivitas interaktif dapat menjadi media pembelajaran tambahan yang mendukung pemberian materi kepada anak-anak yang dapat dengan mudah dipahami. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk memberdayakan mereka agar mampu mengeksplorasi dan mempelajari lingkungan mereka secara efektif sesuai dengan standar pencapaian perkembangan, khususnya dalam aspek sosial-emosional seperti kesadaran diri.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Metode kualitatif digunakan peneliti untuk memperoleh dan mendeskripsikan data secara rinci. Menurut (Prof. Dr. Sugiyono 2013) Metode penelitian kualitatif sering disebut metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (*natural setting*). Metode ini dapat digunakan karena membantu peneliti dalam mengeksplorasi situasi sosial secara mendalam, luas, dan menyeluruh sehingga penelitian dapat didukung dengan informasi lengkap terkait “Perancangan Buku Aktivitas Interaktif Sebagai Media

Edukasi Dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri Pada Anak Usia 4-6 Tahun”. Untuk melakukan metode tersebut, peneliti melakukan pengumpulan data berupa wawancara kepada guru Tk yang ada di Salatiga sebagai narasumber, dan observasi kepada anak – anak TK yang ada di Salatiga berusia 4-6 tahun.

Penelitian ini menggunakan strategi *metode cyclic Strategy* (Strategi berputar). Strategi berputar memiliki prinsip yaitu suatu tahap dapat dimulai setelah tahap sebelumnya diselesaikan, tetapi terdapat satu tahap yang perlu diulang kembali untuk menampung umpan balik sebelum tahap berikutnya dilanjutkan (Sarwono, 2007). Rangkaian tahap ini berlangsung sebagai suatu siklus hingga mendapat kesimpulan yang dianggap valid.



Gambar 1. Bagan Tahap Penelitian

Pengumpulan Data

Tahap pertama adalah tahap pengumpulan data, bertujuan untuk mengetahui dan mengukur tingkat kepercayaan diri anak TK berusia 4-6 tahun di Salatiga dan bagaimana peran orang tua dan sekolah dalam mendukung kepercayaan diri anak. Data yang didapat adalah data primer dan sekunder. Data primer diperoleh dari sumber yang bersangkutan mengenai permasalahan yaitu melalui wawancara dan observasi langsung ke sekolah. Data Sekunder diperoleh dari studi literatur dari buku dan penelitian yang sudah ada.

Observasi dilakukan secara partisipatif dan pasif, juga dilakukan wawancara kepada 13 siswa TK berusia 4-6 tahun secara acak dari 4 Sekolah untuk mengetahui sifat dan kebiasaan yang mempengaruhi kepercayaan diri anak usia 4-6 tahun agar dapat membantu merancang media pembelajaran yang sesuai. Wawancara kedua dilakukan kepada pihak sekolah yaitu dengan 5 guru TK dari 4 sekolah. Wawancara dengan Ibu Gea dari TK Kanisius, Ibu Sri Astuti dari TK Aisyiyah Pembina, Ibu Siti Fatimah dan Ibu Sri Hastuti dari TK Kartika IX-24, dan Ibu Timba dari TK Pelangi Nusantara. Wawancara Ketiga dilakukan kepada enam orang tua siswa. Wawancara keempat dilakukan kepada Ibu Maria Herlina Limyati, S.Psi, M.Si, Psikolog selaku psikolog anak.

Hasil Observasi dan wawancara dengan siswa TK berusia 4-6 tahun sebagai *target audience* didapatkan kepercayaan diri anak TK A yang berusia 4-5 tahun masih kurang dilihat dari sebagian besar anak belum memiliki inisiatif, belum berani tampil, dan menunjukkan reaksi emosi tidak tenang saat guru menjelaskan. Dibandingkan dengan TK B usia 5-6 tahun lebih cenderung sudah mengetahui kewajiban mereka seperti saat bertugas tidak perlu ditunjuk guru lagi, sebagian kecil sudah berani memimpin temannya tetapi terkadang belum memiliki inisiatif dan masih malu untuk tampil didepan. Sebagian anak masih menunjukkan ketergantungan pada orang lain terkhusus anak dengan usia 4-5 tahun yaitu TK A terlihat dari anggota keluarga yang masih menunggu di lingkungan

sekolah dan ada yang masih menempel dengan gurunya. Dari data yang di dapat sebagian besar anak menyukai gaya kartun, sesuatu yang terdapat banyak gambar dan warna-warni.

Wawancara kedua dilakukan kepada pihak sekolah yaitu dengan lima guru TK dari 4 sekolah. Wawancara dengan Ibu Gea dari TK Kanisius, Ibu Sri Astuti dari TK Aisyiyah Pembina, Ibu Siti Fatimah dan Ibu Sri Hastuti dari TK Kartika IX-24, dan Ibu Timba dari TK Pelangi Nusantara. Didapatkan kesimpulan bahwa anak – anak masih malu saat disuruh untuk bercerita atau memimpin di depan kelas, masih ada anak yang masih belum bisa dan akan menangis jika ditinggal orang tuanya, banyak yang belum memiliki inisiatif saat guru bertanya, masih ada anak yang suka nempel dengan gurunya dan tidak mau bersosialisasi dengan temannya. Hal ini menunjukkan masih rendahnya kepercayaan diri anak usia 4-6 tahun. Oleh karena itu perlu dirancang media pembelajaran mengenai meningkatkan kepercayaan diri anak usia 4-6 tahun. Kurikulum yang digunakan sekolah adalah kurikulum merdeka. Guru menentukan semua kegiatan belajar yang berfokus pada anak dan membebaskan metode pembelajaran yang sesuai dengan anak didik. Dari hasil wawancara juga dikatakan pembelajaran membutuhkan waktu lama untuk anak memahami suatu topik. Topik tentang Budaya Indonesia terkhususnya pakaian adat daerah adalah topik yang lama untuk anak bisa menguasainya. Menurut kelima guru juga mengatakan bahwa memberikan motivasi, reward dan semangat sangat penting untuk membantu meningkatkan kepercayaan diri anak. Saat anak tampil atau bercerita di depan kelas dan memimpin temannya adalah salah satu kegiatan yang dapat membantu anak untuk lebih percaya diri. Dari hasil wawancara juga dikatakan bahwa dibutuhkan media yang mendukung anak untuk menumbuhkan minat baca, edukasi dan aktif untuk mendukung peningkatan kepercayaan diri anak. Dengan buku interaktif ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat baca, meningkatkan aktivitas belajar dan rasa percaya diri anak.

Hasil wawancara dengan keenam orang tua siswa didapatkan bahwa anak cepat bosan untuk belajar karena terkadang menggunakan metode yang tidak bervariasi, anak juga masih malu untuk disuruh mengikuti kegiatan yang mengharuskan dia tampil di depan. Dari hasil wawancara juga didapat dengan menggunakan media yang menarik dan beragam akan membuat anak lebih tertarik belajar. Selain itu, juga dapat mengurangi waktu untuk melihat *smartphone* dan lebih mendukung kreatifitas serta imajinasi anak.

Hasil wawancara dengan Ibu Maria Herlina Limyati, S.Psi, M.Si. selaku Psikolog anak didapatkan data bahwa seorang anak akan memiliki kepercayaan diri yang tinggi jika dalam proses tumbuh kembang dan sosialisasi di dalam keluarga, dan sekolah diberi kebebasan dalam kegiatan bermain dan aktivitas kesehariannya. Menurut beliau orang tua adalah orang yang paling penting yang menumbuhkan kepercayaan diri dengan diberikan kebebasan saat anak bermain, tidak melarang anak secara keras, tidak memaksakan kehendak orang tua, dan tetap mendampingi anak serta memberikan semangat. Pola asuh orang tua sangat mempengaruhi kepercayaan diri anak sehingga, setiap kegiatan yang diberikan oleh orang tua kepada anak sangat berpengaruh kepada tingkat kepercayaan diri anak itu sendiri. Menurut beliau, media yang pembelajaran yang tepat seperti *role-play*

dan buku interaktif sangat cocok untuk anak berusia 4-6 tahun. Selain mengurangi anak melihat layar digital, membaca buku fisik dapat memberikan pengalaman yang baru dan dapat mendukung keterampilan motorik, karena itu penggunaan buku aktivitas interaktif untuk anak berusia 4-6 tahun sangat cocok dan sesuai.

Analisis Data

Tahap kedua, analisis data. Dari hasil pengumpulan data yang telah diperoleh dari wawancara, observasi dan studi literatur terkait, permasalahan yang ada akan diolah menjadi *creative brief* yang digunakan sebagai panduan pengembangan materi kreatif dalam pembuatan konsep buku interaktif.

Adapun data target audiens sebagai berikut:

1) Demografis

Jenis kelamin : Laki – laki dan Perempuan

Usia : 4-6 Tahun

Pendidikan : PAUD dan TK

SES : Menengah–Menengah atas

Letak Wilayah : Kota Salatiga

Ukuran Wilayah: Kota

2) Psikografis

Kebiasaan : suka penasaran dan ikut membantu apa yang dilakukan orang tua atau orang dewasa

Kesukaan : mencoba hal baru, anak suka dengan gaya kartun,

Gaya Hidup : modern, kreatif, imajinatif

Gaya belajar : saat anak belajar dirumah menggunakan alat bantu seperti permainan, alat tulis seperti spidol, dan gambar untuk memudahkan anak memahami materi, saat anak disekolah lebih membebaskan menggunakan alat bantu sesuai dengan minat anak, biasanya anak sering didampingi saat belajar di rumah dan di sekolah.

3) Analisis Selera Visual

Dalam analisis selera visual kepada target audiens, didapatkan data secara langsung lewat hasil observasi dan wawancara secara mendalam. Target audiens dengan usia 4-6 tahun cenderung menyukai hal yang menarik perhatian, kesukaan belajar sambil bermain dengan banyak media permainan, menggunakan alat bantu seperti pensil warna, origami, stiker dan kegiatan yang aktif. Target menyukai visual ilustrasi seperti kartun atau semi-realis yang dikemas dengan style seperti tokoh karakter upin-ipun, pada zaman dahulu, tom and jerry dan film-film disney. Pewarnaan yang disukai target audiens adalah warna-warna yang terang dan mencolok karena dapat menarik perhatian target audiens. Berikut referensi visual yang disukai oleh target audiens sebagai referensi dalam perancangan.

Creative Brief

- Buku interaktif dipilih sebagai media yang dapat meningkatkan kepercayaan diri terlihat dari kebiasaan, selera, minat *target audience* yang suka dengan hal yang menarik perhatian, kesukaan belajar sambil bermain dengan banyak

Perancangan Buku Aktivitas Interaktif Sebagai Media Edukasi dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri Pada Anak Usia 4-6 Tahun

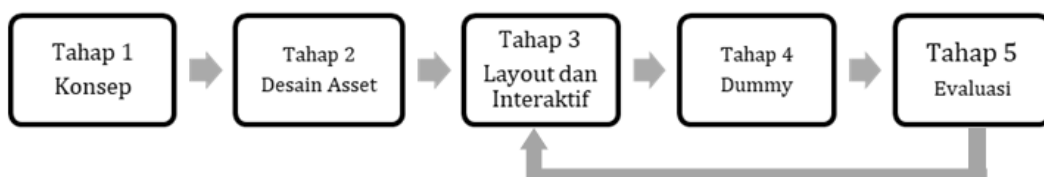
media permainan, menggunakan alat bantu seperti pensil warna, origami, stiker dan kegiatan yang aktif.

- Buku Interaktif memiliki aktivitas belajar, bermain, bercerita, dan memberikan umpan balik atau reward kepada anak, aktivitas interaktif perlu dibuat tidak membosankan dan menarik untuk anak.
- Perlu ada panduan kepada guru dan orang tua sebagai orang dewasa untuk membantu memberikan arahan dan demonstrasi kepada anak.
- Ilustrasi kartun digunakan dalam buku yang dirancang karena anak tertarik dengan ilustrasi ini.
- Buku bercerita banyak bercerita menggunakan karakter hewan karena dari data yang didapat anak – anak lebih menyukai menonton/membaca sesuatu yang berkaitan dengan hewan. Dalam kurikulum sekolah juga mewajibkan anak-anak mengenal fauna yang ada di Indonesia
- Dalam cerita perlu memasukkan pengenalan budaya lewat pakain adat yang akan digunakan oleh karakter karena kurikulum di sekolah juga mengenalkan tentang budaya Indonesia dan anak sedikit kesulitan menangkap tentang macam-macam pakaian daerah yang ada Indonesia.
- Kegiatan yang dibuat mendorong anak untuk banyak bergerak
- Interaktif yang digunakan adalah interaktif campuran yaitu *play-a-song* atau *play-a-sound*, *pop up*, *pull/push tab*, *peek a boo*, *hidden object book* agar lebih bervariasi dan tidak membuat anak cepat bosan
- Aktivitas melipat origami/kertas, menyusun puzzle, menempel magnet/perekat, membentuk benda atau karakter dalam cerita menggunakan plastisin, menghubungkan garis putus-putus yang ada dalam buku untuk membantu motorik halus pada anak.
- Aktivitas memimpin, bernyanyi dan menceritakan kembali cerita di depan kelas dapat membantu mengembangkan motorik kasar dan mengembangkan kepercayaan diri pada anak.
- Aktivitas yang dilakukan secara berkelompok yang bertujuan membantu anak bersosialisasi dengan temannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan

Setelah analisis data, proses perancangan buku interaktif memiliki beberapa tahap yang perlu dilakukan. Tahap-tahap tersebut sebagai berikut:



Gambar 2. Bagan Tahap Perancangan

1. Konsep

A. Konsep Verbal

Pada tahap perancangan konsep meliputi

1) Big Idea/Pesan Utama

“Anak lebih aktif, berani dan percaya diri dalam kegiatannya sehari-hari sesuai usianya melalui cerita fabel”.

2) *Tone and Manner*

Confidence, Fun, Active. *Confidence* berarti percaya diri yang ditunjukkan lewat alur cerita dan aktivitas interaktif dalam buku. Hal ini juga ditunjukkan dengan interaksi serta *character development* dari karakter dalam cerita. *Fun* berarti menyenangkan, ditunjukkan lewat visual buku yang memberikan suasana yang seru dalam belajar. Digambarkan juga lewat palet warna, ekspresi, dialog karakter dan aktivitas interaktif yang disampaikan dalam buku. *Active* yang ditunjukkan lewat berbagai aktivitas interaktif yang simpel dan berhubungan dengan jalan cerita di dalam buku. Aktivitas interaktif disesuaikan dengan kemampuan memahami dan belajar target audiens.

3) Ukuran Buku

Ukuran dan format buku interaktif ini disusun sebagai berikut:

- Dimensi buku 1 & 2: 250 x 200 mm
- Dimensi buku 3: 310 x 210 mm (cover belakang), 260 x 210 mm (cover depan)
- Jumlah halaman buku: 16-24 halaman
- Gramatur isi buku: Art Carton 310 gr
- Finishing: Hard cover Ivory glossy

4) Tema Visual

Budaya dan Fauna Endemik Indonesia

Tema cerita yang diambil tentang fauna langka yang ada di Indonesia dan bercerita tentang budaya lewat pakaian adat yang akan dipakai hewan-hewan tersebut.

5) Bahasa yang digunakan adalah Bahasa Indonesia sehari-hari yang bersifat nonformal

6) Alur baca dari kiri kekanan atau Z-Shape

7) Penggambaran tokoh

Karakter buku aktivitas interaktif ini dibuat dengan gaya ilustrasi *cartoon* namun tetap mempertahankan ciri khas masing-masing tokoh. Berikut adalah penggambaran tokoh:

a) Atan

Atan adalah seekor bekantan jantan yang berasal dari Kalimantan. Atan memiliki sifat baik hati, suka menolong tapi kurang percaya diri. Atan menggunakan pakaian adat dari Kalimantan yaitu King Baba. King Baba adalah pakaian adat dari suku Dayak di Kalimantan Barat yang mirip dengan

rompi dan disematkan pada pria. King Baba dibuat dari kulit pohon dan dihiasi dengan ornamen khas suku Dayak.

b) Wasih

Wasih adalah seekor cendrawasih betina yang berasal dari Papua. Wasih memiliki sifat ceria, bijak, dan baik hati. Wasih menggunakan pakaian adat dari papua yaitu Sali. Sali merupakan pakaian yang dikhususkan untuk para gadis yang masih lajang. Sali dibuat dari kulit pohon pilihan atau daun sagu yang kering. Wasih juga memakai hiasan kepala yang terbuat dari bulu burung kasuari yang berwarna putih atau kuning.

c) Nana

Nana adalah seekor komodo betina yang berasal dari Nusa Tenggara Timur. Nana memiliki sifat rajin, ambisius, dan cengeng. Nana menggunakan salah satu pakaian adat dari NTT yaitu berasal dari pulau Rote. Pakaian adat Nana terdiri dari kain tenun rote, selempang, aksesoris pada dahi yaitu bula molik yang berbentuk bulan sabit, dan ikat pinggang terbuat dari emas bernama pendi serta kalung di leher bernama habas.

d) Tuti

Tuti adalah seekor burung merak betina yang berasal dari pulau Jawa. Tuti memiliki sifat cerdas, sombong, dan sangat percaya diri. Tuti menggunakan pakaian adat dari jawa yaitu kebaya dan kain batik atau jarik. Aksesoris yang digunakan Tuti yaitu bunga melati, hiasan kepala cunduk mentul dan kalung dari emas.

e) Bobby

Bobby adalah seekor babi rusa jantan yang berasal dari Sulawesi. Bobby memiliki sifat setia kawan dan mudah cemas. Pakaian adat yang dikenakan Bobby bernama Kawasaran dari Minahasa, Sulawesi Utara. Kawasaran adalah baju adat perang dari suku Minahasa yang bagian dasar baju kawasaran adalah kayu alam yang diikat dengan kain tenun pampelle dan dipadu-padankan dengan kain tenun kaiwu patola. Sementara bagian topi terbuat dari paruh burung uak (burung taong/rangkong), tanduk sapi, dan bulu ayam hutan.

f) Odi

Odi adalah seekor Kedih jantan yang berasal dari Sumatera. Odi memiliki sifat periang dan jail. Pakaian adat yang dikenakan Odi bernama Linto Baro dari pulau sumatera terkhususnya provinsi Aceh. Pakaian Linto Baro yang digunakan oleh pria terdiri dari beberapa elemen, yakni baju, celana, senjata tradisional, penutup kepala, dan hiasan-hiasan lain. Pakaian ini digunakan oleh para pria Aceh dalam acara pernikahan, Meugang, Peusijek, Tung Dara Baro (Ngunduh Mantu), acara adat, dan peringatan hari-hari besar.

g) Pak Komo

Pak Komo adalah seekor Komodo jantan yang berasal dari Nusa Tenggara Timur. Pak komo memiliki sifat tegas dan juga ramah. Pakaian adat yang

dipakai pak komo berasal dari salah satu pulau di NTT yaitu pulau Rote. Pakaian adat yang dikenakan terdiri dari baju putih, selempang tenun dan sarung tenun yang menjuntai hingga menutupi setengah betis. Selain itu, pak komo juga mengenakan topi khas yang disebut ti'i langga, yang terbuat dari daun lontar kering.

h) Ibu Lia

Ibu Lia adalah seekor harimau betina yang berasal dari Sumatera. Ibu Lia memiliki sifat baik hati, bijaksana, dan penyabar. Pakaian adat yang dipakai Ibu Lia bernama Bundo kanduang dari suku Minangkabau, Sumatera. Pakaian adat yang terdiri dari tengkuluk tanduk, baju kurung, sarung atau lambak, dan selempang berbahan songket. Tengkuluk tanduk berbentuk seperti tanduk kerbau atau atap rumah masyarakat Minang, dan melambangkan kebaikan akal dan tanggung jawab.

B. Konsep Visual

1) Gaya Ilustrasi

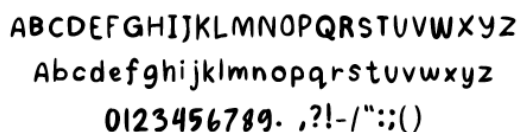
Konsep pemilihan gaya ilustrasi dalam perancangan buku aktivitas interaktif ini adalah *cartooney*.

2) Warna yang digunakan pada seluruh ilustrasi dalam buku aktivitas interaktif adalah cerah dan *colorfull*. Hal ini dilakukan untuk memberikan kesan *fun* pada cerita dan menghasilkan kesatuan antara media yang dibuat dengan topik.



Gambar 3. Palet warna buku aktivitas interaktif

3) Tipografi yang digunakan dalam buku interaktif adalah jenis font sans-serif dekoratif yang bulat dan memiliki sudut tumpul yang menyerupai tulisan tangan. Font “Handwriting” digunakan pada pada keseluruhan teks yaitu pada narasi, dialog, dan sinopsis karena memiliki bentuk yang menyerupai tulisan tangan dan memiliki tingkat keterbacaan yang baik, lebih menarik, dan memiliki kesan yang santai. Font “Hello Sunny” digunakan pada judul buku karena memiliki keterbacaan yang baik dan bold. Font “Nunito” digunakan sebagai font pendukung contohnya pada catatan orang tua dan panduan buku karena memiliki keterbacaan yang baik, dan sedikit tegas.



Gambar 4. Font Handwriting.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789. ,?!-/”’::()

Gambar 5. Font Hello Sunny

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789. ,?!-/”’::()

Gambar 6. Font Nunito

2. Desain Aset

a. Karakter

Karakter yang ada dalam buku aktivitas interaktif di desain menggunakan karakter fabel dari fauna endemik Indonesia.

1) Karakter utama



Gambar 7. Karakter Utama

2) Karakter Pendukung



Gambar 8. Karakter Pendukung

b. Latar

Latar tempat yang ada didalam buku aktivitas interaktif digambarkan dengan suasana alam, rumah, dan lingkungan sekolah yang sesuai dengan asal tokoh dan dengan keseharian *target audien*. Suasana yang digambarkan adalah hangat dan ceria.



Gambar 9. Latar

PEMBAHASAN

Dalam buku interaktif dan aktivitas ini mengajak anak-anak untuk belajar lebih percaya diri yang dikemas dengan menggunakan karakter fauna endemik Indonesia dengan memakai pakaian adat dari daerah masing-masing. Sehingga selain anak lebih percaya diri anak juga dapat mengetahui hewan-hewan endemik apa saja yang ada di Indonesia. cerita ini banyak mengandung pesan moral mengenai percaya diri dan bersikap berani dalam kehidupan sehari-hari.

Cerita ini dibagi menjadi 3 seri yang lengkap dengan interaktif dan aktivitas yang berhubungan dengan cerita dari setiap serinya. Berikut adalah penjabaran 3 cerita pendek dari 3 seri beserta interaktif dan aktivitasnya.

1) Seri 1: Menjadi Pemberani

Seri Menjadi Pemberani memiliki konsep visual tentang tokoh utama yaitu Atan yang menjadi pahlawan dan pemberani untuk teman-temannya karena membantu Wasih dan Bobby menyeberangi sungai yang jembatannya putus. Cover depan terdapat gambar Atan, Bobby dan Wasih yang sedang diatas perahu, terdapat judul buku dan seri buku, dan terdapat keterangan mengenai minimal usia untuk pembaca. Cover belakang terdapat gambar karakter Bobby dan Wasih, judul buku dan terdapat keterangan buku/sinopsis buku.



Gambar 10. Buku 1: Aku Percaya Diri, Seri Menjadi Pemberani

Perancangan Buku Aktivitas Interaktif Sebagai Media Edukasi dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri Pada Anak Usia 4-6 Tahun

Buku Aku Percaya Diri dengan seri 1 menjadi pemberani, mengajak anak untuk saling tolong menolong dalam cerita petualangan mereka. Buku ini membantu anak lebih berani saat berinteraksi dengan orang lain, serta tidak takut menghadapi tantangan. Interaktif dan aktivitas yang ada dalam buku yaitu *pull tab* pada saat menarik undangan, *push* saat mereka mulai menyebrang dengan perahu, aktivitas yang dilakukan adalah mencari rumah Odi dengan cara menarik garis pada titik-titik dari Atan, Wasih dan Bobby menuju ke rumahnya Odi, menyusun Puzzle dengan bahan magnet dan membuat perahu dari kertas.

2) Seri 2: Berani Mencoba

Pada buku 2 Aku Percaya Diri, Seri Berani Mencoba Lagi memiliki konsep visual tentang tokoh utama yaitu yang menangis karena kue yang ia buat untuk ulang tahunnya Odi hangus. Cover depan terdapat gambar Nana yang sedang menangis di depan kue yang hangus, terdapat judul serta dan seri buku, dan terdapat keterangan mengenai minimal usia untuk pembaca. Cover belakang terdapat gambar karakter Ibu Lia yang sedang menenangkan Nana menangis, judul buku dan terdapat keterangan buku/sinopsis buku.



Gambar 11. Buku 2 Aku Percaya Diri, Berani Mencoba Lagi

Buku Aku Percaya Diri dengan Berani Mencoba Lagi, mengajarkan anak untuk tidak pantang menyerah dan berani mencoba lagi saat mengalami kegagalan. Buku ini membantu anak untuk lebih berani saat mencoba tantangan baru dan lebih percaya diri. Interaktif dan aktivitas yang ada pada buku yaitu *pull tab* pada bagian mengaduk adonan, mengeluarkan kue dari oven, dan mengatur pengukuran suhu oven. *Pick a boo* dan *pop up* saat membuka oven dan kuenya hangus. *Pop up* pada bagian mereka merayakan ulang tahun si Odi. Aktivitas anak pada cerita ini menghiasi kue yang telah jadi. Bahan yang digunakan adalah magnet.

3) Seri 3: Berani Tampil

Pada buku 3 Aku Percaya Diri, Seri Berani tampil memiliki konsep visual tentang tokoh utama yaitu Atan yang tidak percaya diri untuk mengikuti lomba menyanyi karena mendengar perkataan Tuti, kalau ia yang akan mendapat juara dan suaranya peserta lain tidak sebagus dirinya. Cover depan terdapat gambar Atan yang meras kurang percaya diri disemangati oleh Wasih, terdapat judul serta dan seri buku, dan terdapat keterangan mengenai minimal usia untuk pembaca. Cover belakang terdapat gambar karakter Bobby dan Tuti yang sedang mendaftar kepada Pak Komo untuk mengikuti lomba, judul buku dan terdapat keterangan buku/sinopsis buku.



Gambar 12. Buku 3: Aku Percaya Diri, Seri Berani Tampil

Buku Aku Percaya Diri dengan Seri Berani Tampil, membantu anak untuk lebih berani dan percaya diri saat tampil di depan umum. Buku ini juga mengajarkan anak untuk bersikap sportif. Interaktif dan aktivitas yang digunakan dalam buku adalah *play a song* atau *play a sound* terdapat di samping buku dan akan bernyanyi sesuai gambar yang dipencet. Interaktif pop up pada saat pembagian piala. Selain itu terdapat aktivitas menempel karakter sesuai daerah dan budaya di peta Indonesia. Aktivitas anak pada cerita ini menghiasi kue yang telah jadi. Bahan yang digunakan adalah magnet yang di tempel. Dalam setiap buku terdapat stiker bintang yang akan diberikan kepada anak saat bisa melakukan sesuatu sebagai hadiah dan apresiasi kepada anak.



Gambar 13. Pengaplikasian Buku Aktivitas Interaktif “Aku Percaya Diri”

Evaluasi

Tahap perancangan yang terakhir adalah evaluasi hasil rancangan buku aktivitas yang telah dibuat. Tahap evaluasi bertujuan untuk menguji kelayakan dan pemahaman isi buku yang dirancang kepada ahli.



Gambar 14. Pengujian kepada Hafez Achda sebagai ahli ilustrator

Evaluasi pertama dilakukan oleh Hafez Achda sebagai ahli ilustrator buku anak dan buku interaktif. Pada pengujian dengan ahli dilakukan evaluasi terkait aspek-aspek seperti

Perancangan Buku Aktivitas Interaktif Sebagai Media Edukasi dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri Pada Anak Usia 4-6 Tahun

konten cerita, ilustrasi, layout, karakter dan mekanisme interaktif pada buku. Menurut ahli, pemilihan konsep cerita atau tema tentang fauna dan budaya Indonesia cukup menarik dan sudah sesuai dengan usia *target audience*. Ilustrasi, layout dan pemilihan warna yang dirancang juga sudah memperlihatkan *tone and manner* yang ingin dibangun. Korelasi aktivitas interaktif yang disajikan sudah sesuai dengan alur cerita, dan mempermudah anak untuk lebih memahami pesan yang ingin disampaikan. Buku ini sudah menarik dan sesuai untuk anak usia 4-6 tahun, namun terdapat beberapa aspek yang harus diperhatikan lagi seperti bagian interaktif yang rawan sobek perlu diperbaiki.



Gambar 15. Pengujian kepada psikolog anak

Evaluasi kedua dilakukan kepada Ibu Maria Herlina Limyati, S.Psi, M.Si. selaku Psikolog anak. Pada pengujian dengan ahli dilakukan evaluasi dan memberikan ulasan mengenai kelayakan konten buku, seperti isi cerita, aktivitas interaktif, halaman panduan buku, serta dampak penggunaan buku sebagai media pembelajaran kepercayaan diri. Menurut ahli, tema cerita yang diambil sangat menarik karena belum ada yang mengangkat cerita tentang kepercayaan diri yang dikemas dengan budaya Indonesia. Penggunaan karakter fauna dan penggambaran sifat tiap karakter dapat memudahkan *target audience* memahami isi cerita dengan baik. Aktivitas interaktif yang ada dalam buku juga sangat beragam dan bervariasi yang membuat anak akan tertarik saat membaca buku, dan juga membantu perkembangan motorik serta kognitif pada anak usia 4-6 tahun. Penggunaan warna dan ilustrasi sangat sesuai untuk anak usia *target audience*, buku ini sangat membantu anak dalam tahap pembentukan kepercayaan diri karena dapat belajar sambil bermain dan membuat anak lebih aktif. Namun, ada beberapa hal yang harus diperhatikan dan dibenahi seperti penggunaan dan pemilihan kata agar sesuai dengan usia *target audience*.



Gambar 16. Pengujian kepada guru TK di Salatiga

Evaluasi Ketiga dilakukan kepada guru TK selaku tenaga pendidik. Evaluasi dilakukan oleh 4 guru yaitu Ibu Sri Astuti dari TK Aisyiyah Pembina, Ibu Gea dari TK Kanisius, Ibu Siti Fatimah dan Ibu Hastuti dari TK Kartika IX-24. Pada pengujian ini ahli menyatakan bahwa konten dan aktivitas interaktif sudah sangat sesuai dengan kurikulum tentang salah satu tema kebangsaan dan keberagaman budaya Indonesia, buku ini juga dapat digunakan saat pembelajaran di kelas secara berulang karena selain mengajarkan tentang percaya diri dan berani, buku ini juga mengangkat tentang budaya dan banyak aktivitas yang sesuai dengan kurikulum merdeka yaitu pembelajaran diferensiasi. Untuk penggunaan warna, ilustrasi dan aktivitas interaktif sudah sangat bagus dan menarik untuk anak-anak. Penggunaan karakter hewan membuat anak lebih tertarik dengan bukunya.

Pengujian

Pengujian dilakukan dengan memperlihatkan buku interaktif yang sudah jadi kepada pengujian kepada tenaga pendidik atau ahli pendidik seperti guru TK, orang tua dan target audience yaitu siswa TK yang ada di Salatiga.



Gambar 17. Pengujian kepada anak TK.

Tahap pengujian pertama dilakukan dilakukan kepada *target audience* yaitu anak-anak TK yang ada di Salatiga berusia 4-6 tahun. Dilakukan pengujian kepada 5 sekolah yang ada di Salatiga yaitu TK Kartika IX-24, TK Aisyiyah Pembina, TK Kanisius, TK Marsudirini Sang Timur, dan TK Negeri Pembina. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui buku aktivitas interaktif yang dirancang dapat menjadi media pembelajaran untuk membantu anak lebih percaya diri dan mengenal budaya Indonesia lewat isi cerita. Pada pengujian ini, *target audience* mendengarkan cerita yang dibacakan dan dipandu oleh oleh guru. Dari hasil observasi saat menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap mekanisme interaktif dalam buku, saat aktivitas melipat, menempel, bermain *puzzle*, dan bernyanyi *target audience* juga sangat bersemangat dan mengikuti dengan baik. Saat ada sesi tanya jawab, *target audience* sudah dapat menjawab dan menyebutkan isi cerita pesan yang disampaikan dan berani maju didepan kelas untuk bernyanyi.

Tahap pengujian kedua dilakukan kepada Guru Kelas. Pengujian ini akan mereview dan memberikan ulasan mengenai penerapan buku kepada *target audience* sebagai media

pembelajaran di dalam kelas. Hasil uji coba menunjukkan bahwa antusiasme dari *target audience* Buku Aku Percaya Diri yang dikemas dengan budaya Indonesia juga bisa menjadi alat bantu untuk menerapkan pembelajaran diferensiasi (metode pembelajaran kurikulum merdeka) yang dapat dipakai berulang dengan tema-tema yang ada dalam kurikulum yaitu menekankan pentingnya untuk membantu anak-anak memahami dan bangga akan identitas mereka.

Tahap Pengujian ketiga dilakukan kepada orang tua dari *target audience*. Hasil uji coba didapatkan bahwa konten isi cerita, ilustrasi dan aktivitas yang ada dalam buku sudah sangat menarik untuk anak. Ditambah lagi pengambilan konsep bertemakan budaya membuat para orang tua dengan mudah mengenalkan anak keberagaman budaya yang ada di Indonesia. Buku aktivitas interaktif ini sudah terdapat paket komplit yaitu belajar dan bermain sehingga, anak-anak juga jadi lebih sering membaca buku daripada harus melihat *gadget*.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil pengujian, dapat disimpulkan bahwa buku aktivitas interaktif “Aku Percaya Diri” efektif sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan berulang untuk membantu anak lebih percaya diri, berani dan juga lebih mudah mengenal budaya Indonesia untuk anak TK. Buku ini juga dapat membantu pembelajaran diferensiasi yang sesuai dengan kebutuhan kurikulum karena memiliki aktivitas interaktif yang beragam, dan mampu menyajikan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi usia *target audience*, seperti dilihat dari antusiasme dan semangat saat menggunakan buku aktivitas interaktif Aku Percaya Diri. Selain itu *target audience* juga dapat menerapkan aktivitas dan pesan dari buku yang membuatnya berani seperti bernyanyi di depan kelas, membantu teman dan berani mencoba lagi. Harapannya, buku aktivitas interaktif Aku Percaya Diri dapat memberikan dampak positif dalam tumbuh kembang anak terutama dalam pembentukan kepercayaan diri dan menjadi berani dalam kehidupan sehari-hari *target audience*.

DAFTAR PUSTAKA

- Airey, D. (2006, September 16). Typography tips for graphic design students. Pesan disampaikan dalam <http://www.davidairey.com/typography-tips-and-advice-for-graphic-design-students/>
- Adawiyah, D. P. R. (2020). Pengaruh penggunaan aplikasi tiktok terhadap kepercayaan diri remaja di kabupaten sampang. *Jurnal Komunikasi*, 14(2), 135-148.
- Aini, A. N., Setiadi, A. C., Mahdavika, A., & Nabilah, S. U. (2021). Analisis Kepercayaan Diri Anak Usia Dini dalam Kajian Studi Sosial. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan dan Gizi Anak Usia Dini)*, 2(1), 41-48.
- Christian, J. (2016). *Perancangan buku interaktif bermain sulap pribadi* (Doctoral dissertation, Universitas Multimedia Nusantara).
- Eva, Y., & Ds, S. (2020). *Suatu Pengantar: Metode dan Riset Desain Komunikasi Visual DKV*. Deepublish.
- Fitriona, Saban. 2022. Penerapan Terapi Bermain Pada Anak di Masa Pandemi Covid-19. *Repository UKSW*, 14-15.

- Fransisca, R., Wulan, S., & Supena, A. (2020). Meningkatkan percaya diri anak dengan permainan ular tangga edukasi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 630-638.
- Irani, I., Adhani, D. N., & Yuniar, D. P. (2021). Kepercayaan Diri Anak Usia 4-5 tahun yang Mengikuti Ekstrakurikuler Tari Melalui Tari Karapan Sapi. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 8(2), 34-45.
- Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Kemdikbud, 2022, *Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka, Jakarta: Kemdikbud*.
- Pangesti, N. P. (2019). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Busy Book (Penelitian Tindakan Kelas di TK Pelita 1 Mudal Boyolali Tahun Ajaran 2018/2019).
- Prasanti, D., & Aisha, S. (2023). Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Permainan sebagai Edukasi Media Belajar Kreatif di PAUD Kabupaten Karawang. *Jurnal Gema Ngabdi*, 5(1), 42-48
- Prakoso, A. T. (2022). *Perancangan Buku Interaktif sebagai Media Pengenalan Karakter Integritas Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation). *Repository UKSW*
- Sugiyono. (2013). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Penerbit Alfabeta, Bandung.
- Upton, Penney. (2012) *Psikologi Perkembangan*. Penerbit Erlangga, Jakarta.
- Wibowo, Cahyadi, D. (2017). Jenis-jenis Buku Interaktif. Pesan disampaikan dalam <http://dwicahyadiwibowo.blogspot.com/2017/04/jenis-jenis-buku-interaktif.html>



© 2023 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)