

## PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF SEBAGAI PENUNJANG AKTIVITAS BELAJAR POS PAUD USIA 3-4 TAHUN DI KELURAHAN TUGU-DEPOK

### INTERACTIVE BOOK DESIGN TO SUPPORT LEARNING ACTIVITIES OF POS PAUD 3-4 YEARS OLD AT KELURAHAN TUGU-DEPOK

Rina Fitriana

Prodi SI Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

[fitriantarina93@gmail.com](mailto:fitriantarina93@gmail.com)

---

#### Abstrak

Satuan PAUD Sejenis (SPS) merupakan lembaga yang menyelenggarakan pendidikan terintegrasi dengan berbagai layanan pendidikan anak usia dini di masyarakat seperti Posyandu dan Bina Keluarga Balita (BKB), salah satunya adalah Pos PAUD. Para guru di Pos PAUD tersebut berkomunikasi langsung dan menggunakan media sebagai metode kegiatan belajar-mengajar, namun terdapat kendala-kendala khususnya pada kategori kelas A usia 3-4 tahun, baik dari segi media maupun visual yang ada pada media pembelajaran. Dasar pemikiran dari perancangan tugas akhir ini terbagi menjadi dua yaitu Teori Anak dan Media, dan Teori Elemen Desain Komunikasi Visual dan Anak. Dasar pemikiran tersebut dianalisis dengan metode analisis kualitatif yaitu dengan menguraikan elemen desain komunikasi visual sebagai acuan untuk menghasilkan konsep. Berdasarkan analisis tersebut ditemukan bahwa media dalam pembelajaran Pos PAUD harus sesuai prinsip Pos PAUD yaitu sederhana, murah, dan bermutu serta disesuaikan dengan kurikulum tema (tematik) yang digunakan Pos PAUD. Sedangkan pada pembelajaran motorik anak-anak usia 3-4 tahun perlu adanya interaksi, dilakukan secara langsung atau praktik, berulang-ulang, dan didukung dengan visual yang dekat dengan kehidupan sehari-hari agar materi pembelajaran lebih mudah dipahami oleh anak-anak. Maka solusi dari permasalahan berdasarkan analisis dan temuan-temuan tersebut adalah perancangan buku interaktif. Buku interaktif ini menggunakan warna-warna dasar yang cenderung hangat, teknik flip (buka tutup), dan didukung dengan karakter utama yaitu sepasang kucing. Buku ini fokus pada kegiatan utama yaitu menarik garis dengan tema alat komunikasi, serta dilengkapi dengan kegiatan kreatif sebagai pengembangan lanjutan dari materi pada buku.

Kata Kunci: Buku Interaktif, Aktivitas Belajar, PAUD, Depok.

---

#### Abstract

*Satuan PAUD Sejenis (SPS)* is an institution that do the integrated education. It provide education for children with various services in *Posyandu* and *Bina Keluarga Balita (BKB)*, for example *Pos PAUD*. *Pos PAUD* are spread in every *Rukun Warga (RW)* in Kelurahan Tugu. The teachers in *Pos PAUD* communicate and use the media in a learning process. However, the problem usually appear when they have to teach 3-4 years children (A Category). This problem are about visual and media of learn.

This thought of final project based on two theory, Child and Media Theory, and Element of Visual Communication Design and Child. Those thought will be analyzed according the qualitative metode, which will be explain the elemen of visual communication design as a reference to build the concept.

According those analysis, the writer found that the media which used in *Pos PAUD* learning process have to be match with the *Pos PAUD* principle; simple, cheap, have a high quality, and also have to be compatible with the thematic curriculum that has been used by *Pos PAUD*. In the other hand, 3-4 year old children need some interaction in motoric learning. That process should be done by practice in a field continuously, and supported by the environment near the children, so they can easily understood what they just learn. So, the solution for that problem according the theories which writer analyzed is the interactive book design.

This interactive book using basic colors that tend to be warm colors, flip technique, and supported by the main character is a couple of cats. This book focuses on the main activities that draw a line with the theme of communication tools, and comes with creative activities as the continued development of the material in the book.

Keyword: Interactive Book, Learning Activities, PAUD, Depok

---

## 1. Pendahuluan

### 1. Latar Belakang

Satuan PAUD Sejenis (SPS) merupakan lembaga yang menyelenggarakan pendidikan di luar Taman Kanak-Kanak (TK), Kelompok Bermain (KB), dan Taman Penitipan Anak (TPA) yang terintegrasi dengan berbagai layanan pendidikan anak usia dini di masyarakat seperti Posyandu, Bina Keluarga Balita (BKB), Taman Pendidikan Al-Qur'an, atau layanan terkait lainnya dengan prinsip berbasis masyarakat, kesederhanaan, mudah, murah, dan bermutu (KEMENDIKBUD, 2013: 15-16). Salah satu pendidikan PAUD pada Satuan PAUD Sejenis yang banyak diminati adalah Pos PAUD. PAUD yang ada di kelurahan Tugu berdasarkan data dari ketua Pos PAUD kelurahan Tugu berjumlah 16 yang terdiri dari Pos PAUD dan KB (Kelompok Bermain). Pos PAUD yang ada di kelurahan Tugu berlokasi di hampir setiap Rukun Warga (RW), tepatnya di balai pertemuan atau balai warga setempat. Khusus untuk kategori kelas A, media yang digunakan umumnya masih menggunakan media yang sama dengan kelas B atau C dengan pendampingan langsung dari guru atau orang tua. Para guru masih merasa sulit untuk mengadakan media untuk kategori kelas A karena media yang ada di pasaran kurang ekonomis dan masih belum spesifik. Berdasarkan permasalahan tersebut, terlihat bahwa kendala yang ada pada Pos PAUD yaitu media penunjang aktivitas anak-anak usia 3-4 tahun dari segi media dan visual. Oleh karena itu, perlu adanya media kreatif yang didukung dengan visual menarik bagi anak-anak usia 3-4 tahun sehingga bisa menunjang aktivitas Pos PAUD.

### 2. Tujuan Perancangan

Adapun tujuan perancangan dari tugas akhir penulis yang berjudul "Perancangan Buku Interaktif Sebagai Penunjang Aktivitas Belajar Pos PAUD Usia 3-4 Tahun di Kelurahan Tugu-Depok" antara lain:

- a. Memahami bagaimana mendesain media buku interaktif yang efektif sebagai penunjang aktivitas belajar motorik anak-anak usia 3-4 tahun.
- b. Memahami bagaimana mendesain elemen visual pada buku interaktif yang komunikatif sebagai penunjang aktivitas belajar motorik anak-anak usia 3-4 tahun.

### 3. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah tugas akhir penulis yang mengacu pada uraian latar belakang masalah, antara lain:

- a. Para guru suka menggunakan media sebagai penunjang aktivitas kegiatan belajar-mengajar namun mengalami kendala dalam pelaksanaannya.
- b. Media yang sudah ada di Pos PAUD kurang memadai dan kurang bervariasi, khususnya untuk kategori kelas A.
- c. Visual yang ada pada media terkadang kurang sesuai dengan materi dan cenderung monoton karena adanya pengulangan visual.

### 4. Metode Penelitian

#### 1.4.1 Metode Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data dari tugas akhir penulis yang berjudul "Perancangan Buku Interaktif sebagai Penunjang Aktivitas Belajar Pos PAUD Usia 3-4 Tahun di Kelurahan Tugu, Depok" antara lain:

##### a. Studi Pustaka

Studi Literatur digunakan untuk mencari data-data tekstual yang berkaitan dengan topik tugas akhir dan untuk memperkuat topik yang dipilih oleh penulis.

##### b. Wawancara

Wawancara yang dilakukan adalah wawancara naturalistik serta wawancara terbuka dan mendalam. Wawancara naturalistik adalah wawancara dilakukan secara wajar seperti perbincangan sehari-hari dan santai, sedangkan wawancara terbuka dan mendalam yaitu mengajukan pertanyaan yang memungkinkan atau memberi peluang bagi subjek yang ditanya untuk memberikan jawaban yang rinci dan mendalam (Putra dan Dwilestari,

2012: 130-131). Wawancara digunakan untuk mencari data dari narasumber yang berkaitan dengan topik yang dipilih oleh penulis.

c. Observasi atau Pengamatan Langsung

Observasi atau pengamatan langsung digunakan untuk mencari data berdasarkan aktivitas apapun yang ada dan apa yang terjadi di Pos PAUD.

#### 1.4.2 Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif, adapun langkah menganalisis dengan menguraikan elemen desain komunikasi visual sebagai acuan untuk menghasilkan konsep. Elemen visual yang dimaksud terkait dengan media yang sudah ada sebelumnya serta melihat potensi dalam upaya pemecahan permasalahan antara guru dan siswa dalam mengkomunikasikan pengetahuan. Sehingga dalam metode ini akan dihasilkan media buku interaktif yang efektif dan komunikatif sebagai penunjang aktivitas belajar motorik anak-anak usia 3-4 tahun, khususnya di kelurahan Tugu-Depok.

## 2. Dasar Teori

### 2.1 Anak dan Media

Media merupakan sarana atau alat komunikasi untuk menyampaikan pesan atau informasi antara dua pihak atau lebih. Hal itu sesuai dengan pengertian asal kata media yaitu "Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar" (Arsyad, 2014: 3). Sedangkan menurut KBBI, bahwa "media adalah alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk". Ketika ingin membuat media yang sesuai untuk anak-anak usia 3-4 tahun, maka perlu memperhatikan beberapa hal yang terkait dengan anak dan media. Maka, media yang sesuai dengan anak akan dijelaskan pada penjelasan berikut.

a. Media dalam Pembelajaran Anak

Berdasarkan Permendiknas No. 58 Tahun 2009, Pendidikan anak usia dini (PAUD) terbagi menjadi dua, yaitu formal dan nonformal. Salah satu jalur nonformal yang bisa ditempuh yaitu Pos PAUD. Kementerian Pendidikan Nasional (2010: 2) juga mengemukakan bahwa "Pos PAUD adalah bentuk layanan PAUD yang penyelenggaraannya dapat diintegrasikan dengan layanan Bina Keluarga Balita (BKB) dan Posyandu". Dalam pendidikan anak, tidak hanya secara verbal namun juga menggunakan media. Menurut Arsyad (2014: 10) media pembelajaran adalah "segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar". Maka pemakaian media pembelajaran bisa membantu dan memudahkan kegiatan belajar pada anak.

b. Media dan Perkembangan Motorik Anak

Anak-anak pada usia prasekolah 3-4 tahun sudah menunjukkan perkembangan yang cukup baik dan sudah bisa mengikuti kegiatan belajar seperti di Pos PAUD. Anak-anak sudah bisa mengungkapkan apa yang dia inginkan dengan kata-kata yang jelas. Pada Pos PAUD, anak usia 3-4 tahun selain pembelajaran kognitif namun juga lebih fokus pada pembelajaran motorik anak. Pembelajaran motorik ini juga sesuai dengan penjelasan Kementerian Pendidikan Nasional (2010: 25) bahwa "...Kegiatan main untuk anak usia 31-48 bulan dan 49-60 bulan mencakup main sensorimotor, main peran, dan main konstruksi/pembangunan". Pengertian pembelajaran motorik menurut Schmidt (Decaprio, 2013: 17) adalah "Serangkaian (internal) proses pembelajaran yang berhubungan dengan praktik atau pengalaman yang mengarah kepada perubahan yang relatif permanen dalam kemampuan menanggapi sesuatu". Selain itu, Hurlock juga menyatakan bahwa "Sebagian tugas perkembangan anak yang paling penting dalam masa prasekolah ...terdiri atas perkembangan motorik yang didasarkan atas penggunaan kumpulan otot yang berbeda secara terkoordinasi" (Hurlock, 2002: 150). Sehingga pembelajaran motorik pun tidak bisa lepas dari fokus pendidikan anak usia dini. Keberhasilan pembelajaran motorik pada anak tidak hanya ada pada anak, tetapi juga pada guru sebagai pendamping yang sekaligus penyampai materi. Maka pada media yang digunakan sebaiknya terdapat petunjuk serta penjelasan mengenai pencapaian yang akan dicapai pada materi yang sedang dibahas atau dikerjakan.

c. Anak dan Media Interaktif

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, salah satu konsep utama pembelajaran motorik menurut Decaprio (2013: 22-23) bahwa "... (b) Pelajaran motorik di sekolah dilakukan dengan pengalaman ataupun praktik langsung oleh para siswa dengan bimbingan dan pengawasan guru". Keterlibatan langsung anak dalam kegiatan belajar tersebut juga melibatkan interaksi antara anak dengan guru serta interaksi anak dengan media

belajar yang digunakan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia bahwa interaksi adalah hal saling melakukan aksi, berhubungan, mem-pengaruhi; antarhubungan. Maka berdasarkan pengertian tersebut bahwa media yang digunakan sebagai media pembelajaran motorik anak usia 3-4 tahun bisa berupa media interaktif, yaitu media yang memiliki konsep interaksi atau hubungan atau kegiatan yang melibatkan pengguna dalam memahami informasi atau pesan didalamnya. Media interaktif juga cocok untuk anak usia 3-4 tahun karena dalam penggunaan media ini, guru bisa menyampaikan materi dengan konsep bermain, menyenangkan, dan juga bisa menarik minat anak. Media yang bersifat interaktif sebagai media belajar di Pos PAUD yang dirasa sesuai adalah buku interaktif. Buku dianggap cocok untuk dijadikan media yang bersifat interaktif karena buku termasuk media yang berbasis cetak dan visual seperti penjelasan pada media pembelajaran. Selain itu, menurut Stanley (2012: 83) bahwa "buku memberikan informasi, sekaligus menghibur". Buku juga lebih bersifat tahan lama, bisa digunakan berulang-ulang, dan salah satu media pendidikan yang selalu digunakan.

#### d. Perilaku Konsumen terhadap Media dalam Pembelajaran Anak

Perilaku konsumen bisa menentukan dalam pemilihan atau pembelian produk yang dalam hal ini adalah media pembelajaran. Namun, pengertian perilaku konsumen itu sendiri menurut Winardi (Sunyoto, 2013: 2) yaitu "...perilaku yang ditunjukkan oleh orang-orang dalam hal merencanakan, membeli dan menggunakan barang-barang ekonomi dan jasa-jasa". Dalam hal ini, konsumen yang sesuai dengan Winardi yaitu para guru karena mereka yang merencanakan, membeli, dan juga menggunakan langsung media belajar di Pos PAUD.

## 2.2 Elemen Desain Komunikasi Visual pada Anak

Visual pada media harus disesuaikan dengan karakter anak agar bisa menarik minat belajar anak. Sejalan dengan hal tersebut, Arsyad (2014: 89) menjelaskan bahwa "Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata". Selain itu, agar lebih efektif maka anak harus bisa berinteraksi dengan visual tersebut yang sesuai dengan penjelasan Arsyad (2014: 89) bahwa "Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (image) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi". Maka berikut akan diuraikan lebih lanjut mengenai elemen desain komunikasi visual terkait perkembangan motorik anak. Adapun elemen-elemen tersebut akan dijelaskan sebagai berikut.

#### a. Psikologi Wama Anak

Wama merupakan elemen visual yang bisa menarik perhatian anak karena wama mampu mempengaruhi kesan yang melihatnya, seperti penjelasan Kusrianto (2007: 46-47) bahwa "Wama merupakan unsur yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan penglihatan dan secara visual, wama memiliki kekuatan yang mampu mempengaruhi citra orang yang melihatnya". Wama-wama yang digunakan anak-anak tersebut umumnya wama-wama cerah. Hal itu berkaitan dengan penjelasan Darmaprawira W. A. (2002: 32) yaitu "Dalam menginterpretasikan hasil ekspresi seni anak-anak usia 3 sampai 5 tahun, para ahli menyimpulkan bahwa wama-wama cerah menunjukkan tendensi emosional yang tinggi".

#### b. Ilustrasi Anak

Pengertian ilustrasi menurut Kusrianto (2007: 140) yaitu "Ilustrasi menurut definisinya adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual". Maka ilustrasi haruslah sesuai dengan materi atau pembahasan yang ada pada media belajar sehingga bisa memudahkan anak dalam memahami materi pembelajaran.

#### c. Tipografi Anak

Tipografi berdasarkan penjelasan Kusrianto (2007: 190-191) yaitu "Di dalam desain grafis, Tipografi didefinisikan sebagai suatu proses seni untuk menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak. ... tipografi juga harus bisa berkomunikasi dalam bentuknya yang paling kuat, jelas, (clarity), dan terbaca (legibility)". Tipografi dalam media belajar anak usia prasekolah 3-4 tahun juga harus disesuaikan dengan karakteristik anak. Salah satu karakteristik anak menurut Fadlillah dkk (2014: 22-23) yaitu "...keunikan dan karakteristik anak usia dini ialah suka bermain ...". Karakteristik anak yang suka bermain memperlihatkan bahwa anak aktif dan bersifat dinamis. Dinamis menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah penuh semangat dan tenaga sehingga cepat bergerak dan mudah menyesuaikan diri dengan keadaan. Sehingga kelompok huruf yang sesuai dengan anak-anak usia tersebut yaitu kelompok Sans Serif.

#### d. Layout

Layout menurut Rustan (2008: 0) yaitu "Pada dasarnya layout dapat dijabarkan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya". Dikarenakan anak-anak lebih menyukai gambar yang besar, maka layout atau tata letak gambar tersebut harus seimbang dan penempatannya harus sesuai dengan materi yang dijelaskan. Maka jenis layout yang sesuai adalah *Picture Window Layout*.

### 3. Pembahasan

#### 3.1 Konsep

Konsep pada perancangan buku interaktif ini merupakan hasil analisis media dan elemen desain komunikasi visual berdasarkan teori, data-data, media sebelumnya, serta potensi yang ada. Berikut penjelasan lebih lanjut mengenai konsep perancangan yang terbagi menjadi konsep pesan, konsep kreatif, konsep media, dan konsep visual.

##### 3.1.1 Konsep Pesan

Konsep pesan yang ingin disampaikan pada perancangan ini didapatkan dari hasil analisis yang telah dilakukan, yaitu buku interaktif sebagai sebuah media penunjang pembelajaran motorik anak-anak usia 3-4 tahun yang memiliki potensi untuk menarik minat anak-anak tersebut dalam proses pembelajaran serta bisa membantu dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Pesan yang akan dikomunikasikan pada perancangan ini adalah pembelajaran motorik diperlukan adanya interaksi antara guru dengan anak-anak maupun anak-anak dengan media yang digunakan dan pengenalan alat komunikasi kepada anak-anak.

##### 3.1.2 Konsep Kreatif

Konsep kreatif dalam perancangan buku interaktif ini adalah mengemas informasi mengenai alat komunikasi dalam bentuk aktivitas interaktif dengan didukung teknik interaktif flip serta visual ilustrasi yang sesuai dengan anak-anak dengan pengayaan kartun, karakter binatang yang dibuat seperti manusia (anthropomorphism) dan pewarnaan blok.

##### 3.1.3 Konsep Media

Konsep media ini merupakan hasil analisis media berdasarkan teori, data-data, dan media sebelumnya, serta potensi yang ada. Konsep media ini terbagi menjadi konsep media utama dan konsep media pendukung.

###### 1) Media Utama

Media utama yang akan dibuat adalah media buku interaktif. Buku interaktif ini menggunakan teknik flip (buka tutup). Ukuran buku ini adalah 14x20 cm agar tidak terlalu besar, mudah dipegang dan mudah dibawa oleh anak-anak. Buku ini berisi aktivitas-aktivitas yang bisa melatih motorik halus dan kasar anak-anak serta disesuaikan dengan tema pembelajaran. Tema yang digunakan pada buku interaktif ini adalah tema alat komunikasi. Alat komunikasi yang dipilih adalah alat komunikasi yang dekat dengan kehidupan dan mudah ditemukan yaitu Kentongan, Bedug, Radio, Telepon, dan Televisi.

- Cover Buku

Pada cover buku terdapat judul "Seri Aktivitas Interaktif: Alat Komunikasi" dan tagline "Belajar Senang, Aku Cemerlang!" serta didukung dengan visualisasi yang bisa merepresentasikan isi buku.

- Isi Buku

Isi buku interaktif ini antara lain penjelasan singkat tentang buku, panduan untuk guru di kelas, daftar isi (apa saja kegiatan dalam buku ini?), pengenalan karakter, menebalkan garis, bercakap-cakap tentang alat komunikasi, menghubungkan gambar alat komunikasi dengan benda atau objek yang berkaitan, menebalkan garis pada bentuk-bentuk geometri dasar yaitu bujur sangkar, lingkaran, dan segitiga, menebalkan garis pada alat komunikasi dan menyebutkan namanya kembali, dan berlatih kreativitas.

###### 2) Media Pendukung

Media pendukung yang akan dibuat adalah media yang masih menggunakan konsep interaktif dan bermain. Selain itu, media pendukung tersebut juga merupakan pengembangan dari materi pada buku yaitu pengenalan garis dan bentuk. Media pendukung ini juga disesuaikan dengan pencapaian perkembangan motorik anak kelompok usia 3-4 tahun berdasarkan penjelasan Santrock, salinan lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009, dan data-data yang diperoleh sebelumnya.

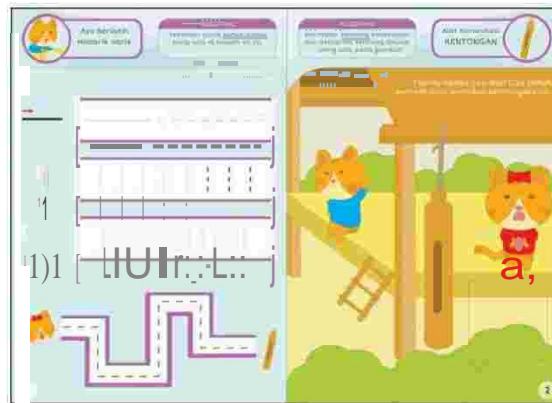
##### 3.1.4 Konsep Visual

Konsep visual yang digunakan pada perancangan buku interaktif ini berdasarkan elemen-elemen visual yang telah dianalisis. Warna yang digunakan sebagai warna utama yaitu merah, biru, kuning serta warna lain sebagai pengenalan warna pada anak yaitu warna hijau, coklat, hitam, putih, oranye, dan ungu. Namun, turunan warna pada warna-warna tersebut juga akan digunakan sesuai kebutuhan pada desain serta warna-warna yang

soft juga akan digunakan. Semua warna akan diselarasakan agar menimbulkan kesan ceria pada buku interaktif ini. Tipografi yang digunakan adalah kelompok Sans Serif yang cenderung bulat dan tidak kaku. Ilustrasi yang digunakan adalah gaya kartun dengan teknik vector, menggunakan karakter binatang yaitu kucing dengan didominasi garis-garis lengkung yang dinamis, serta pewarnaannya blok agar tidak terlalu kompleks. Garis-garis tegas seperti garis lurus vertikal dan horizontal juga digunakan pada buku dan media pendukung, namun penggunaannya cenderung sedikit sesuai kebutuhan. Sedangkan layout yang digunakan adalah jenis picture window layout. Jenis ini dipilih karena pada buku interaktif ini akan mengutamakan ilustrasi yang besar dan dengan teks yang cenderung sedikit. Selain itu, karakter anak-anak sebagai khalayak sasaran primer lebih menyukai buku yang didominasi oleh gambar.

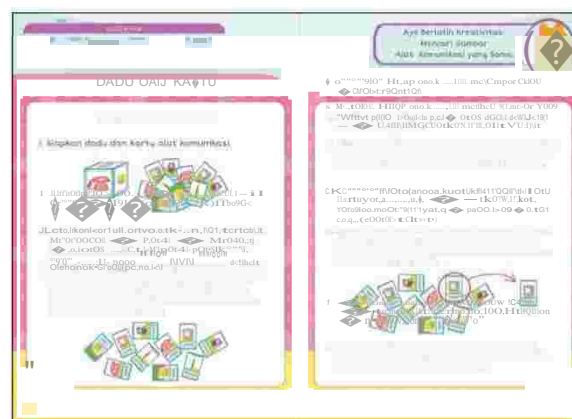
### 3.2 Hasil Perancangan

Buku interaktif ini menggunakan tema alat komunikasi dengan fokus utama kegiatan adalah menarik atau menebalkan garis dan pengenalan alat komunikasi. Garis yang digunakan adalah garis-garis dasar sebagai pengenalan yaitu vertikal, horizontal, diagonal, dan setengah lingkaran. Selain itu juga terdapat kegiatan lanjutan pengenalan bentuk geometris dasar yaitu bujur sangkar, lingkaran, dan segitiga. Buku interaktif ini menggunakan teknik *flip* (buka tutup) dengan didukung karakter utama yaitu kucing laki-laki dan perempuan bernama Cilu dan Cila.



Gambar 1. Salah satu spread kegiatan menarik garis dan teknik *flip* buku interaktif

Pada bagian kegiatan menarik garis difokuskan untuk melatih motorik halus anak-anak yaitu pada tangan. Garis-garis tersebut dibuat tidak dalam jumlah yang banyak karena menghindari timbulnya rasa bosan pada anak-anak. Selain itu juga terdapat garis yang membentuk permainan mencari jalan, dimana karakter Cilu ataupun Cila harus menelusuri jalan agar bisa menemukan alat komunikasi. Setelah anak-anak berhasil membantu Cilu ataupun Cila menelusuri jalan, barulah guru mengajak anak-anak untuk bercakap-cakap tentang alat komunikasi yang ada pada halaman selanjutnya. Selain itu, guru juga membimbing anak-anak untuk menemukan objek yang tersembunyi di bagian buka tutup.



Gambar 2. Salah satu spread kegiatan berlatih kreativitas

Kegiatan berlatih kreativitas merupakan kegiatan pengembangan dari materi utama. Kegiatan berlatih kreativitas ini tetap berfokus pada pelatihan motorik anak-anak. Terdapat kegiatan mewarnai, menggunting,

*puzzle* sederhana, melipat, dan mencocokkan gambar. Setiap kegiatan harus diawasi dan dibimbing oleh guru dengan bantuan orang tua yang mendampingi kegiatan belajar, terutama pada kegiatan menggunting.

Buku interaktif ini tetap memperhatikan prinsip Pos PAUD yaitu murah dan bermutu. Prinsip murah diterapkan pada produksi buku yaitu biaya cetak yang minim namun tetap tidak mengganggu fungsi dan karakteristik buku. Selain itu, demi mempertahankan kualitas buku yang tidak mudah robek maka jenis kertas yang digunakan cenderung cukup tebal namun tetap dengan biaya yang minim tanpa mengurangi kualitas.

#### 4. Kesimpulan

Simpulan dari perancangan buku interaktif sebagai penunjang aktivitas belajar Pos PAUD usia 3-4 tahun di Kelurahan Tugu-Depok ini antara lain:

- 1) Dalam mendesain buku interaktif yang efektif sebagai penunjang aktivitas belajar motorik anak-anak usia 3-4 tahun perlu disesuaikan dengan pencapaian perkembangan motorik anak-anak usia tersebut. Selain itu, dalam buku interaktif juga difokuskan pada satu kegiatan pembelajaran agar lebih terfokus dan lebih efektif serta akan lebih baik lagi jika disesuaikan dengan tema pembelajaran di Pos PAUD. Hal itu dimaksudkan agar anak-anak bisa lebih mudah memahami materi pembelajaran. Petunjuk pemakaian buku interaktif bagi pendamping (guru ataupun orang tua) juga harus dimuat dalam buku agar pendampingan kegiatan yang dilakukan anak-anak bisa maksimal.
- 2) Dalam mendesain elemen visual pada buku interaktif yang komunikatif sebagai penunjang aktivitas belajar motorik anak-anak usia 3-4 tahun perlu disesuaikan dengan karakteristik elemen visual yang sesuai dengan anak-anak usia 3-4 tahun. Maka digunakanlah warna-warna yang cerah serta ilustrasi penggambaran kartun yang sesuai dengan karakter anak-anak usia 3-4 tahun yang memiliki daya imajinasi tinggi. Maka ilustrasi pun dibuat menggunakan karakter yang dekat dengan kehidupan anak-anak dengan penggambaran *anthropomorphism*. Sehingga buku ini bisa memberikan perubahan pada kegiatan aktivitas belajar Pos PAUD usia 3-4 tahun yang menjadi lebih interaktif dan komunikatif.

#### Daftar Pustaka:

##### Buku

- [1] Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran Edisi Revisi Cetakan ke-17*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- [2] Darmaprawira W. A., Sulasmi. 2002. *Wama: Teori dan Kreativitas Penggunaannya Ed. Ke-2*. Bandung: ITB.
- [3] Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- [4] Decaprio, Richard. 2013. *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik Di Sekolah*. Jogjakarta: DIVA Press.
- [5] Djuharie, O. Setiawan. 2001. *Pedoman Penulisan Skripsi Tesis Disertasi*. Bandung: Yrama Widya.
- [6] Hurlock, Elizabeth B. *Perkembangan Anak Jilid 1 Edisi Keenam*. Jakarta: Erlangga.
- [7] Kementerian Pendidikan Nasional. 2010. *Pedoman Teknis Penyelenggaraan Pos PAUD*. Jakarta: Tidak Diperdagangkan.
- [8] Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: C.V. Andi Offset
- [9] M. Fadlillah. dkk. 2014. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini: Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- [10] Muktiono, Joko D. 2003. *Aku Cinta Buku: Menumbuhkan Minat Baca pada Anak*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- [11] Rustan, Suriyanto. 2008. *Layout: Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- [12] Santrock, John W. 2011. *Life-Span Development 13th ed*. New York: The McGraw-Hill Companies, Inc.
- [13] Sudama. 2014. *Paud Berkarakter: Melejitkan Kepribadian Anak Secara Utuh*. Sleman: Genius Publisher.
- [14] Sunyoto, Danang. 2013. *Perilaku Konsumen (Panduan Riset Sederhana untuk Mengenali Konsumen)*. Yogyakarta: CAPS (Center of Academic Publishing Service).
- [15] Suma, I Nyoman dan Olga D. Pandeiro. 2014. *Psikologi Pendidikan 1*. Jakarta: Erlangga.

##### Jurnal, TA, Skripsi

- [1] Asha, Putri Aryati Indiana. 2011. *Aku Hadir ke Dunia: Buku Seks Edukasi Untuk Anak-Anak Dengan Panduan Orang Tua*. Tugas Akhir pada Universitas Bina Nusantara. Jakarta: tidak diterbitkan.
- [2] Fitria, Ismirahma dan Iman Sudjudi. 2013. *Buku Aktivitas dan Buku Cerita Jamur sebagai Media Penunjang PAUD*. Vol. 2, (No. 1), p. 1-9. Diunduh dari <http://jurnal.s1.fsr.itb.ac.id/index.php/viscom/article/view/244>, 12 April 2015: 22.17 WIB.
- [3] Khomsatun, Titik. 2013. *Perbedaan Aktivitas dan Hasil Belajar Anak Menggunakan Lembar Kerja dan Media Fun Works Berdasarkan Kurikulum Permendiknas No. 58 Tahun 2009*. Skripsi pada Universitas Negeri Semarang. Diunduh dari <http://lib.unnes.ac.id/18750/1/1601408037.pdf>, 11 Januari 2015: 21.42 WIB.

- [4] Sarastri, Pramudita. 2009. *Buku Interaktif sebagai Media Pengenalan Profesi untuk Anak Usia 4-7 Tahun*. Tugas Akhir pada Institut Teknologi Bandung. Bandung: tidak diterbitkan.

#### Internet

- [1] Anonim. *Data PAUDNI Kelurahan Tugu (Tahun Pendataan 2013)*. [Online] Tersedia di: <http://paudni.kemdiknas.go.id/dpn/index.php/kelurahan/3276040012> [Diakses 7 Februari 2015: 22.27 WIB].
- [2] Anonim. *Sejarah Kecamatan*. [Online] Tersedia di: <http://cimanggis.depok.go.id/profil/sejarah-kecamatan> [Diakses 7 Februari 2015: 22.10 WIB].
- [3] Herdi. 2013. *Jenis-jenis Design Layout*. [Online] Tersedia di: <https://herdi73.wordpress.com/2013/09/13/jenis-jenis-design-layout/> [Diunduh 5 April 2015: 11.03 WIB].
- [4] Ismirahma, Fitria dan Iman Sudjudi. 2013. *Buku Aktivitas dan Buku Cerita Jamur sebagai Media Penunjang Paud*. [Online] Tersedia di: <http://portalgaruda.org/?ref=browse&mod=viewarticle&article=256215> [Diunduh 11 Januari 2015: 21.01 WIB].
- [5] Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2013. *Petunjuk Teknis Penyelenggaraan Percontohan Program Satuan PAUD Sejenis*. [Online] Tersedia di: [http://bppnfireg7.org/download/Produk/petunjuk\\_teknis\\_2013/JUKNIS%20PAUD%20SPS%20WEB.pdf](http://bppnfireg7.org/download/Produk/petunjuk_teknis_2013/JUKNIS%20PAUD%20SPS%20WEB.pdf) [Diunduh 25 Februari 2015: 11.21 WIB].
- [6] Sabayasa, Anas. (2013). *Pengertian dan Perkembangan Konsep Media, Pembelajaran, serta Teori Be/ajar yang Melandasinya*. [Online] Tersedia di: [http://sumberbelajar.belajar.kemdikbud.go.id/PTP/Konten%20Materi/91%20Anas%20Sabayasa/diklat%20113/modul%20217/Buku/Materi%201\\_Media%20Pembelajaran%20dan%20Pengelolaan%20Bahan%20Belajar\\_Pengertian\\_Konsep.pdf](http://sumberbelajar.belajar.kemdikbud.go.id/PTP/Konten%20Materi/91%20Anas%20Sabayasa/diklat%20113/modul%20217/Buku/Materi%201_Media%20Pembelajaran%20dan%20Pengelolaan%20Bahan%20Belajar_Pengertian_Konsep.pdf) [Diunduh 25 Februari 2015: 15.39 WIB].
- [7] Zaman, Badru dan Cucu Eliyawati. 2010. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. [Online] Tersedia di: [http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR.\\_PGTK/197010221998022-CUCU\\_ELIIAWA TI/MEDIA\\_PEMBELAJARAN\\_ANAK\\_USIA\\_DINI-PPG\\_UPI.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/197010221998022-CUCU_ELIIAWA TI/MEDIA_PEMBELAJARAN_ANAK_USIA_DINI-PPG_UPI.pdf) [Diunduh 11 Januari 2015: 21.28 WIB].
- [8] <http://bukuerlangga.com/3673-3795-large/pop-up-petualangan.jpg>. Diunduh 19 Maret 2015: 17.04 WIB.
- [9] <http://claudiameldrum.net/simple-origami-for-kids-printable-instructions/521/>. Diunduh 8 Mei 2015: 10.14 WIB
- [10] <http://theladybirdblog.typepad.com/.a/6a0120a7356fc1970b01b8d08bb0fe970c-500wi>. Diunduh 8 Mei 2015: 15.37 WIB
- [11] [https://instagram.com/cats\\_of\\_instagram/](https://instagram.com/cats_of_instagram/). Diunduh 8 Mei 2015: 16.50 WIB
- [12] <https://instagram.com/hellonekos>. Diunduh 8 Mei 2015: 15.27 WIB
- [13] <https://jonathansbookshelf.files.wordpress.com/2014/02/interactive-book-jonathans-bookshelf.jpg?w=300>. Diunduh 19 Maret 2015: 17.40 WIB.
- [14] <https://ml.behance.net/rendition/pm/7243027/disp/f88a4ac6cf07f768151cd66e6cc8e547.jpg>. Diunduh 8 Mei 2015: 15.34 WIB
- [15] <https://previews.123rf.com>. Diunduh 20 Maret 2015: 15.18 WIB.
- [16] <https://ronaldslabbers.com>. Diunduh 20 Maret 2015: 15.21 WIB.
- [17] [https://s4.bukalapak.com/system/images/1/8/1/8/4/2/1/9/medium/CLK-CLICK-FAI\\_FC\\_L.jpg](https://s4.bukalapak.com/system/images/1/8/1/8/4/2/1/9/medium/CLK-CLICK-FAI_FC_L.jpg). Diunduh 19 Maret 2015: 17.12 WIB.
- [18] [www.findingstory.blogspot.com](http://www.findingstory.blogspot.com), 2011, diunduh 6 April 2015: 23.09 WIB.
- [19] [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com), diunduh 8 Mei 2015: 10.08 WIB
- [20] [www.shutterstock.com](http://www.shutterstock.com), diunduh 8 Mei 2015: 15.23 WIB
- [21] [www.thepairabirds.com](http://www.thepairabirds.com), diunduh 8 Mei 2015: 15.30 WIB.