

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Buku Interaktif

Menyadur dari Wahyuningtyas & Arianto (2020, h.5), Buku Interaktif adalah media cetak yang memfasilitasi interaksi yang ada antara pembaca dan buku itu sendiri. Menurut *The New Oxford Dictionary of English* buku interaktif adalah media pembelajaran yang memiliki interaksi dua arah antar buku sebagai media pembelajaran dan juga pembaca.



Gambar 2. 1 Buku Interaktif sebagai Media Pembelajaran
Sumber: <https://cikalaksana.com/buku-aktivitas-anak-memperkaya...>

Buku interaktif dianggap cocok untuk anak-anak karena guru dapat menyampaikan materi pembelajaran ataupun informasi dengan konsep yang lebih menyenangkan dan menarik minat anak (Fitriana, 2015 dalam Siregar 2020, h.831). Menurut (Siregar, 2020, h.831) Buku interaktif memiliki beberapa jenis antara lain;

1. *Moveable Book*

Merupakan buku interaktif yang memunculkan interaksi antar pembaca dengan lipatan atau potongan kertas pada halaman buku.

2. *Peek a Boo*

Buku interaktif yang memiliki interaksi dimana pembaca harus membuka bagian dari buku untuk mendapatkan suatu kejutan.

3. *Participation Book*

Buku partisipasi merupakan buku interaktif yang berisi informasi beserta penjelasan yang disertai dengan aktivitas lain seperti jawab atau instruksi untuk melakukan tugas tertentu.

4. *Hidden Object Interactive Book*

Melalui buku interaktif ini, pembaca dituntun untuk menemukan objek yang disamarkan dalam buku ini. Pembaca diharuskan untuk mengikuti alur dari buku ini untuk menemukan objek tersebut

5. *Play a Song/ Sound Book*

Buku ini dapat mengeluarkan bunyi atau suara apabila tombol-tombol yang terdapat pada buku ini ditekan. Bunyi/ lagu yang dikeluarkan juga berhubungan dengan cerita atau konteks buku tersebut.

6. *Touch and feel*

Buku interaktif ini biasanya digunakan untuk mengembangkan kemampuan sensor motoric anak-anak dan pengenalan akan tekstur. Biasanya touch and feel dalam buku ini dapat berupa bulu halus pada kulit hewan, dan lain-lain.

7. *Mix Interactive*

Buku *mix interactive* merupakan gabungan dari dua atau lebih jenis buku interaktif di dalamnya.

2.1.1 Buku Aktivitas Anak

Buku aktivitas termasuk dalam buku interaktif partisipasi yang memiliki konten aktivitas pada setiap halamannya, berisi konten yang bersifat belajar sambil bermain (Harding & Carrington, 2014), dimana memiliki warna yang kontras dan elemen visual pendukung lainnya sehingga dapat menarik perhatian anak-anak. Buku aktivitas menekankan pada keterampilan yang dimiliki oleh anak-anak seperti ketrampilan menyortir, bermain peran, dan mencocokkan gambar.



Gambar 2. 2 Buku Aktivitas Anak

Sumber: <https://shop.freud.org.uk/products/freud-museum-activity-book>

Subia (2020) menyebutkan bahwa siswa belajar pada prinsipnya melalui interaksi dengan orang (guru dan teman sebaya) dan bahan ajar (buku teks, *workbook*, *software* pembelajaran, konten berbasis *web*, dan lain lain), Sehingga media pembelajaran sangat mempengaruhi siswa dalam mengingat informasi penting dan bila digunakan dengan benar, membantu memperoleh dan mempertahankan perhatian siswa sebagai wadah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (h.450). *Activity book* atau buku aktivitas memiliki manfaat baik menurut beberapa penelitian seperti meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam topik pembelajaran (Adalia & Prawoto, dalam Utami, et al, 2021, h.83).

2.1.1 Perjenjangan Buku

Anak-anak mengalami tingkat pertumbuhan dan perkembangan yang berbeda di setiap tahun umurnya, oleh karena itu penulisan buku anak harus disesuaikan dengan tumbuh kembang anak. Dilansir oleh Bambang Trimansyah pada buku Panduan Penulisan Buku Cerita Anak oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (2020), terdapat teori perjenjangan buku (*book leveling*) yang menjadi acuan dalam perancangan buku dan memilih buku bagi anak-anak. Berikut ini merupakan perjenjangan buku berdasarkan tingkatan usia:

1. Prabaca 1 (1—3 tahun), dengan bentuk dan model buku bebas, 8—16 halaman dengan proporsi gambar 90% berwarna lembut, menggunakan *typeface sans serif*.

2. Prabaca 2 (4—6 tahun), dengan bentuk dan ukuran buku bebas, 8—24 halaman dengan proporsi gambar 90% berwarna lembut, menggunakan *typeface sans serif* minimal 24 *pt*.
3. Pembaca dini (kelas 1 SD atau setara 7 tahun), dengan bentuk dan ukuran buku bebas, tebal 16—32 halaman dengan proporsi gambar 70%, menggunakan *typeface sans serif* minimal 16 *pt*.
4. Pembaca awal (kelas 2—3 atau setara 8—9 tahun), dengan ukuran buku A4, A5, B5 atau ukuran proposional lainnya, dengan proporsi gambar 50%—70% dengan *typeface sans serif* atau *serif* minimal 14 *pt*.
5. Pembaca lancar (kelas 4—6 atau setara 10—12 tahun), dengan ukuran buku A4, A5, B5 atau ukuran proposional lainnya, dengan proporsi gambar 20%—70% dengan *typeface sans serif* atau *serif* minimal 12 *pt*.

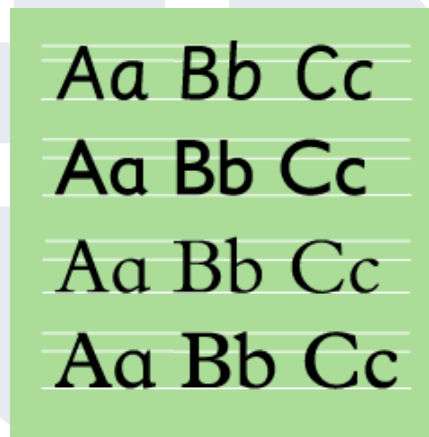
2.1.2 Tipografi pada Buku Anak

Tipografi adalah huruf, yang jika disusun akan menjadi sebuah kata dan jika kata disusun akan membentuk suatu kalimat yang digunakan untuk menyampaikan pesan secara visual (Sihombing, 2001). Jenis huruf atau *typeface* dapat terbagi menjadi dua jenis yaitu *serif* dan *sans serif*. *Serif* adalah jenis huruf yang memiliki garis pada ujung hurufnya sedangkan *sans serif* tidak memiliki garis atau kait pada ujung hurufnya (Cullen, 2012), sehingga *sans serif* memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi dan mudah untuk dibaca (Saryanto, 2021, h.81).



Gambar 2. 3 Tipografi Serif & Sans Serif pada Buku Aktivitas Anak
Sumber: <https://www.theparismarket.com/tags/museum-guide-for-kids/>

Pemilihan tipografi dengan target pengguna anak-anak diperlukan agar informasi yang disampaikan dapat dibaca dengan mudah. Pemilihan font yang harus dihindari untuk buku anak adalah menghindari penggunaan huruf yang tipis, dengan ukuran teks ideal 14 hingga 24 *points* dengan *leading* 4 sampai 6 point. Penggunaan jenis huruf juga tidak boleh berlebih, cukup tiga jenis huruf dalam penggunaannya, selain itu penggunaan *x-height* yang lebih besar harus diterapkan agar huruf mudah terbaca.



Gambar 2. 4 Jenis Huruf untuk Keterbacaan
Sumber: Dria Setiautami (2011)

Bagi pembaca awal (kelas 2—3 atau setara 8—9 tahun), memiliki pilihan tipografi *sans serif* atau *serif* minimal 14 *pt*. Sedangkan bagi pembaca lancar (kelas 4—6 atau setara 10—12 tahun), memiliki pilihan *typeface sans serif* atau *serif* minimal 12 *pt*.

2.1.3 Ilustrasi

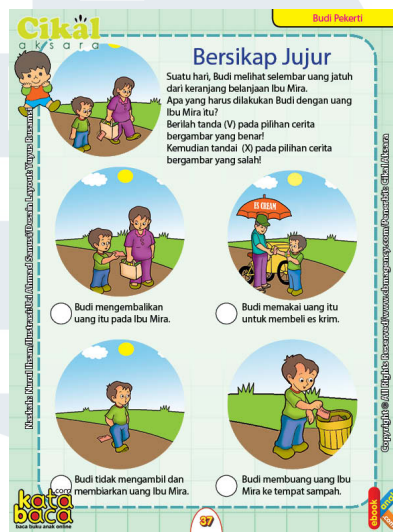
Penggambaran sesuatu dengan tujuan untuk mengkomunikasikan atau memperjelas sesuatu yang ingin disampaikan disebut sebagai ilustrasi (Kurniawan & Mochtar, 2019, h.9). Ilustrasi juga memiliki makna sebagai tafsir visual dari sebuah pesan atau konsep yang ingin disampaikan (Nugroho, 2021, h.50). Ilustrasi sendiri memiliki fungsi selain penyampai informasi dan memiliki berbagai jenis gaya.

1.3.1.3. Fungsi Ilustrasi

Terdapat peran ilustrasi menurut Witabora (2012) yaitu sebagai berikut;

1. Sebagai Alat Informasi

Dengan adanya ilustrasi, pembaca dipermudah untuk memahami informasi yang disampaikan melalui visual. Ilustrasi mampu untuk menjelaskan hal mulai dari yang simpel dan sederhana hingga hal paling kompleks sekalipun (h.664).



Gambar 2. 5 Ilustrasi sebagai Alat Informasi
Sumber: <https://www.kibrispdr.org/detail-13...>

2. Kometar atau Pendapat

Opini, penyampaian pendapat, pemikiran dan pernyataan pendapatan yang mampu memprovokasi orang lain juga dapat disampaikan melalui ilustrasi.



Gambar 2. 6 Ilustrasi Sebagai Opini
Sumber: <https://www.kibrispdr.org/gambar-nilai-kejujurn>

3. Alat Bercerita

Ilustrasi dengan narasi dapat dijumpai dalam buku cerita anak dan komik. Sebagai alat bercerita, ilustrasi dan alur narasi dengan teks harus berkesinambungan agar menciptakan kejadian yang berurutan.



Gambar 2. 7 Ilustrasi dalam Buku Cerita Anak
Sumber: <https://fastwork.id/user/adcreator/illustration-92932661>

4. Alat Persuasi

Ilustrasi juga dapat berperan sebagai alat persuasi, ajakan atau pembujuk audiens untuk melakukan suatu hal. Biasanya ilustrasi seperti ini dapat dijumpai pada iklan maupun kampanye.



Gambar 2. 8 Ilustrasi Kampanye Ayo Menabung
Sumber: <https://yrama-widya.co.id/shop/buku-anak...>

5. Sebagai Identitas

Identitas sebuah *brand* digunakan sebagai pembeda dari brand lain sekaligus menjadikannya sebagai ciri khas atau *unique selling point*. Dalam hal ini, ilustrasi dapat berperan menjadi identitas diri dalam suatu merek sebagai pembeda dari kompetitor.



Gambar 2. 9 Ilustrasi sebagai Identitas Merk Disney
Sumber: <https://gpu.id/book/94194/disney-100-buku-aktivitas...>

1.3.1.3. Gaya Ilustrasi

Ilustrasi memiliki berbagai gaya dan jenis yang disesuaikan dengan kebutuhan penyampaian pesan. Dikutip dari Chelsea (2024), terdapat empat gaya ilustrasi yaitu;

1. *Realism*

Gaya ilustrasi realisme adalah ilustrasi yang menggambarkan objek atau karakter dengan cara yang sangat mirip dengan kehidupan nyata dengan detail yang akurat.

2. *Cartoonism*

Kartunisme tidak berusaha meniru objek nyata secara akurat, namun melalui pendekatan menggambar dengan karakter sederhana dengan cara yang ekspresif, sehingga gaya ilustrasi ini mudah ditemukan pada komik, buku cerita anak, animasi, iklan, dan media lainnya.

3. *Semi-realism*

Semi realis adalah gaya yang menggabungkan elemen realisme dengan gaya yang lebih ekspresif dan bebas. Dalam hal ini ilustrator tetap mempertahankan aspek nyata namun juga dibuat secara bebas dan ekspresif.

4. *Fantasy*

Merupakan gaya yang menggambarkan segala objek dengan imajinatif sehingga hasilnya tidak nyata, biasanya berisi hal-hal seperti sihir, dongeng, mitologi, hingga supernatural.

1.3.1.3. Ilustrasi Karakter

Karakter adalah representasi dari tokoh asli atau objek asli yang telah mengalami perubahan atau transformasi, baik secara visual, komponen, struktur, maupun perilaku. Latar belakang perancangan karakter haruslah dapat merepresentasikan cerita ke dalam bahasa gambar yang disesuaikan dengan tokoh asli atau cerita aslinya. (Rohmandita & Munib, 2022).

Bagian penting dalam mendesain sebuah buku ilustrasi adalah perancangan karakter (Ghozali, 2020). Terdapat lima langkah dalam menggali perancangan karakter yaitu riset karakter seperti referensi visual, jenis kelamin, latar waktu, hingga sifat dari karakter. Yang kedua adalah bermain bentuk seperti lingkaran, persegi, segitiga. Ketiga sketsa emosi, yang mencakup emosi dan perilaku karakter. Kemudian gaya ilustrasi dan warna, sehingga dapat menggambarkan karakter dengan gaya yang senada dengan sifat, kebiasaan, yang dimiliki oleh karakter (Suciadi, A & Pinasthika, L. T, 2024).

2.1.2 Fotografi

Menyadur dari Fotografi sebagai alat perekam untuk merepresentasikan segala sesuatu yang pernah ada. Sesuai sifatnya, kamera mampu merekam objek secara nyata, realistis, dan cepat sehingga memungkinkan untuk melakukan suatu representasi.

Fotografi desain adalah aktivitas memotret yang tidak hanya melalui proses pengambilan gambar saja, namun membuat gambar melalui proses perencanaan yang dibuat selaras dengan konsep dan tujuan yang jelas. Pembuatan foto dalam fotografi desain meliputi perencanaan, memperbaiki gambar, memotong, menjadikan dan menghasilkan sesuatu yang baru (Harsanto, 2019, h.1).

2.1.3 Layout

Menyadur dari Ambrose dan Haris (2011) penempatan ruang dan penyesuaian semua elemen dalam sebuah desain sehingga memiliki hubungan elemen satu dengan elemen lainnya disebut sebagai *layout*. *Layout* digunakan untuk menciptakan keseluruhan dan kesatuan dalam sebuah desain (dikutip dari Kristabel, 2023, h.18).

Dalam sebuah layout, terdapat kerangka garis vertical-horizontal yang disebut grid. *Grid* berfungsi sebagai pedoman dalam meletakkan elemen desain agar mencapai keselarasan dan kesatuan atau *unity* (Lupton, 2015, h.80-97), terdapat enam jenis *grid* yaitu;

1. *Single-column grid*

Grid satuan ini menyajikan konten teks yang merupakan elemen visual utama, seperti laporan ataupun esai.

2. *Multicolumn grids*

Sedangkan untuk *multicolumn grid*, sistem tata letak ini terdiri dari 2—6 kolom dalam satu halaman desain seperti buku atau *website*.

3. *Modular grid*

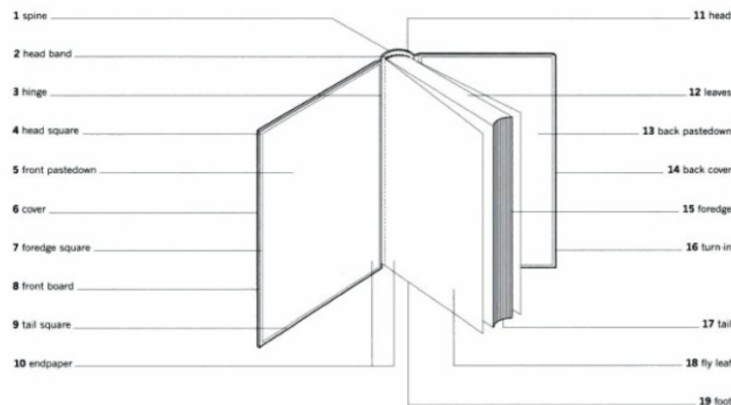
Modular grid adalah tata letak yang menggunakan unit berulang (modul) sehingga setiap modul memiliki ukuran yang konsisten, sehingga memungkinkan desain diciptakan dengan harmonis dan terstruktur.

4. *Hierarchical grid*

Tata letak hierarki mengelompokkan elemen-elemen visual berdasarkan kepentingannya atau hierarki informasi yang dimilikinya. Biasanya elemen atau informasi yang penting memiliki ukuran yang besar dan berada di tempat yang menonjol.

2.1.4 Komponen Buku

Menurut Haslam (2006), Buku memiliki bagian yang disusun secara berurutan yang bertujuan membuatnya lebih mudah untuk disusun atau membuat buku secara keseluruhan.



Gambar 2. 10 Anatomi Buku
Sumber: (Book Design, 2006)

1. *Head*: Sisi paling atas dari kumpulan halaman saat buku ditutup. Bagian ini merujuk pada tepi atau bagian atas dari blok halaman buku.
2. Punggung buku atau *spine*: pada buku adalah bagian luar yang menghubungkan kedua sampul buku dan menjepit seluruh halaman di antaranya.
3. *Head Band*: pelapis pada ujung punggung buku yang terletak antara cover depan dan belakang, umumnya berbentuk tali maupun lem. Digunakan untuk melindungi dan menutup perekat buku. Biasanya berbentuk tali ataupun lem.
4. Sampul: Bagian luar yang melindungi halaman-halaman di dalam buku. Selain berfungsi sebagai pelindung dari kerusakan, *cover* berfungsi untuk memberikan tampilan estetis yang dapat menarik audiens.
5. *Hinge*: bagian dari sampul yang berada di antara *spine* (punggung buku) dan bagian depan serta belakang. *Hinge* memungkinkan buku dapat dibuka dan ditutup dengan mudah.

6. *Front Pastedown*: lembaran kertas yang direkatkan di bagian dalam sampul buku, Ini merupakan bagian *endpaper* (halaman pembuka) yang setengahnya ditempelkan ke bagian dalam sampul (*pastedown*).
7. *Foreedge*: tepi atau sisi luar dari halaman yang berada di sebelah *spine*. *Foreedge* adalah sisi dimana pembaca biasanya membuka buku.
8. *Front Board*: Papan atau kertas yang dipasang pada sampul bagian depan.
9. *Endpaper*: Bagian buku yang menghubungkan halaman depan dengan belakang yang terdiri atas dua bagian yaitu *pastedown* yang direkatkan pada sampul, dan *flyleaf* yang bebas tidak direkatkan. *Endpaper* biasanya merupakan halaman pertama berisi konten setelah sampul buku.
10. *Tail Square*: Merujuk pada bagian bawah buku yang terlihat ketika buku ditutup.

2.1.5 Book Binding

Proses penjilidan buku harus dilakukan untuk menggabungkan beberapa kertas dan komponen buku lainnya menjadi kesatuan yang disebut buku. Menurut Haslam (2006), ada banyak cara untuk menjilid buku atau *books binding*. Berikut ini merupakan macam-macam teknik penjilidan buku;

1. Perfect Binding

Teknik ini melibatkan penggunaan lem panas di sepanjang punggung (*spine*), teknik penjilidan ini biasanya sering digunakan untuk buku dengan sampul keras (*hard cover*).

2. Library Binding

Teknik penjilidan yang dirancang khusus untuk meningkatkan daya tahan dan keawetan buku dengan cara menggunakan lem dan tali untuk merekatkannya, atau bisa juga dengan material kuat lainnya.

3. Concertina Book Binding

Metode penjilidan yang menggunakan teknik lipatan kertas, dimana kertas dilipat seperti akordeon untuk membentuk halaman buku yang terhubung. Teknik ini biasa dikenal juga dengan Chinese *Binding* yang menghasilkan buku dengan tampilan yang unik dan memungkinkan untuk dibuka penuh.

4. *Loose Leaf Binding*

Metode penjilidan buku dimana halaman buku tidak dijilid permanen dan dapat diganti dan diatur sesuai kebutuhan bersamaan dengan berjalannya waktu. Metode ini juga menggunakan spiral logam atau plastik yang dapat dibuka tutup untuk memasukan lobang kertas ke spiral lingkaran tersebut. Buku dengan metode ini biasanya disebut sebagai *binder*

5. *Saddle Stitching Binding*

Teknik jilid buku ini menggunakan jahitan dengan jarum dan benang untuk menyatukan halaman per halaman buku yang dilipat. Biasanya teknik ini digunakan pada buku yang berukuran kecil.

6. *Case Binding*

Teknik penjilidan ini dikhususkan untuk buku yang memiliki sampul dan punggung (*spine*) yang keras, dimana halaman akan dijilid terpisah dengan sampul. Teknik ini biasa digunakan untuk membuat buku yang tebal (*hard cover*).

7. *Comb Binding/ Spiral Binding*

Menggunakan spiral logam atau plastic yang dimasukan melalui lubang kertas yang telah dilubangi di tepi, sehingga melalui teknik ini, buku dapat dibuka secara 360 derajat.

2.2 Museum

Museum adalah tempat pelestarian, bukan hanya barang secara fisik, tetapi dalam hal nilai dan normatif (Suraya, 2014, h.1-2). Museum merupakan yang berfungsi sebagai tempat kumpulan barang-barang aneh, yang digunakan untuk mengembangkan disiplin kebudayaan dan menyimpan kenangan kolektif tentang identitas dan representasi kebudayaan suatu masyarakat (Solekhan, 2023, h. 4).



Gambar 2. 11 Museum Lampung Ruwa Jurai
Sumber: <https://indonesiakaya.com/pustaka-indonesia/museum...>

Museum adalah tempat pelestarian, bukan hanya barang secara fisik, tetapi dalam Museum merupakan salah satu tempat menyimpan warisan budaya yang menghubungkan manusia dari masa lalu ke masa kini (Chatulistiwa et al, 2024). Warisan budaya tersebut merupakan bukti dari peradaban manusia yang telah melewati proses. Museum merupakan salah satu Lembaga budaya yang memiliki peran penting dalam melestarikan dan menyajikan warisan sejarah sebuah bangsa kepada generasi masa kini (Awaliyah et al., 2022).

2.2.1 Tujuan Museum

Tujuan pendirian museum menurut Pasal 2 Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2015 tentang Museum, adalah: tugas sebagai pengkajian, edukatif, dan rekreasi. Museum sebagai sarana pendidikan perlu ditingkatkan dan dikembangkan, oleh karena itu pada tahun 2019 jumlah museum yang dikelola oleh negara di Indonesia mencapai 439 museum yang memiliki aneka macam variasi koleksi yang perlu dilestarikan.

Tujuan dari pelestarian cagar budaya yang ada di museum menurut Pasal 3 Undang-undang No.11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya, adalah: (1) melestarikan warisan budaya bangsa dan warisan umat manusia; (2) meningkatkan harkat dan martabat bangsa melalui Cagar Budaya; (3)

memperkuat kepribadian bangsa; (4) meningkatkan kesejahteraan rakyat; (5) mempromosikan warisan budaya bangsa kepada dunia internasional. (UU no.11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya, 2010)

2.2.2 Pemanfaatan Museum Sebagai Sumber Belajar

Dilihat dari perspektif edukasi dan pendidikan, Museum merupakan pemberi layanan pendidikan oleh museum kepada siswa atau pemanfaatan sebagai media pembelajaran yang bersifat informal. Peran pendidikan museum salah satunya dapat dilihat melalui institusi pendidikan memanfaatkan museum melalui kegiatan pembelajaran.

Oleh sebab itu Kemendikbud membuat beberapa regulasi sebagai upaya pemanfaatan Museum sebagai penunjang pembelajaran sebagai berikut;

1. UU No.11 Tahun 2010 Tentang cagar Budaya
2. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 45 Tahun 2017 Tentang Museum
3. Program Siswa Mengenal Nusantara, yang dijalankan bersama kementerian Pariwisata upaya menunjukkan bahwa museum diakui sebagai bagian penting dari proses pembelajaran.
4. Gerakan Nasional Cinta Museum (GNCM) melalui Direktorat Pelestarian Cagar Budaya
5. Surat Edaran Kemendikbud tentang Pemanfaatan Museum sebagai Sumber Belajar (No.101/S/2019)
6. Program Belajar di Museum, yang mengundam sekolah-sekolah untuk melakukan kunjungan edukatif ke Museum.

2.2.3 Museum Dalam Perspektif Pariwisata

Museum dapat diartikan sebagai pariwisata buatan dan dapat menjadi daya tarik wisata suatu daerah. Museum dibuat dengan tujuan sebagai tempat pelestarian peninggalan sejarah, peradaban manusia, hingga kekayaan budaya yang dimiliki daerah setempat.

Dalam hal pariwisata, terdapat dua pendekatan yang mungkin terjadi saat masyarakat datang mengunjungi sebuah tempat yaitu semakin

mendekati (*approaching*) dan menghindari (Bonn, dkk, 2007). Oleh sebab itu *experience* yang didapat oleh pengunjung dapat terbentuk saat pengunjung merasakan secara langsung lingkungan sekitar. Dalam konteks museum, pengunjung akan melihat dan menikmati *display* koleksi museum, pemanfaatan pemandu tur atau daya tarik lainnya, sehingga kondisi museum yang mengesankan merupakan tahap awal museum yang dapat dikembangkan dan akan berdampak pada kesan positif atau biasa saja terhadap museum (Laili, 2024, h.32).

2.3 Kunjungan Studi

Kunjungan studi atau merupakan kegiatan belajar mengajar secara informal yang terjadi di luar kelas yang melibatkan pelajar secara langsung dalam mengunjungi tempat-tempat kontekstual yang berkaitan dengan kurikulum pembelajaran di kelas (Natsir et al., 2019, h.1743-1754).



Gambar 2. 12 Kunjungan Studi ke Museum Lampung
Sumber: <https://radarnusantara.co/2023/03/02/kenalkan-sejarah...>

Menyadur dari Afriani et al, (2024, h.101), dalam pelaksanaannya, kunjungan studi atau *study tour*, memiliki tujuan antara lain; (a) Memperluas pengalaman belajar untuk mengalami pembelajaran secara langsung sehingga memiliki pemahaman yang mendalam terhadap materi pembelajaran. (b) Meningkatkan motivasi belajar dengan belajar di luar kelas yang menyenangkan. (c) Meningkatkan keterampilan sosial siswa melalui interaksi, komunikasi, kerjasama dan keterampilan lainnya (d) Memungkinkan siswa untuk

menghubungkan materi pembelajaran dengan situasi di lapangan sehingga siswa mampu memahami relevansi dan konsep yang dipelajari.

2.4 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan adalah penelitian terdahulu yang pernah ditulis sebelumnya. Topik penelitian yang relevan haruslah sama-sama mengenai perancangan buku aktivitas anak dengan lokasi, segmentasi dan metode yang berbeda. Penulis juga telah menjabarkan kebaruan yang belum ada di penelitian sebelumnya. Berikut ini merupakan tiga sumber penelitian yang telah dipilih sebagai sumber penelitian yang relevan.

Tabel 2. 1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1	Perancangan Buku Aktivitas Museum BRI untuk Siswa Sekolah Dasar	Tiffani Aurelia Puspita (2023)	Perancangan konten buku aktivitas dengan konsep menyimpan memori yang membahagiakan dalam sebuah <i>scrapbook</i>	a. Media promosi sekaligus media pembelajaran bagi siswa SD b. Pendekatan belajar konstruktivisme (pengalaman langsung dalam belajar).
2	Perancangan Buku Aktivitas Museum Layang-Layang Indonesia untuk Anak Usia 7—12 Tahun	Aryo Dwinto Putro & Syarip Hidayat (2019)	Perancangan media buku bergambar sebagai media informasi dan sumber pengetahuan jangka panjang	a. Promosi warisan budaya layang-layang kepada anak-anak 7—12 tahun b. Pendekatan <i>storytelling</i>

				edukasi interaktif
3.	Perancangan Buku Interaktif untuk Memperkenalkan Ragam Profesi Sebagai Sarana Pengembangan Minat Pelajar Usia Dini	Suri Mutia Siregar, Budi Utomo, Lisa Marlina	Perancangan buku interaktif jenis <i>participation</i> , untuk menanamkan cita-cita dan minat belajar pada anak usia dini	a. Media pembelajaran interaktif yang bertujuan untuk menarik minat belajar dan ketertarikan pada suatu profesi tertentu b. Menggunakan maskot bernama Duma dan Bonar sebagai pendekatan <i>storytelling</i> .