

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Buku**

Ilmu pengetahuan tidak hanya didapatkan melalui pengalaman, selain itu dapat ditemukan dengan kegiatan membaca yang dituangkan lewat media buku. Menurut Manik, dkk (2023) menjelaskan, buku disebut jendela dunia yang dapat memperoleh pengetahuan di dunia, serta mengubah cara pandang kita terhadap dunia (h. 150). Media buku dapat diakses oleh masyarakat terutama melalui perpustakaan. Dikutip dari situs resmi Haqqi Internasional Edukasi Publisher (2025), buku dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran dan pengembangan karakter. Selain itu, perkembangan jaman yang semakin maju, peran buku dalam kehidupan manusia sangatlah penting.

Media buku dalam kehidupan manusia dapat memberikan sumber informasi terbaru yang dapat mengubah cara pandang seseorang. Buku dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan serta pengembangan pribadi seseorang. Buku dapat mengubah cara pandang seseorang dalam melihat dunia, serta mampu mengubah cara berpikir.

##### **2.1.1 Jenis Buku**

Media buku memiliki informasi yang beragam dengan disampaikan melewati media cetak maupun media *online*. Informasi yang beragam dituangkan ke dalam berbagai jenis media buku yang dibutuhkan. Dikutip dari buku berjudul “*Bisa Menulis 1 Buku dalam 5 hari*” oleh Ardiles (2017) menyatakan bahwa terdapat beberapa jenis buku yang disesuaikan berdasarkan minat dan kebutuhan (h. 24) yaitu:

- A. Buku Novel: buku yang memiliki isi konten berupa cerita fiksi dengan penulisan buku yang cukup panjang. Buku novel memiliki panjang tidak lebih dari 40 ribu kata. Selain itu, *genre* dalam buku novel

terbagi menjadi beberapa, seperti misteri, romansa, kehidupan sehari-hari, horror, dan lain sebagainya.

- B. Buku Komik: buku komik berisikan sebuah cerita yang ditampilkan melalui visual. Komik memiliki sebuah alur cerita yang diisi dengan dialog dari sebuah karakter dalam suatu cerita. Media buku komik memiliki beberapa series, sehingga pembaca dapat membaca tidak lebih dari satu buku saja.
- C. Antologi (kumpulan): buku yang berisikan beberapa Kumpulan tulisan yang saling berkaitan. Isi konten dari media buku memiliki beberapa tema dalam setiap kumpulan. Analogi atau kumpulan buku dapat berupa kumpulan puisi, esai, cerpen, dan sebagainya.
- D. Biografi: buku biografi memiliki isi konten berupa kisah hidup seseorang yang diangkat. Seseorang yang diangkat sebagai isi konten buku biografi, memiliki pengaruh besar ataupun populer dikalangan masyarakat.
- E. Dongeng: buku dongeng menceritakan kisah fiktif yang berasal dari imajinasi ataupun khayalan. Cerita dalam buku dongeng memiliki pesan moral yang tersembunyi, agar pembaca secara tidak langsung mendapatkan pembelajaran lewat cerita yang diangkat. Dongeng memiliki kepercayaan tersendiri oleh pandangan masyarakat.
- F. Novelet: novelet memiliki cerita yang terlalu pendek, berbeda dengan cerpen yang memiliki cerita cukup panjang. Novelet memiliki kisaran 40-50 halaman. Media novelet dapat berisikan sebuah cerita yang memiliki *genre* beragam.
- G. Catatan Harian: buku harian atau disebut sebagai *diary*, merupakan buku yang berisikan konten keseharian penulis. Buku catatan harian mengajak pembaca dalam merefleksikan kegiatan ataupun kejadian yang telah dialami. Catatan harian menggunakan penulisan tangan

pembaca dengan halaman buku yang sudah disusun secara menarik atau terstruktur.

- H. Karya Ilmiah: isi konten buku karya ilmiah menampilkan hasil laporan dari seorang ahli. Karya ilmiah dapat berupa sebuah penelitian atau percobaan yang dilakukan sebagai memiliki tujuan tertentu.
- I. Kamus: buku yang digunakan sebagai acuan dalam mengalihkan suatu bahasa ke bahasa lain. Kamus memberikan penjelasan terhadap suatu bahasa tertentu dalam menemukan arti dan makna dari bahasa tersebut. Kamus memiliki ketebalan buku yang berurutan sesuai *alfabet* kata.
- J. Panduan: isi buku panduan memberikan tutorial kepada pembaca dalam mengikuti instruksi kegiatan. Buku panduan sebagai acuan pembaca untuk mengenali hal-hal tertentu. Isi konten dari buku panduan dapat berupa solusi yang berkaitan dengan kebutuhan manusia.
- K. Buku Interaktif: buku yang menampilkan isi cerita menarik dengan mengajak pembaca terlibat secara aktif. Buku interaktif dapat memberikan respon terhadap kegiatan yang dilakukan pembaca. Buku interaktif memiliki beragam jenis yang dapat disesuaikan kebutuhan pembaca.

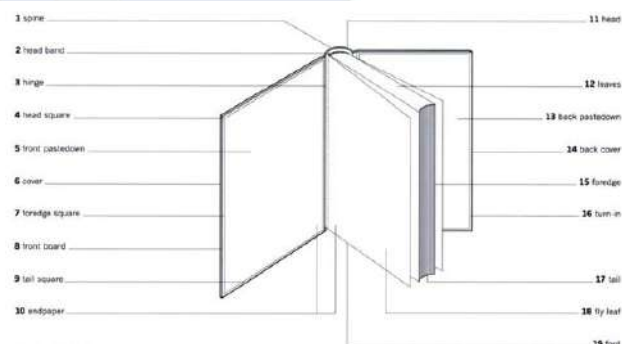
Beragam jenis buku yang diterbitkan dan dijual secara umum, dapat memudahkan kebutuhan manusia untuk memperoleh informasi terkait. Media buku sangatlah penting yang dapat diakses dari segala usia, mulai dari anak-anak hingga dewasa. Isi konten dari masing-masing jenis buku memiliki tujuan yang berbeda, sesuai dengan kebutuhan pembaca dalam mencari informasi. Sehingga media buku berperan penting dalam pengetahuan manusia.

### 2.1.2 Komponen Buku

Proses perancangan buku aktivitas diperlukan adanya komponen-komponen untuk menciptakan sistem buku yang teratur. Komponen buku memiliki masing-masing peran agar buku tersusun secara strategis. Dikutip dari situs resmi Spines oleh Matewa (2025), perancangan media buku disusun secara terstruktur dalam memberikan informasi melalui setiap halamannya. Berikut beberapa komponen buku yang harus diperhatikan dalam perancangan media buku aktivitas, yaitu:

#### A. Anatomi Buku

Perancangan buku memiliki bagian-bagian terpenting yang harus diperhatikan sebelum diterbitkan. Menurut Haslam (2006), dari buku yang berjudul “*Book Design*” menyatakan bahwa komponen buku memiliki beberapa nama teknis dalam perancangan buku (h. 20). Penyusunan buku lebih terstruktur dan mudah diakses, sehingga mendukung informasi yang ingin disampaikan melalui media.



Gambar 2.1 Komponen dalam Buku  
Sumber: Haslam (2006)

Komponen dari setiap buku memiliki manfaat yang berbeda dari setiap keperluan. Agar menjadi satu kesatuan, buku harus disusun secara struktur dan rapi. Berikut beberapa komponen buku yang harus diperhatikan:

1. *Spine* (punggung buku): komponen buku yang berfungsi sebagai sampul tepi halaman yang dijilid. Isi konten dari punggung buku berisikan judul buku, penulis, dan logo penerbit. Tujuan dari

punggung buku dapat memberikan informasi utama buku tanpa harus dilihat dari sampul depan.

2. *Head Band* (pita kecil): komponen yang berbentuk pita kecil yang berfungsi untuk mengikat halaman-halaman pada buku. Pita kecil umumnya memiliki dua warna dengan bahan dasar benang. Komponen ini umumnya digunakan sebagai penjilidan media buku yang memiliki halaman yang tebal.
3. *Hinge* (lipatan buku): manfaat komponen buku ini terletak antara kertas menempel dan kertas lembar. Area lipatan ini memiliki lengkungan sebagai penggambungan lembar sampul dan lembar kertas. Lipatan buku terletak diawal dan dibelakang bagian buku.
4. *Head Square* (tepi atas buku): komponen ini memiliki fungsi dalam melindungi sampul. Tepi atas buku terbentuk dari papan buku yang memiliki ketebalan lebih besar dari halaman buku. Komponen ini terletak di bagian atas buku.
5. *Front Pastedown* (kertas tempel depan): beberapa jenis media buku memiliki komponen kertas tempel depan yang berfungsi sebagai lapisan dalam buku. Lapisan ini ditempel pada bagian depan dalam sampul sebagai lapisan pelindung. Komponen buku ini pada umumnya terdapat pada jenis buku tertentu yang memiliki ketebalan sampul keras.
6. *Cover* (sampul): lapisan paling luar pada media buku yang berfungsi sebagai pelindung dari isi lembaran buku. Jenis sampul memiliki dua jenis bahan berbeda, dapat berupa kertas maupun papan tebal yang dicetak. Isi konten sampul buku dapat berupa judul, topik informasi, penulis, logo buku, serta gambaran ilustrasi sesuai dengan isi konten pada buku.
7. *Foreedge Square* (tepi luar buku): komponen buku ini dimiliki disetiap media buku yang terbentuk dari gabungan sampul depan dan belakang. Bagian ini dibuat lebih besar daripada halaman pada buku.

8. *Front Board* (papan sampul depan): lapisan terdalam sebagai bahan dasar dari buku yang memiliki ketebalan. Papan sampul terletak pada bagian depan buku sebagai pelindung. Beberapa jenis buku yang memiliki sampul papan seperti, kamus, ensiklopedia, jurnal catatan, dan lainnya.
9. *Tail Square* (tepi bawah buku): tepi bawah buku memiliki fungsi komponen yang mirip dengan tepi atas buku (*Head Square*). Manfaat komponen ini dapat melindungi sampul. Sampul papan buku yang memiliki ketebalan lebih besar dari halaman buku.
10. *End Paper* (lembar kertas tambahan): bagian pada media buku ini berfungsi sebagai lapisan penutup sebelum lembar isi konten pada bagian depan sampul, dan menopang engsel pada buku. Lembar kertas tambahan memiliki ketebalan yang lebih tebal dari lembaran isi konten.
11. *Head* (bagian atas buku): komponen bagian blok halaman atas buku memiliki jarak ketebalan yang mengikuti sampul pada media buku. Blok halaman pada bagian atas buku sejajara dengan punggung buku.
12. *Leaves* (halaman): kumpulan halaman lembaran pada isi konten media buku yang dijilid dan memiliki dua sisi depan dan belakang. Halaman memiliki ketebalan berbeda-beda yang disesuaikan oleh konten dan penerbit buku. Halaman lembaran buku berada di posisi tengah antara sampul depan dan belakang.
13. *Back Pastedown* (kertas tempel belakang): komponen ini memiliki fungsi yang sama oleh *front pastedown*. komponen kertas tempel belakang yang berfungsi sebagai lapisan dalam buku. Lapisan ini ditempel pada bagian belakang dalam sampul sebagai lapisan pelindung.
14. *Back Cover* (sampul belakang): komponen lapisan belakang buku yang memiliki konten ringkasan singkat mengenai isi konten buku dan disertai dengan adanya elemen lainnya. Elemen yang

terdapat pada bagian sampul belakang seperti barcode harga, informasi penerbit, logo, dan sebagainya.

15. *Turn in* (lipatan tepi sampul): lapisan yang dilipat dari bagian luar ke bagian dalam lapisan sampul buku. Lapisan tepi sampul dapat berupa bahan kertas atau kain untuk melapisi sampul.
16. *Tail* (ekor bagian bawah): komponen bagian blok halaman bawah buku yang memiliki jarak ketebalan yang mengikuti sampul pada media buku. Blok halaman pada bagian bawah buku sejajara dengan punggung buku.
17. *Fly Leaf* (lembaran): lembar pada buku yang dapat dibuka (dibalik). Umumnya lembaran ini tidak memiliki isi konten dan terletak di posisi depan ataupun belakang buku.
18. *Foot* (bagian bawah): komponen ini merujuk pada bagian bawah dari sebuah halaman. Isi konten bagian bawah dapat berupa nomor halaman, ataupun penandaan bagian isi konten. Bagian bawah pada buku bertujuan untuk memberitahu pembaca dari hitungan halaman setiap buku.

Adanya proses perancangan buku, perlu mengetahui adanya penggunaan anatomi pada buku sebagai salah satu kerangka perancangan saat melakukan proses perancangan. Pentingnya penjelasan mengenai anatomi kerangka buku memberikan panduan terhadap penulis. Karangka pada buku dapat dijelaskan mulai dari bagian dalam buku hingga bagian luar buku. Komponen-komponen buku digunakan penulis dalam proses perancangan dan memberikan ruangan sebagai penempatan isi konten buku.

### ***B. Layout***

Pada setiap perancangan media buku, memerlukan adanya komponen layout sebagai bentuk dasar dari isi konten buku. Menurut buku yang berjudul “*Layout Dasar dan Penerapannya*” oleh Rustan (2008) menyatakan bahwa layout merupakan tata letak pada setiap



elemen desain yang dituangkan ke dalam sebuah media untuk menyampaikan suatu pesan (h. 0). Penggunaan komponen layout pada perancangan buku aktivitas digunakan sebagai tata letak isi konten agar pembaca dapat memahami urutan bacaan pada buku. Hal ini mendukung pesan dan informasi yang ingin disampaikan melalui penulis. Menurut Rustan (2008) dalam bukunya menyatakan bahwa terdapat prinsip elemen layout yang harus diperhatikan dalam menciptakan sebuah buku (h. 74) yaitu:

1. *Sequence* (urutan): prinsip ini bertujuan untuk memudahkan pembaca dalam mengurutkan pandangannya. Hal ini bertujuan agar pembaca dapat mengurutkan aliran isi konten secara terstruktur.
2. *Emphasis* (penekanan): prinsip layout ini menekankan pada isi konten tertentu sebagai informasi yang ingin ditonjolkan. Strategi ini bertujuan untuk menarik perhatian pembaca dalam menemukan informasi yang ingin ditampilkan.
3. *Balance* (keseimbangan): prinsip keseimbangan pada layout merupakan unsur terpenting dalam perancangan tata letak pada buku. Keseimbangan digunakan untuk mengatur tata letak secara simetris dan asimetris. Sehingga adanya keseimbangan dapat menciptakan desain buku yang teratur dan mudah dipahami.
4. *Unity* (kesatuan): perancangan media buku perlu memperhatikan unsur kesatuan dalam menerapkan prinsip layout. Penggunaan unsur kesatuan pada layout menciptakan penataan yang harmonis dan lengkap dengan pesan yang disampaikan.

Proses perancangan *layout* diperlukan adanya elemen-elemen *layout* yang harus diperhatikan agar perancangan dapat terstruktur dan memiliki komposisi yang seimbang. Elemen *layout* diperlukan sebagai bentuk satu kesatuan yang dapat menentukan urutan pembaca,



penekanan pada teks ataupun visual, keseimbangan pada keseluruhan, hingga menciptakan satu kesatuan yang seimbang.

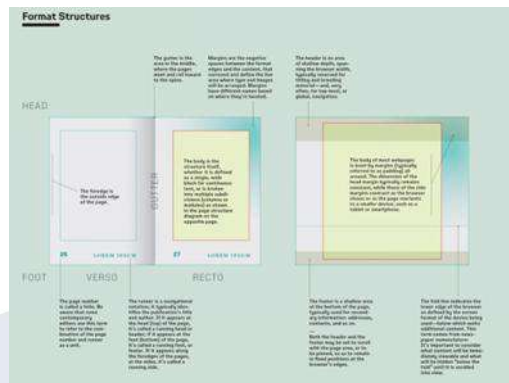
### **C. Grid**

Perancangan isi konten media buku memerlukan adanya sebuah struktur garis bantu untuk menghasilkan isi konten yang rapi dan menarik. Menurut Valeanu (2024) melalui website *Designmodo*, menyatakan bahwa komponen *grid* tidak hanya berbentuk kotak yang digunakan sebagai susunan isi konten, melainkan mengenai proporsi isi konten yang menghasilkan keteraturan. Tujuan dari adanya komponen *grid* dapat membantu desainer dalam merancang suatu karya terutama dalam merancang media buku informasi. Komponen *grid* mempermudah desainer dalam meletakkan elemen layout untuk menciptakan kesatuan yang bersifat konsisten (Rustan, 2009, h. 68). Penggunaan komponen *grid* pada media cetak memiliki dua struktur bentuk tampilan yang digunakan pada perancangan buku aktivitas.

Penggunaan *grid* pada media cetak memerlukan adanya beberapa komponen yang harus diperhatikan. Garis bantu pada media cetak berfungsi untuk menyusun elemen konten secara teratur dan profesional. Sistem ini dapat digunakan pada media cetak maupun web digital. Menurut Samara (2023) dalam bukunya yang berjudul “*Making and Breaking the Grid*”, terdapat beberapa struktur komponen *grid* yang harus diperhatikan, yaitu:

#### *1. Format Structure*

Perancangan buku diperlukan adanya komponen *grid* dalam penerapan struktur format. Manfaat dari struktur format dapat memudahkan pembaca dalam memahami isi konten buku dan mengarahkan pembaca dengan navigasi yang teratur. Sehingga informasi isi konten yang disampaikan dapat tersampaikan secara jelas.



Gambar 2.2 *Format Structure*  
Sumber: Samara (2023)

Struktur yang terorganisir dapat membantu pembaca dalam menemukan topik yang relevan dan mudah untuk dipahami. Sementara itu, adanya struktur format dalam perancangan sebuah buku dapat meningkatkan aspek penerapan materi, kredibilitas, profesional, dan konsisten. Berikut beberapa struktur format dalam perancangan buku, yaitu:

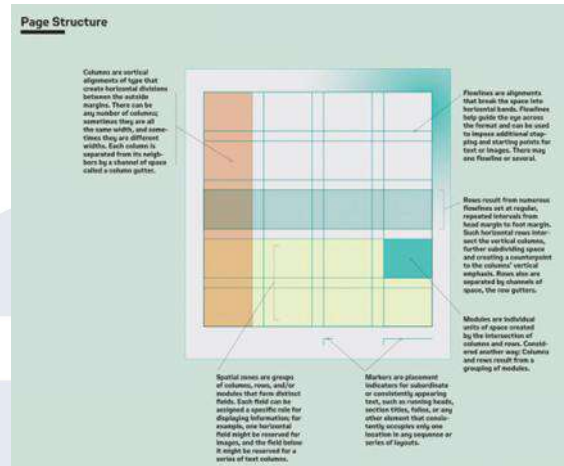
- Gutter*: komponen *grid* yang membedakan antara kolom satu dengan kolom lainnya dibatasi dengan adanya jarak antar kolom. Manfaat jarak antar kolom memudahkan pembaca dalam memahami isi konten dan tampilan terstruktur. *Gutter* merupakan ruang tengah yang memiliki jarak kosong, tempat halaman bertemu dan melengkung ke arah punggung buku (h. 24).
- Margins*: komponen margin digunakan dalam memberikan jarak pada tepi kertas dengan area isi konten buku yang berisikan elemen-elemen *layout*. *Margin* merupakan ruang kosong yang terdapat di antara tepi format dan isi konten, berfungsi sebagai area yang membatasi isi konten yang disusun (h. 24). Tujuan dari adanya margin digunakan sebagai batas halaman tepi buku yang mencegah keluarnya elemen konten untuk menjaga kerapian buku.

- c. *The Header*: komponen header merupakan area yang memiliki kedalaman yang memiliki posisi sepanjang lebar media (h. 24). *Header* digunakan sebagai penempatan judul ataupun elemen branding. Tujuan dari komponen header adalah untuk memberikan navigasi dan menampilkan informasi tambahan.
- d. *The Page Number*: komponen ini memiliki nama lain yaitu “folio”. Tujuan dari adanya komponen ini digunakan sebagai nomor halaman yang diletakan dibawah ujung halaman (h. 24). *Page number* berlokasi di runner sebagai satu kesatuan.
- e. *The Runner*: komponen dari buku yang berfungsi sebagai catatan navigasional. Komponen ini menampilkan judul publikasi dari buku dan nama penulis. Tempat lokasi runner berada diatas halaman atau disebut running head atau dibawah halaman atau disebut sebagai running *foot/footer*. Jika ditampilkan sepanjang tepi depan halaman bagian samping, disebut sebagai *running side*.
- f. *The Fold Line*: struktur komponen yang berfungsi sebagai batas bawah garis lipatan yang ditampilkan pada format layar perangkat yang digunakan. Pengguna dapat mempertimbangkan isi konten yang dapat terlihat dan yang tersembunyi di bawah lipatan.
- g. *The Footer*: komponen tersebut digunakan sebagai informasi sekunder seperti alamat, kontak, dan sebagainya. Komponen ini terletak di bagian bawah halaman.

## 2. Page Structure

Setiap perancangan buku tidak hanya memperhatikan struktur format keseluruhan, akan tetapi isi konten dari setiap halaman perlu diperhatikan. Manfaat dari struktur halaman dapat memberikan informasi yang lebih terstruktur dan memudahkan pembaca dalam memahami isi konten buku. Sehingga setiap

halaman memiliki konsistensi dan informasi isi konten yang disampaikan dapat tersampaikan secara jelas.



Gambar 2.3 Page Structure  
Sumber: Samara (2023)

Struktur yang terdapat pada setiap halaman, disusun secara terorganisir dapat membantu pembaca dalam memahami isi konten. Struktur halaman dalam perancangan sebuah buku dapat meningkatkan aspek keterbacaan, dan mengefisiensikan pengelolaan konten. Berikut beberapa struktur halaman dalam perancangan buku, yaitu:

- a. *Columns*: komponen kolom memiliki teks yang disusun secara vertikal untuk membentuk pembagian horizontal. Jumlah kolom ditentukan dengan lebar ukuran yang sama, akan tetapi dapat berbeda-beda. Setiap kolom dipisahkan dari kolom lainnya oleh ruang kosong yang disebut sebagai column gutter.
- b. *Flowlines*: komponen ini memiliki tujuan dalam penyelarasan yang membagi ruang menjadi horizontal. Komponen *flowline* membantu mengarahkan penglihatan untuk melintasi format. Selain itu, dapat digunakan untuk menambahkan titik awal maupun akhir dari teks atau gambar. Penggunaan *flowline* dapat digunakan sekali maupun beberapa garis.
- c. *Rows*: komponen baris terbentuk dengan adanya *flowline* yang ditempatkan pada baris yang teratur dan berulang. Baris

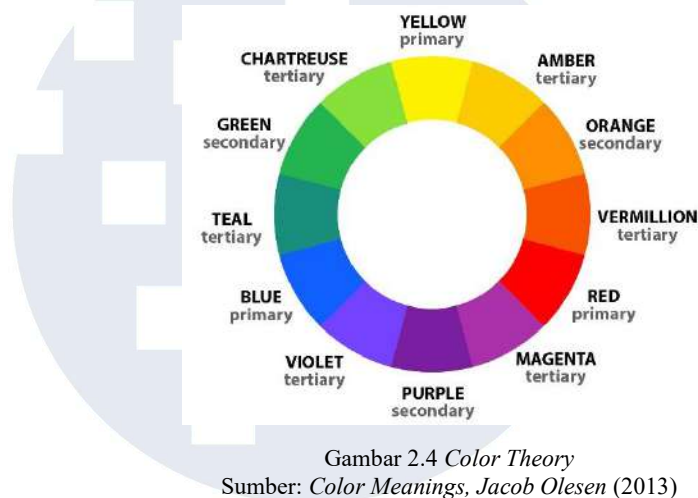
horizontal yang berpotongan dengan garis vertikal membagi ruang dan menciptakan kontras. *Row gutter* tercipta dengan adanya baris yang dipisahkan oleh ruang kosong.

- d. *Modules*: komponen modul terbentuk dengan adanya perpotongan kolom dan baris disetiap unit ruang individual. Dengan kata lain, kolom dan baris dapat terbentuk dengan adanya pengelompokan modul.
- e. *Markers*: komponen yang digunakan sebagai penanda untuk teks tambahan atau teks yang muncul secara konsisten. Letak dari adanya markers berada di bawah ujung buku. Penanda buku memiliki isi konten seperti judul, *running head*, *folio*, ataupun elemen lain.
- f. *Spatial Zone*: komponen ini memberikan area yang merupakan pengelompokan dari kolom, baris, dan modul yang membentuk bidang khusus. Bidang pada setiap area memiliki peran masing-masing dalam menampilkan informasi. Pada bidang tertentu dapat digunakan khusus gambar, sedangkan untuk bidang area lainnya digunakan untuk penempatan teks.

Penggunaan elemen *grid* pada buku digunakan sebagai komponen yang digunakan sebagai penyusunan tata letak elemen visual. Sistem *grid* dibagi menjadi dua bagian, dari *format structure* hingga *page structure*. Struktur dari kedua sistem *grid* digunakan sebagai elemen yang perlu diperhatikan penulis dalam menaruh komposisi teks dan visual agar tersusun secara merata. Sistem *format structure* memberikan panduan kepada penulis dalam elemen-elemen isi setiap halaman lembar buku yang perlu diperhatikan. Sistem *page structure* memberikan panduan terhadap kerangka keseluruhan halaman.

#### D. Colors

Perancangan media buku aktivitas diperlukan adanya visual yang melibatkan teori warna untuk mendukung komponen pada buku. Dikutip dari situs resmi Kompas (Dewi & Gischa, 2023), warna merupakan elemen terpenting dalam seni, warna yang ditentukan dari adanya cahaya yang memantulkan objek ke mata. Cahaya dapat menghasilkan spectrum yang dapat menghasilkan warna.



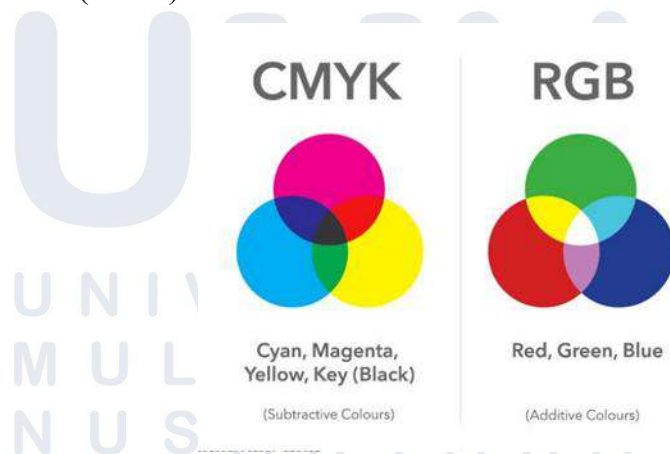
Dikutip dari jurnal Institut Seni Indonesia Denpasar oleh Karja oleh Karja (2021), menjelaskan bahwa warna merupakan cahaya yang digunakan sebagai kebutuhan sehari-hari mewakili semua aspek kehidupan (h. 110). Berdasarkan buku berjudul “*Understanding Color, An Introduction for Designers*” oleh Holtzschue (2016), menyatakan bahwa warna terbagi menjadi dua jenis yaitu warna primer dan sekunder (h. 73). Akan tetapi, melalui situs resmi Pantone (2025), teori warna memiliki tiga jenis warna yaitu:

1. *Primary Color* (warna primer): warna dasar yang tidak diciptakan melalui bentuk kombinasi dari warna lain. Pencampuran warna primer dengan warna lain menghasilkan warna sekunder. Warna primer terdiri dari warna merah, kuning, dan biru.
2. *Secondary Color* (warna sekunder): warna yang diciptakan dari kombinasi warna-warna primer. Warna sekunder yang

dikombinasikan dengan warna primer akan menghasilkan warna tersier. Warna sekunder terdiri dari hijau, ungu, dan jingga.

3. *Intermediate Color* (warna perantara): warna yang dihasilkan dari adanya titik tengah antara warna primer dan sekunder. Warna-warna ini tidak dapat disebut sebagai warna tersier karena tidak mengandung tiga warna primer, melainkan dua warna saja. Contoh warna perantara seperti kuning-oranye, merah-oranye, merah-ungu, biru-ungu, biru-hijau, dan kuning-hijau.

Penerapan warna dibedakan menjadi dua metode yaitu warna aditif (*RGB*) dan warna subtratif (*CMYK*). Dikutip dari situs resmi Pantone, warna aditif terdapat pada tampilan layar monitor, sedangkan warna subtratif terdapat pada media cetak. Dikutip dari jurnal *Journal of Applied Electrical Engineering* oleh Pratama, dkk (2023) menyatakan bahwa, dalam tahapan percetakan, warna memiliki persepsi antar perangkat yang digunakan terhadap penglihatan manusia. Pentingnya memperhatikan komposisi warna untuk dapat menghasilkan desain yang dibutuhkan (h. 102).



Gambar 2.5 *CMYK & RGB Color*  
Sumber: *Jasalogo.id* (2024)

Penggunaan warna dalam percetakan dapat menghasilkan perbedaan warna sesuai dengan perangkat yang digunakan. Terdapat dua jenis warna dalam penerapannya yaitu *CMYK* yang terbentuk dari warna



*cyan, magenta, yellow*, dan *key*. Sementara itu, *RGB* terbentuk dari warna *red, green, dan blue*. Setiap jenis warna memiliki peran masing-masing dalam dunia percetakan. Berikut dua metode warna dalam penerapannya:

1. Warna aditif (*RGB – Red, Green, Blue*): penggunaan warna aditif menghasilkan campuran dua atau lebih sumber cahaya. Dengan menggabungkan warna primer merah, hijau, dan biru sesuai ketentuan tingkatan. Penggabungan warna primer ini dapat menghasilkan warna putih dan menghasilkan warna hitam dengan tingkatan terendah.
2. Warna subtraktif (*CMYK – Cyan, Magenta, Yellow, Key*): penggunaan warna subtraktif menggunakan penyerapan cahaya dengan pantulan pada warna lainnya. Warna subtraktif bermula dari warna putih yang digunakan pada berbagai material cetak. Warna subtraktif dapat memantulkan dan menyerap cahaya agar dapat terlihat oleh mata manusia.

Pengenalan warna pada proses perancangan buku diperlukan adanya pengetahuan terkait komponen bagian warna. Warna terbagi menjadi dua komponen yang umum digunakan pada dunia desain seperti *CMYK* dan *RGB*. Komponen *CMYK* digunakan sebagai hasil visual dalam percetakan massal, sedangkan komponen *RGB* digunakan sebagai percetakan dengan ukuran yang besar ataupun pada proses perancangan digitalisasi.

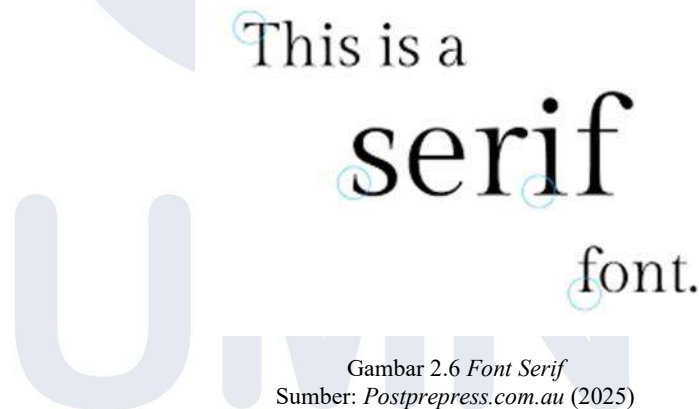
### ***E. Typography***

Isi konten dari media buku memerlukan adanya komponen tipografi sebagai bentuk teks untuk menyampaikan informasi secara jelas. Penggunaan komponen tipografi dapat menyampaikan informasi atau pesan yang tersirat pada media buku. Menurut Salmaa (2021) dalam situs resmi *Deepublish*, menyatakan bahwa tipografi merupakan seni menata huruf dengan ketentuan dalam ruang yang tersedia agar

memberikan pemahaman terhadap pembaca. Menurut Setiawan, dkk (2025) menyatakan bahwa, penggunaan tipografi sebagai salah satu media penting dalam memberikan informasi pada media cetak (h. 43). Oleh karena itu, adanya penggunaan tipografi dapat memudahkan manusia dalam membaca teks (*readability*), mengenali kata dan huruf (*legibility*) dan jarak pandang (*visibility*). Menurut buku yang berjudul "*Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual*" oleh Basiroen, dkk (2024) menyatakan bahwa, ada beberapa klasifikasi jenis tipografi (h. 68), yaitu:

### 1. *Serif*

Font *serif* memiliki struktur huruf yang memiliki ciri khas berupa garis tipis dan memiliki garis kecil yang timbul keluar dan melekat pada huruf. Penulisan huruf *serif* memiliki garis tambahan atau goresan yang terletak diujung goresan horizontal maupun vertikal. Huruf *serif* cenderung memiliki sifat klasik dan fleksibel.



Gambar 2.6 Font Serif  
Sumber: *Postprepress.com.au* (2025)

Huruf *serif* dapat digunakan sebagai media cetak seperti buku, makalah, poster, dan juga spanduk. *Serif* dikenal sebagai huruf *Roman*, dimana huruf ini digunakan oleh bangsa Romawi. Contoh beberapa tipografi jenis huruf serif yaitu: *Times New Roman*, *Goudy Old Style*, *Americana*, dan lainnya.

### 2. *Sans Serif*

Huruf *sans serif* memiliki sifat perluasan. Variasi dari tipografi ini memiliki volume lebar dan tebal. Huruf *sans serif*

memiliki sifat kesederhanaan, minimalis, dan modern. Sehingga font *sans serif* sering digunakan pada media cetak yang tidak bersifat formal.

## SANS SERIF



Gambar 2.7 *Font Sans Serif*  
Sumber: Brian Christiansen (2023)

Penggunaan huruf *sans serif* dapat tergolong umum, dimana tipografi ini sering digunakan pada media digital. Pembacaan tipografi sans serif mengajak pembaca dengan mudah untuk memahami isi dari sebuah konten. Contoh beberapa jenis tipografi yang menggunakan huruf sans serif: *Helvetica*, *Montserrat*, *Arial*, dan lainnya.

### 3. *Script*

Tipografi *script* atau yang biasa disebut sebagai penulisan huruf handwriting memiliki berbagai jenis bentuk huruf yang beragam. Tipografi dari *script* memiliki sifat elegan ataupun kesederhanaan. Huruf *script* mengikuti bentuk penulisan tangan.



Gambar 2.8 *Font Script*  
Sumber: Fontspace (2021)

Variasi dari beberapa huruf *script* memiliki beragam jenis penulisan yang berbeda seperti, formal *script*, *casual script*,

*calligraphic, handwriting*. Adanya beragam jenis huruf *script* memiliki sifat yang berbeda dengan mengikuti kebutuhan tipografi yang akan dituangkan ke dalam media.

#### 4. *Decorative*

Penulisan huruf *decorative* memiliki jenis penulisan yang beragam. Huruf ini digunakan sebagai headline ataupun *tagline* dari suatu informasi ataupun media cetak lainnya. Penggunaan huruf *decorative* jarang digunakan sebagai penulisan teks panjang, melainkan dapat mencerminkan aspek budaya.



Gambar 2.9 *Font Decorative*  
Sumber: KongFont (2022)

Penggunaan huruf *decorative* dapat digunakan sebagai media cetak seperti kartu ucapan, sticker, serta poster. Huruf *decorative* dapat dikaitkan dengan pemakaian ornamental yang sangat melekat. Beberapa jenis tipografi *decorative* seperti *Art Deco*, *Mojita*, *Outistyle*, dan lainnya.

#### 2.1.3 Penjilidan Buku

Proses pembuatan buku interaktif diperlukan adanya pemahaman terhadap proses penjilidan buku. Menurut Ratmono, dkk (2013) yang dikutip dalam jurnal Putri, dkk (2023), menyatakan bahwa teknis penjilidan digunakan untuk mencegah kerusakan pada material yang digunakan pustaka (h. 09). Teknis dalam penjilidan buku perlu diperhatikan saat melakukan perancangan terhadap buku interaktif. Menurut Ratmono (2021, h. 17), menyatakan bahwa terdapat beberapa jenis teknis penjilidan pada buku berupa:

#### A. Menjilid dengan benang (*thread binding*)

Proses penjilidan ini masih sering digunakan pada dunia percetakan buku yang merupakan salah satu model jahitan yang memiliki beragam bentuk jahitan. Penjilidan dengan benang ini dapat digunakan pada media buku dengan halaman tebal dan yang menggunakan sampul *hard cover*. Teknis penjilidan ini dapat ditemukan dari negara barat dengan melubangi jahitan mengikuti panjang lipatan kertas.

#### B. Menjilid dengan lem (*perfect binding*)

Proses penjilidan lem atau disebut sebagai *perfect binding* merupakan salah satu teknis penjilidan yang masih digunakan secara umum. Proses ini menggunakan cairan lem yang bertujuan untuk merekatkan setiap halaman buku yang sudah dijahit dan digabungkan bersama sampul *soft cover*. Sementara itu, teknik *perfect binding* yang dilakukan pada *hard cover*, ditata serapi mungkin untuk membentuk blok buku yang akan ditutupkan oleh sampul penutup.

#### C. Menjilid dengan kawat (*wire binding*)

Salah satu teknis penjilidan buku yang masih digunakan saat ini yaitu penjilidan dengan kawat. Teknis ini memiliki pengerjaan tersendiri dengan kemampuannya yang dibuka secara rata dan lebar. Rotasi pembukaan buku dengan penjilidan kawat dapat dilakukan secara meluas. Contoh jenis media yang menggunakan teknis penjilidan kawat seperti kalender dan notebook

Pemahaman terhadap proses penjilidan buku dapat membantu proses perancangan dalam pembuatan buku interaktif. Mempertimbangkan teknik penjilidan buku yang digunakan untuk buku interaktif dapat membantu segi penggunaan hingga estetika keseluruhan buku. Penjilidan buku dapat mempertimbangkan dari penggunaan sampul, jenis material, hingga jenis pemakaian buku.

#### 2.1.4 Prinsip *Paper Engineerring*

Proses perancangan buku interaktif memerlukan adanya pemahaman terhadap *paper engineering* untuk menghasilkan interaktivitas yang mudah diakses dan menampilkan unsur umpan balik ke pengguna. Berdasarkan pernyataan dari Yusuf, dkk (2021), terdapat lima prinsip *paper engineering* yang perlu diperhatikan (h. 4):

##### A. Interaktivitas

Adanya interaktivitas yang dilakukan ataupun aksi yang dilakukan pengguna, dapat membangun atau menggerakkan sebuah mekanisme *paper engineering*. Beragam bentuk karya dari *paper engineering* seperti menarik, memutar, menggeser. Teknis mekanisme *paper engineering* harus dilaksanakan pada orang untuk berinteraksi agar menampilkan estetika dan tampilan umpan balik dari sebuah karya.

##### B. Kerapatan

Mekanisme kerapatan pada *paper engineering* memiliki unsur seni tersendiri yang perlu diperhatikan. Berbeda dengan seni kertas lainnya, *paper engineering* diperlakukan dengan menggunakan teknik tersendiri. Sehingga karya yang ditampilkan dapat dilipat atau ditutup kembali menjadi rapat dan saat dibuka dapat menampilkan karya tersebut.

##### C. Keteraturan

Aspek keteraturan dalam *paper engineering* adalah keteraturan. Meskipun *paper engineering* memiliki sistem yang kompleks, akan tetapi mekanisme di dalamnya bergerak secara teratur dan konsisten. Salah satu contoh pada mekanisme interaktivitas *wheel* terdapat keteraturan pada poros perputaran roda agar titik pusat tetap ditengah dan tampilan gambar yang rata.

##### D. Kelenturan

Kelenturan merupakan aspek yang harus ada pada teknis *paper engineering*. Aspek kelenturan ini bertujuan dalam memudahkan pengguna dalam menggerakkan komponen tanpa merusak bagian

dalamnya. Sehingga aspek kelenturan mendukung proses pengguna dalam menggunakan karya yang ditampilkan dengan mudah.

#### E. Kejutan

Aspek terakhir pada *paper engineering* adalah aspek kejutan. Aspek ini merupakan tahan akhir, jika mekanisme dapat berjalan dengan sempurna ketika keempat aspek lainnya sudah dilakukan. Aspek kejutan pada *paper engineering* memberikan tampilan berbeda saat pengguna melakukan interaktivita seperti gambar yang berawalnya rata kemudian menjadi timbul ataupun komponen yang tersembunyi di dalamnya.

Perancangan media buku diperlukan adanya komponen-komponen untuk mendukung proses pembuatan. Komponen pada media buku memberikan sistem buku yang terorganisir. Hal penting yang harus diperhatikan dari komponen pada media buku aktivitas adalah anatomi bagian pada buku sebagai kerangka dasar bentuk dari buku aktivitas. Setelah itu, perancangan buku mulai memperhatikan isi konten buku melalui tata letak (*layout*) sebagai bentuk kesatuan dari isi konten, yang kemudian dilengkapi dengan komponen-komponen garis bantu (*grid*) sebagai bagian-bagian terpenting dalam pengisian konten buku. Hal yang harus diperhatikan selanjutnya adalah warna (*color*) dan tipografi (*typography*), dimana komponen ini memberikan pemahaman kepada pembaca untuk mengetahui informasi atau pesan yang ingin disampaikan dalam media buku aktivitas yang didukung dengan penggunaan warna cerah. Perancangan buku interaktif juga menekankan pada teknik penjilidan buku serta teknis *papper engineering* pada fitur interaktivitas buku.

## 2.2 Buku Interaktif

Buku interaktif merupakan media pembelajaran yang memiliki sifat interaktif sebagai ilmu pengetahuan yang berisikan teks dengan digabungkan ilustrasi berserta interaksi yang mengajak pembaca melakukan interaksi dua arah. Menurut Munawir, dkk. (2024, h. 64) menyatakan bahwa penggunaan media



interaktif dapat membawa pengalaman belajar lebih menyenangkan bagi anak serta menumbuhkan semangat anak dalam belajar. Buku interaktif dapat dikaitkan dengan sebuah permainan yang dapat mempengaruhi pembaca. Penggunaan buku pada anak usia dini dapat digunakan sebagai media edukasi yang efektif dan efisien (Suciadi dan Pinasthika, 2024, h. 45).

Berdasarkan teori tersebut, buku interaktif tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga dapat mengajak pembaca untuk berpartisipasi secara aktif. Pengaruh dari adanya media interaktif dapat sangat berdampak besar bagi pembaca untuk melakukan penelusuran, membangun pemahaman, dan melatih pengetahuan secara mandiri. Buku interaktif memiliki kesamaan terhadap suatu permainan yang dapat menstimulasi anak-anak untuk melakukan interaksi. Interaksi yang menyerupai permainan memungkinkan anak untuk lebih aktif mengeksplorasi ide-ide imajinatif sehingga media buku interaktif dapat menjadi alternatif penting dalam mendukung perkembangan kognitif sekaligus daya imajinasi pada anak.

### **2.2.1 Jenis Buku Interaktif**

Buku interaktif memiliki beberapa jenis buku yang dapat mengajak pembaca dalam melakukan interaksi antar media yang diciptakan. Jenis model buku interaktif memiliki peran masing-masing yang menghasilkan respon berbeda dari pembaca. Jenis buku interaktif dibagi ke dalam beberapa yaitu:

#### *1. Pop Up Book*

Buku interaktif *pop up book* merupakan jenis media interaktif yang umum berbentuk tiga dimensi dan dapat bergerak setiap halamannya. Berdasarkan pernyataan dari Setyanigrum (2020), menjelaskan bahwa media *pop up book* merupakan buku yang menampilkan unsur tiga dimensi yang dapat timbul saat halaman terbuka, serta memberikan visualisasi maupun tampilan yang lebih menarik perhatian (h. 217). Media buku interaktif *pop up book* dapat memberikan dampak ketertarikan pada pembaca, karena disetiap halaman dapat menciptakan visual yang timbul serta dapat digunakan sesuai materi yang ingin disampaikan.



Gambar 2.10 Pop Up Book  
Sumber: Pixartprinting (2023)

Fungsi dari buku *pop up book* ini dapat merangsang imajinasi anak sekaligus meningkatkan ilmu melalui penggambaran dan pergerakan bentuk ilustrasi yang ditampilkan. Media *pop up book* juga dapat menciptakan efek gambar timbul yang mengejutkan dan menarik perhatian pembaca terutama bagi anak-anak. Media interaktif *pop up book* dapat memberikan respon semangat belajar pada anak serta penggunaan media secara mandiri maupun kelompok (Erica dan Sukmawati, 2021, h. 113). *Pop up book* cenderung menggunakan media yang memiliki ketebalan seperti kertas dan papan, dengan panjang lebar yang disesuaikan oleh cerita yang disampaikan.

## 2. Lift The Flap Book

Media buku interaktif *lift the flap* merupakan buku yang memiliki mekanisme interaksi dengan memunculkan tampilan berbeda dalam halaman yang sama. Menurut Ningrum, dkk. (2021, h. 20) menyatakan bahwa, media *lift the flap book* merupakan media pembelajaran yang menampilkan dua isi konten berbeda untuk mendorong pembaca menganalisis isi konten. Media interaktif ini memiliki informasi tersembunyi di setiap halaman yang dapat membuat pembaca meningkatkan rasa ingin tahu terhadap isi dari buku.



Gambar 2.11 *Lift the Flap Book*  
Sumber: *Buttercup Publishing* (2021)

Media *lift the flap book* menampilkan gambar dan informasi dibalik buku, sehingga anak mendapatkan pengetahuan serta mendorong respon aspek motorik anak (Rahmawati & Patria, 2018, h. 817). Selain menampilkan informasi, buku menampilkan ilustrasi tambahan yang tersembunyi dalam buku. Buku *lift the flap* dibuat dengan menumpuk beberapa kertas dengan menyisakan sebagian besar bagian agar dapat diinteraksi dengan dibuka dan ditutup.

### 3. *Pull Tab Book*

*Pull tab book* memiliki mekanisme yang dapat ditarik untuk menggerakkan gambar ilustrasi yang berbeda. Media pembelajaran lewat *pull tab book* dapat membangun minat baca pada anak untuk dapat merangsang perkembangan otak hingga keterampilannya dalam berkomunikasi. Buku *pull tab* dapat mendorong minat baca anak untuk menumbuhkan pertumbuhan otak dan aspek sosialisasi bersama pendamping (Dwi dan Wiraswati, 2023, h. 4).



Gambar 2.12 *Pull Tab Books*  
Sumber: *The Chic Habbit* (2020)

Buku *pull tab book* berisikan huruf-huruf yang dapat memperkenalkan anak dalam bentuk objek disekitar dan melatih anak dalam memahami konsep cerita. Elemen buku *pull tab* menggunakan kertas ataupun pita yang dapat ditarik ataupun didorong untuk menghasilkan ilustrasi yang bergerak (Sumianto, 2020, h. 1448). Konsep buku interaktif ini mengajak pembaca untuk mengetahui informasi tersembunyi lewat sebuah interaktif yang dilakukan pembaca. *Pull tab books* dapat membuat pembaca memahami isi buku dan melatih rasa ingin tahu.

#### 4. *Hidden Object Book*

Media buku interaktif *hidden object book* mengajak pembaca untuk menyelesaikan teka-teki yang disembunyikan dengan mengikuti cerita yang dituangkan dalam setiap halamannya. Permainan *hidden object* menerapkan pengulangan kata yang dapat membantu pembaca dapat mengingat kosakata yang sudah dibaca (Triana dkk, 2023, h. 360). Buku *hidden object* dapat mendukung aspek disiplin anak mencakup psikologi, dan pendidikan anak.



Gambar 2.13 *Hidden Object Books*  
Sumber: *My First Hidden Pictures* (2025)

Tujuan dari media *hidden object book*, mengandung materi pembelajaran yang efisien. Berdasarkan kutipan jurnal RETAIN (*Research on English Language Teaching in Indonesia*) yang ditulis oleh Nashikhin (2023) menyatakan bahwa, pembaca harus menemukan objek visual sesuai dengan alur cerita berdasarkan daftar kata yang tersedia serta mengajak pembaca mengingat kosakata (h. 53). Sehingga ketika anak-anak bermain, mereka tidak berpikir bahwa mereka sedang belajar. Manfaat dari media *hidden object book* ini dapat mengedukasi anak untuk memperkenalkan kosakata dan pemahaman baru kepada pembaca.

##### 5. *Game Book*

*Game book* merupakan media pembelajaran yang digunakan untuk mengajak anak belajar melalui konsep permainan. Berdasarkan jurnal dari *gaming & virtual worlds*, menyatakan bahwa permainan dapat berupa bentuk media buku, sehingga pemain dapat mengendalikan dengan pengetahuan mereka yang berisi informasi (Glas dkk, 2024, h. 156). Isi konten permainan yang terdapat di *game book* memiliki variasi objek yang dapat membuat anak mengandalkan imajinasinya ke dalam permainan pada buku. *game book* memberikan kesan yang menarik perhatian anak untuk terus mengikuti isi konten yang disampaikan.



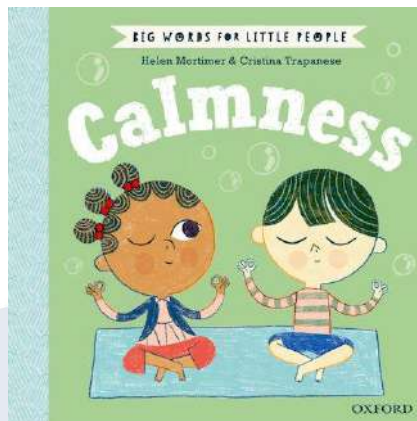
Gambar 2.14 *Game Books*  
Sumber: YouTube Sam Si Jeli Lincah (2024)

Mekanisme *game book* berisikan petunjuk-petunjuk yang dapat diikuti anak untuk dapat menentukan hasil akhir yang berbeda pada setiap akhir cerita. Media buku permainan memiliki konten yang dapat mengajak pembaca dalam mengikuti alur cerita dengan menghadirkan tantangan untuk mendorong pembaca menemukan solusi terhadap masalah, baik secara mandiri ataupun berkelompok (Hapsari dkk, 2025, h. 71). Setiap permainan *game book* menghadirkam tantangan untuk dapat diselesaikan dengan jalan penyelesaian yang berbeda. Hal ini dapat dilakukan secara mandiri ataupun kelompok, akan tetapi media ini lebih cocok untuk dilakukan secara bersama-sama.

#### 6. *Participation Book*

Buku partisipasi merupakan jenis buku interaktif yang berisikan suatu cerita yang disertai dengan pertanyaan maupun instruksi untuk mengajak pembaca menyelesaikan tantangan dalam suatu cerita. Media ini memberikan interaktif kepada pembaca yang secara tidak langsung, pembaca berpartisipasi pada bagian buku. Dikutip dari jurnal *Prosiding PKM-CSR* oleh Siregar, dkk. (2020) menyatakan bahwa, media buku partisipasi memiliki konten dengan informasi yang dituangkan ke dalam cerita yang disertai dengan pertanyaan untuk menguji pembaca dalam memahami isi konten dalam buku (h. 831). Tujuan adanya *participation book* dapat berdampak pada anak untuk meningkatkan hubungan dengan orang terdekat.





Gambar 2.15 *Participation Books*  
Sumber: *Calmness* (2021)

Hal ini memberikan kesan timbal balik antara pembaca dan buku untuk mendapatkan inti cerita yang disampaikan. Berdasarkan buku yang berjudul “*Partisipasi Publik: Model, Pendekatan, dan Praksis*” oleh Noer (2022) menyatakan bahwa partisipasi dapat memberikan pesan yang dicapai dapat terpengaruh oleh publik (h. 8). Media ini mengajak partisipan memberikan kesempatan kepada orangtua dan pembimbing dalam melatih aktivitas kognitif kepada anak dengan cara interaktif dan menyenangkan.

#### 7. *Touch and Feel Book*

Buku interaktif *touch and feel book* atau biasa disebut buku sensorik, biasanya digunakan pada anak prasekolah untuk mengembangkan minat mereka dalam edukasi mengenal tekstur pada suatu objek. Dikutip dari jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini oleh Rosiyanah, dkk (2021) menyatakan bahwa proses perkembangan anak, membutuhkan stimulasi dengan bereksplorasi untuk menumbuhkan aspek motorik anak dengan lingkungan mereka (h. 942). Objek yang bertekstur dapat meningkatkan saraf sensorik pada anak untuk menciptakan pengalaman baru, seperti bulu halus pada gambar domba.



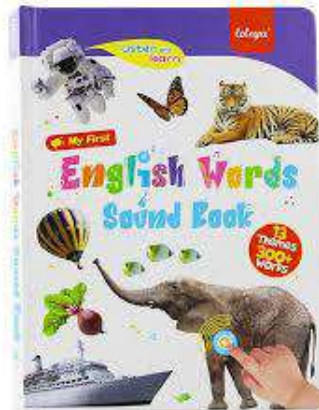


Gambar 2.16 *Touch and Feel Books*  
Sumber: *Teaching TOTS* (2020)

Dikutip dari situs resmi Kompas.com (Eliab, 2022), buku *touch and feel* mendukung adanya perkembangan anak dalam aspek motorik yang berhubungan langsung lewat sentuhan tangan. Tampilan buku biasanya berbentuk objek hewan yang bermacam-macam, yang disertai dengan potongan bahan tekstur yang menyerupai hewan tersebut.

#### 8. *Audio Book*

Isi konten dari media *audio book* memiliki rekaman yang dapat membantu pembaca untuk mendapatkan kosakata dan pengetahuan ilmu. Menurut Iswanto, dkk. (2022) menyatakan bahwa pembelajaran yang menggunakan media *audio book* dapat membantu anak dalam proses memahami dan meningkatkan fokus anak dengan menekankan pengetahuan dan keterampilan melalui bermain, berdiskusi, dan menganalisis secara mandiri (h. 316). Beberapa jenis *audio book* dapat berupa, buku fiksi, teks ilmiah dan sebagainya. Penggunaan media *audio book* memiliki efisiensi dengan mengutamakan pengendalian panca indra pendengaran dan indra penglihatan.



Gambar 2.17 *Audio Books*  
 Sumber: *Zhejiang Leleyu Technology Company* (2024)

Dikutip dari deepublish.com melalui media *audio book* pembaca dapat memahami isi konten tanpa harus membacanya, tentunya dijamin yang semakin berkembang *audio book* dapat diakses melalui ponsel, tape, ataupun media teknologi lainnya (Salmaa, 2021). Melalui penggunaan *audio book*, masyarakat dapat memahami isi konten buku tanpa harus membacanya. Media *audio book* dapat diakses di media apa saja, seperti gawai, laptop, dan lainnya tanpa perlu meninggalkan aktivitas yang lain. *Audio book* diolah sekreatif dan seefisien mungkin agar pembaca tidak merasa jenuh.

Media buku interaktif memiliki berbagai jenis untuk dapat melatih partisipasi aktif bagi anak. Beberapa jenis buku interaktif menghasilkan beberapa respon berbeda juga, hal ini dapat meningkatkan pengembangan anak dari berbagai aspek. Respon dari berbagai jenis buku interaktif, memiliki kesamaan antara satu sama lain, mulai dari dapat mengajak anak untuk berpartisipasi, menarik perhatian pembaca, membangun minat baca, melatih imajinasi, merangsang perkembangan otak melalui berbagai aspek, meningkatkan pemahaman kosa kata baru dan pengetahuan baru, melatih komunikasi, serta meningkatkan rasa ingin tahu. Selain itu, buku interaktif dapat menjadi media pembelajaran efektif bagi anak agar dapat melatih perkembangannya lewat partisipasi aktif. Adanya berbagai jenis buku interaktif

memiliki manfaat dan tujuan yang sama untuk membangun perkembangan anak usia dini. Tentunya berbagai media buku interaktif dapat mendukung pembelajaran anak usia dini sekaligus mendukung imajinasi pada anak.

### **2.2.2 Manfaat Buku Interaktif**

Berbagai bentuk media buku interaktif memiliki manfaat dan tujuan untuk mempengaruhi pembaca. Fitriana (dikutip dalam Siregar, dkk. 2020), menyatakan bahwa buku interaktif menjadi salah satu media yang cocok untuk mendukung perkembangan anak, dengan menerapkan konsep bermain yang menarik dan menyenangkan untuk membangun minat anak (h. 831). Melalui penggunaan media buku interaktif pada anak diusia *early childhood years* memberikan pengalaman belajar yang eksploratif dan menyenangkan. Menurut Gilstrap (2024) dan Reed (2023) manfaat buku interaktif pada anak usia *early childhood years* memberikan dampak yaitu:

#### **1. Melatih Kemampuan Sensorik Anak**

Kemampuan sensorik pada anak harus dilatih sejak dini lewat kegiatan sederhana. Buku interaktif dapat membantu melatih kemampuan sensorik dengan berinteraksi terhadap isi konten pada buku, dapat merasakan tekstur pada media buku yang mampu melatih mengendalikan pergerakan tangan dan penglihatan pada anak.

#### **2. Melatih Fokus pada Anak**

Penggunaan media buku interaktif dapat meningkatkan konsentrasi pada anak melalui elemen interaktif pada buku. Anak dapat fokus mengikuti aktivitas interaktif dan alur cerita. Sehingga anak dapat memahami isi konten pada buku dalam meningkatkan pengetahuannya.

#### **3. Pengembangan Kognitif pada Anak**

Aktivitas interaktif pada buku, dapat melatih perkembangan pemikiran dalam mengatasi masalah, berfikir kritis, melatih kreativitas, hingga imajinasi pada anak. Pengembangan kognitif pada anak dapat melatih daya ingat yang melibatkan proses berfikir dan pemahaman pada anak.

#### **4. Melatih Keterampilan Membaca dan Kosakata pada Anak**

Sesuai dengan fungsi dari adanya buku, yaitu dapat meningkatkan keterampilan membaca dan memperkenalkan pengetahuan baru tentang kosakata pada anak. Elemen pada buku interaktif mendorong anak untuk dapat mengikuti alur cerita dan memahami isi buku secara berkelanjutan.

#### **5. Membangun Emosional pada Anak**

Alur cerita pada buku interaktif dapat mengajak anak untuk merasakan empati terhadap kondisi karakter dalam sudut pandang yang berbeda dengan melibatkan sebab akibat. Rasa emosi pada anak dapat menciptakan interaksi sosial pada lingkungan sekitar lebih terjaga dan teratur.

#### **6. Meningkatkan Rasa Percaya Diri**

Setiap alur cerita dapat memberikan kesan pesan yang dapat dipahami oleh anak dengan mudah. Anak secara tidak langsung dapat membangun rasa percaya diri dalam memegang kendali atas cerita, yang dapat meningkatkan harga diri mereka dalam menentukan keputusan.

Manfaat buku interaktif dapat memberikan dampak terhadap anak usia dini yang dapat melatih dari segala aspek, mulai dari kemampuan sensorik, melatih fokus, pengembangan kognitif, melatih keterampilan membaca, membangun emosional dan percaya diri pada anak. Sehingga buku interaktif dapat mendukung perkembangan anak, dengan menerapkan konsep bermain dan bereksplorasi. Adanya perancangan buku interaktif memberikan manfaat yang cocok bagi anak usia dini untuk mendukung masa perkembangannya dalam membangun imajinasi.

### **2.3 Desain Buku Aktivitas**

Buku aktivitas merupakan media yang dirancang dengan tujuan sebagai media pembelajaran anak. Buku ini digunakan sebagai materi pembelajaran oleh guru kepada siswa untuk membantu menyampaikan pemahaman materi dalam

sebuah permainan. Berdasarkan pernyataan Rahmat (dikutip dalam Hapsari dkk, 2025), buku permainan memiliki konten yang menarik yang dirancang untuk membantu pembelajaran siswa dalam memahami materi pelajaran melalui permainan (h. 74). Isi konten buku pada buku aktivitas, memiliki berbagai jenis aktivitas menarik untuk anak dalam mendukung proses pembelajaran dan melatih kemampuan psikomotorik anak. Buku aktivitas juga merupakan salah satu media yang berisikan suatu permainan untuk dapat meningkatkan membantu anak dalam memahami materi pembelajaran (Rohmah dan Hidayat, 2022, h. 341). Sehingga buku aktivitas merupakan media pembelajaran yang cocok untuk anak usia dini.

Media buku interaktif dengan jenis buku aktivitas, memiliki peran dalam mendukung pembelajaran anak usia dini. Isi konten dari buku aktivitas memiliki materi yang dapat menstimulasi anak melalui permainan. Media buku aktivitas dapat meningkatkan berbagai aspek perkembangan dan mendorong minat membaca anak. Interaksi yang dituangkan melalui buku aktivitas, mendorong anak untuk berpartisipasi aktif dalam mengeksplorasi imajinatif anak. Sehingga media buku aktivitas dapat menjadi solusi alternatif dalam mendukung proses perkembangan anak.

### **2.3.1 Prinsip Buku Aktivitas**

Prinsip buku aktivitas yang digunakan penulis merujuk pada prinsip *replayability*, atau disebut dapat diulang. Menurut buku yang ditulis oleh Costikyan, Greg yang berjudul "*I Have No Words and I Must Design: Toward a Critical Vocabulary for Games*" pada tahun 2002, menjelaskan bahwa banyaknya alur cerita dalam sebuah permainan dapat memberikan semacam pengalaman baru bagi seseorang yang memainkannya lebih dari sekali hingga dapat membuat mereka menjadi pemain yang setia.

Prinsip *replayability* pada perancangan buku aktivitas didukung oleh pernyataan buku yang ditulis oleh Costikyan (2002), menyatakan bahwa jika sebuah permainan melibatkan pengambilan keputusan apa pun, atau pertentangan antara berbagai jenis sumber daya, orang akan memperlakukannya sebagai "elemen teka-teki", yang berusaha menemukan

solusi (h.10). Adanya permainan yang melibatkan pengambilan keputusan pengguna dan menyelesaikan tantangan dapat meningkatkan ketertarikan pengguna dalam melakukan pengulangan terhadap suatu permainan.

Sehingga prinsip *replayability*, merupakan prinsip yang cocok dengan tujuan dari perancangan buku interaktif ini serta pembaca dapat memainkan kembali sebuah aktivitas dalam konten buku, baik beberapa kali maupun tanpa batas. Dikutip dari situs Space Draft (2021), nilai *replayability* mengandung beberapa unsur yang harus diperhatikan. Berikut merupakan nilai- nilai yang dapat mendukung perancangan buku interaktif melalui prinsip *replayability*, yaitu:

### **1. Mekanika Rogue**

Mekanika sistem permainan yang dikenal sebagai puncak desain *game* yang dapat dimainkan berulang kali, dikenal sebagai *game rogue* pada tahun 1980. Sistem dari *rogue* ini dirancang dengan mekanika yang bergantung pada keputusan pemain, seperti kegagalan, tingkat kesulitan permainan setiap diulang dan membuka keterampilan untuk mendorong pemain semakin maju.

### **2. Beberapa Alur Cerita / Akhir Cerita**

Agar seseorang dapat mengulang permainan dalam suatu media, seseorang harus merasakan cerita yang sama dalam beberapa kali. Meskipun seseorang melakukan hal yang sudah pernah dilakukan, akan tetapi cara seseorang tersebut mungkin berbeda. Cara yang dilakukan dalam sebuah permainan adalah memberikan pengalaman cerita baru untuk kedua kalinya yang didukung berdasarkan pilihan bagi pemain.

### **3. Mode Permainan Alternatif**

Suatu permainan diperlukan adanya mode alternatif untuk meningkatkan pengalaman seseorang setelah menamatkan satu permainan. Permainan yang memiliki mode tambahan dapat mendorong pemain untuk berkembang lebih dalam.



#### **4. *Unlockables dan Achievement***

Pada bagian ini, pemain akan mendapatkan suatu penghargaan ketika mereka sudah menyelesaikan satu target yang sudah ditentukan. Penghargaan dari suatu target dapat membuat pemain merasa ingin mengkoleksi seluruh penghargaan dengan target yang ada, sehingga membuat mereka ingin mengulang suatu permainan tersebut. Hal ini dapat meningkatkan loyalitas pemain terhadap permainan untuk mendapatkan pengalaman baru dalam suatu penghargaan.

#### **5. *Pengaturan Tingkat Kesulitan***

Mode tingkat kesulitan terkadang ditunjukan pada awal permainan. Mode ini mengajak pemain untuk merasakan permainan yang sama dengan kesulitan yang berbeda dari biasanya. Tingkat kesulitan yang berbeda dapat menimbulkan rasa menantang dari pemain sebagai tantangan yang lebih sulit selama permainan berikutnya. Biasanya ketika pemain sudah menyelesaikan tingkat kesulitan yang ada, pemain akan diberikan hadiah berupa akhir cerita baru ataupun item yang dapat terbuka.

#### **6. *Kelas Karakter***

Salah satu bagian agar pemain dapat mengulang kembali suatu permainan yaitu menambahkan variasi ke dalam sebuah karakter. Pemain dapat melakukan kustomisasi karakter selama permainan yang berupa penampilan, gaya bermain, dan estetika. Sehingga pemain akan semakin terdorong untuk mengulang kembali permainan tersebut.

#### **7. *Pembaruan / Ekspansi***

Permainan yang tidak dapat menimbulkan rasa kejenuhan, pada dasarnya memiliki sistem menambahkan fitur langganan bulanan atau transaksi mikro yang menghasilkan pendapatan. Pemain yang melakukan pembayaran satu kali dapat memperoleh manfaat dari pembaruan setiap harinya, sehingga membuat pemain akan merekomendasikannya hingga pemain dapat membeli game berikutnya dari permainan yang sama.



Perancangan buku aktivitas memerlukan adanya prinsip untuk mendukung proses perancangan buku interaktif. Prinsip buku aktivitas yang digunakan merupakan *replayability*, dimana prinsip ini dapat mengajak pemain memainkan kembali sebuah permainan dalam konten buku, beberapa kali maupun tanpa batas. Sehingga pemain dapat memberikan pengalaman baru bagi seseorang yang memainkannya lebih dari sekali. Pentingnya nilai *replayability* mengandung beberapa unsur yang harus diperhatikan agar perancangan buku aktivitas dapat mengikuti konsep *replayability*.

### 2.3.2 Elemen Buku Aktivitas

Perancangan aktivitas diperlukan adanya elemen yang harus diperhatikan. Pemilihan elemen aktivitas menggunakan *four basic element* yang dikutip dari buku “*The Art of Game Design, Third Edition*” oleh Jesse Schell (2019). Ramadhan (dikutip dalam Pratama dkk, 2022), menyatakan bahwa elemen yang ditemukan oleh Schell, merupakan empat elemen dasar yang dapat membentuk sebuah permainan dimulai dari pembuatan karakter dan lingkungan. Berdasarkan pernyataan dari Schell (2019), terdapat berbagai macam cara untuk menjabarkan elemen dalam membentuk suatu permainan. Terdapat empat elemen dasar yang menggambarkan satu sama lain seperti pada gambar diagram *elemental tetrad* di bawah.



Gambar 2.18 *Elemental Tetrad of Games*  
Sumber: Schell (2019)

Elemen *four basic elements*, memiliki hubungan satu sama lain. Unsur teknologi dapat mendukung mekanika, estetika yang menekankan mekanika yang jelas, dan cerita dapat membuat mekanika permainan masuk akal bagi permainan (h. 53). Terdapat empat elemen dasar yang memiliki hubungan satu dengan lainnya dalam membuat suatu permainan yaitu:

#### **A. *Mechanics* (mekanika)**

Bagian mekanika merupakan bagian pertama yang digunakan sebagai panduan utama dalam suatu permainan. Mekanika memiliki aturan dan prosedur yang harus dipahami pemain dalam memainkan permainan. Tujuan dari mekanik, ditentukan pada keputusan pemain dalam mencapai tujuan yang terpilih dan apa yang akan terjadi jika pemain memilih keputusan yang lain. Mekanika saling hubungan dengan elemen lain. Konsep mekanik pada pembuatan buku aktivitas mengandung beberapa elemen seperti:

1. *Space* (ruang): elemen ruang digambarkan sebagai tempat yang terdapat pada suatu permainan. Setiap permainan dilaksanakan dalam suatu ruang tempat dan saling berhubungan satu sama lain. Pembuatan ruang suatu permainan, tidak jauh dari unsur estetika. Mempertimbangkan pembuatan ruang secara abstrak, dapat membantu dalam melepaskan asumsi terhadap dunia nyata dan lebih berfokus pada jenis interaksi pada suatu permainan (h. 166).
2. *Time* (waktu): waktu dalam suatu permainan berbeda dengan adanya waktu di dunia nyata. Menciptakan dunia permainan, waktu dapat dikendalikan oleh pemain. Jenis waktu yang digunakan sebagai perancangan ini menggunakan “*controlling time*” dimana memberikan pemain kesempatan dalam mengatur waktu, dan beberapa permainan dapat memanipulasi waktu sebagai mekanik utama (h. 172).
3. *Objects* (objek): ruang dalam suatu permainan memerlukan sebuah objek untuk dapat digunakan sebagai properti pada permainan. Objek memiliki lebih dari satu atribut yang dapat

dikategorikan sebagai informasi dari objek tersebut. Jika objek adalah kata benda dalam mekanika permainan, sedangkan atribut dapat digambarkan sebagai keadaan (h. 174).

4. *Actions* (aksi): aksi yang dilakukan pemain memiliki lebih dari satu perspektif. Aksi ini menjelaskan apa yang dilakukan pemain dengan keputusan yang dilakukan. Terdapat dua jenis aksi yang dilakukan pemain yaitu “*basic action*” dimana pemain hanya melakukan aksi dasar seperti bergerak, memegang, memindahkan. Jenis aksi lainnya “*strategic action*” dimana pemain menggunakan aksi dasar dalam meraih tujuan seperti memisahkan objek-objek, menggabungkan objek, mengikuti langkah (h. 179).
5. *Rules* (aturan): sebuah permainan terdapat sebuah aturan sebagai mekanika dasar. Aturan menentukan tindakan dan konsekuensi yang dilakukan pemain, sekaligus membuat permainan memiliki sebuah tujuan. Tujuan dari suatu permainan memiliki batasan atas tindakan yang dilakukan pemain (h. 184).
6. *Skill* (kemampuan): mekanika dari kemampuan memiliki hubungan antara permainan dan pemain. Jika kemampuan pemain setara dengan kesulitan permainan, maka pemain merasa tertantang dan menetap pada alur cerita (h. 190).
7. *Chance* (kesempatan): mekanika dari kesempatan memiliki hubungan interaksi dengan semua elemen mekanika. Kesempatan merupakan elemen terpenting dalam permainan, dimana kesempatan dapat diartikan sebagai ketidakpastian berujung kejutan. Membuat pengalaman dengan tantangan memberikan kesempatan yang menarik bagi pemain untuk terus melanjutkan permainan (h. 193).

Elemental Tetrad pada bagian mekanika, memiliki tantangan pada sistem pengerjaan buku aktivitas yang akan digunakan anak.

Mekanika pada buku aktivitas memiliki tahapan terstruktur secara bertahap yang digabungkan dengan model pembelajaran High Scope *plan-do-review*. Anak diajak untuk melakukan interaktivitas dengan fitur interaktif pada buku disetiap halamannya. Keseluruhan buku memiliki fitur interaktif yang beragam. Agar tidak membuat kesalahan pada setiap aktivitas yang dilakukan anak, mekanisme yang diperlukan adalah pemberian navigasi yang jelas berupa bentuk ilustrasi dan dibuat secara bertahap.

### **B. Story (cerita)**

Setiap permainan memiliki sebuah alur cerita yang dapat diikuti setiap pembaca. Cerita didalam permainan harus didukung dengan mekanik untuk dapat tersampaikan. Pentingnya penyampaian suatu cerita dalam permainan merupakan urutan kejadian yang terjadi, sehingga pembaca dapat mengikuti untuk mendalami permainan dan makna dari cerita tersebut. Cerita yang digabungkan dengan struktur game memiliki beberapa unsur untuk mengatur alur permainan (h. 343). Hal yang dapat membuat suatu permainan menjadi menarik diperlukan beberapa elemen seperti:

1. *Constraints* (batasan): pada batasan cerita, pemain diberikan kebebasan dalam memilih beberapa pilihan. Adanya pemilihan suatu keputusan, dapat mendorong pemain untuk memilih dan menentukan pilihan yang tepat, meskipun pilihan tersebut memiliki makna yang sama. Penggunaan batasan metode kontrol tidak langsung sangat penting agar dapat memberikan batasan kepada pemain dalam melakukan pilihan. Sehingga keputusan pemain tidak berdampak jauh dari alur cerita (h. 344).
2. *Goals* (tujuan): salah satu unsur umum yang ada di suatu permainan adalah memiliki tujuan. Pemain yang diberikan pilihan dengan tujuan, akan dapat lebih mudah memutuskan pilihan mereka. Adanya tujuan memberikan pemain lebih

memfokuskan keputusan mereka dengan permainan tersebut (h. 345).

3. *Interface* (antarmuka): unsur antarmuka memiliki sifat transparan, dimana pemain tidak memperhatikan unsur tersebut. Akan tetapi pemain membangun ekspektasi mereka tentang apa yang bisa mereka lakukan dan tidak bisa mereka lakukan dalam suatu permainan berdasarkan antarmuka tersebut. Pemilihan objek pada suatu permainan berkaitan dengan siapa yang akan pemain relasikan (h. 346).
4. *Visual Design* (desain visual): penggunaan unsur desain visual sangat mempengaruhi suatu permainan. Hal ini sangat berpengaruh terhadap pengalaman interaktif yang akan membuat pemain tertarik. Unsur desain visual dapat mengendalikan perhatian pemain, hal ini juga dapat dilihat kemana arah pemain akan pergi juga (h. 347).
5. *Characters* (karakter): unsur karakter dapat mempengaruhi pemain dalam memainkan permainan. Adanya kemampuan bercerita dapat membuat pemain peduli terhadap suatu karakter. Pemain dapat mengikuti arahan dari karakter yang digunakan sebagai alat efektif dalam mengendalikan arah permainan (h. 351).

Adanya aspek alur cerita yang dituangkan pada buku interaktif, anak-anak dapat mengikuti cerita yang ditampilkan yang digabungkan dengan tahapan mekanisme yang sudah disusun. Cerita pada buku aktivitas ini memiliki tujuan yaitu membuat sup hingga akhir sesuai dengan kreativitas imajinasi anak. Cerita pada buku aktivitas juga menampilkan desain karakter yang berperan sebagai pemandu atau teman anak selama menggunakan buku interaktif. Hal ini membuat keseluruhan alur cerita terasa hidup.

### **C. *Aesthetic* (estetika)**

Elemen estetika sangatlah penting dalam penerapan suatu permainan. Unsur estetika mencakup dari tampilan, bunyi, bentuk, dan perasaan pada permainan. Penggunaan teknologi yang mendukung dapat mendorong estetika pada permainan yang diikuti oleh penerapan mekanika dan alur cerita yang sesuai. Adanya unsur estetika dapat memberikan pengalaman yang lebih menyenangkan kepada pemain (h. 429). Sehingga aspek estetika menimbulkan dampak yang besar bagi pemain dengan menciptakan pengalaman yang dalam.

Keseluruhan dari buku interaktif memiliki aspek yang diperlukan dalam segi estetika. Aspek ini mempertimbangkan keseluruhan desain yang menggunakan gaya visual, bentuk ilustrasi, pemilihan warna, penetapan konsep, dan keterbacaan pada buku. Hal ini mendukung hasil satu-kesatuan yang seimbang dan terstruktur sehingga menampilkan estetika pada buku agar mudah dibaca dan menampilkan kesan menarik.

### **D. *Technology* (teknologi)**

Aspek teknologi dari suatu aktivitas permainan, merupakan media utama yang mencakup material dan menimbulkan hubungan antar pemain selama permainan berlangsung. Penggunaan teknologi dalam permainan memungkinkan kinerja membatasi permainan dalam melakukan kegiatan lain. Unsur teknologi menghadirkan tantangan baru untuk dipecahkan karena memiliki sifat dinamis dan sulit diprediksi (h. 498).

Penggunaan aspek teknologi pada buku interaktif terdapat pada pemilihan material untuk mendukung mekanisme interaktivitas kegiatan berjalan dengan sempurna. Aspek teknologi digunakan mengatasi saat pengguna melakukan aktivitas diluar mekanisme yang disusun. Hal ini dilakukan agar pengguna tidak merusak ataupun melewati fitur interaktivitas yang ditampilkan.



Perancangan buku aktivitas berbasis High Scope untuk mendorong imajinasi dan aktivitas bermain anak, diperlukan adanya konsep dari *Elemental Tetrad of Game*. Penggunaan konsep ini membantu penulis dalam merancang dan memperhatikan aspek-aspek dalam aktivitas bermain anak yang bertemakan memasak sup. Setiap aspek dari elemen tetrad diatas, mendukung adanya penerapan sistem mekanika pada pengerjaan buku, cerita yang disampaikan melalui panduan, sehingga menciptakan estetika pada buku secara keseluruhan, serta penggunaan teknologi dalam proses pengerjaan fitur interaktif.

### 2.3.3 Aspek Interaktivitas dalam Buku Aktivitas

Perancangan buku interaktif buku aktivitas melibatkan adanya interaktivitas. Berdasarkan pernyataan dari buku berjudul “*Komunikasi Multimedia dalam Kehidupan*” oleh Lestari, dkk (2024), menjelaskan bahwa interaktivitas mengajak pengguna dalam melakukan kegiatan secara aktif yang dapat mempengaruhi proses komunikasi atau sistem, sehingga dapat menciptakan umpan balik yang bersifat responsif (h. 62). Interaktivitas yang dituangkan kedalam buku aktivitas dapat mengajak pembaca berpartisipasi secara aktif, memiliki ikatan antara media buku dan pembaca. Sementara itu, dalam buku Lestari, dkk (2024) menjelaskan terdapat beberapa aspek interaktivitas yang harus diperhatikan (h. 64). Aspek-aspek tersebut memiliki hubungan dengan penerapan interaktivitas dalam proses perancangan buku aktivitas, yaitu:

- A. **Partisipasi Aktif:** aspek partisipasi aktif mengajak pengguna dalam berinteraksi secara langsung. Adanya interaksi yang dilakukan dapat memberikan pengalaman, memilih opsi, atau memberikan input sehingga dapat mempengaruhi hasil akhir.
- B. **Umpan Balik:** *feedback* atau disebut umpan balik merupakan hasil respon terhadap tindakan pengguna. Respon ini dapat memberikan perubahan terhadap visual, audio, ataupun perubahan dalam alur cerita.

C. **Kontrol Pengguna:** pengguna mempunyai tingkat kontrol tertentu yang dapat dipengaruhi oleh proses ataupun lingkungan. Kontrol pengguna dapat seperti mengubah parameter, navigasi, ataupun modifikasi isi konten.

D. **Responsivitas:** sistem memberikan respon pengguna secara cepat atau *real-time*, sehingga dapat menciptakan pengalaman secara langsung dan intuitif.

Interaktivitas dalam perancangan media buku aktivitas, sangat diperlukan untuk meningkatkan koneksi antar pembaca. Kegiatan yang melibatkan interaksi dapat mendorong seseorang secara langsung terlibat dalam partisipasi aktif. Pentingnya interaktivitas pada media buku aktivitas dapat meningkatkan ikatan antar pembaca untuk mendorong imajinasinya. Aspek interaktivitas yang dituangkan pada media buku aktivitas melibatkan interaktivitas terbuka yang mengajak pembaca mencoba memasukan nilai-nilai pada media buku aktivitas untuk menghasilkan sebuah perubahan melalui keputusan pembaca.

#### 2.3.4 Fungsi Interaktivitas dalam Buku Aktivitas

Interaktivitas dapat mendorong seseorang secara langsung terlibat dalam suatu kegiatan. Pentingnya interaksi dapat memberikan pengalaman alami dan menarik perhatian pembaca dengan materi yang diangkat. Berdasarkan buku berjudul “*Komunikasi Multimedia dalam Kehidupan*” oleh Lestari, dkk (2024) menjelaskan bahwa interaktivitas memiliki peran penting dalam berbagai aspek bidang seperti media, pendidikan, teknologi, dan komunikasi (h. 65). Berikut alasan pentingnya beberapa fungsi interaktivitas yang dapat mendukung adanya perancangan buku aktivitas, yaitu:

A. **Meningkatkan Keterlibatan Pengguna:** aspek interaktivitas dapat membuat pengguna lebih terlibat secara aktif dalam menggunakan sebuah media. Menumbuhkan pengalaman secara interaktif cenderung lebih menarik perhatian pengguna lebih lama.

- B. Meningkatkan Pembelajaran dan Retensi:** dalam bidang pendidikan, interaktivitas dapat membantu meningkatkan pemahaman dalam suatu materi yang diberikan. Adanya interaktivitas dalam pembelajaran, pengguna dapat lebih memahami materi dibandingkan sebagai penerima pasif.
- C. Memberikan Umpan Balik:** hubungan antara pengguna dengan interaktivitas dapat menciptakan umpan balik langsung dari sistem ataupun media. Sehingga pengguna dapat memahami tindakan yang mereka putuskan dan dapat memberikan tindakan *problem sloving*.
- D. Personalisasi Pengalaman:** hasil dari interaktivitas yang dilakukan pengguna dapat menyesuaikan pengalaman mereka dengan sudut pandang pengguna. Selain itu, pengguna dapat memiliki pengalaman yang relevan dan menciptakan rasa puas.

Adanya penerapan fungsi pada interaktivitas yang diterapkan pada buku interkatif, memberikan dampak yang signifikan kepada pembaca untuk melakukan aktivitas pada buku. Fitur interaktivitas mengajak pembaca untuk memberikan respon terhadap buku interaktif untuk meningkatkan user experience yang mendalam. Pemberian respon terhadap buku interaktif, memberikan umpan balik yang dihasilkan buku interaktif agar dapat mendorong pembaca untuk lebih berpartisipasi secara aktif.

### **2.3.5 Kaitan Interaktivitas dalam Perancangan Buku Aktivitas**

Interaktivitas memiliki peran penting dalam mendorong seseorang untuk melakukan timbal balik yang dapat memberikan respon atau tanggapan dari pengguna. Perancangan buku interaktif yang dibuat, memiliki aspek interaktivitas yang saling berhubungan. Interaktivitas dalam buku memberikan interaksi yang bersifat dua arah yang dapat mengajak anak dalam melakukan kegiatan yang tersedia dalam buku, dan buku memberikan feedback yang dihasilkan untuk pembaca. Berdasarkan buku “*The New Oxford Dictionary of English*” (dikutip dalam Limanto dkk, 2015) menyatakan bahwa media buku

interaktif memiliki sifat dua arah atau disebut “*two way flow*” antara buku sebagai informasi yang disampaikan kepada pembaca (h. 3).

Interaktivitas yang terdapat pada perancangan buku interaktif dapat berupa fitur memindahkan objek, membuka dan menutup (*flip flap*) lapisan tersembunyi dalam buku, menarik lapisan kertas (*pull tab*) untuk memberikan efek berbeda, tekstur pada lapisan buku, menggeser objek pada isi konten buku, melipat lapisan buku, memutar lapisan buku, dan fitur objek tersembunyi. Perancangan buku aktivitas memiliki aspek interaktivitas yang dituangkan berupa permainan untuk melatih imajinasi anak usia dini. Aspek permainan dalam buku interaktif ini memiliki tema tertentu yang digabungkan dengan model pembelajaran High Scope, yaitu dengan kebebasan keputusan anak dan dampingan orang tua. Buku memiliki beberapa fitur interaktif yang dapat menstimulus aspek perkembangan anak, dan memiliki konsep permainan dengan model pembelajaran High Scope sebagai perancangan konsep dari buku.

Aspek interaktif yang terdapat pada perancangan buku aktivitas, dapat memberikan dua arah yang menciptakan respon pembaca. Respon dari pembaca memberikan reaksi serta respon edukasi kepada anak yang mendukung perkembangannya dalam melatih kognitif, konsentrasi, serta rasa percaya diri. Sehingga adanya interaktivitas pada buku dapat menstimulasi imajinasi serta aspek perkembangan anak usia dini dengan melakukan aktivitas bermainnya yang dituangkan pada perancangan buku aktivitas.

Keterlibatan aksi seseorang dalam suatu kegiatan memerlukan adanya interaktivitas sebagai dorongan. Interaktivitas pada media buku aktivitas memberikan aspek interaktivitas kepada pembaca untuk menciptakan timbal balik yang bersifat dua arah. Fungsi interaktivitas memberikan manfaat terhadap perancangan buku yang melibatkan pengetahuan pembaca. Perancangan buku aktivitas, memiliki hubungan terkait dengan aspek interaktivitas yang dapat mendukung aspek perkembangan anak usia dini. Sehingga interaksi yang

dihasilkan kepada pembaca dapat mendorong imajinasinya dalam aktivitas yang dilibatkan.

## **2.4 Model Pembelajaran Anak Usia Dini**

Model pembelajaran untuk pendidikan anak usia dini memiliki perencanaan yang tersusun sesuai prosedur yang sudah ditetapkan. Prosedur yang digunakan dapat memberikan pengaruh besar dalam proses pembelajaran anak. Menurut Hasanah dkk, (2024) menyatakan bahwa perkembangan anak dikaitkan dengan pola didik dan asuh dari orang tua, keluarga guru, dan lingkungannya (h. 19317). Anak usia dini merupakan individu yang memiliki karakteristik tersendiri yang mengikuti tahapan usianya. Model pembelajaran anak usia dini diperlukan adanya tingkatan berbeda sesuai dengan tahapan usia anak. Dikutip dari jurnal UIN Alauddin, menyatakan bahwa model pembelajaran anak harus sesuai dengan prinsip pembelajaran untuk merencanakan dengan tepat model pembelajaran dengan karakteristik satuan (h. 01). Sehingga model pembelajaran anak terbagi menjadi beberapa jenis pengajaran yang memiliki tujuan tertentu.

Model pembelajaran anak bertujuan sebagai panduan dalam mendidik anak usia dini. Masa perkembangan anak diperlukan adanya perkembangan pengetahuan maupun aspek kognitifnya. Model pembelajaran disusun secara terstruktur untuk menghasilkan pendidikan yang dapat mencapai tujuan, Adanya model pembelajaran anak memiliki pengaruh satu sama lain dalam pengembangan aspek kehidupan.

### **2.4.1 Jenis Model Pembelajaran Anak Usia Dini**

Pentingnya model pembelajaran anak usia dini, dijabarkan dalam beberapa model untuk mendukung proses pembelajaran. Dikutip dari situs UNESA (2024), pelaksanaan pembelajaran memiliki beberapa metode pembelajaran yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan perkembangan anak. Oleh karena itu pembelajaran usia dini terbagi menjadi beberapa model pembelajaran, yaitu:

- A. Model Pembelajaran Area: model pembelajaran yang diadaptasi dari model pembelajaran High Scope. Model pembelajaran ini membutuhkan area yang dibagi per bagian, area balok, area drama, area seni, dan sebagainya. Tujuan dari adanya model pembelajaran ini memberikan kesempatan bagi anak untuk memilih kegiatan sesuai dengan kemampuannya. Hal ini dapat mendorong aspek perkembangannya yang mampu menentukan keputusannya sendiri melalui area kelas yang mereka pilih.
- B. Model Pembelajaran Sudut: model pembelajaran sudut diadaptasi dengan model pembelajaran yang dikembangkan oleh Maria Montessori, dimana dalam montessori mengajarkan problem solving dalam praktik kehidupan, dan meningkatkan kepekaan Indera. Sehingga pembelajaran sudut lebih terfokus dalam mengembangkan aspek tertentu, seperti bahasa, sensorik, kebudayaan, Latihan kehidupan, dan sebagainya.
- C. Model Pembelajaran Sentra: model pembelajaran ini diperkenalkan pertama kali oleh Dr. Pamela Phelp dari *CCCRT Florida*. Model pembelajaran sentra memberikan adanya pijakan (scaffolding) untuk menumbuhkan ide, dan pengetahuan anak serta konsep densitas dan intensitas bermain. Anak diberikan kebebasan dalam memilih permainan yang disiapkan dalam satu sentra. Satu area sentra telah disiapkan tiga jenis kegiatan bermain yaitu sensori, motorik, permainan peran dan permainan pembangunan.
- D. Model Pembelajaran Taman Indria: model pembelajaran taman Indria menerapkan sistem kemerdekaan, kesukarelaan, dan memberikan pengajaran tanpa perintah atau paksaan untuk membangun ilmu pengetahuan anak. Dalam konsep model pembelajaran ini menerapkan seni budaya yang ada di Indonesia. Sehingga terciptalah model pembelajaran Dolanan anak di taman Indria.
- E. Model Pembelajaran Reggio Emilia: nama dari Reggio Emilia sendiri merupakan nama sebuah kota di Italia Utara, dan dikenal dengan



pendekatannya dalam model pembelajaran anak. Program dari model pembelajaran ini memfokuskan pada anak usia dini dari usia tiga bulan – enam tahun. Hal yang mendasari dari model ini adalah menggunakan interaksi dengan orang lain dengan lingkungan pembelajaran aktif. Sehingga anak-anak memiliki sikap kreatif, kompetitif, dan aktif dalam berinteraksi serta komunikasi dengan orang lain.

F. Model Pembelajaran High Scope: pembelajaran High Scope dirujuk pada teori pembelajaran Piaget yang dikembangkan berdasarkan hasil identifikasi perkembangan anak pada tahapannya. High Scope dikenal dengan konsep pembelajarannya yaitu *plan-do-review*, dimana anak diajak untuk merencanakan sebelum melaksanakan kegiatan yang kemudian direfleksikan dengan pembimbing.

G. Model Pembelajaran Montessori: model pembelajaran montessori menggambarkan perkembangan anak secara berurut. Tahapan perkembangan anak didukung adanya lingkungan yang dapat memberikan kontribusi terhadap proses pembelajarannya. Pembelajaran montessori memiliki tiga komponen untuk mendukung keberhasilan yaitu, anak, lingkungan, dan guru.

Model pembelajaran anak usia dini memiliki karakteristik masing-masing, dan memiliki kesamaan. Akan tetapi, meskipun terdengar sama, terdapat adanya perbedaan dalam setiap model pembelajaran. Tujuan dari model pembelajaran yang sama yaitu mendukung proses perkembangannya pada usia dini, dan meningkatkan aspek pertumbuhannya dalam mencapai keberhasilan. Model pembelajaran yang akan digunakan dalam proses perancangan penulis yaitu model pembelajaran High Scope, dimana anak diberikan kebebasan keputusan yang terencana. Hal ini mendukung adanya konsep proses perancangan buku interaktif dalam buku aktivitas.

#### 2.4.2 Model Pembelajaran High Scope

Model pembelajaran High Scope dikembangkan pada tahun 1960 yang ditujukan pada anak-anak usia 3 – 4 tahun yang sedang menghadapi kesulitan belajar. Model perkembangan ini digunakan sebagai program penyelenggaraan PAUD. Dikutip dari Rahayu, dkk (2023) menyatakan, perkembangan model High Scope dikembangkan kembali pada tahun 1962 oleh David P. Weikart, *Perry Preschool Project* sehingga model pembelajaran ini dikenal dengan *High (Scope) Perry Preschool Project* (h. 62).



Gambar 2.19 Diagram Model Pembelajaran *High Scope*  
Sumber: *Applied & Educational Psychology* (2022)

Awal pengembangan model pembelajaran ini ditujukan pada kegagalan sekolah yang terjadi pada lingkungan miskin *Ypsilanti Michigan, Amerika Serikat*. High Scope mengedepankan pembelajaran *active learning* bagi anak usia dini yang menerapkan konsep eksplorasi dan bermain dengan adanya dampingan dari guru ataupun orang tua. Model pembelajaran High Scope meningkatkan keterampilan anak mencakup pemecahan masalah, interpersonal, dan komunikasi untuk beradaptasi terhadap lingkungan masyarakat (Rohmah dkk, 2019, h. 16). Model pembelajaran High Scope mengembangkan keterampilan tinggi (*high*) melalui pendekatan yang luas (*scope*) dalam pembelajaran. Berdasarkan pernyataan Piaget (dikutip oleh Li, 2022) menyatakan bahwa anak usia dini memiliki sifat yang berfokus pada diri mereka secara berlebih, hal ini membutuhkan persepsi terhadap gambar-

gambar visual yang nyata untuk meningkatkan pemahaman terhadap lingkungan sekitarnya (h. 55).

Penerapan model pembelajaran High Scope memberi kesempatan anak untuk mengembangkan aspek perkembangannya melewati partisipasi aktif. Model pembelajaran High Scope melibatkan adanya interaksi untuk mendukung masa perkembangannya, dengan meningkatkan imajinasi dalam aktivitas bermain anak. Interaksi yang dihasilkan mengajak anak bereksplorasi secara aktif dengan pengalamannya secara langsung. Pembelajaran ini dapat meningkatkan rasa percaya diri pada anak dan anak memiliki kebebasan dalam menentukan keputusan.

#### **2.4.3 Aspek Model Pembelajaran High Scope**

Proses pembelajaran anak usia dini memerlukan adanya pemahaman khusus dalam mendukung perkembangannya. Berdasarkan jurnal *Education and Humanities Research* oleh Cai (2022), terdapat hal yang perlu diperhatikan dalam mengendalikan proses belajar seperti membangun lingkungan belajar yang menantang, menerapkan rutinitas, dan melaksanakan evaluasi berkelanjutan (h. 1419). Perkembangan proses anak perlu diperhatikan dalam aspek pembelajarannya. Menurut Nurhaedah dan Amal (2017), penerapan model pembelajaran High Scope memperhatikan beberapa aspek yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran (h. 472), yaitu:

- A. **Belajar Aktif:** penerapan belajar aktif mengajak anak untuk berproses secara langsung dan mendapatkan pengalaman secara mandiri. Adanya pembelajaran aktif bagi anak usia dini membantu proses perkembangannya dalam membangun pengetahuan mulai dari membentuk suatu gagasan, menciptakan kreativitas melewati imajinasi mereka. Proses pengembangan anak diperlukan adanya pendamping, mulai yang dari terdekat seperti orang tua hingga pendamping di sekolah seperti guru. Tujuan pendamping tidak hanya memandu anak dalam proses belajarnya, akan tetapi meneliti proses

perkembangannya dalam kecerdasan motorik, fisik sosial dan perkembangan emosi.

**B. Interaksi Anak dengan Orang Tua:** peran orang dewasa terhadap anak, menentukan dan mengambil kontrol dalam proses pembelajaran. Mereka dapat memberikan motivasi bagi anak dengan cara memperhatikan jadwal, mendukung penyelesaian konflik secara teratur, mengajak anak dalam menerapkan proses belajar aktif sesuai dengan minat dan kemampuan anak. Adanya pengawasan dari orang tua dapat mengamati perilaku anak serta berinteraksi untuk mengetahui setiap cara anak berpikir.

**C. Lingkungan Pembelajaran:** aspek pada lingkungan sangat mempengaruhi proses pembelajaran pada anak. Susunan ruangan kelas dilengkapi dengan fasilitas beragam dan ditandai dengan nama area yang berbeda-beda, seperti “area buku”, “area bermain”. Fasilitas ruangan dilengkapi dengan variasi objek-objek yang dapat mereka gunakan sebagai area bermain dan belajar. Anak diajak untuk disiplin dalam menata ulang objek serta mengembalikan apa yang telah mereka capai.

Pentingnya model pembelajaran High Scope memerlukan aspek penting dalam sistem pembelajaran. Aspek ini mendukung proses pembelajaran anak dalam kehidupan sehari-harinya. Pembelajaran aktif yang melibatkan interaksi mengajak anak berproses secara langsung dan mendapatkan pengalaman secara mandiri. Perkembangan anak usia dini sangat memerlukan adanya peran pendamping seperti orang tua ataupun guru yang berperan sebagai fasilitator, melakukan interaksi bersama anak untuk mendukung proses pembelajaran. Faktor lainnya yang mempengaruhi proses perkembangan anak dapat diakibatkan dari lingkungan pembelajarannya sendiri yang memerlukan area dengan suasana yang mendukung.

#### 2.4.4 Tujuan Model Pembelajaran High Scope

Penerapan model pembelajaran High Scope dapat mendukung proses perkembangan anak. Menurut Cai (2022), menyatakan bahwa terdapat delapan aspek dalam penerapan pembelajaran High Scope, diantaranya pendekatan pembelajaran, perkembangan sosial dan emosional, pendekatan fisik, bahasa, literasi, komunikasi, matematika, seni kreatif, dan sains teknologi. Masing-masing pendekatan diperlukan adanya evaluasi dari pendamping melalui kriteria tertentu (h. 1419). Berbagai bidang perkembangan yang harus diperhatikan untuk perkembangan anak untuk dapat meningkatkan fokus pada proses pembelajaran. Morrison (dikutip dalam Rohmah dkk, 2019) menambahkan bahwa, pengembangan model pembelajaran High Scope bertujuan untuk membangun keterampilan anak, mulai dari pemecahan masalah, membangun komunikasi, dan eksplorasi untuk meraih kesuksesan di lingkungan masyarakat yang terus berkembang (h. 23). Selain itu tujuan pembelajaran High Scope juga dapat menumbuhkan kemampuan kerja sama, membuat keputusan, serta menerapkan pemikiran baru dalam jangkauan luas.

Model pembelajaran High Scope memiliki tujuan dalam mendukung proses perkembangan anak. Pembelajaran anak yang melibatkan partisipasi aktif dapat meningkatkan aspek perkembangan dan keterampilan anak. Anak diharuskan untuk dapat memecahkan permasalahan yang dihadapi, membangun komunikasi, dan eksplorasi untuk dapat beradaptasi pada lingkungan masyarakat di masa pertumbuhannya.

#### 2.4.5 Cara Meningkatkan Imajinasi dengan Pembelajaran High Scope

Berdasarkan pernyataan Lubis (dalam Prayoga dkk, 2024) menyatakan bahwa, melalui penerapan model pembelajaran High Scope, cara meningkatkan imajinasi bagi anak usia dini yaitu melatih kreativitasnya. Imajinasi tanpa kreativitas tidak akan menghasilkan karya (h. 55). Pembelajaran High Scope menggunakan pendekatan *active learning* yang melibatkan anak berinteraksi aktif dengan lingkungan sekitar. Penerapan ini dapat menumbuhkan daya imajinasi anak untuk dapat memproses kegiatan

secara langsung melalui aktivitas yang dilakukan. Aktivitas tersebut dapat menstimulasi pengetahuan anak. Tentunya dalam pembelajaran High Scope mengembangkan konsep “*plan-do-review*”. Menurut Cai (2022), strategi yang digunakan untuk menerapkan pembelajaran ini, dimulai dari membangun rutinitas harian seperti waktu merencanakan (*plan*), waktu mengerjakan (*do*), dan waktu merefleksikan (*review*) (h. 1419).

Partisipasi aktif anak terhadap peningkatan imajinasi, memerlukan adanya konsep *plan-do-review* sebagai konsep pembelajaran. Konsep ini dapat menstimulasi perkembangannya terutama bagi daya imajinasi anak. Aktivitas yang dilakukan dapat berupa pemilihan keputusan anak secara bebas dan mandiri. Maka dari itu, perancangan media buku aktivitas memerlukan adanya konsep *plan-do-review* sebagai media yang dapat meningkatkan imajinasi lewat aktivitas bermain mereka.

#### **2.4.6 Aktivitas Bermain High Scope**

Konsep yang digunakan model pembelajaran High Scope dapat berupa “*plan-do-review*”, dimana konsep ini mengajak anak merencanakan kegiatan, beraktivitas, mengulangi aktifitas dan menambah pengalaman. Berdasarkan buku yang berjudul “*Understanding The High Scope Approach, Early Years Education in Practice, Second Edition*” oleh Wiltshire (2019) menjelaskan bahwa model pembelajaran High Scope memiliki konsep *plan-do-review* yang dapat mengajak anak belajar secara aktif untuk mengetahui ekspresi niat anak, pengembangan pengalaman mereka, dan melihat proses pembelajaran yang dikuasai oleh anak (h. 14). Ketiga aspek dalam mendukung aktivitas mereka, dapat mengembangkan sikap inisiatif, tanggung jawab, rasa ingin tahu, disiplin, dan rasa percaya diri. Penerapan pembelajaran aktif dapat menumbuhkan pengendalian diri secara dalam. Sistem konsep ini mengadopsi rutinitas harian model pembelajaran High Scope. Dikutip jurnal oleh Matutu (2023), menjelaskan konsep pembelajaran *plan-do-review* dapat diartikan (h. 05) sebagai berikut:



- A. *Plan* (waktu perencanaan): bagian pertama adalah waktu perencanaan (*plan*), bagian ini memberikan kesempatan bagi anak untuk bertindak sesuai keputusannya. Konsep perencanaan (*plan*), mengajak anak dalam merancang rencana yang mereka buat. Guru sebagai fasilitator akan memandu anak mengenai rencana mereka sebelum anak melaksanakannya. Salah satu aspek fundamental yang bisa dilakukan anak usia dini adalah aspek terhadap “*Choice*”, anak dapat memilih bahan dan teman bermain untuk mengembangkan ide bermain mereka yang merencanakan aktivitas sesuai dengan minat dan kebutuhan mereka.
- B. *Do* (pelaksanaan): tahapan waktu yang memiliki periode terlama. Anak mulai melaksanakan progress yang mereka tentukan sebelumnya sebagai rutinitas harian. Tugas seorang guru mengamati cara mereka bagaimana mengolah informasi, berinteraksi dengan teman, dan memecahkan masalah. Menurut situs resmi *High Scope School*, adanya faktor pendekatan fundamental seperti aspek “*materails*” menyerupai bentuk yang dikombinasikan dalam material fisik, lingkungan, budaya, dan bahasa mendorong anak usia dini untuk tercermin dalam berbagai materi terbuka untuk dieksplorasi. Aspek “*manipulation*” mendorong anak menemukan solusi dari memegang, memeriksa, menggabungkan, dan mengubah materi dan ide. Sehingga anak dapat menganalisa ide mereka dan menemukan cara melakukannya.
- C. *Review* (mengulang kembali): tahap akhir yaitu mengulang kembali rangkaian yang sudah dilakukan anak. Konsep ini mengajak anak menceritakan ulang pengalaman waktu kerja mereka selama proses pelaksanaan (*do*) dilakukan. Hal ini memungkinkan anak merenungkan kembali apa yang telah dilakukan dan cara mereka menyelesaikannya. Aspek *review* diikuti dengan pendekatan fundamental terhadap “*Child Language & Thought*” dimana anak-anak melatih komunikasi secara verbal dan nonverbal, memikirkan

tindakan mereka, mengungkapkan ide yang mereka pahami, dan mengubah pemikiran mereka saat belajar dan mengeksplorasi.

Penerapan konsep *plan-do-review* mengajak anak-anak untuk merencanakan proses kegiatan yang akan mereka pilih, yang kemudian anak diajak untuk merefleksikannya pada akhir dari kegiatan. Konsep *plan-do-review* memiliki sistem harian yang dapat mengajak anak belajar dan bermain setiap harinya. Peran guru sebagai fasilitator mencatat proses pembelajarannya untuk mengetahui progres perkembangan lewat interaksi aktif. Perancangan media buku aktivitas menggunakan konsep *plan-do-review* dengan mengikuti tema buku. Sehingga media buku aktivitas dapat mengajak anak dalam berpartisipasi secara aktif untuk mendorong imajinasinya.

## 2.5 Penelitian yang Relevan

Proses penelitian didukung dengan hasil penelitian-penelitian yang sudah ada sebelumnya untuk mendapatkan hasil yang lebih efektif. Topik penelitian berkaitan dengan topik yang sudah ditentukan mengenai perancangan media interaktif untuk imajinasi dan aktivitas bermain anak dalam konteks buku aktivitas. Penelitian yang relevan dapat memperkuat dasar teori untuk mendukung keberlangsungan penelitian yang sedang dilakukan. Berikut beberapa penelitian yang berkaitan dan relevan:

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

NO	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Eksplorasi Penggunaan Media Pembelajaran Games Book untuk Meningkatkan	<ul style="list-style-type: none"><li>• Avika Septiana Hapsari</li><li>• Yeni Nuraeni</li></ul>	Media game book merupakan media yang efektif dan mendorong siswa untuk ikut	Penelitian dapat memberikan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang interaktif

	Minat Baca Peserta Didik Kelas 3 SD (2025).	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Syahnia Maulida Fitria</li> <li>• Virna Dhia Ulhaq</li> <li>• Rizkia Putri Awalina</li> </ul>	terlibat secara aktif dalam pembelajaran.	dan meningkatkan minat baca.
2.	Model Pembelajaran High Scope dalam Menumbuh Kembangkan Kemampuan Anak Usia Dini (2017).	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nurhaedah</li> <li>• Azizah Amal</li> </ul>	Penerapan model belajar berbasis High Scope di TK Pertiwi DWP. Setda. Propinsi Sulawesi Selatan, PAUD Terpadu Teratai, PAUD Melati dan TK Sandy Telkom dapat menumbuhkan perkembangan yang positif dalam jangka waktu yang berkelanjutan.	Penelitian ini membahas sistem pembelajaran pada sekolah untuk anak usia dini yang akan berfokus pada perkembangan anak dengan model pembelajaran aktif.
3.	Perancangan Buku Cerita Interaktif untuk	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Albert Jesse</li> <li>• Bramantya</li> </ul>	Perancangan buku “Teka-Teki Putri”	Penelitian ini menggunakan konsep interaktif

	Menimbulkan Minat Baca Anak Usia 4-6 Tahun (2015).	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ryan Pratama S</li> </ul>	dapat menarik perhatian anak-anak dengan konsep yang interaktif hingga cerita yang disampaikan memiliki pesan nilai moral yang mudah dipahami oleh anak-anak diusia 4-6 tahun.	dengan mengandalkan pendekatan visual dan . dan taktile untuk anak diusia prasekolah.
4.	Kreativitas dan Imajinasi Anak dengan Bermain <i>Play Board</i> (2023)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eka Poppi Hutami</li> <li>• Pertiwi Kamariah Hasis</li> <li>• Ilma Latifathul Lutfiah</li> </ul>	Hasil penelitian menunjukan kegiatan bermain dengan media <i>play board</i> sangat efektif dalam membangun kreativitas anak mencapai 82% di TPA Bunda Pertiwi Palopo. Hal ini dapat meningkatkan pengetahuan ilmiah dalam	Pendekatan bermain yang terukur bagi anak-anak untuk mengembangkan kreativitasnya dan imajinasinya. Pentingnya peran pendamping bagi perkembangan anak-anak.

			bidang pendidikan anak usia dan menerapkan praktik model pembelajaran yang lebih efektif.	
--	--	--	---	--

Proses perancangan media buku aktivitas memerlukan adanya penelitian terdahulu untuk mencari celah kebaruan, sehingga perancangan ini dapat dijadikan sebagai panduan penelitian selanjutnya. Terdapat beberapa kesamaan dalam objek penelitian yang relevan dengan perancangan media peneliti. Penelitian pertama, memiliki kesamaan dalam objek penelitian yaitu media buku aktivitas. Sementara itu, perbedaannya terletak pada tujuan penelitian yaitu meningkatkan minat baca anak kelas 3 SD. Penelitian kedua, memiliki kesamaan dalam penerapan model pembelajaran High Scope. Akan tetapi, perbedaan yang ditemukan terletak pada tujuan penelitian yaitu menumbuhkan kemampuan tumbuh kembang anak usia dini. Penelitian ketiga, memiliki kesamaan dalam perancangan buku interaktif untuk anak usia 4 – 6 tahun sebagai subjek perancangan. Sementara itu, perbedaan yang dilihat penelitian tidak menggunakan media buku aktivitas. Penelitian keempat, memiliki kesamaan dalam tujuan penelitian yaitu meningkatkan imajinasi dan kreativitas anak. Sedangkan perbedaan yang terdapat pada penelitian keempat yaitu pemilihan media *play board* pada anak.