

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Buku Interaktif

Reid-Walsh (2018) memaparkan buku interaktif (*interactive* atau *movable books*) merupakan bentuk buku yang menggabungkan unsur cerita, ilustrasi, serta elemen permainan atau komponen yang dapat digerakkan sehingga pembaca dapat berinteraksi secara langsung dengan isi buku. Buku ini tidak hanya berfungsi sebagai media baca, tetapi juga sebagai media bermain dan eksplorasi yang melibatkan partisipasi aktif anak. Dalam perkembangannya, buku interaktif hadir dalam berbagai format, mulai dari *board book* sederhana, *pop-up book* dengan bagian yang dapat dibuka atau digerakkan, hingga bentuk *digital* berbasis aplikasi yang tetap mempertahankan prinsip interaktivitas. Keberadaan elemen gerak dan respons terhadap tindakan pembaca menjadikan buku interaktif sebagai media yang mampu meningkatkan keterlibatan, rasa ingin tahu, dan pengalaman belajar anak secara lebih menyeluruh.

2.1.1 Elemen Desain

Desain komunikasi visual merupakan proses penyampaian pesan melalui pengolahan bentuk, warna, dan struktur yang tersusun secara terencana. Dalam praktiknya, setiap elemen visual memiliki fungsi penting dalam membangun kesatuan karya, mulai dari titik sebagai unsur paling dasar hingga tekstur yang menghadirkan kesan material tertentu. Pemahaman terhadap elemen-elemen tersebut tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga memiliki dimensi konseptual, karena desain berkaitan dengan cara manusia memaknai dan membentuk representasi visual. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa penerapan elemen visual yang konsisten dan estetis dapat meningkatkan tingkat kepercayaan serta keterlibatan audiens dalam media, sekaligus mendukung efektivitas penyampaian informasi, termasuk dalam konteks perencanaan berbasis analisis grafis (Arbi & Juhana, 2024, hlm 41).

1. *Layout*

Layout merupakan pengaturan elemen-elemen desain berdasarkan ruang yang ditempatinya serta mengikuti suatu konsep estetika tertentu. *Layout* dapat dipahami sebagai pengelolaan bentuk dan ruang agar elemen visual maupun teks tersusun secara terstruktur. Tujuan utama *layout* adalah menyajikan informasi visual dan tekstual dengan cara yang memudahkan pembaca memahami isi pesan tanpa usaha yang berlebihan. Selain mempertimbangkan aspek estetika, *layout* juga memperhatikan aspek fungsional, seperti bagaimana dan di mana konten akan dilihat, terlepas dari format akhirnya apakah majalah, *website*, grafis televisi, atau desain kemasan. Tidak ada aturan baku dalam merancang *layout*, kecuali bahwa konten harus menjadi prioritas utama, karena setiap jenis media memiliki karakter penyampaian yang berbeda (Ambrose & Harris, 2005).

2. Tipografi

Menurut Landa (2022), *Typeface* sendiri adalah rancangan satu *set* karakter yang dipersatukan oleh sifat visual yang konsisten. Karakter tersebut menciptakan ciri khas dari sebuah *typeface*. Biasanya sebuah *typeface* mencakup huruf, angka, simbol, tanda baca, serta aksent atau tanda diakritik. Sebagian besar istilah tipografi awalnya berasal dari istilah cetak logam, yaitu proses mencetak huruf yang dituangi tinta dari logam berdimensi tiga. Pada masa itu, *font* merujuk pada satu *set* lengkap karakter, angka, simbol, dan tanda dari *typeface* tertentu dengan ukuran, ketebalan, dan gaya tertentu. (Landa, 2022)

3. Warna

Makna suatu warna sangat dipengaruhi oleh pengalaman, budaya, serta konteks sosial di mana warna tersebut digunakan. Dalam desain, warna tidak hanya berfungsi sebagai

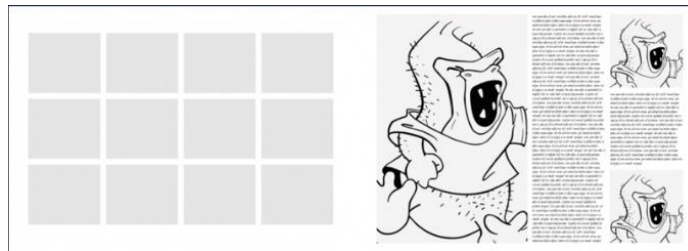
elemen estetis, tetapi juga dapat menyampaikan pesan secara simbolik, membangun identitas merek, serta memengaruhi respon emosional audiens. Meskipun desain digunakan baik untuk media cetak maupun *digital*, pemahaman dasar mengenai warna dapat dipelajari melalui roda warna pigmen sebagai titik awal dalam memahami hubungan antarwarna (Landa, 2022).

4. *Grid*

Menurut Landa (2018), *grid* merupakan struktur komposisi yang menjadi dasar dalam perancangan desain *multipage* seperti buku, majalah, brosur, maupun tampilan *website* di berbagai perangkat. *Grid* berfungsi sebagai panduan tata letak yang tersusun dari garis *vertical* dan *horizontal* untuk membagi bidang desain ke dalam kolom dan *margin*. Dalam perkembangan desain modern, khususnya sejak tahun 1950-an, desainer Swiss mempopulerkan penggunaan *grid* sebagai perangkat struktural. *Grid* digunakan untuk mengatur teks dan gambar agar konten yang kompleks dapat tersusun rapi, mudah dibaca, dan memudahkan pembaca menemukan informasi.

a. *Modular grid*

Modular grid merupakan sistem tata letak yang tersusun dari modul-modul, yaitu unit-unit yang terbentuk dari perpotongan kolom dan *flowlines*. Teks maupun gambar dapat ditempatkan dalam satu atau beberapa modul sesuai kebutuhan desain. Salah satu keunggulan *modular grid* adalah kemampuannya membagi informasi ke dalam bagian-bagian terstruktur atau mengelompokkannya menjadi zona visual tertentu. Selain itu, zona tersebut juga perlu dirancang dengan hierarki visual yang jelas agar alur baca mudah dipahami.

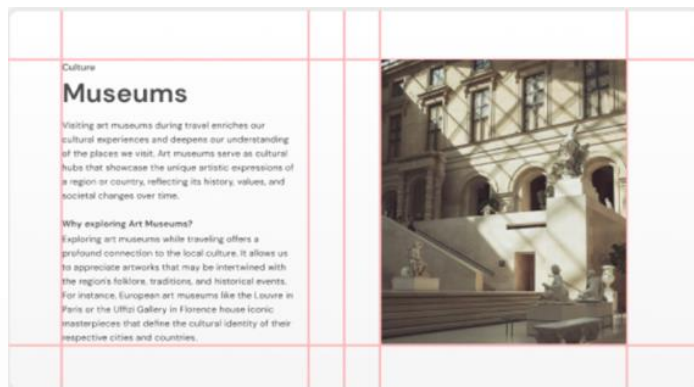


Gambar 2.1 Contoh Gambar *Modular grid*
Sumber: <https://stuffandnonsense.co.uk/blog/...>

Sistem ini sangat fleksibel, terutama untuk konten dengan banyak ilustrasi, namun tetap dapat mengakomodasi satu kolom teks utama pada konten dengan ilustrasi sedang. Karena fleksibilitasnya, banyak desainer menganggap *modular grid* sebagai sistem yang paling variatif, termasuk Josef Müller-Brockmann yang dikenal sebagai pelopor *International Typographic Style* dan pendukung utama penggunaan *modular grid* (Landa, 2018).

b. *Manuscript grid*

Robin Landa (2018) memaparkan bahwa halaman novel *modern* maupun halaman Alkitab Gutenberg menggunakan struktur satu kolom teks yang dikelilingi oleh *margin*, yang dikenal sebagai *single-column grid* atau *manuscript grid*. Struktur ini merupakan bentuk tata letak paling dasar, terdiri dari satu blok teks utama dengan ruang kosong di sekelilingnya pada sisi kiri, kanan, atas, dan bawah halaman.



Gambar 2.2 Contoh Gambar *Manuscript grid*
Sumber: <https://alphaefficiency.com/grid-design-websites...>

Margin berfungsi sebagai bingkai proporsional yang mengatur jarak aman antara konten dan tepi halaman, baik pada media cetak maupun *digital*. Dengan adanya *margin*, desainer dapat menentukan batas penempatan teks dan gambar agar tetap berada dalam area tampilan yang aman, kecuali jika memang sengaja membuat elemen melewati batas untuk efek tertentu.

2.1.2 Ilustrasi

Robin Landa (2022) memaparkan, ilustrasi didefinisikan sebagai representasi visual yang berfungsi untuk mendampingi serta melengkapi teks, baik dalam format cetak, *digital*, maupun lisan. Tujuan utamanya adalah memperjelas, memperkuat, serta memvisualisasikan pesan yang terkandung dalam teks tersebut. Selain itu, AIGA (*American Institute of Graphic Arts*) menekankan bahwa “ilustrasi merupakan bentuk seni orisinal yang menggabungkan perspektif unik kreatornya dengan desain yang apik. Dalam praktiknya, batasan profesi ini cukup fleksibel, di mana banyak desainer grafis yang juga berperan sebagai ilustrator.”

1. Gaya Ilustrasi

Gaya ilustrasi merupakan bentuk penyajian visual yang mencerminkan cara atau pendekatan khusus seorang ilustrator dalam mengkomunikasikan ide, pesan, atau cerita melalui gambar, yang dapat mencakup aspek bentuk, garis, warna, dan

ekspresi visual yang berbeda-beda sesuai fungsi dan tujuannya; secara umum ilustrasi digunakan untuk memperjelas pesan atau data sehingga menjadi lebih informatif dan mudah dimengerti, dan variasi gaya ilustrasi (misalnya kartun, realistis, atau stilisasi) membantu dalam menyesuaikan pesan dengan konteks audiens atau media yang dipilih (Ryan, 2023).



Gambar 2.3 Contoh Gaya Ilustrasi Buku Anak
Sumber: <https://www.behance.net/gallery/...>

Gaya ilustrasi buku anak ditampilkan melalui bentuk karakter yang sederhana, ekspresif, dan mudah dikenali oleh anak. Pemilihan warna, bentuk, serta ekspresi visual dapat membantu membangun suasana cerita dan memperjelas pesan yang ingin disampaikan. Oleh karena itu, gaya ilustrasi tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetis, tetapi juga berperan dalam membantu anak memahami isi cerita melalui rangsangan visual yang sesuai dengan karakteristik usia dini (Ryan, 2023).

2. Karakter

Menurut Bryan Tillman dalam bukunya *Creative Character Design* yang dikutip oleh Novitasari (2022), desain karakter merupakan proses visual yang berangkat dari

pengembangan sebuah cerita. Cerita tidak hanya berperan sebagai latar naratif, tetapi juga menjadi dasar konseptual dalam menentukan unsur-unsur utama yang membentuk karakter, seperti kepribadian, peran, dan fungsi dalam alur.



Gambar 2.4 Contoh Ilustrasi Karakter Anak
Sumber: <https://www.instagram.com/nunabi...>

Dengan itu, perancangan karakter harus disesuaikan dengan kebutuhan cerita serta posisi tokoh di dalamnya, sehingga karakter yang dihasilkan memiliki hubungan yang kuat dan konsisten dengan narasi yang melatarbelakanginya.

3. *Background Illustration*

Berdasarkan penelitian Pratama, Wardani, dan Akbar (2020) perancangan ilustrasi latar dapat dianalisis melalui teori pemaknaan visual Roland Barthes (2010) yang membedakan makna menjadi dua tingkatan, yaitu denotatif dan konotatif. Makna denotatif merujuk pada elemen visual yang dapat dipahami secara langsung oleh audiens, sedangkan makna konotatif mengandung pesan implisit yang dipahami melalui interpretasi simbolik.



Gambar 2.5 Contoh Ilustrasi Latar Belakang Cerita Anak
Sumber: Behance

Selain itu, Barthes juga membagi makna dalam teks visual ke dalam tiga lapisan, yaitu informasional, simbolik, dan imaji. Dalam konteks ilustrasi latar, makna informasional diwujudkan melalui elemen visual seperti garis, bentuk, bidang, dan warna yang secara langsung menyampaikan pesan atau suasana tertentu.

4. *Antropomorfisme*

Antropomorfisme merupakan konsep yang mengacu pada pemberian sifat, perilaku, emosi, maupun karakteristik manusia kepada makhluk nonmanusia, seperti hewan, tumbuhan, benda mati, atau fenomena alam. Dalam konteks media visual dan literatur anak, *Antropomorfisme* sering diwujudkan melalui karakter hewan atau objek yang dapat berbicara, berpikir, berekspresi, dan berperilaku layaknya manusia. Penggunaan *Antropomorfisme* telah menjadi bagian penting dalam tradisi bercerita sejak lama karena mampu menciptakan kedekatan emosional antara karakter dan audiens, terutama anak-anak. Adhuze (2023) menjelaskan bahwa *Antropomorfisme* merupakan praktik memberikan atribut manusia pada hewan atau objek nonmanusia yang telah menjadi tradisi dalam karya sastra dan cerita anak selama berabad-abad.



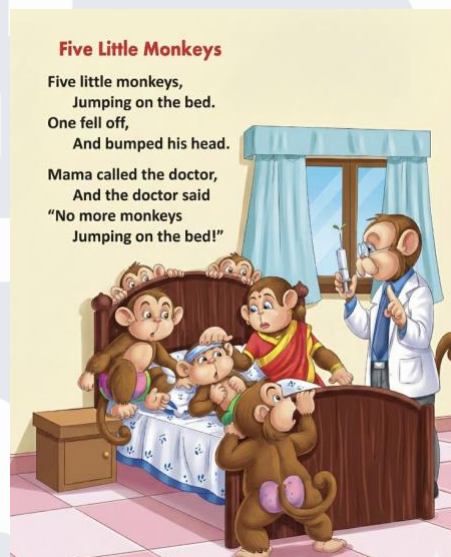
Gambar 2.6 Contoh Metode *Antropomorfisme*
Sumber: Pinterest

Dalam media pembelajaran anak, *Antropomorfisme* dapat membantu meningkatkan keterlibatan dan daya tarik visual karena anak cenderung lebih mudah berempati terhadap karakter yang memiliki ekspresi dan perilaku menyerupai manusia. Selain itu, anak usia dini diketahui lebih sering melakukan *antropomorfisasi* dibandingkan orang dewasa karena proses perkembangan kognitif mereka masih sangat dipengaruhi oleh pengalaman sosial dan pengalaman sehari-hari yang dekat dengan lingkungan mereka (Severson & Lemm, 2016). Oleh sebab itu, penggunaan karakter hewan antropomorfik dalam buku ilustrasi dan buku interaktif dapat menjadi strategi yang efektif untuk menyampaikan pesan edukatif secara menyenangkan dan mudah dipahami oleh anak. Menurut Geerdts (2016), karakter hewan yang diberi sifat manusia dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran ketika digunakan secara tepat.

5. *Mnemonic*

Mnemonic atau mnemonik merupakan teknik yang digunakan untuk membantu proses penyimpanan, pengolahan, dan pengingatan informasi melalui pembentukan asosiasi

tertentu. Teknik ini bekerja dengan menghubungkan informasi baru dengan gambar visual, cerita, kata kunci, akronim, rima, maupun pola tertentu sehingga informasi menjadi lebih mudah diingat. Menurut Putnam (2015), *mnemonic* merupakan strategi pembelajaran yang terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan mengingat dan mengakses kembali informasi karena memanfaatkan proses asosiasi yang lebih bermakna dibandingkan hafalan biasa.



Gambar 2.7 Contoh *Mnemonic Rhymes*
Sumber: Pinterest

Menurut Fung (2024), bahwa *mnemonic* bekerja secara efektif karena mengandung empat karakteristik utama, yaitu *meaningfulness* atau kebermanaknaan, *elaboration* atau pengembangan informasi, *association* atau asosiasi, dan *visualization* atau visualisasi. Keempat aspek tersebut membantu peserta didik memahami sekaligus mengingat informasi dengan lebih baik. Oleh karena itu, teknik *mnemonic* banyak diterapkan dalam bidang pendidikan untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik dan juga mudah dipahami.

Berdasarkan kajian teori yang telah dipaparkan, perancangan buku interaktif ini memanfaatkan prinsip *layout*, tipografi, warna, *grid*, ilustrasi, karakter, *background illustration*, *Antropomorfisme*, dan *mnemonic* sebagai landasan utama dalam membangun media pembelajaran yang sesuai untuk anak usia dini. *Layout* dan *grid* digunakan untuk menciptakan struktur informasi yang terorganisir sehingga alur cerita dan aktivitas mudah diikuti oleh anak. Pemilihan ilustrasi, karakter, warna, serta latar visual berperan dalam meningkatkan daya tarik visual sekaligus membangun suasana yang mendukung proses belajar. Konsep *Antropomorfisme* diterapkan melalui karakter hewan yang memiliki sifat dan ekspresi menyerupai manusia guna menciptakan kedekatan emosional dan meningkatkan keterlibatan anak terhadap isi cerita. Sementara itu, teknik *mnemonic* melalui penggunaan kalimat berima dan pengulangan diterapkan untuk membantu anak memahami dan mengingat informasi dengan pengalaman belajar yang menyenangkan. Keseluruhan teori tersebut menjadi dasar dalam merancang buku yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu mendukung perkembangan kognitif, kemandirian, dan eksplorasi anak secara lebih efektif.

2.1.3 Mekanisme Buku Interaktif

Buku interaktif anak adalah jenis buku yang dirancang untuk melibatkan anak secara aktif dalam kegiatan membaca dengan memberikan pengalaman multisensori. Berbeda dengan buku tradisional yang hanya menyajikan teks dan gambar, buku interaktif memadukan *visual*, *audio*, taktil, bahkan *digital*. Anak tidak sekadar menjadi pembaca, tetapi juga partisipan dalam cerita (Haqqi Internasional Edukasi, 2024).

1. *Lift the flap*

Mekanisme membuka lipatan untuk menemukan informasi tersembunyi melatih rasa ingin tahu, prediksi, dan daya ingat anak. Elemen “kejutan” dalam *lift the flap* meningkatkan perhatian dan keterlibatan aktif selama membaca. Fitur interaktif termasuk elemen tersembunyi, dapat meningkatkan fokus serta

pemahaman cerita yang dirancang dengan tujuan edukatif yang jelas dan bermanfaat (Takacs, Swart, dan Bus, 2015).



Gambar 2.8 Tampilan Fitur *Lift the flap*
Sumber: Gramedia Buku *Selamat Tidur*

Fitur *lift the flap* memberikan pengalaman membaca yang lebih aktif karena anak diajak membuka bagian tertentu untuk menemukan informasi tersembunyi. Mekanisme ini dapat membangun rasa ingin tahu, melatih prediksi, serta meningkatkan perhatian anak terhadap isi halaman. Elemen interaktif yang dirancang sesuai konteks cerita juga dapat mendukung pemahaman cerita dan keterlibatan anak selama proses membaca (Takacs, Swart, & Bus, 2015). Takacs, Swart, dan Bus juga menjelaskan bahwa fitur interaktif pada buku cerita anak dapat memberi manfaat pada pemahaman cerita dan kosakata ekspresif apabila relevan dengan narasi.

2. *Pull Tab*

Mekanisme tarik atau *pull tab* memungkinkan anak melihat perubahan visual setelah melakukan tindakan tertentu. Hal ini mendukung pemahaman konsep sebab-akibat yang merupakan bagian penting dalam perkembangan kognitif tahap praoperasional (Piaget, 1964). Gopnik & Meltzoff menjelaskan bahwa aktivitas yang menunjukkan relasi antara aksi dan reaksi membantu anak membangun pemahaman logis sederhana serta memperkuat koneksi motorik-kognitif.

Selain perkembangan persepsi, fitur *texture* juga memberikan kesempatan bagi anak untuk mengenali permukaan yang berbeda melalui indra peraba. Pengalaman taktil ini membantu anak membedakan karakteristik objek, seperti halus, kasar, lembut, atau keras. Dengan demikian, penggunaan tekstur dalam buku interaktif dapat mendukung stimulasi sensorik dan memperkaya pengalaman belajar anak melalui eksplorasi langsung terhadap material yang tersedia (Ayres, 2005).

4. *Sliding Comparison*

Elemen geser untuk membandingkan dua kondisi seperti besar-kecil, kotor-bersih, sebelum-sesudah mendukung perkembangan kemampuan klasifikasi dan komparasi visual. Menurut National Research Council (2009), kemampuan membandingkan dan mengelompokkan objek merupakan fondasi awal berpikir matematis dan sains pada anak usia dini. Aktivitas komparatif membantu anak mengembangkan kemampuan analisis secara sederhana melalui pengalaman yang konkret.



Gambar 2.11 Tampilan Fitur *Sliding Comparison*
Sumber: Gramedia Buku Warna *Slide and play*

Aktivitas membandingkan objek dapat melatih kemampuan observasi, klasifikasi, dan pemahaman konsep sederhana. Kemampuan membandingkan dan mengelompokkan objek termasuk bagian dari fondasi awal dalam pembelajaran matematika dan sains anak usia dini (National Research Council,

2009). Laporan National Research Council membahas pentingnya pembelajaran matematika awal, termasuk konsep pengelompokan, perbandingan, dan penalaran pada anak usia dini.

5. *Lift & Name*

Mekanisme membuka lalu menyebutkan nama objek mendukung perkembangan bahasa reseptif dan ekspresif. Penelitian oleh Wasik dan Bond (2001) menunjukkan bahwa interaksi aktif dalam membaca, termasuk menyebutkan dan mendeskripsikan objek, secara signifikan meningkatkan kosakata anak usia dini. Aktivitas ini juga memperkuat asosiasi antara simbol visual dan representasi verbal.



Gambar 2.12 Tampilan Fitur *Lift & name*
Sumber: Gramedia Buku Dunia Anak

Fitur *lift and name* sendiri adalah aktivitas yang dapat membantu anak menghubungkan simbol visual dengan kata, sehingga mendukung perkembangan bahasa reseptif dan ekspresif. Interaksi aktif dalam kegiatan membaca, seperti menyebutkan dan menggunakan kosakata baru, terbukti dapat membantu perkembangan bahasa anak prasekolah (Wasik & Bond, 2001). Studi Wasik dan Bond menunjukkan bahwa kegiatan membaca interaktif yang melibatkan objek dan penguatan kosakata dapat meningkatkan perkembangan bahasa anak usia empat tahun.

6. *Point & Match*

Aktivitas menunjuk dan mencocokkan gambar melatih diskriminasi visual dan konsentrasi. Menurut Ginsburg (2008), kemampuan mencocokkan dan mengidentifikasi kesamaan merupakan bagian dari perkembangan logika dasar dan kesiapan akademik awal. Aktivitas matching juga berkontribusi terhadap perkembangan memori kerja dan perhatian selektif pada anak usia prasekolah.



Gambar 2.6 Tampilan Fitur *Point & Match*
Sumber: [Teacherspayteachers](https://www.teacherspayteachers.com)

Berdasarkan gambar 2.6, fitur *point and match* mengajak anak menunjuk dan mencocokkan objek berdasarkan kesamaan tertentu. Aktivitas ini dapat melatih diskriminasi visual, konsentrasi, serta kemampuan mengenali hubungan antarobjek. Kegiatan mencocokkan juga berhubungan dengan kemampuan klasifikasi awal yang penting dalam perkembangan berpikir logis anak, terutama dalam memahami persamaan, perbedaan, dan pola sederhana (Ginsburg, 2008).

7. *Sequencing Slider*

Mekanisme geser ini bertujuan untuk menyusun urutan peristiwa secara visual. Penelitian dalam bidang literasi awal menunjukkan bahwa kemampuan *sequencing* atau geser menggeser ini dapat berkontribusi terhadap pemahaman naratif

dan pengamatan lingkungan secara visual pada anak usia dini (National Early Literacy Panel, 2008).



Gambar 2.14 Tampilan Fitur *Sequencing Slider*
Sumber: Gramedia Buku 123 *Slide and play*

Kemampuan anak dalam memahami urutan berkaitan dengan perkembangan naratif dan literasi awal, karena anak belajar menghubungkan peristiwa secara runtut dalam cerita (National Early Literacy Panel, 2008). Laporan National Early Literacy Panel menjelaskan hubungan keterampilan literasi awal dengan kesiapan membaca anak pada tahap berikutnya.

8. *Sorting*

Mekanisme kantong sortir yang memungkinkan anak mengelompokkan objek berdasarkan kategori tertentu mendukung perkembangan kemampuan klasifikasi dan berpikir logis anak. Berdasarkan laporan National Early Literacy Panel (2008), kemampuan mengelompokkan dan mengurutkan objek berkorelasi dengan perkembangan literasi dan numerasi awal. Aktivitas sortir juga sejalan dengan prinsip Montessori yang menekankan keteraturan struktur sebagai dasar pembentukan pola pikir sistematis.



Gambar 2.15 Tampilan Fitur *Sorting*
 Sumber: <https://planningplaytime.com..>

Berdasarkan tinjauan teori mengenai berbagai mekanisme buku interaktif, seperti *lift the flap*, *pull tab*, *texture*, *sliding comparison*, *lift and name*, *point and match*, *sequencing slider*, dan *sorting*, dapat disimpulkan bahwa elemen-elemen interaktif tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga mendukung perkembangan kognitif, bahasa, motorik halus, sensorik, serta kemampuan berpikir logis anak usia dini. Media buku interaktif, seperti *lift the flap book*, terbukti dapat mendorong keterlibatan aktif anak dalam proses belajar karena anak tidak hanya melihat gambar, tetapi juga melakukan tindakan langsung terhadap elemen buku. Selain itu, kegiatan membaca buku bergambar juga memiliki kaitan dengan perkembangan bahasa anak, khususnya dalam memperkaya kosakata dan pemahaman makna melalui interaksi visual maupun verbal (Dowdall et al., 2020; Fitriana, 2026). Mekanisme yang melibatkan aktivitas membuka, menarik, mencocokkan, mengurutkan, dan mengelompokkan juga sejalan dengan pembelajaran berbasis pengalaman langsung atau *hands on learning*, karena anak memperoleh kesempatan untuk mengamati, membandingkan, mengklasifikasikan, mengurutkan, serta memahami konsep sederhana melalui manipulasi objek secara konkret (Surganingsih et al., 2026; Kholifah, 2025). Dengan demikian,

penggunaan mekanisme interaktif dalam buku anak dapat mendukung pengalaman belajar yang lebih konkret, aktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

2.2 Montessori

Montessori adalah pendekatan pendidikan yang dikembangkan oleh seorang dokter asal Italia pada awal abad ke-20, yaitu Maria Montessori. Montessori memandang anak sebagai individu aktif dalam proses belajarnya, di mana pembelajaran dilakukan melalui aktivitas yang dipilih sendiri dan menggunakan alat belajar yang dirancang untuk mengembangkan keterampilan kognitif, motorik, dan sosial anak. Prinsip ini juga menekankan pentingnya anak dalam mengatur waktu dan kegiatan belajarnya sendiri (Mustofa, 2024).

2.2.1 Sejarah Montessori

Maria Montessori lahir di Italia dan merupakan salah satu pelopor penting dalam pendidikan anak usia dini. Ia merupakan dokter wanita pertama di negaranya dan mengembangkan pendekatan pendidikan berdasarkan observasi ilmiah terhadap perilaku dan kebutuhan anak, khususnya anak dengan keterbelakangan mental yang ia tangani pada awal kariernya. Dari pengalaman ini, Montessori menyimpulkan bahwa anak memiliki kapasitas belajar yang besar melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan. Temuan-temuan ini kemudian dituangkan dalam pendekatan yang dinamakan Montessori, yang menekankan kebebasan dalam batasan, lingkungan yang disiapkan atau *prepared environment*, dan masa peka perkembangan atau *sensitive periods* untuk mendukung kemandirian anak usia dini (Afifah & Kuswanto, 2020).

2.2.2 Konten Pembelajaran Montessori

Metode Montessori terdiri atas beberapa area pembelajaran yang dirancang untuk mendukung perkembangan anak secara menyeluruh sesuai dengan tahap usianya. Setiap area memiliki tujuan dan fokus stimulasi yang berbeda, namun saling berkaitan dalam membantu anak mengembangkan

kemampuan kognitif, motorik, sensorik, bahasa, serta kemandirian melalui pengalaman belajar yang aktif dan bermakna. Menurut Angeline Stoll Lillard (2017), pendekatan Montessori menekankan pembelajaran yang berpusat pada anak melalui aktivitas nyata (*hands on learning*), sehingga anak dapat belajar sesuai dengan minat, kebutuhan, dan tahap perkembangannya. Oleh karena itu, dalam perancangan buku ini dipilih empat area pembelajaran Montessori, yaitu *Practical Life*, *Sensorial*, *Language*, *Development of Movement*, dan *Early Cognitive Development*, yang dinilai paling relevan dengan tujuan perancangan.

1. *Practical life*

Sensorial dalam konteks Montessori adalah pendekatan pembelajaran yang dirancang untuk merangsang dan menyempurnakan kemampuan indera anak melalui aktivitas eksploratif yang memanfaatkan seluruh pancaindra. Aktivitas sensorik menggunakan perangkat atau permainan yang mampu mengasah kemampuan diskriminasi, persepsi, dan klasifikasi berdasarkan tekstur, warna, bentuk, atau suara, yang kemudian mendukung pemahaman konsep lebih abstrak di masa depan. Kajian dalam *Research and Development Journal of Education* menunjukkan bahwa integrasi praktik sensorik dan *Practical life* penting dalam perkembangan kesadaran sensorik dan pemahaman anak terhadap lingkungan di PAUD, meningkatkan keterampilan dalam *problem solving* dan kepercayaan diri (Aditya et al., 2024).

2. *Sensorial*

Iftiza et al. (2025) menjelaskan bahwa Materi sensorial didesain untuk memfasilitasi kebutuhan anak-anak yang pada saat perkembangannya sangat sensitif dengan kemampuan ini. Anak mampu belajar untuk menilai, menelaah, dan membedakan dimensi, berat, tinggi, warna, suara, aroma, dan meraba

perbedaan permukaan benda serta membangun kemampuan berbahasa. Melalui peralatan sensori, anak secara tidak langsung ditekankan untuk memaksimalkan kemampuan koordinasi jari-jari mereka. Hal ini pada akhirnya akan bermanfaat bagi anak untuk belajar menulis.

3. *Language*

Dalam kelas prasekolah dengan sistem Montessori, bahasa menjadi dasar dalam mengembangkan seluruh ekspresi linguistik anak. Anak akan secara bertahap diperkenalkan pada kosakata melalui berbagai aktivitas di lingkungan belajar, termasuk memberi nama pada tekstur, mengenal bentuk geometris, tumbuhan, dan objek lain yang dapat mereka eksplor dalam kehidupan sehari-hari (Pinasthika, 2018).

4. *Development of Movement*

Perkembangan motorik mencakup dua aspek utama, yaitu motorik halus dan motorik kasar, yang merupakan bagian penting dari tumbuh kembang anak usia dini. Motorik halus berhubungan dengan koordinasi gerak tangan dan jari yang halus seperti menggambar, menulis, sedangkan motorik kasar terkait dengan gerakan yang melibatkan otot besar seperti berlari, melompat, atau melempar. Studi dalam *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* dijelaskan bahwa pemberian stimulasi melalui aktivitas bermain dan pembiasaan keterampilan fisik memberikan kontribusi signifikan terhadap kedua jenis kemampuan motorik tersebut pada anak usia dini (Adatul'aisy et al., 2023).

5. *Early Cognitive Development*

Perkembangan kognitif anak usia dini merupakan perubahan kemampuan berpikir, memahami informasi, serta kemampuan memproses pengalaman melalui interaksi dengan

lingkungan. Lingkungan, minat, dan stimulasi yang konsisten berperan penting dalam merangsang proses berpikir dan kemampuan pemecahan masalah anak secara bertahap dan sistematis (Faruq & Tejaningrum, 2021).

Berdasarkan teori Montessori yang mencakup *Practical life, Sensorial, Language, Development of Movement*, dan *Early Cognitive Development*, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang efektif bagi anak usia dini perlu memberikan kesempatan untuk belajar secara mandiri melalui pengalaman langsung, eksplorasi sensorik, penggunaan bahasa, aktivitas motorik, serta pemecahan masalah sederhana. Prinsip-prinsip tersebut menjadi landasan dalam perancangan buku ini dengan menghadirkan aktivitas yang mendorong anak untuk mengamati, menyentuh, berinteraksi, mengenali kosakata, melatih koordinasi gerak, serta berpikir secara logis sesuai tahap perkembangannya. Dengan demikian, buku yang dirancang tidak hanya berfungsi sebagai media membaca, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran aktif yang mendukung kemandirian, rasa ingin tahu, dan perkembangan kognitif anak melalui pendekatan yang sejalan dengan prinsip Montessori.

2.3 Metode Pembelajaran pada Anak Usia Dini

Metode pembelajaran pada anak usia dini merupakan pendekatan yang digunakan untuk memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Pembelajaran pada anak usia dini menekankan aktivitas yang bersifat eksploratif, bermain, serta pengalaman langsung dengan lingkungan sekitar karena anak belajar melalui interaksi aktif dengan objek dan situasi yang nyata. Penelitian menunjukkan bahwa proses belajar yang melibatkan aktivitas eksplorasi dan pengalaman langsung dapat meningkatkan keterlibatan anak serta membantu perkembangan kemampuan kognitif dan sosial anak usia dini (Lillard, 2017). Menurut penelitian, pembelajaran yang memberikan kesempatan eksplorasi dan aktivitas mandiri dapat membantu anak mengembangkan rasa percaya diri,

kemampuan memecahkan masalah sederhana, serta keterampilan adaptasi terhadap lingkungan sekitar (Sari & Suyadi, 2020).

2.4 Perkembangan Anak

Dalam konteks perkembangan anak, terdapat beberapa aspek kemampuan yang masih berkembang dan membutuhkan stimulasi melalui media pembelajaran. Salah satu di antaranya adalah kemampuan regulasi emosi dan kemandirian anak. Penelitian menunjukkan bahwa anak usia dini masih memiliki keterbatasan dalam mengelola emosi serta memahami situasi sosial di sekitarnya sehingga mereka membutuhkan pengalaman belajar yang dapat melatih kemampuan adaptasi, pengambilan keputusan sederhana, serta aktivitas yang mendorong kemandirian (Rahiem, 2023).

2.4.1 Perkembangan Kognitif Anak

Menurut teori Piaget dalam Sofyan (2015), perkembangan kognitif pada dasarnya adalah proses internal yang terjadi di dalam otak saat seseorang sedang berpikir. Kemampuan ini berkembang secara bertahap, sejalan dengan pertumbuhan fisik dan perkembangan sistem saraf pusat manusia. Piaget membagi proses ini ke dalam empat tahap utama, yaitu sensorimotor, praoperasional, operasional konkrit, dan operasional formal.

Bagi anak usia dini, mereka umumnya berada pada tahap praoperasional. Di fase ini, anak tidak lagi hanya bereaksi karena stimulus dari luar, tetapi sudah mulai bertindak karena adanya motivasi dari dalam dirinya sendiri serta kemampuan meniru perilaku orang lain. Ciri yang paling menonjol pada masa ini adalah rasa ingin tahu yang sangat besar, yang seringkali ditunjukkan melalui berbagai pertanyaan seperti "apa", "mengapa", dan "bagaimana". Piaget menyebut fase ini sebagai masa berpikir intuitif, di mana anak memiliki banyak pengetahuan namun mereka sendiri belum menyadari bagaimana cara mereka memperoleh pengetahuan tersebut.

2.4.2 Perkembangan Literasi Anak

Menurut Dwarkaram (2024), Perkembangan literasi merupakan proses bertahap dalam memahami kata, bunyi, dan bahasa. Proses ini bersifat kompleks, namun telah dimulai sejak tahun pertama kehidupan anak. Pada tahap pra-literasi, anak mulai mengenali, membedakan, serta menggunakan pola-pola bunyi dalam bahasa yang didengarnya. Anak juga mulai menyimpan unit-unit makna dasar dalam ingatannya sebagai fondasi pemerolehan bahasa. Tahap ini berlangsung secara alami dan otomatis karena kemampuan berbahasa merupakan potensi bawaan yang dimiliki setiap manusia sejak lahir.

Seiring bertambahnya usia, anak belajar mengolah dan menggabungkan unit-unit makna tersebut menjadi struktur bahasa yang lebih utuh dan bermakna. Mereka mulai menggunakan kosakata dan tata bahasa untuk mengekspresikan gagasan, mampu mengingat serta memproduksi kata-kata, dan secara bertahap memahami bahwa bahasa lisan dapat direpresentasikan dalam bentuk tulisan.

2.4.3 Perkembangan Sosial Anak

Untuk memahami perkembangan sosial anak, kita perlu merujuk pada teori-teori perkembangan seperti teori Erikson, mengingat pada masa usia dini aspek sosial anak sedang tumbuh dengan sangat pesat. Dasar perilaku sosial ini sebenarnya sudah mulai terbentuk sejak masa bayi dan akan terus berkembang ke tahap-tahap berikutnya. Perkembangan sosial anak selanjutnya sangat dipengaruhi oleh bagaimana hubungan yang mereka bangun dengan orang lain, di mana pola perilaku tersebut dapat dilihat dalam bentuk kerja sama, persaingan, rasa empati, hingga sikap ramah dan keinginan untuk diterima secara sosial (Sofyan, 2015).

Selain aspek sosial, aspek emosional juga memegang peranan penting. Menurut Kasina Ahmad dalam Sofyan (2015), emosi merupakan perpaduan antara reaksi fisik, seperti detak jantung yang cepat, dengan perilaku yang terlihat seperti senyuman. Pada anak-anak, emosi ini sering kali muncul secara

dramatis, misalnya dalam bentuk rasa takut yang besar atau perasaan senang yang luar biasa.

2.5 Penelitian yang relevan

Dalam proses perancangan, penulis melakukan penelitian yang sejalan dengan topik dan media yang diangkat. Hal ini bertujuan untuk membantu menganalisis permasalahan terdahulu dan mengangkat unsur kebaruan pada karya. Berikut adalah penjabaran penelitian yang relevan:

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1	Perancangan Mainan Anak Usia 3-6 Tahun Berbasis Metode Pendidikan Montessori	Diki Permana, M. Djalu Djatmiko	Penelitian ini berhasil membuat mainan edukasi berbasis Montessori untuk anak usia 3–6 tahun yang membantu anak belajar membilang lewat benda nyata dengan cara yang menyenangkan dan tanpa paksaan.	Yang baru dari penelitian ini adalah adanya produk mainan yang langsung menerapkan prinsip Montessori untuk belajar berhitung secara praktik, bukan cuma membahas teorinya saja.
2	Perancangan Buku Interaktif Tentang <i>Toilet training</i> Anak Usia 1-3 Tahun	Devina Ganda Wijaya, Petrus Gogor Bangsa,	<i>Toilet training</i> di Indonesia masih kurang mendapat perhatian, padahal penting diajarkan sejak dini. Banyak	Penggunaan teknik interaktif (<i>peek a boo</i>) menunjukkan bahwa media tidak hanya

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
		Aniendya Christianna	orang tua bingung melepas anak dari popok dan belum memahami metode yang menarik serta sesuai usia. Selain itu, media edukatif seperti buku cerita bertema <i>toilet training</i> juga masih terbatas.	menyampaikan cerita, tetapi juga melibatkan anak secara aktif dan pemilihan warna cerah dan ilustrasi yang menarik disesuaikan dengan karakter anak usia dini, sehingga aspek visual mendukung fungsi edukatif.
3	Perancangan Buku Interaktif <i>Practical life</i> Dalam Montessori Method Guna Meningkatkan Kemandirian Anak Usia 3-6 Tahun	Maharani Sabilillah Ainnayah	Penelitian ini menghasilkan buku interaktif Montessori berjudul " <i>Aku Bisa Mandiri bersama Zara dan Tara</i> ", yang berisi 6 kegiatan sehari-hari untuk melatih kemandirian dengan pesan utama " <i>Powerful</i> ".	Kebaruannya terletak pada buku interaktif yang dirancang dari riset tentang kemandirian anak dan diperkuat dengan konsep pesan " <i>Powerful</i> ".

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
				sebagai inti komunikasinya.

Berdasarkan tiga penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa perancangan media edukatif untuk anak usia dini, baik berupa mainan maupun buku interaktif berbasis Montessori, dirancang untuk menjawab permasalahan kemandirian dan pembelajaran anak melalui pendekatan yang menyenangkan, aplikatif, dan sesuai tahap perkembangan. Media yang dibuat tidak hanya berfokus pada aspek akademik seperti membilang, tetapi juga pada keterampilan *practical life* dan *toilet training*, dengan memanfaatkan unsur interaktif, visual menarik, serta pesan komunikasi yang kuat agar anak lebih terlibat dan mandiri dalam kehidupan anak sehari-hari.

Kebaruan yang menonjol terletak pada perancangan media interaktif berbasis riset yang menggabungkan prinsip Montessori, pendekatan visual yang sesuai karakter anak, serta konsep pesan utama yang memperkuat nilai kemandirian dalam satu produk yang aplikatif.

Berdasarkan teori & analisis mengenai metode pembelajaran anak usia dini, perkembangan anak, dan penelitian terdahulu yang relevan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dirancang untuk anak perlu menyesuaikan karakteristik perkembangan kognitif, literasi, sosial, emosional, serta kebutuhan eksplorasi mereka. Oleh karena itu, perancangan buku ini dikembangkan sebagai media interaktif yang mendorong keterlibatan aktif anak melalui aktivitas eksploratif, permainan sederhana, dan pengalaman belajar langsung. Penerapan prinsip Montessori, fitur interaktif, ilustrasi yang menarik, serta aktivitas yang mendukung kemampuan berpikir, berbahasa, bersosialisasi, dan kemandirian diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini.