

BAB VI PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Perancangan buku cerita ilustrasi interaktif berseri untuk anak usia 4–6 tahun ini bertujuan sebagai media pengenalan cemilan budaya keturunan Tionghoa-Indonesia. Melalui pendekatan visual yang menarik, narasi sederhana, serta elemen interaktif yang sesuai dengan tahap perkembangan anak, buku ini mampu menyampaikan informasi budaya secara menyenangkan dan mudah dipahami. Hasil perancangan menunjukkan bahwa media buku cerita interaktif efektif untuk memperkenalkan nilai budaya sejak dini, khususnya dalam memperkenalkan beragam cemilan tradisional Tionghoa-Indonesia yang mulai jarang dikenal oleh generasi muda. Dengan pendekatan berseri, anak-anak juga didorong untuk terus belajar dan mengeksplorasi kekayaan budaya secara berkelanjutan.

6.2 Keterbatasan Penelitian

Dalam proses perancangan ini, terdapat beberapa keterbatasan yang mempengaruhi hasil akhir penelitian:

a. Keterbatasan pada uji coba pengguna

Uji coba buku interaktif hanya dilakukan dalam skala kecil dan terbatas pada lingkungan anak-anak di wilayah tertentu, sehingga belum merepresentasikan beragam latar belakang sosial budaya atau tingkat pemahaman anak secara lebih luas.

b. Ruang lingkup cemilan yang dibahas

Tidak semua jenis cemilan khas Tionghoa-Indonesia dapat dimasukkan ke dalam seri pertama buku ini karena keterbatasan ruang narasi dan waktu produksi. Pilihan cemilan difokuskan pada beberapa jenis yang paling umum dan mudah dikenali.

c. Penggunaan teknologi interaktif yang terbatas

Elemen interaktif dalam buku masih bersifat manual (seperti *lift the flap*, *extended page*, *pop up*, dan *finding items*) karena keterbatasan sumber daya teknis dan biaya produksi.

6.3 Saran

- a. Pengembangan seri lanjutan
Disarankan agar buku cerita ini dikembangkan menjadi seri berkelanjutan dengan menampilkan lebih banyak variasi cemilan Tionghoa-Indonesia, sehingga memperluas wawasan anak tentang kekayaan kuliner dan budaya yang ada.
- b. Peningkatan uji coba pengguna
Penelitian selanjutnya dapat melibatkan lebih banyak anak dari berbagai

daerah dan latar belakang, agar evaluasi terhadap desain, bahasa, dan ilustrasi lebih menyeluruh dan inklusif.

- c. Kolaborasi dengan ahli pendidikan anak
Dalam pengembangan isi dan pendekatan cerita, sebaiknya melibatkan psikolog anak atau pendidik PAUD agar materi yang disampaikan benar-benar sesuai dengan tahap tumbuh kembang anak usia 4–6 tahun.
- d. Distribusi dan sosialisasi budaya
Buku ini memiliki potensi sebagai media edukasi budaya di sekolah-sekolah, taman kanak-kanak, maupun komunitas. Oleh karena itu, strategi distribusi dan kerja sama dengan institusi pendidikan atau kebudayaan sangat dianjurkan untuk memperluas dampak positif

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiah, R. (2023). PENERAPAN MEDIA TEKA-TEKI BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KEAKSARAAN ANAK KELOMPOK B USIA 5 – 6 TAHUN DI SPS TAAM ANNUUR. *Al-Marifah | Journal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1), 167–178. <https://doi.org/10.70143/almarifah.v3i1.240>
- Aisyah, I. H., & Rinjani, D. (2023). Pengaruh Seni Ilustrasi dalam Meningkatkan Minat Baca (Studi Desain Novel Karya Tere Liye). *INVENSI*, 8(1), 1–13. <https://doi.org/10.24821/invensi.v8i1.7184>
- Angelline, M. (2021). ANALISIS AKULTURASI BUDAYA PADA RESTORAN “KARTIKO” SURABAYA. *Century: Journal of Chinese Language, Literature and Culture*, 9(2), 11–26. <https://doi.org/10.9744/century.9.2.11-26>
- Aprilia, I. Z., & Wardaya, M. (2024). PERANCANGAN “THE ADVENTURE OF TWINNY” UNTUK ANAK USIA 4-6 TAHUN GUNA MEMBERIKAN PENGALAMAN BELAJAR YANG EFEKTIF DAN MENYENANGKAN. *PERANCANGAN “THE ADVENTURE OF TWINNY” UNTUK ANAK USIA 4-6 TAHUN GUNA MEMBERIKAN PENGALAMAN BELAJAR YANG EFEKTIF DAN MENYENANGKAN*, 9(1). <https://doi.org/10.25105/jdd.v9i1.19731>
- Arif, H. Muh., Suhirman, L., Dr. Perdy Karuru, M.Pd., Dr. Aleda Mawene, M.Pd., M.Pd., A. S., Junaidin, M.Pd., Wayan Mahardika Prasetya Wiratama, S.Pd., M.Pd., Dr. Sumarni Rumfot, M.Pd., Dr. Arifin, S.Pd., M.Pd., & Dr. Singgih Prastawa, M.Pd. (2024). *KONSEP DASAR TEORI PEMBELAJARAN*. Cendikia Mulia Mandiri.
- Çer, E. (2016). Preparing books for children from birth through age six: A new children’s reality approach. *Universal Journal of Educational Research*, 4(5), 1024–1036. <https://doi.org/10.13189/ujer.2016.040512>
- Chandra, C., Danarto, A., & Oktodia, M. (2019). Perancangan Buku Interaktif Permainan Tradisional Indonesia untuk Anak. *Rupaka*, 1(2).
- Ching, L. S., & Tahar, M. M. (2021). Penggunaan Peralatan Multisensori Buku Audio Dalam Meningkatkan Minat Murid-murid Masalah Pembelajaran Terhadap Membaca. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 3(1).
- Febriyanti, S., & Putra, B. O. D. (2023). Perancangan buku cerita interaktif mengenal Dan Mengelola sampah untuk anak golden age. *Desainpedia Journal of Urban Design, Lifestyle & Behaviour*, 2(2), 57. <https://doi.org/10.36262/dpj.v2i2.820>
- Fitriawati, E., Syukri, & Miranda, D. (2014). PENINGKATAN KEMAMPUAN DAYA INGAT ANAK MELALUI METODE BERCERITA DENGAN

- MEDIA GAMBAR BERSERI. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 3(4). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v3i4>
- Free, W. P. (2004). *Pictures and Words Together: Using Illustration Analysis and ReaderGenerated Drawings to Improve Reading Comprehension* [Florida State University Libraries]. <https://repository.lib.fsu.edu/islandora/object/fsu:182530/datastream/PDF/view>
- Galuh Mahardika, Moch. D., & Sariyatun, S. (2020). Pengenalan tradisi Laras Madya dalam pembelajaran IPS melalui pendekatan konstruktivisme. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 5(2), 103–113. <https://doi.org/10.17977/um022v5i22020p103>
- Gannon, S. R. (1987). One more time: Approaches to repetition in children's literature. *Children's Literature Association Quarterly*, 12(1), 2–5. <https://doi.org/10.1353/chq.0.0202>
- Garfield, S. (2011). *Just my type: A book about fonts*. Penguin.
- Ghozalli, E. (2020). *PANDUAN MENGILUSTRASI DAN MENDESAIN CERITA ANAK UNTUK TENAGA PROFESIONAL*. Pusat Pembinaan Bahasa dan Sastra. https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/resource/doc/files/Panduan_Ilustrasi_Cerita_Anak_Revisi.pdf
- Gumulya, D. (2017). Pencampuran Budaya Cina, Jawa, dan Belanda pada Budaya Makan Cina Peranakan. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 3(02), 130–143. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v3i02.1353>
- Hanifah, D. P., Supadmi, Mustafa, Wibowo, S., Wardani, K. D. K. A., Budiyo, A., Pratama, Muh. P., Sari, M. N., Taufikurrahman, Maliki, R. Z., Erianti, Wijaya, L., Prihastari, E. B., & Putri, R. A. R. (2023). *TEORI DAN PRINSIP PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN*. Pradina Pustaka.
- Hanifah, R., Al atsari, M. A., Ismail, Andira, F. W., Nour Hafifah, A. I., Masadah, R., & Muhiddin, S. (2024). Development and validation of the “redi: Sang sel pelayar” storybook series for pediatric cancer patients. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 9(2), 329–344. <https://doi.org/10.14421/jga.2024.92-13>
- Hartono, T. A., Wibowo, W., & Febriani, R. (2017). Perancangan Buku Interaktif dalam Meningkatkan “Self-Esteem” Sebagai Upaya Pencegahan “Bullying” Pada Anak Usia 7-9 Tahun. *DeKaVe*, 10(1), 47–56. <https://doi.org/10.24821/dkv.v10i1.1770>
- Helmy, A. (2011). TEORI BELAJAR KOGNITIF DAN APLIKASINYA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA. *JLT – Jurnal Linguistik Terapan*, 1(2).
- Hermawan, B., & Winoto, S. W. (2022). Akulturasi Perkembangan Makanan

- Ringan Tiongkok di Kota Surabaya. *Seminar Nasional Ilmu Terapan (SNITER)*, 6(1).
- Husamah, Restian, A., & Widodo, R. (2019). *Pengantar PENDIDIKAN*. UMMPress.
- Intiyaz, R., Inriana, S., & Regina, T. (2023). Analisis visual pada sampul buku cerita anak tentang permainan tradisional. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni Dan Budaya*, 5(3), 331–338. <https://doi.org/10.30998/vh.v5i3.6246>
- Istiqomah, N., & Maemonah, M. (2021). KONSEP DASAR TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF PADA ANAK USIA DINI MENURUT JEAN PIAGET. *Khazanah Pendidikan*, 15(2), 151. <https://doi.org/10.30595/jkp.v15i2.10974>
- Julianto, I. N. L., & Artawan, C. A. (2021). Keterlibatan Ilustrasi dan Warna sebagai Stimulus Visual dalam Konsep ‘Interaksi Ruang Belajar’ pada Sekolah Dasar Kelas 1–3 Di Bali. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(2), 389–400. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i2.4276>
- Kalmansur, B. C. P., Susanti, E., & Yonatia, J. (2023). Buku Cerita Interaktif Sebagai Medium Keterampilan Motorik Halus Anak. *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 9(3). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.37905/aksara.9.3.1719-1734.2023>
- Kharismatuzzahra, Z., & Daniar, A. (2024). PERANCANGAN STORYBOOK INTERAKTIF PENGENALAN HEWAN UNTUK MENGEMBANGKAN LITERASI DAN KREATIVITAS ANAK DI WILAYAH SIDOARJO. *SYNAKARYA Visual Communication Design Student Journal*, 5(1), 1–10. <https://doi.org/10.33005/synakarya.v5i1.111>
- Kobayashi, S. (1981). The aim and method of the color image scale. *Color Research & Application*, 6(2), 93–107. <https://doi.org/10.1002/col.5080060210>
- Lestari, O. (2013). *ANALISIS PENGARUH AUDIO VISUAL TERHADAP KEMAMPUAN MEMORI JANGKA PENDEK PADA KELOMPOK USIA PRODUKTIF BERDASARKAN TINGKAT PENDIDIKAN*. Universitas pembangunan Nasional “Veteran” Yogyakarta.
- Liliana, A. G. P., & Setyaningtyas, E. W. (2023). Bahan ajar buku cerita interaktif berbasis STEAM untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa SD. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1525–1533. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5869>
- Marinda, L. (2020). TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF JEAN PIAGET DAN PROBLEMATIKANYA PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR. *An-Nisa’: Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative data analysis*.

SAGE.

- Mulyati, M. I. (2022). Studi Pemilihan Warna terhadap Interior Kamar Praktek Dokter dan Ruang Tunggunya Anak Berkaitan terhadap Tingkat Stres Pasien. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6).
- Munir, M., Amriana, A., & Pd, A. F. A. (2021). Pengkondisian Cara Belajar Anak-Anak TK melalui Teori Belajar Sosial dengan Teknik Modelling. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam*, 11(2), 160–175. <https://doi.org/10.29080/jbki.2021.11.2.160-175>
- Natasya, G., & Prasetyo, M. E. (2022). KAJIAN RANCANGAN BUKU CERITA ANAK “CHAKA & CHIKI: MENGENAL LOVEBIRD.” *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa Dan Desain*, 7(1).
- Nikmah, N. (2018). *Pengaruh Ukuran Font pada Pemahaman Membaca Siswa*.
- Nofira, D. (2023). *Pentingnya Motivasi Belajar dalam Mencapai Hasil Belajar Peserta Didik*. Center for Open Science. <http://dx.doi.org/10.31219/osf.io/52qt6>
- Rafiq Kurniawan, Shofy Abiyah, Dendi Putra Adriyan, Wita Okta Sari, & Mhd Varel Wijaya. (2023). PENGARUH AKULTURASI BUDAYA MINANGKABAU PADA ETNIS TIONGHOA DI KOTA PADANG. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN, BAHASA, SASTRA, SENI, DAN BUDAYA*, 2(1), 364–374. <https://doi.org/10.55606/mateandrau.v2i1.306>
- Rais, R. D. A., Abdul Saman, & Herman. (2024). Pengembangan Media Interaktif Augmented Reality Berbasis Smartphone untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak Usia Dini. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1595–1608. <https://doi.org/10.58230/27454312.591>
- Rato, M. N. R., & Hadi, R. P. (2024). Bakpia: Perjalanan akulturasi cina-indonesia a-indonesia dalam makanan khas yogyakarta. *Multikultura*, 3(3).
- Rudiansyah, R., & Sijabat, T. S. (2022). PENGARUH BUDAYA TIONGHOA TERHADAP KULINER DI KOTA MEDAN. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 6(2), 486. <https://doi.org/10.36279/apsmi.v6i2.110>
- Sari, A. P. (2022). FENOMENA AKULTURASI PECINAN DI SURABAYA. *Jurnal Penelitian Hukum*, 2(2).
- Sipe, L. R. (2012). Revisiting the relationships between text and pictures. *Children's Literature in Education*, 43(1), 4–21. <https://doi.org/10.1007/s10583-011-9153-0>
- Sukmanandita, Y. (2020). PERAN PENGELOLA PAUD DALAM MENUMBUHKAN MINAT BACA ANAK USIA DINI MELALUI PROGRAM GERAKAN NASIONAL ORANG TUA MEMBACAKAN BUKU (GERNAS BAKU). *Comm-Edu (Community Education Journal)*, 3(2), 129. <https://doi.org/10.22460/comm-edu.v3i2.3967>

- Sumarli, C. O., & Kurnianto, A. (2018). Developing Karakter animasi berbasis kudapan khas tionghoa. *Jurnal Desain*, 5(03), 162. <https://doi.org/10.30998/jurnaldesain.v5i03.2170>
- Suryadi, Mulyani, R. R., & Putri, B. N. D. (2024). TRAINING CHILDREN'S EMOTIONAL INTELLIGENCE THROUGH PICTURE STORYBOOKS MELATIH KECERDASAN EMOSI ANAK MELALUI BUKU CERITA BERGAMBAR. *Rangkiang: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 6(1).
- Talu, A. T. I. (2024). Manfaat media buku cerita dalam mengoptimalkan perkembangan anak usia dini. *Jurnal Londo Leok*, 6(1), 38–47.
- Tambunan, N., Jeniffer, Paramita, D., & Halim, A. (2021). PEMANFAATAN MEDIA GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJARSISWA SEKOLAH DASAR. 486–490.
- Tindana, D. L., Khutomi, B. M., & Acip. (2024). Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Cerita Bergambar Pada Kelompok A KB. Arridhwaany Cidada – Simpenan. *Al-Banin*, 1(1), 77–89.
- Tobing, S. M. L. (2019). *engaruh Pendekatan Multisensori Terhadap Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Hijrah Mahirul Bayani Jalan M. Saman No. 574/94 Bandar Khalifah Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang*. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA.
- Triana, R. (2024). PENGGUNAAN APLIKASI GAME LANKU SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SENI MUSIK. *SENDIKRAF Jurnal Pendidikan Seni Dan Industri Kreatif*, 5(1), 11–17. <https://doi.org/10.70571/psik.v5i1.125>
- Ulfah Mawaddah, F., Safrina, R., & Hapidin, H. (2023). Buku Cerita Bergambar Digital “Baso dan Pinisi yang Rusak” untuk Meningkatkan Literasi Budaya Maritim Anak. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 222–237. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.312>
- Utami, S. (2018). Kuliner sebagai identitas Budaya: Perspektif komunikasi lintas Budaya. *CoverAge: Journal of Strategic Communication*, 8(2), 36–44. <https://doi.org/10.35814/coverage.v8i2.588>
- What makes a good children's book: 10 important characteristics*. (n.d.). Appbooka.Com. Retrieved October 24, 2024, from <https://appbooka.com/blog/what-makes-a-good-childrens-book>
- Wicaksono, G. (2020). PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR INTERAKTIF TERHADAP KEMAMPUAN SISWA MENEMUKAN ISI CERITA. *Joyful Learning Journal*, 9(4), 224–229. <https://doi.org/10.15294/jlj.v9i4.40868>
- Winnuly, W., Fauziah, P. Y., Triana, R. S., & Susanti, T. (2023). Pengembangan media pembelajaran pop-up storybook interaktif untuk

anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 12(1).
<https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpa.v12i1.57660>

