

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF JAJANAN SEHAT NON-UPF BAGI ANAK USIA 4-6 TAHUN DI PAUD KB IT PINTAR SIDOARJO

Veila Fissabila¹

¹Universitas Negeri Surabaya

email: ¹veilafissabilaw@gmail.com

Received:

07-07-2026

Reviewed:

07-07-2026

Accepted:

07-07-2026

Tingginya konsumsi jajanan kemasan atau Ultra Processed Food (UPF) pada anak usia dini berpotensi memengaruhi kesehatan dan kebiasaan makan. Oleh karena itu, dirancang buku interaktif *Rahasia Manis di Dapur Ibu* sebagai media edukasi untuk mengenalkan alternatif jajanan sehat berbahan alami bagi anak usia 4–6 tahun. Metode yang digunakan adalah *Design Thinking* melalui tahapan *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Data diperoleh melalui observasi, wawancara dengan guru, orang tua, dan ahli gizi, serta studi literatur, kemudian dianalisis menggunakan metode 5W+1H. Hasil validasi memperoleh nilai 100% dari ahli materi dan 97,8% dari ahli media, sedangkan uji kelayakan memperoleh nilai 93% dari anak dan 92,3% dari pendamping dengan kategori sangat baik. Output akhir berupa buku interaktif beserta media pendukung.

Kata Kunci: anak usia dini, buku interaktif, *Design Thinking*, jajanan sehat, *Ultra Processed Food*.

*High consumption of packaged snacks or Ultra-Processed Foods (UPF) among young children can potentially impact their health and eating habits. Consequently, an interactive book titled *Rahasia Manis di Dapur Ibu* was designed as an educational tool to introduce healthy, natural snack alternatives to children aged 4–6. The project employed the *Design Thinking* methodology, progressing through the stages of *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, and *Test*. Data were gathered via observation, interviews with teachers, parents, and nutritionists, as well as a literature review, and subsequently analyzed using the 5W+1H method. Validation results showed a 100% score from subject matter experts and 97.8% from media experts, while feasibility Testing yielded scores of 93% from children and 92.3% from adult supervisors, placing the project in the "excellent" category. The final output consists of the interactive book accompanied by supporting materials.*

Keywords: early childhood, interactive book, *Design Thinking*, healthy snacks, ultra-processed food

PENDAHULUAN

Pendidikan gizi pada anak usia dini memiliki peranan penting dalam membentuk kebiasaan konsumsi yang sehat, mengingat usia 4–6 tahun merupakan masa krusial dalam perkembangan fisik, kognitif, dan pembentukan perilaku. Pada tahap ini, anak mulai membentuk preferensi rasa dan pola makan yang berpotensi bertahan hingga usia dewasa apabila dibangun secara konsisten sejak dini (Beauchamp & Mennella, 2009; Craigie et al., 2011). Oleh karena itu, edukasi gizi tidak hanya berfungsi sebagai penyampaian informasi, tetapi juga sebagai upaya preventif dalam membangun fondasi kesehatan jangka panjang.

Salah satu tantangan dalam pembentukan kebiasaan makan sehat adalah meningkatnya konsumsi *Ultra Processed Food* (UPF). Menurut klasifikasi NOVA, UPF merupakan produk pangan hasil industri yang melalui berbagai tahapan pengolahan dan umumnya mengandung bahan tambahan seperti pemanis, pewarna, pengawet, dan penambah cita rasa (Moubarac et al., 2014). Produk seperti camilan kemasan, minuman berpemanis, mi instan, dan makanan cepat saji semakin mudah dijumpai dan dikonsumsi oleh anak. Di Indonesia, peningkatan konsumsi UPF dipengaruhi oleh kemudahan akses, kepraktisan, serta daya tarik visual produk (Suleman et al., 2025). Kondisi tersebut juga ditemukan di lingkungan pendidikan anak usia dini, di mana makanan kemasan sering dijadikan isi *goodie bag* pada perayaan ulang tahun di sekolah sehingga secara tidak langsung menormalisasi konsumsi makanan ultra-proses sejak dini.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa konsumsi UPF yang tinggi pada anak berkaitan dengan peningkatan risiko kelebihan berat badan, obesitas, serta gangguan metabolik (Elizabeth et al., 2020). Selain itu, konsumsi makanan tinggi gula dan makanan ultra-proses secara terus-menerus dapat membentuk preferensi rasa manis dan gurih yang menetap hingga usia sekolah (Monteiro et al., 2019). Meskipun edukasi gizi telah banyak diberikan kepada orang tua sebagai pengambil keputusan konsumsi anak, pendekatan yang secara langsung melibatkan anak sebagai subjek pembelajar masih relatif terbatas.

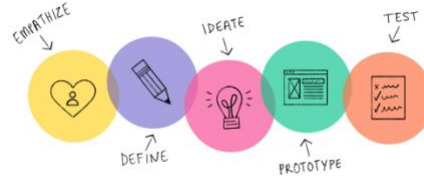
Beberapa penelitian telah mengembangkan media edukasi mengenai gizi dan makanan sehat bagi anak, namun sebagian besar berfokus pada pengenalan gizi seimbang atau buah dan sayur secara umum. Penelitian lain juga lebih banyak menggunakan buku cerita bergambar atau media visual konvensional tanpa mengintegrasikan berbagai elemen interaktif yang mampu meningkatkan keterlibatan anak selama proses belajar. Padahal, anak usia dini cenderung lebih mudah memahami informasi melalui media visual, cerita, dan aktivitas bermain. Fitriani dan Yuliani (2023) menyatakan bahwa media visual interaktif mampu meningkatkan retensi pengetahuan anak usia dini, sedangkan Nguyen et al. (2022) menunjukkan bahwa *storytelling* berbasis nutrisi efektif meningkatkan pemahaman anak mengenai makanan sehat. Temuan tersebut sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget (1977) yang menjelaskan bahwa anak pada tahap praoperasional belajar lebih optimal melalui simbol, imajinasi, dan representasi visual.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, tingginya konsumsi jajanan kemasan atau *Ultra Processed Food* (UPF) pada anak usia dini serta masih terbatasnya media edukasi yang mampu mengenalkan alternatif jajanan sehat secara menarik memerlukan sebuah solusi. Oleh karena itu, diperlukan media edukasi berupa buku interaktif berjudul

Rahasia Manis di Dapur Ibu bagi anak usia 4–6 tahun. Tujuan dari perancangan ini adalah mendeskripsikan konsep perancangan, proses perancangan, dan hasil perancangan buku interaktif sebagai media edukasi mengenai jajanan sehat berbahan alami. Buku interaktif ini tidak hanya dirancang untuk mengenalkan alternatif jajanan sehat melalui cerita, ilustrasi, dan aktivitas interaktif yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini, tetapi juga diharapkan mampu meningkatkan minat baca serta menumbuhkan kebiasaan memilih jajanan yang lebih sehat sejak dini.

METODE PERANCANGAN

Proses perancangan buku interaktif Perancangan Buku Interaktif Jajanan Sehat Non-UPF bagi Anak Usia 4–6 Tahun di PAUD KB IT Pintar Sidoarjo menggunakan metode “*Design Thinking*” oleh Hasso Plattner Institute of Design di Stanford yang terdiri dari lima tahap, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*.



Gambar 1.0 *Design Thinking* (Sumber: BPMPP UMA, 2022)

Pada tahap *Empathize*, dilakukan pengumpulan data untuk memahami kebutuhan, kebiasaan, dan permasalahan target audiens, yaitu anak usia 4–6 tahun di PAUD KB IT Pintar Sidoarjo. Pengumpulan data menggunakan metode kualitatif deskriptif. Data diperoleh dari dua jenis sumber, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara dengan guru PAUD KB IT Pintar Sidoarjo, orang tua wali murid, serta ahli gizi untuk mengetahui kebiasaan konsumsi jajanan anak, kebutuhan media edukasi, dan karakteristik belajar anak usia dini. Selain itu, dilakukan observasi secara langsung terhadap aktivitas belajar dan kebiasaan anak di lingkungan sekolah. Sementara itu, data sekunder diperoleh melalui studi literatur yang mengacu pada jurnal, buku, artikel ilmiah, serta dokumen pendukung yang berkaitan dengan *Ultra Processed Food* (UPF), pendidikan gizi, buku interaktif, ilustrasi anak, dan perkembangan anak usia dini.

Selanjutnya, pada tahap *Define*, dilakukan analisis data menggunakan metode 5W+1H untuk mengidentifikasi permasalahan, kebutuhan pengguna, serta merumuskan konsep perancangan sebagai dasar pengembangan media. Tahap *Ideate* menghasilkan berbagai alternatif solusi kreatif berupa konsep cerita, karakter, gaya ilustrasi, elemen interaktif, tipografi, warna, dan media pendukung yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini.

Pada tahap *Prototype*, konsep yang telah dirancang diwujudkan ke dalam bentuk visual melalui proses pembuatan *thumbnail*, *dummy*, *tight tissue*, ilustrasi digital, hasil cetak, validasi ahli materi dan ahli media, hingga menghasilkan desain akhir buku interaktif. Tahap terakhir, yaitu *Test*, dilakukan melalui uji kelayakan kepada anak usia 4–6 tahun di PAUD KB IT Pintar Sidoarjo untuk mengetahui tingkat kesesuaian, kemenarikan, kemudahan pemahaman, serta efektivitas elemen interaktif dalam mendukung penyampaian materi mengenai jajanan sehat berbahan alami.

KERANGKA TEORETIK

A. Buku Ilustrasi Anak

Buku ilustrasi anak adalah buku yang menampilkan narasi dalam bentuk teks dengan visual yang berupa gambar yang menyampaikan cerita atau informasi pada anak-anak.

Ilustrasi berarti dimana seseorang dapat memvisualisasikan atau menerjemahkan sebuah konsep dan ide yang semula bersifat abstrak ke dalam bentuk visual, dan juga visualisasi tersebut harus bisa dipahami secara jelas oleh si penikmat

B. Buku Interaktif

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia menyebutkan bahwa buku adalah kertas yang berisikan tulisan untuk dibaca atau lembar kosong untuk ditulis. Sedangkan, Interaktif Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, adalah melakukan aksi; antar hubungan; saling aktif. Jadi, pengertian buku interaktif adalah buku berupa lembaran tertulis dan lembaran yang dapat berinteraksi

langsung dengan pembacanya melalui berbagai macam cara penyampaian agar pembaca mampu merasakan sensasi dan proses pemahaman dari pesan yang disampaikan di dalamnya. Buku interaktif merupakan bagian dari buku pada umumnya, namun yang membuat berbeda adalah mampu menstimulasi pembaca baik secara verbal maupun fisik.

C. *Layout* dalam Buku Anak

merupakan salah satu aspek penting dalam membuat suatu halaman desain. Rustan (dalam Setyawinata, 2020) menjabarkan bahwa *layout* dapat diartikan sebagai penataan letak elemen-elemen desain di dalam suatu media, yang ditujukan untuk mendukung konsep atau pesan yang ingin disampaikan media tersebut.

D. Tipografi dalam Buku Anak

Tipografi sendiri memiliki jenis huruf yang dibagi menjadi empat yaitu serif (huruf dengan kait), sans serif (huruf tanpa kait), script (huruf serupa dengan tulisan tangan), serta dekoratif (penambahan dari bentuk huruf yang sudah ada) (Anggraini dan Nathalia, 2014: 58-63).

E. Psikologi Warna dalam Buku Anak

Psikologi warna dalam buku anak sangat penting karena warna memiliki kekuatan untuk meningkatkan pemahaman cerita, membangkitkan emosi, dan menciptakan keterlibatan anak dengan isi buku. Anak-anak cenderung lebih tertarik pada warna-warna cerah seperti kuning, merah, hijau, dan biru muda karena warna-warna ini menggugah rasa senang, semangat, dan perhatian mereka.

F. *UPF (Ultra Processed Food)*

Makanan ultra-proses didefinisikan sebagai produk formulasi industri yang umumnya mengandung sedikit atau bahkan tidak mengandung bahan pangan utuh, serta ditambahkan berbagai zat aditif seperti pemanis buatan, pewarna, penguat rasa, emulsifier, dan pengawet untuk meningkatkan cita rasa, tekstur, dan daya simpan (Monteiro et al., 2019). Produk ini biasanya siap konsumsi, praktis, dan diproduksi secara massal.

G. Anak Usia Dini

Kamus Besar Bahasa Indonesia, menyebutkan bahwa "anak usia dini merupakan individu penduduk yang berusia antara 0-6 tahun". Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20/2003 ayat 1, menyebutkan bahwa "yang termasuk anak usia dini adalah anak yang masuk dalam rentang usia 0-6 tahun.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Emphatize

Tahap *Emphatize* merupakan proses awal pada perancangan yang bertujuan untuk memperoleh pemahaman mendalam terhadap target audiens. Pada tahap ini, dilakukan pengumpulan informasi untuk mengidentifikasi kebutuhan, kebiasaan, serta permasalahan yang dihadapi oleh anak-anak usia 4-6 tahun PAUD KB IT Pintar di Sidoarjo agar rancangan media yang akan dirancang sesuai dengan cara belajar dan minat anak. Hasil wawancara menunjukkan urgensi pengembangan buku interaktif sebagai media edukasi untuk membantu anak usia dini memahami konsep jajanan sehat secara sederhana dan menarik. Selain itu, berdasarkan hasil observasi media daring, ditemukan bahwa menu pada program Makan Bergizi Gratis (MBG) masih didominasi oleh makanan *Ultra Processed Food* (UPF), sehingga diperlukan edukasi mengenai pemilihan makanan sehat sejak usia dini. Sedangkan hasil studi literatur mengelompokkan beberapa topik utama yang relevan, yaitu *Ultra Processed Food* (UPF), pendidikan gizi anak usia dini, buku interaktif sebagai media edukasi, ilustrasi dan elemen interaktif pada buku anak, serta karakteristik perkembangan anak usia 4-6 tahun.

Define

Define merupakan proses analisis dari data yang telah dikumpulkan di tahap *emphatize*. Data-data ini dianalisis dengan metode 5W+1H. Berdasarkan hasil analisis 5W+1H dari observasi dan wawancara dengan guru, orang tua, serta ahli gizi, dapat disimpulkan bahwa diperlukan media edukasi yang membantu anak usia 4–6 tahun mengenal jajanan sehat. Dalam penelitian ini, buku ilustrasi interaktif “Rahasia Manis di Dapur Ibu” dipilih sebagai media karena mampu menyampaikan materi secara menyenangkan dan mudah dipahami melalui narasi, ilustrasi, dan aktivitas interaktif. Buku ini dirancang sebagai media pembelajaran yang dapat mendukung literasi anak sekaligus mengenalkan jajanan sehat secara sederhana dan menarik.

Ideate

Ideate merupakan proses pengumpulan ide-ide yang akan dikembangkan dalam bentuk buku. Di tahap ini, penulis menentukan bentuk, gaya visual, dan jenis aktivitas interaktif pada buku.

1. Tujuan Kreatif

Perancangan Buku Interaktif Jajanan Sehat Non-UPF bagi Anak Usia 4–6 Tahun di PAUD KB IT Pintar Sidoarjo bertujuan untuk menciptakan media literasi yang mampu menumbuhkan minat baca sekaligus mengenalkan konsep jajanan sehat kepada anak. Buku ini dirancang dengan elemen-elemen interaktif yang mendorong keterlibatan anak dalam proses membaca, sehingga anak tidak hanya membaca cerita, tetapi juga berpartisipasi secara aktif melalui berbagai aktivitas yang disajikan.

Melalui pendekatan naratif, ilustrasi yang menarik, serta aktivitas interaktif, buku ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang menyenangkan dalam mengenalkan berbagai jenis jajanan sehat non-UPF kepada anak sejak usia dini. Dengan memahami nilai-nilai yang terkandung dalam cerita, anak diharapkan dapat mulai mengenali pilihan makanan yang lebih sehat dalam kehidupan sehari-hari.

2. Strategi Kreatif

Strategi kreatif merupakan pendekatan yang digunakan untuk mewujudkan tujuan kreatif dalam bentuk ide-ide yang lebih konkret. Strategi ini mencakup pemilihan strategi media, target audiens, format dan ukuran buku, isi dan tema cerita buku, jenis buku, gaya penulisan naskah, gaya visual atau ilustrasi, teknik visualisasi, dan teknik cetak. Perancangan ini terdiri dari buku interaktif sebagai media utama dan media pendukung seperti piring gizi, stiker, gantungan kunci, pin, alat makan, dan *goodie bag*. Target audiens ditujukan untuk anak laki-laki dan perempuan berusia 4–6 tahun di PAUD KB IT Pintar Sidoarjo. Buku interaktif dirancang berbentuk persegi, dengan ukuran 20x20cm dengan menggunakan *hardcover* sebagai sampul dan kertas *Artpaper* sebanyak 24 halaman. Isi dan tema cerita buku interaktif dirancang untuk mengenalkan alternatif jajanan sehat berbahan alami kepada anak usia 4–6 tahun melalui pendekatan *storytelling* yang sederhana, menyenangkan, dan dekat dengan kehidupan sehari-hari. Cerita mengangkat aktivitas Runa bersama ibunya dalam memilih, memetik, dan mengolah buah menjadi jajanan sehat sebagai alternatif pengganti jajanan kemasan. Bahasa yang digunakan yaitu bahasa yang komunikatif dan persuasif dengan pilihan kosakata yang singkat, sederhana, serta familier bagi anak usia 4–6 tahun agar mudah dipahami. Gaya ilustrasi yang digunakan dalam buku interaktif ini adalah gaya kartun karena memiliki karakter visual yang sederhana, komunikatif, dan mampu memberikan kesan ceria serta menyenangkan sehingga dapat menarik perhatian anak dan meningkatkan minat mereka dalam membaca buku. Objek yang diilustrasikan tetap mengacu pada bentuk aslinya, namun disederhanakan tanpa detail yang terlalu rumit. Penyederhanaan ini bertujuan agar anak lebih mudah mengenali, mengidentifikasi, dan memahami objek yang ditampilkan, sekaligus membantu penyampaian pesan edukasi secara lebih efektif sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak usia dini. Teknik visualisasi menggunakan *digital illustration*. Teknik cetak dilakukan dengan teknik *digital printing* dan dijilid menggunakan metode *lay-flat binding*.

3. Program Kreatif

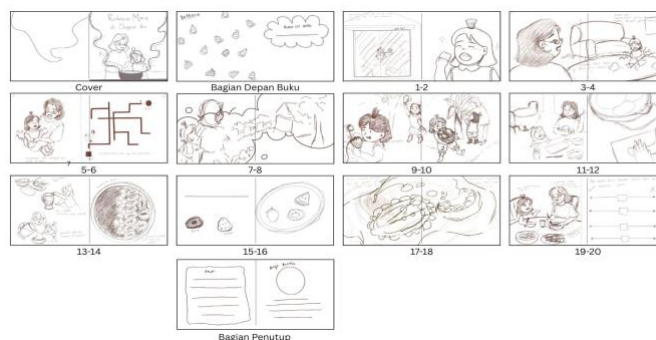
Program kreatif merupakan implementasi dari ide ide yang telah dikembangkan pada fase strategi kreatif, program kreatif meliputi penentuan judul buku, sinopsis, *storyline*, desain karakter, gaya *layout*, *tone* warna, tipografi, dan *cover* buku. Judul buku dalam perancangan karya ini adalah “Rahasia Manis di Dapur Ibu”. Buku interaktif ini bercerita tentang Runa, seorang anak berusia 5 tahun, gemar mengonsumsi jajanan kemasan hingga suatu hari mengalami sakit perut. Melihat hal tersebut, Ibu mengajaknya ke kebun untuk memetik buah segar dan mengolahnya menjadi jajanan sehat seperti *smoothies bowl* dan sate buah. Melalui pengalaman tersebut, Runa belajar bahwa jajanan berbahan alami tidak hanya sehat, tetapi juga lezat. Di akhir cerita, ia memahami bahwa buah dapat menjadi alternatif jajanan yang menyenangkan untuk dikonsumsi sehari-hari. Buku interaktif ini menggunakan gaya *layout* full spread dengan ilustrasi yang mengisi dua halaman secara menyatu *bleed to bleed*. Komposisi visual didominasi oleh gambar yang lebih besar dibandingkan teks, sehingga sesuai dengan kemampuan membaca anak dan membantu mereka lebih mudah memahami isi cerita. Dalam perancangan buku interaktif ini, pemilihan tone warna bertujuan untuk mendukung suasana cerita agar terasa ceria dan menyenangkan. Palet warna didominasi oleh warna cerah dan hangat seperti ungu, kuning, oranye, merah, serta dipadukan dengan warna pendukung seperti biru kehijauan dan coklat. Warna-warna tersebut dipilih untuk memberikan kesan playful, hangat, dan menarik perhatian, sehingga dapat membantu anak lebih fokus serta menikmati proses membaca dengan suasana yang menyenangkan. Buku interaktif ini menggunakan satu *font* yaitu, *font Sour Gummy*. Typeface *Sour Gummy* dipilih karena memiliki bentuk huruf yang membulat, sederhana, dan mudah dikenali oleh anak usia dini sehingga memberikan kesan ceria, ramah, dan sesuai dengan karakter buku.



Gambar 1. Desain Karakter, Warna, dan Tipografi (Sumber: Fissabila, 2026).

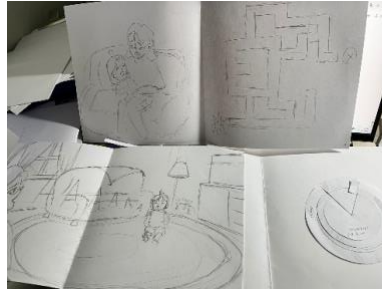
Prototype

Prototype merupakan tahap awal perancangan sebagai simulasi fisik buku interaktif yang bertujuan untuk menguji bentuk visual, alur cerita, dan mekanisme interaktif yang telah dirancang sebelum masuk ke tahap akhir produksi. *Thumbnail* merupakan wujud sketsa konsel yang berisikan *layout*, elemen desain, ilustrasi yang menjadi dasar untuk pengembangan tahapan desain selanjutnya. *Thumbnail* dibuat secara digital menggunakan *software Procreate*.



Gambar 2. *Thumbnail* (Sumber: Fissabila, 2026).

Dummy merupakan tahap pembuatan prototipe buku yang bertujuan untuk mengetahui tampilan visual dan menguji keberfungsian elemen interaktif sebelum memasuki tahap produksi akhir. Melalui tahap ini, perancang dapat mengevaluasi ukuran buku, tata letak, alur halaman, serta efektivitas elemen interaktif yang digunakan. Pembuatan *dummy* bertujuan untuk menguji fungsi elemen interaktif, seperti *lift-the-flap*, *slide mechanism*, *spin rotation mechanism*, dan *pop-up*, serta memastikan kemudahan penggunaan, kenyamanan membaca, dan konsistensi ilustrasi. Pada perancangan buku interaktif *Rahasia Manis di Dapur Ibu*, *dummy* dibuat secara manual menggunakan kertas gambar berukuran 20 × 20 cm dengan total 20 halaman yang telah memuat *layout*, ilustrasi, dan elemen interaktif sesuai tahap *thumbnail*.



Gambar 3. *Dummy* (Sumber: Fissabila, 2026).

Hasil pada proses sebelumnya dirancang secara detail pada tahap *tight tissue*, yang menjadi gambaran akhir sebelum desain difinalisasi untuk produksi. *Tight tissue* mencakup detail desain, seperti ilustrasi lengkap dengan warna, tekstur, dan detail motif, teks yang sudah sesuai dengan format akhir, penempatan elemen interaktif yang akurat, dan komposisi yang mempertimbangkan elemen estetika dan fungsi.



Gambar 4. *Tight Tissue* (Sumber: Fissabila, 2026).

Perancangan buku interaktif *Rahasia Manis di Dapur Ibu* menghasilkan prototipe buku yang telah dicetak dan dirakit menjadi satu kesatuan buku fisik. Buku terdiri atas 24 halaman yang memuat sampul, *endpaper*, isi cerita, serta berbagai elemen interaktif. Bagian awal memperkenalkan tokoh utama dan konflik mengenai kebiasaan mengonsumsi jajanan kemasan. Bagian inti mengisahkan perjalanan Runa bersama Ibu dalam mengenal buah-buahan dan mengolahnya menjadi jajanan sehat melalui elemen interaktif seperti *lift a flap*, *slide mechanism*, *wheel mechanism*, *pop-up*, dan aktivitas menempel. Bagian akhir berisi penyelesaian cerita yang menegaskan bahwa buah dapat menjadi alternatif jajanan sehat yang lezat dan menyenangkan.



Gambar 5. Hasil Produk (Sumber: Fissabila, 2026)).

Buku interaktif ini dilengkapi dengan media pendukung sebagai bagian dari strategi edukatif yang dirancang. Media Pendukung pada perancangan ini berupa *merchandise* diantaranya gantungan kunci, stiker, pin, piring sekat, alat makan, dan *tote bag*.

Merchandise-merchandise ini menjadi strategi kreatif dalam mendukung penyampaian pesan untuk dengan mengadaptasi karakter, ilustrasi, warna, serta pesan yang terdapat dalam buku interaktif sehingga memiliki keterkaitan yang kuat dengan media utama. Tidak hanya memiliki nilai fungsional, tetapi juga sebagai pengingat visual yang diperkenalkan dalam cerita.



Gambar 7. Media pendukung (Sumber: Fissabila, 2026).

Proses perancangan kemudian masuk ke tahap validasi, yang mencakup validasi materi dan validasi media untuk mengetahui kelayakan produk. Proses validasi menggunakan Skala Likert 1-5 sebagai pengukuran data. Setelah skor dikumpulkan dari hasil penilaian, nilai rata-rata dihitung untuk menentukan tingkat kelayakan produk dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Validasi Produk

Presentase (%)	Kriteria
0-20	Sangat tidak layak
21-40	Kurang layak
41-60	Cukup layak
61-80	Layak
81-100	Sangat layak

Validasi materi dilakukan guna mengukur kesesuaian dan kebenaran materi yang telah disampaikan dalam buku. Validasi ahli materi dilakukan oleh Olivia Gresya, S.Gz

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Indikator Penilaian	Skor yang diperoleh
Materi mudah dipahami anak usia 4-6 tahun	5
Bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan tingkat pemahaman anak	5
Penyusunan materi sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak	5
Materi disajikan secara informatif dan menarik	5
Ilustrasi/ gambar sesuai dan mendukung isi teks materi	5
Isi materi mampu menstimulasi anak untuk meningkatkan kesadaran dalam mengonsumsi jajanan sehat seperti buah	5

Materi sudah akurat dan sesuai dengan data terkait informasi jajanan sehat (non-UPF), dan contoh makanan yang disajikan sudah sesuai dengan konsep gizi seimbang untuk anak usia 4–6 tahun	5
Materi memberikan manfaat bagi anak bagi anak tentang kesadaran jajanan sehat dan konsumsi buah	5
Penyajian materi mampu membangun rasa ingin tahu anak terhadap buah buahan	5
Kesesuaian aktivitas interaktif dalam mendukung pemahaman materi	5
Total Skor	50
Hasil Uji Validasi	$P = \frac{F}{N} \times 100\%$
	$P = \frac{50}{50} \times 100\%$
	$P = 100\%$

Berdasarkan hasil penilaian yang diberikan oleh ahli materi, diperoleh skor sebesar 50 dari total skor maksimal 50. Presentase hasil validasi materi mencapai 100%. Mengacu pada kriteria kelayakan produk, presentase tersebut menunjukkan bahwa produk termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan.

Validasi media dilakukan guna menilai kelayakan visual, teknis, dan fungsional dari buku. Validasi ahli media dilakukan oleh Ibu Shofani Azhari, S.Ds., M.Ds. selaku dosen prodi S-1 Desain Komunikasi Visual di Universitas Negeri Surabaya.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

Indikator Penilaian	Skor yang diperoleh
Kesesuaian unsur tata letak pada media	5
Kesesuaian pemilihan komposisi warna	5
Ketepatan pemilihan jenis huruf	4
Ketepatan ukuran huruf materi dengan media	5
Kesesuaian ilustrasi dengan materi	5
Daya tarik ilustrasi	5
Kesesuaian media dalam mendukung penyampaian materi dengan baik	5
Kesesuaian aktivitas interaktif dalam mendukung pemahaman materi.	5
Kesesuaian elemen interaktif, kualitas cetak (warna dan resolusi gambar) dalam mendukung estetika media.	5
Total Skor	44
Hasil Uji Validasi	$P = \frac{F}{N} \times 100\%$
	$P = \frac{44}{45} \times 100\%$
	$P = 97,8\%$

Hasil penilaian yang diberikan oleh ahli media, diperoleh skor sebesar 44 dari total skor maksimal 45. Presentase hasil validasi media mencapai 97,8%. Mengacu pada kriteria kelayakan produk, presentase tersebut menunjukkan bahwa produk termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan.

Berdasarkan hasil validasi, buku interaktif “Rahasia Manis di Dapur Ibu” dapat dinyatakan layak sebagai media edukasi.

Test

Test, dilakukan pengujian terhadap buku interaktif untuk mengetahui tingkat kelayakan media serta mengidentifikasi aspek-aspek yang masih perlu disempurnakan. Pengujian dilakukan kepada anak usia 4–6 tahun sebagai target audiens guna memperoleh umpan balik terkait isi, tampilan visual, dan elemen interaktif yang terdapat dalam buku. *Test* menggunakan angket uji coba produk, mencakup lima aspek penilaian, yaitu penilaian terhadap cerita, bahasa dan teks, gambar atau ilustrasi, aktivitas interaktif, dan keseluruhan buku. Skala pengukuran yang digunakan untuk menganalisis jawaban partisipan adalah Skala Guttman.

Tabel 2. Hasil Test

Indikator Pertanyaan	Jawaban		Nilai
	Ya	Tidak	
Apakah cerita dalam buku ini menarik untuk kamu?	8	0	8
Apakah kamu mudah memahami cerita yang ada di dalam buku ini?	7	1	7
Apakah ceritanya menarik dan membuat penasaran?	8	0	8
Apakah bahasa dalam buku ini mudah dimengerti?	6	2	6
Apakah gambar-gambar dalam buku ini menarik untuk dilihat?	8	0	8
Apakah gambar gambar tersebut membantu kamu untuk memahami cerita?	8	0	8
Apakah kamu suka aktivitas interaktif dalam buku?	8	0	8
Apakah buku ini mengajarkan sesuatu yang bermanfaat?	6	2	6
Apakah kamu merekomendasikan buku ini pada teman-temanmu?	8	0	8
Total Skor			67
Hasil test	$P = \frac{67}{72} \times 100\%$ $= 93\%$		

Berdasarkan hasil uji kelayakan yang dilakukan terhadap anak usia 4-6 tahun, buku interaktif “Rahasia Manis di Dapur Ibu” dapat dikatakan layak dan berhasil dalam menyampaikan pesan edukatif tentang pentingnya jajanan sehat dan konsumsi buah bagi tubuh. Buku ini mendapatkan tanggapan yang sangat positif dari mayoritas anak, baik dari aspek isi cerita, bahasa, ilustrasi, maupun elemen interaktifnya.

SIMPULAN DAN SARAN

Perancangan buku interaktif jajanan sehat non-UPF bagi anak usia 4–6 tahun di PAUD KB IT Pintar Sidoarjo yang berjudul “Rahasia Manis di Dapur Ibu” dilakukan sebagai solusi kreatif terhadap permasalahan tingginya konsumsi jajanan manis kemasan pada anak. Melalui pendekatan interaktif, buku ini dirancang tidak hanya sebagai media bacaan, tetapi juga sebagai media edukasi yang membantu anak mengenal alternatif jajanan sehat berbahan alami dengan cara yang menyenangkan.

Desain visual, ilustrasi, bahasa, dan elemen interaktif dalam buku disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini sehingga mampu menarik perhatian, membangun rasa ingin tahu, serta meningkatkan keterlibatan anak selama proses membaca. Hasil validasi ahli materi menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 100% dan validasi media sebesar 97,8%. Sedangkan hasil uji kelayakan pengguna memperoleh persentase sebesar 93% dan pendamping sebesar 92,3%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa buku interaktif Rahasia Manis di Dapur Ibu layak digunakan sebagai media edukasi bagi anak usia 4–6 tahun.

Perancangan ini juga menunjukkan bahwa karya Desain Komunikasi Visual dapat berperan sebagai media edukasi yang efektif dalam menyampaikan pesan kesehatan secara kreatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik target audiens.

Berdasarkan hasil perancangan yang telah dilakukan, masih terdapat beberapa aspek yang dapat dikembangkan pada penelitian selanjutnya. Materi yang disajikan masih terbatas pada dua jenis jajanan sehat, yaitu *smoothies bowl* dan sate buah, sehingga variasi alternatif jajanan sehat yang diperkenalkan kepada anak masih terbatas. Selain itu, elemen interaktif yang digunakan belum sepenuhnya dirancang untuk mengukur tingkat pemahaman anak terhadap materi, sehingga pengembangan aktivitas interaktif yang lebih berorientasi pada tujuan pembelajaran masih diperlukan.

Uji kelayakan juga masih dilakukan pada jumlah responden yang terbatas dan hanya mengukur respons anak setelah menggunakan buku. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat melibatkan responden yang lebih beragam serta mengukur efektivitas media terhadap perubahan pengetahuan maupun kebiasaan memilih jajanan sehat dalam jangka waktu yang lebih panjang.

REFERENSI

- Adnan, Y. (2025). Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Sebagai Media Pengenalan Jamu untuk Anak Usia 4–6 Tahun di Surabaya. *Jurnal Barik*.
- Anggita, R. D., Aji, R. I., & Sutejo, A. (2022). Buku Interaktif Makanan Sehat sebagai Upaya Pengenalan pada Anak (Prabaca) Usia 3–5 Tahun. *Jurnal Imajinasi*.
- Anggraini, L., & Nathalia, K. (2014). *Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Arifin, S., & Kusrianto, A. (2009). *Sukses Menulis Buku Ajar dan Referensi*. Jakarta: Grasindo.
- Boicheva, A. (2024). Types of Children's Book Illustration Styles.
- Beauchamp, G. K., & Mennella, J. A. (2009). Early flavor learning and its impact on later feeding behavior. *Journal of Pediatric Gastroenterology and Nutrition*, 48(S1), S25–S30.
- Elizabeth, L., Machado, P., Zinöcker, M., Baker, P., & Lawrence, M. (2020). Ultra-processed foods and health outcomes: A narrative review. *Nutrients*, 12(7), 1955.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2025). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Kurniawaty et al. (2026). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Buku Interaktif dalam Meningkatkan Literasi Gizi Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 283–293.
- Monteiro, C. A., Cannon, G., Levy, R. B., et al. (2019). Ultra-processed foods: what they are and how to identify them. *Public Health Nutrition*, 22(5), 936–941.
- Prasetyawan, A. Y. (2019). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Putri, Y. M. (2025). Perancangan Buku Interaktif Kisah “Orang Samaria yang Murah Hati” untuk Anak Usia 4–6 Tahun. *Jurnal Barik*.
- Rachmadiyah, F. N. (2025). Perancangan Buku Interaktif Pengenalan Batik Khas Lamongan Sebagai Media Literasi Anak Usia 10–12 Tahun. *Jurnal Barik*.
- Salisbury, M., & Styles, M. (2020). *Children's picturebooks: The art of visual storytelling*. Laurence King Publishing.
- Setiautami, T. M. (2011). *Mengenal Tipografi untuk Anak*. Jakarta: Gramedia.
- Suleman, I. et al. (2025). Konsumsi Ultra Processed Foods (UPFs) meningkatkan obesitas pada anak usia sekolah dasar. *Jurnal NURSCOPE*, Unissula
- Suwarna, dkk. (2006). *Pengajaran Mikro*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Witari, N. P. A., & Ketut, I. (2017). Prinsip Layout dalam Desain Komunikasi Visual. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*.
- World Health Organization. (2026). *Healthy diet*. World Health Organization.