

PERANCANGAN BUSY BOOK PENGENALAN WARNA DAN BENTUK ANAK USIA 3-5 TAHUN

Aula Febrianti Masruro
Universitas Negeri Surabaya
email: aulafebrianti21@gmail.com

Received:

14-07-2026

Reviewed:

15-07-2026

Accepted:

15-07-2026

ABSTRAK : Media pembelajaran untuk mengenalkan warna dan bentuk pada anak usia dini masih terbatas dan kurang interaktif sehingga stimulasi perkembangan kognitif dan motorik halus anak belum optimal selama proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan merancang *busy book* sebagai media pembelajaran interaktif untuk mengenalkan warna dan bentuk pada anak usia 3–5 tahun sekaligus membantu menstimulasi perkembangan kognitif dan kemampuan motorik halus anak. Metode yang digunakan adalah *Design Thinking* yang terdiri atas tahapan *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi di PAUD Mentari Terpadu dan RA Baitul Muttaqien, kemudian dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman. Hasil perancangan berupa *busy book* berjudul “Ayo Bermain Warna dan Bentuk!” yang memuat aktivitas mencocokkan warna, mengenal bentuk geometri, menempel, mengelompokkan, dan menjahit sederhana. Aktivitas tersebut dirancang untuk membantu anak mengenali warna dan bentuk melalui pengalaman belajar langsung sekaligus melatih koordinasi mata dan tangan. Hasil pengujian menunjukkan persentase kelayakan sebesar 95,71% pada validasi ahli materi, 96,67% pada validasi ahli media, dan 96% pada uji kelayakan audiens yang seluruhnya termasuk kategori sangat baik. Dengan demikian, *busy book* yang dirancang dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pengenalan warna dan bentuk bagi anak usia 3–5 tahun.

Kata Kunci: Anak usia dini, *busy book*, *design thinking*, pengenalan bentuk, pengenalan warna

ABSTRACT : *Learning media for introducing colors and shapes to early childhood are still limited and less interactive, resulting in cognitive and fine motor stimulation that is not yet optimal during the learning process. This study aimed to design a busy book as an interactive learning medium to introduce colors and shapes to children aged 3–5*

years while helping stimulate cognitive development and fine motor skills. The method used was Design Thinking, which consisted of the stages of Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. Data were collected through observation, interviews, and documentation at PAUD Mentari Terpadu and RA Baitul Muttaqien and analyzed using the Miles and Huberman model. The result of the design process was a busy book entitled "Ayo Bermain Warna dan Bentuk!" containing activities such as color matching, recognizing geometric shapes, sticking, grouping, and simple sewing. These activities were designed to help children recognize colors and shapes through direct learning experiences while training hand-eye coordination. The testing results showed feasibility percentages of 95.71% in material expert validation, 96.67% in media expert validation, and 96% in audience feasibility testing, all of which were categorized as very good. Therefore, the designed busy book was declared highly feasible to be used as a learning medium for introducing colors and shapes to children aged 3–5 years.

Keywords: *Busy book, color recognition, design thinking, early childhood, shape recognition*

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan yang berperan penting dalam mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak pada masa golden age. Pada usia 3–5 tahun, anak berada pada tahap praoperasional sehingga proses belajar lebih efektif apabila dilakukan melalui media visual dan aktivitas bermain secara langsung. Salah satu aspek perkembangan yang perlu distimulasi pada rentang usia tersebut adalah kemampuan mengenal warna dan bentuk geometri sederhana karena kemampuan tersebut menjadi dasar bagi perkembangan kognitif, kemampuan mengelompokkan objek, memecahkan masalah, dan memahami lingkungan sekitar. Stimulasi yang tepat pada masa ini akan membantu anak membangun kemampuan berpikir serta kesiapan belajar pada jenjang pendidikan berikutnya.

Dalam praktik pembelajaran di PAUD, pengenalan warna dan bentuk umumnya masih menggunakan buku bergambar, lembar kerja, dan alat peraga sederhana. Hasil observasi dan wawancara di PAUD Mentari Terpadu dan RA Baitul Muttaqien menunjukkan bahwa media yang digunakan belum memberikan pengalaman belajar yang interaktif sehingga stimulasi perkembangan kognitif dan motorik halus anak belum optimal selama proses pembelajaran. Anak cenderung lebih tertarik ketika kegiatan belajar melibatkan aktivitas bermain, memegang objek secara langsung, dan melakukan eksplorasi visual. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya media pembelajaran yang mampu menggabungkan unsur belajar dan bermain dalam satu aktivitas yang menarik.

Salah satu media yang dapat digunakan adalah *busy book*, yaitu buku interaktif yang memuat berbagai aktivitas manipulatif seperti mencocokkan, memasangkan, menyusun, menempel, dan menjahit sederhana. Aktivitas tersebut tidak hanya membantu anak mengenali warna dan bentuk geometri sederhana berupa persegi, segitiga, dan lingkaran, tetapi juga melatih koordinasi mata dan tangan sebagai bagian dari stimulasi motorik halus. Selain itu, penggunaan ilustrasi, warna, dan elemen interaktif pada *busy book* dapat meningkatkan keterlibatan anak selama proses pembelajaran.

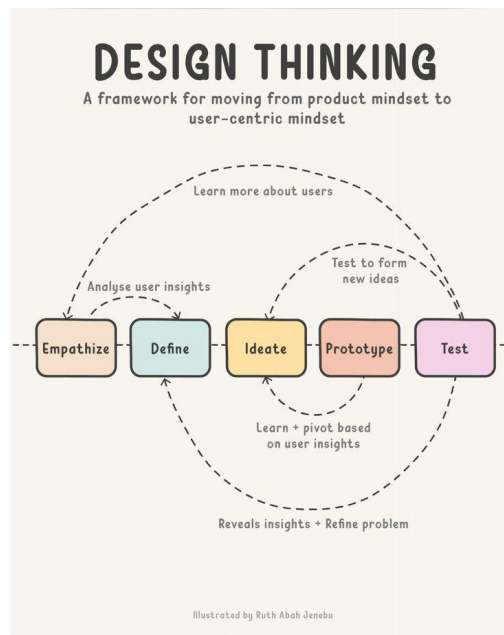
Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan perkembangan motorik halus dan keterlibatan anak usia dini dalam belajar. Namun, sebagian besar penelitian masih berfokus pada efektivitas media dari aspek pendidikan dan belum membahas proses perancangan media berdasarkan prinsip-prinsip Desain Komunikasi Visual.

Penelitian lain juga umumnya hanya menitikberatkan pada satu materi pembelajaran, sedangkan pengintegrasian pengenalan warna dan bentuk dalam satu media interaktif masih relatif terbatas. Padahal, anak usia dini cenderung lebih mudah memahami informasi melalui kombinasi visual, permainan, dan pengalaman belajar langsung.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran interaktif yang dirancang sesuai karakteristik anak usia dini dan mampu memberikan stimulasi perkembangan kognitif serta motorik halus secara bersamaan. Oleh karena itu, penelitian ini merancang *busy book* berjudul “Ayo Bermain Warna dan Bentuk!” sebagai media pengenalan warna dan bentuk untuk anak usia 3–5 tahun dengan menggunakan metode *Design Thinking*. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan konsep perancangan, proses perancangan, dan hasil perancangan *busy book* sebagai media pembelajaran interaktif yang menarik, mudah digunakan, serta sesuai dengan kebutuhan guru dan karakteristik perkembangan anak usia dini.

METODE PERANCANGAN

Proses perancangan *busy book* pengenalan warna dan bentuk untuk anak usia 3–5 tahun menggunakan metode *Design Thinking* yang dikembangkan oleh Hasso Plattner Institute of Design di Stanford. Metode ini terdiri atas lima tahapan, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*.



Gambar 1. *Design Thinking* (Sumber: Ruth Abah Jenebu, diakses melalui Pinterest, 2026).

Pada tahap *Empathize*, dilakukan pengumpulan data untuk memahami kebutuhan dan karakteristik target audiens, yaitu anak usia 3–5 tahun di PAUD Mentari Terpadu dan RA Baitul Muttaqien. Pengumpulan data menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan kepada guru PAUD untuk mengetahui media pembelajaran yang digunakan, kendala dalam mengenalkan warna dan bentuk, serta karakteristik belajar anak usia dini. Observasi dilakukan secara langsung terhadap aktivitas pembelajaran di kelas, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung selama proses penelitian.

Pada tahap *Define*, data yang telah diperoleh dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil analisis digunakan untuk

mengidentifikasi permasalahan utama, kebutuhan pengguna, serta merumuskan konsep perancangan *busy book* sebagai media pembelajaran interaktif.

Tahap *Ideate* menghasilkan berbagai alternatif solusi kreatif berupa konsep visual, gaya ilustrasi, pemilihan warna, tipografi, layout, aktivitas interaktif, serta media pendukung yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini. Pada tahap ini juga dilakukan penyusunan *mind mapping* dan *moodboard* sebagai dasar pengembangan desain.

Pada tahap *Prototype*, konsep yang telah dirancang diwujudkan ke dalam bentuk visual melalui proses pembuatan sketsa, *thumbnail*, *dummy*, ilustrasi digital, hasil cetak, validasi ahli materi, dan validasi ahli media hingga menghasilkan desain akhir *busy book*. Media yang dihasilkan berjudul “Ayo Bermain Warna dan Bentuk!” dengan berbagai aktivitas interaktif untuk mengenalkan warna dan bentuk geometri sederhana. Proses validasi dilakukan sebanyak dua tahap, yaitu validasi tahap pertama terhadap *prototype dummy* untuk memperoleh masukan dan perbaikan dari ahli materi dan ahli media, kemudian dilakukan revisi sesuai saran yang diberikan. Setelah revisi selesai, dilakukan validasi tahap kedua terhadap *prototype* hasil cetak akhir untuk menilai kelayakan media sebelum digunakan pada tahap pengujian kepada anak usia 3–5 tahun.

Tahap terakhir, yaitu *Test*, dilakukan melalui uji kelayakan kepada anak usia 3–5 tahun untuk mengetahui tingkat kemenarikan, kemudahan penggunaan, kesesuaian materi, serta efektivitas elemen interaktif dalam mendukung proses pembelajaran pengenalan warna dan bentuk. Hasil uji kelayakan kemudian digunakan untuk menyempurnakan media sehingga diperoleh produk yang layak digunakan sebagai media pembelajaran pada jenjang PAUD.

KERANGKA TEORETIK

A. *Busy Book*

Busy book merupakan buku interaktif yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar melalui aktivitas manipulatif seperti mencocokkan, memasang, menyusun, menempel, dan menjahit sederhana. Media ini tidak hanya menyampaikan materi pembelajaran secara visual, tetapi juga melibatkan anak secara aktif dalam proses belajar. Aktivitas interaktif pada *busy book* membantu anak memperoleh pengalaman belajar langsung sehingga lebih mudah memahami konsep yang diberikan sekaligus melatih koordinasi mata dan tangan sebagai bagian dari perkembangan motorik halus.

B. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah media yang memungkinkan terjadinya hubungan timbal balik antara pengguna dan media selama proses pembelajaran. Pada anak usia dini, media interaktif lebih efektif dibandingkan media pasif karena anak dapat berpartisipasi secara langsung melalui aktivitas bermain dan eksplorasi. Penggunaan media interaktif juga mampu meningkatkan perhatian, keterlibatan, dan motivasi belajar anak sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

C. Pengenalan Warna dan Bentuk

Pengenalan warna dan bentuk merupakan bagian dari stimulasi perkembangan kognitif anak usia dini. Kemampuan mengenali warna membantu anak membedakan objek berdasarkan karakteristik visual, sedangkan pengenalan bentuk geometri sederhana seperti persegi, segitiga, dan lingkaran membantu anak memahami konsep bentuk, pengelompokan, dan hubungan antarobjek. Stimulasi yang diberikan secara berulang melalui aktivitas bermain dapat membantu anak membangun pemahaman dasar yang diperlukan pada tahap pembelajaran selanjutnya.

D. Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan individu yang berada pada rentang usia 0–6 tahun sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pada usia 3–5 tahun, anak berada pada tahap praoperasional menurut teori perkembangan kognitif Piaget, sehingga proses belajar lebih optimal apabila menggunakan simbol, gambar, warna, dan aktivitas konkret. Oleh karena itu, media pembelajaran yang digunakan perlu disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak agar stimulasi yang diberikan dapat diterima secara efektif.

E. Tipografi dalam Buku Anak

Tipografi merupakan elemen penting dalam media pembelajaran karena memengaruhi keterbacaan informasi. Pemilihan jenis huruf untuk buku anak perlu mempertimbangkan prinsip *legibility*, *clarity*, *visibility*, dan *readability*. Huruf dengan bentuk sederhana, bulat, dan mudah dikenali akan membantu anak memahami instruksi pada setiap halaman. Dalam perancangan *busy book*, tipografi digunakan tidak hanya sebagai elemen teks, tetapi juga sebagai bagian dari komunikasi visual yang mendukung pemahaman materi.

F. Psikologi Warna dalam Buku Anak

Warna memiliki peran penting dalam menarik perhatian dan membangun keterlibatan anak terhadap media pembelajaran. Anak usia dini cenderung lebih tertarik pada warna-warna cerah seperti merah, kuning, biru, hijau, dan ungu karena warna tersebut mampu membangkitkan rasa senang, semangat, dan rasa ingin tahu. Penggunaan warna yang tepat juga membantu anak membedakan objek serta memperkuat proses pengenalan warna dalam kegiatan belajar.

G. Design Thinking

Design Thinking merupakan metode pemecahan masalah yang berfokus pada kebutuhan pengguna melalui lima tahapan, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Pendekatan ini memungkinkan proses perancangan dilakukan secara sistematis mulai dari identifikasi masalah hingga evaluasi produk yang telah dikembangkan. Dalam penelitian ini, *Design Thinking* digunakan sebagai landasan dalam merancang *busy book* agar media yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan guru dan karakteristik anak usia 3–5 tahun.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran interaktif berupa *busy book* berjudul “Ayo Bermain Warna dan Bentuk!” yang dirancang untuk anak usia 3–5 tahun. Proses perancangan menggunakan metode *Design Thinking* melalui tahapan *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Media yang dihasilkan bertujuan membantu pengenalan warna dan bentuk geometri sederhana sekaligus menstimulasi perkembangan kognitif dan motorik halus anak.

Empathize

Hasil observasi dan wawancara di PAUD Mentari Terpadu dan RA Baitul Muttaqien menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih berupa buku bergambar, lembar kerja, dan alat peraga sederhana. Guru menyampaikan bahwa anak lebih tertarik pada aktivitas yang melibatkan permainan dan interaksi langsung dibandingkan pembelajaran yang bersifat pasif.

Tabel 1. Temuan Permasalahan

Temuan	Keterangan
Media pembelajaran	Buku bergambar, lembar kerja, dan permainan konvensional
Keterlibatan anak	Lebih tertarik pada aktivitas bermain konvensional
Kendala guru	Kurangnya media interaktif pengenalan warna dan bentuk
Kebutuhan pengguna	Media menarik, mudah digunakan, dan dapat mengasah kognitif serta motorik halus anak

Ket: Temuan Permasalahan

Define

Berdasarkan analisis data menggunakan model Miles dan Huberman, diperoleh empat permasalahan utama, yaitu kurangnya media pembelajaran interaktif, rendahnya keterlibatan anak selama pembelajaran, belum adanya media yang menggabungkan pengenalan warna dan bentuk dalam satu produk, serta kebutuhan guru terhadap media yang menarik dan praktis digunakan di kelas.

Ideate

Tahap Ideate merupakan proses pengembangan ide-ide kreatif yang akan diwujudkan dalam bentuk *busy book*. Pada tahap ini ditentukan tujuan kreatif dan strategi kreatif sebagai dasar pengembangan media pembelajaran interaktif untuk anak usia 3–5 tahun.

1. Tujuan Kreatif

Perancangan *busy book* pengenalan warna dan bentuk untuk anak usia 3–5 tahun bertujuan menciptakan media pembelajaran yang mampu membantu stimulasi perkembangan kognitif dan motorik halus anak melalui aktivitas bermain yang interaktif. Media ini dirancang agar anak tidak hanya melihat materi secara visual, tetapi juga terlibat langsung dalam kegiatan mencocokkan warna, mengenal bentuk geometri sederhana, mengelompokkan objek, menempel, dan menjahit sederhana. Melalui penggunaan ilustrasi yang menarik, warna-warna cerah, dan aktivitas interaktif, *busy book* diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang menyenangkan sehingga anak lebih mudah memahami konsep warna dan bentuk serta memperoleh pengalaman belajar secara langsung.

2. Strategi Kreatif

Strategi kreatif merupakan pendekatan yang digunakan untuk mewujudkan tujuan kreatif dalam bentuk ide yang lebih konkret. Strategi ini mencakup penentuan target audiens, format dan ukuran media, isi materi, jenis aktivitas interaktif, gaya visual, karakter, warna, tipografi, teknik visualisasi, teknik cetak, dan media pendukung. Target audiens ditujukan kepada anak laki-laki dan perempuan usia 3–5 tahun di PAUD Mentari Terpadu dan RA Baitul Muttaqien. Media utama berupa *busy book* berukuran 25 × 30 cm dengan sistem jilid spiral dan menggunakan material *art paper* 310 gsm yang dilaminasi pada bagian tertentu menggunakan karton 1 mm agar lebih kuat digunakan secara berulang. Isi media dirancang untuk mengenalkan warna dasar berupa warna merah, kuning, hijau, biru, dan ungu, serta bentuk geometri sederhana berupa persegi, segitiga, dan lingkaran melalui pendekatan bermain. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif dan sederhana agar mudah dipahami anak usia dini. Gaya ilustrasi yang digunakan adalah *children's illustration* dengan bentuk sederhana dan ekspresi ceria sehingga dapat menarik perhatian anak serta mendukung penyampaian materi pembelajaran. Karakter yang digunakan dalam *busy book* adalah karakter anak perempuan dengan ekspresi ceria dan penampilan sederhana. Karakter dirancang untuk menciptakan kedekatan emosional dengan anak usia dini sehingga media pembelajaran terasa lebih ramah dan menyenangkan. Ekspresi yang ceria digunakan untuk membangun suasana belajar yang positif serta meningkatkan ketertarikan anak terhadap aktivitas interaktif yang terdapat di

dalam *busy book*. Pemilihan warna didominasi oleh warna primer dan warna cerah seperti merah, kuning, biru, hijau, dan ungu yang dipadukan dengan warna pendukung seperti merah muda dan coklat. Warna-warna tersebut dipilih untuk memberikan kesan ceria, menyenangkan, dan mampu menarik perhatian anak usia dini sekaligus membantu proses pengenalan warna.

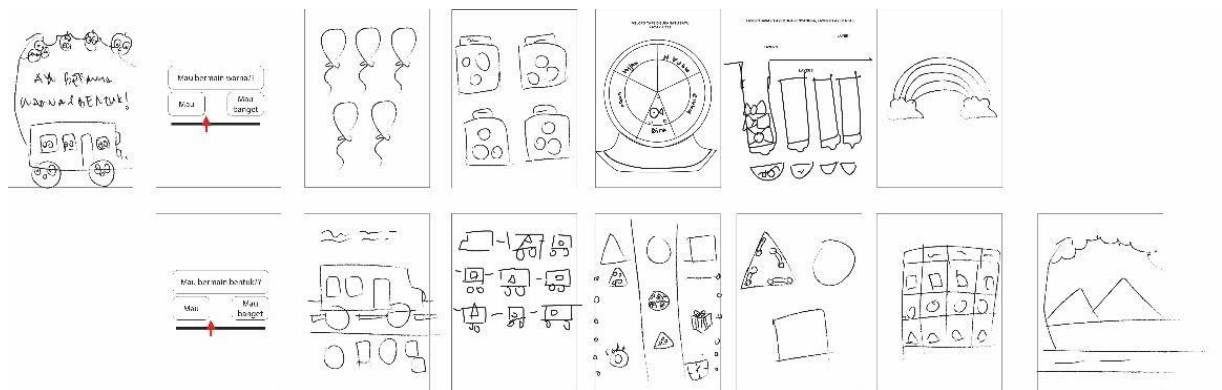
Pada aspek tipografi, perancangan menggunakan jenis huruf yang memiliki bentuk sederhana, bulat, dan mudah dikenali anak. *Font Luckiest Guy* digunakan pada judul utama untuk memberikan kesan menarik dan ceria, sedangkan *font Fredoka* digunakan pada penulisan kata kunci warna karena memiliki bentuk huruf yang jelas dan mudah dibaca anak usia dini. Selain itu, *font Cutewritten* digunakan pada beberapa instruksi aktivitas untuk memberikan kesan bermain yang lebih menyenangkan. Teknik visualisasi menggunakan ilustrasi digital yang dibuat dengan Adobe Illustrator, sedangkan teknik cetak dilakukan menggunakan *digital printing*. Selain itu *busy book* ini juga dilengkapi dengan media pendukung seperti *totebag*, *keychain*, stiker, pin, serta tali sepatu dan *clay* sebagai media pendukung pembelajaran *busy book*



Gambar 2. Tipografi, Warna, dan Desain Karakter (Sumber: Masruro, 2026).

Prototype

Prototype merupakan tahap perwujudan konsep desain ke dalam bentuk visual dan fisik untuk menguji tampilan, tata letak, serta keberfungsian elemen interaktif sebelum memasuki tahap produksi akhir. Proses ini diawali dengan pembuatan *thumbnail* yang berisi sketsa rancangan tata letak halaman, penempatan ilustrasi, teks, dan elemen interaktif yang akan digunakan pada *busy book*. Tahap ini bertujuan menentukan komposisi visual dan alur aktivitas pada setiap halaman sebelum desain dikembangkan lebih detail.



Gambar 3. *Thumbnail Busy Book* (Sumber: Masruro, 2026).

Hasil dari *thumbnail* kemudian disempurnakan pada tahap. Pada tahap ini ilustrasi telah diberi warna, tipografi telah ditempatkan sesuai desain akhir, dan posisi elemen interaktif telah disesuaikan secara lebih akurat. Tahap *tight tissue* digunakan untuk memastikan kesesuaian antara aspek estetika dan fungsi media, termasuk keterbacaan teks, keseimbangan warna, serta kenyamanan anak saat menggunakan *busy book*.



Gambar 4. *Tight Issue Busy Book* (Sumber: Masruro, 2026).

Setelah desain dinyatakan sesuai, proses dilanjutkan dengan pembuatan *dummy* sebagai *prototype* awal untuk menguji ukuran buku, urutan halaman, serta fungsi elemen interaktif. Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap kenyamanan penggunaan, kemudahan anak dalam berinteraksi dengan media, dan konsistensi penempatan aktivitas pembelajaran. *Dummy* dibuat dengan ukuran yang sama seperti desain akhir, yaitu 25×30 cm, dan telah memuat simulasi aktivitas mencocokkan, menempel, serta menjahit sederhana.



Gambar 5. *Dummy Busy Book* (Sumber: Masruro, 2026).

Prototype dummy yang telah dibuat kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui tingkat kelayakan sebelum memasuki tahap produksi akhir. Setelah dilakukan revisi dan masuk ke tahap produksi akhir, maka dilakukan *test* atau uji kelayakan audiens. Instrumen validasi ahli materi, validasi ahli media, dan uji kelayakan audiens menggunakan skala Likert 1–5, di mana setiap pertanyaan diberi skor sesuai tingkat kelayakan media. Hasil penilaian kemudian dikonversi ke dalam bentuk persentase untuk menentukan kategori kelayakan.

Tabel 2. *Kriteria Penilaian Validasi dan Test*

Angka	Kategori	Persentase
1	Sangat kurang	1%-20%
2	Kurang	21%-40%
3	Cukup	41%-60%
4	Baik	61%-80%
5	Sangat baik	81%-100%

Ket: Kriteria Penilaian Validasi dan *Test*

Validasi ahli materi tahap I dilakukan oleh Bu Rita selaku guru PAUD Mentari Terpadu, hasil validasi ahli materi tahap I memperoleh persentase sebesar 95,71% dengan kategori sangat baik. Validator menyatakan bahwa materi pengenalan warna dan bentuk yang disajikan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik anak usia 3–5 tahun, sehingga tidak diperlukan revisi terhadap isi materi.

Validasi ahli media tahap I dilakukan oleh Bapak Akmad Arif Wicaksono Sandi selaku dosen Desain Komunikasi Visual. Hasil validasi ahli media tahap I memperoleh persentase sebesar 74,67% dengan kategori baik. Berdasarkan masukan validator, dilakukan beberapa revisi untuk menyempurnakan media. Revisi dilakukan pada aspek tipografi dengan mengganti jenis huruf menjadi lebih *playful* agar sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Pada aspek interaktivitas, ditambahkan halaman khusus sebagai tempat penyimpanan material tempel-menempel sehingga elemen interaktif dapat disimpan dengan lebih rapi dan mudah digunakan. Pada aspek keamanan material, bentuk elemen interaktif diubah menjadi lebih *rounded* untuk meningkatkan keamanan dan kenyamanan anak saat berinteraksi dengan media. Selain itu, desain *cover* disederhanakan dengan mengurangi jumlah elemen dan penggunaan warna agar tampilan menjadi lebih fokus dan mudah dipahami oleh anak.

Setelah revisi dilakukan, *prototype* final kembali divalidasi pada tahap II. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 95,71% dengan kategori sangat baik, sedangkan hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 90,67% dengan kategori sangat baik. Peningkatan nilai validasi media menunjukkan bahwa revisi yang dilakukan berhasil meningkatkan kualitas visual, fungsi interaktif, dan kenyamanan penggunaan media.



Gambar 5. Desain Final *Busy Book* setelah Revisi (Sumber: Masruro, 2026).

Selanjutnya dilakukan tahap Test untuk mengetahui tingkat kelayakan dan penerimaan media oleh pengguna, yaitu anak usia 3–5 tahun di PAUD Mentari Terpadu. Pengujian dilakukan menggunakan instrumen penilaian berbasis skala Likert 1–5 yang mencakup aspek kemenarikan media, kemudahan penggunaan, kejelasan aktivitas, dan keterlibatan anak selama menggunakan *busy book*. Hasil pengujian menunjukkan bahwa dari 15 butir penilaian, sebanyak 12 butir memperoleh skor 5 dan 3 butir memperoleh skor 4. Total skor yang diperoleh adalah 72 dari skor maksimum 75, sehingga diperoleh persentase kelayakan sebesar 96% dengan kategori sangat baik.

Nilai tersebut menunjukkan bahwa *busy book* yang dirancang mampu menarik perhatian anak, mudah digunakan, dan membantu anak memahami materi pengenalan warna dan bentuk melalui aktivitas interaktif. Anak terlihat aktif mengikuti kegiatan mencocokkan warna, mengenal bentuk geometri, menempel, dan menjahit sederhana. Dengan demikian, media *busy book* dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pengenalan warna dan bentuk untuk anak usia 3–5 tahun.

SIMPULAN DAN SARAN

Perancangan *busy book* sebagai media mengenal warna dan bentuk untuk anak usia 3–5 tahun berhasil dilakukan menggunakan metode *Design Thinking* yang terdiri atas tahap *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Penerapan metode tersebut memungkinkan perancang mengidentifikasi kebutuhan guru dan karakteristik anak secara langsung melalui observasi dan wawancara, sehingga media yang dihasilkan lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di PAUD.

Dari perspektif Desain Komunikasi Visual, *busy book* dirancang dengan menerapkan prinsip ilustrasi, *layout*, warna, dan tipografi yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Ilustrasi bergaya *children's illustration* dengan warna cerah mampu meningkatkan daya tarik visual, sedangkan *layout* yang sederhana membantu anak memahami aktivitas dengan lebih mudah. Pemilihan tipografi yang sederhana dan mudah dibaca juga mendukung keterbacaan instruksi selama proses pembelajaran.

Media yang dihasilkan berupa *busy book* berjudul “Ayo Bermain Warna dan Bentuk!” yang memuat aktivitas interaktif seperti mencocokkan warna, mengenal bentuk geometri, menempel, mengelompokkan, dan menjahit sederhana. Aktivitas tersebut tidak hanya membantu pengenalan warna dan bentuk, tetapi juga memberikan stimulasi terhadap perkembangan motorik halus melalui koordinasi mata dan tangan.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase sebesar 95,71% pada validasi ahli materi dan 90,67% pada validasi ahli media tahap II, sedangkan uji kelayakan audiens memperoleh persentase sebesar 96%. Seluruh hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa *busy book* telah memenuhi aspek kesesuaian materi, tampilan visual, fungsi interaktif, keamanan penggunaan, dan kemudahan penggunaan. Dengan demikian, *busy book* layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif untuk mengenalkan warna dan bentuk kepada anak usia 3–5 tahun.

Berdasarkan hasil perancangan yang telah dilakukan, *busy book* ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan variasi aktivitas interaktif yang lebih beragam agar stimulasi pembelajaran menjadi lebih optimal. Pengembangan materi juga dapat diperluas pada tema pembelajaran lain yang sesuai dengan kurikulum pendidikan anak usia dini. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan uji coba pada jumlah subjek yang lebih besar dan dalam jangka waktu yang lebih panjang untuk mengetahui efektivitas media terhadap peningkatan kemampuan kognitif dan motorik halus anak secara lebih mendalam.

REFERENSI

- Ambrose, G., & Harris, P. (2011). *The fundamentals of creative design* (2nd ed.). AVA Publishing.
- Arifudin, O., Mayasari, A., & Ulfah, U. (2020). Konsep dasar pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan*, 2(1), 15–27.
- Arvyanda, R., Kusuma, D., & Pratama, A. (2023). Teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 7(2), 84–92.
- Brown, T. (2017). *Change by design: How design thinking transforms organizations and inspires innovation* (Revised ed.). Harper Business.
- Buzan, T., & Buzan, B. (2021). *The mind map book*. BBC Active.
- Dam, R., & Siang, T. (2024). *Brainstorming*. Interaction Design Foundation.
- Farida, N., Suryana, D., & Rahmawati, I. (2020). Pengenalan bentuk geometri pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 637–646.
- Fatmawati, N. (2020). Perkembangan motorik halus anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 45–53.
- Ilmiyyah, N., Wulandari, S., & Prasetyo, A. (2024). Pengaruh *sensory play box* terhadap kemampuan motorik halus anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 210–223.
- Indrasakti, D. (2021). Pengembangan buku interaktif sebagai media pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 5(2), 110–119.
- Male, A. (2017). *Illustration: A theoretical and contextual perspective* (2nd ed.). Bloomsbury Publishing.
- Ningsih, S. (2021). *Busy book* sebagai media pembelajaran interaktif untuk anak usia dini. *Jurnal*

Pendidikan Anak, 10(2), 129–138.

Nityanasari, D., Kurniawati, E., & Pratiwi, D. (2020). Pengenalan warna pada anak usia dini sebagai stimulasi perkembangan kognitif. *Jurnal PAUD Teratai*, 9(1), 54–61.

Plattner, H., Meinel, C., & Leifer, L. (2011). *Design thinking: Understand–improve–apply*. Springer.

Rustan, S. (2020). *Layout dasar dan penerapannya*. PT Gramedia Pustaka Utama.

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (2nd ed.). Alfabeta.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Yusuf, M., Hidayati, N., & Rahmawati, S. (2023). Perkembangan kognitif anak usia dini pada masa *golden age*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 35–44.