

## **BAB III**

### **ANALISIS DAN PERANCANGAN**

#### **3.1 Analisis**

##### **3.1.1 Identifikasi Masalah**

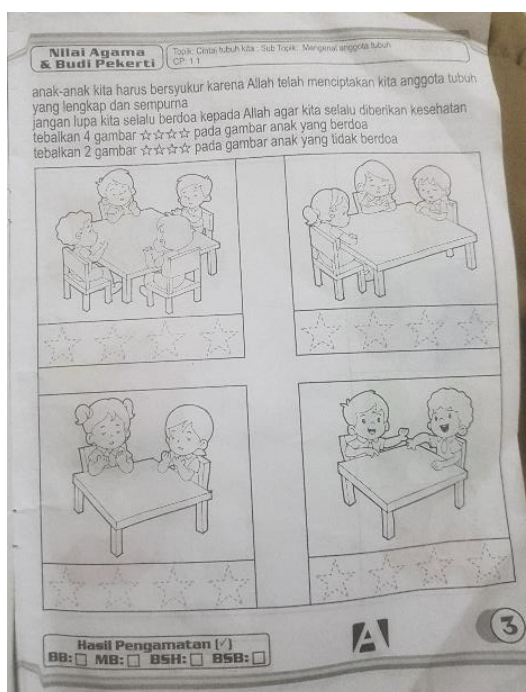
Sebelum mengidentifikasi masalah, diperlukan proses memahami permasalahan secara mendalam (*emphatize*), yang memerlukan penggalian informasi melalui wawancara, observasi dan studi literatur. Tahap ini dimaksudkan untuk memperoleh pemahaman tentang kebutuhan dan kesulitan yang dihadapi oleh anak-anak di lembaga pendidikan tersebut.

- Hasil Wawancara

Penulis memutuskan untuk melakukan wawancara mendalam dengan Ibu Antik, seorang guru di TK Islam Nusa Ceria, dalam hal ini. Penulis melakukan wawancara melalui telepon atau online, dan tujuan wawancara adalah untuk merinci dan memahami masalah yang terjadi terkait perkembangan motorik halus anak-anak di lingkungan tersebut. Dari wawancara dengan seorang guru, terungkap bahwa anak-anak tersebut mengalami hambatan dalam meningkatkan keterampilan motorik halusnya. Contoh yang disampaikan oleh salah satu tenaga pengajar adalah beberapa anak menunjukkan keterlambatan dalam menyelesaikan aktivitas seperti merekatkan kertas atau menempelkan daun-daun kering. Lebih lanjut, analisis tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar metode pembelajaran yang diterapkan di lembaga pendidikan tersebut didasarkan pada aspek dasar, dengan fokus pada penggunaan buku dan bahan bacaan untuk meningkatkan pembelajaran, meningkatkan daya ingat dan keterampilan membaca. Artinya anak mempunyai lebih sedikit kesempatan untuk mengembangkan keterampilan motorik halus melalui aktivitas yang menyenangkan dan mengasyikkan.

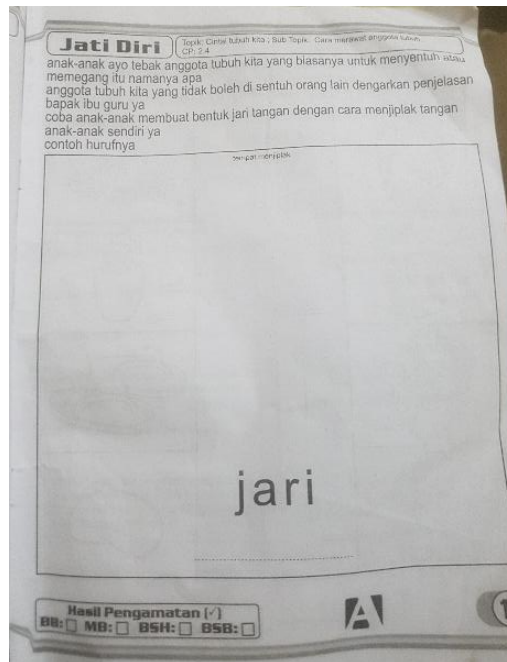
- Hasil Observasi

Observasi langsung dilakukan di TK Islam Nusa Ceria di Desa Sumberrejo, Kabupaten Lumajang. Penulis akan melihat berbagai hal, seperti mainan dan peralatan yang digunakan anak-anak untuk melatih keterampilan motorik halus anak, bagaimana ruang kelas dirancang, dan apa yang dilakukan anak-anak di TK Islam Nusa Ceria. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar materi pembelajaran yang dominan adalah pada materi, sementara kurangnya penekanan yang melibatkan aktivitas bermain.



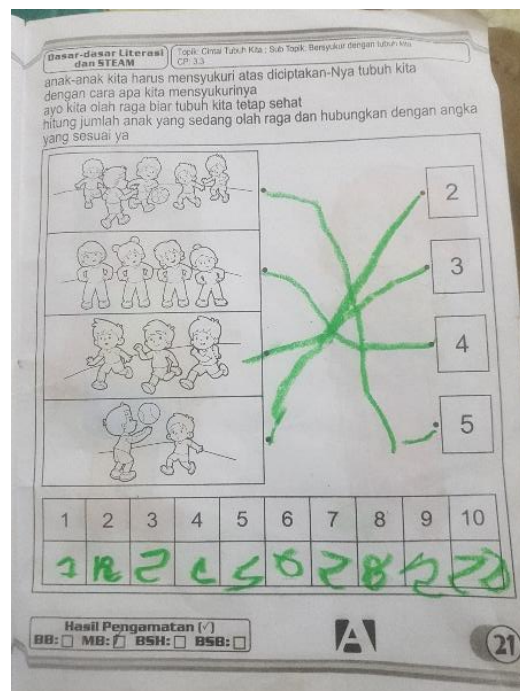
**Gambar 3. 1 1 Contoh Isi Buku**

Sumber: Dokumentasi Penulis



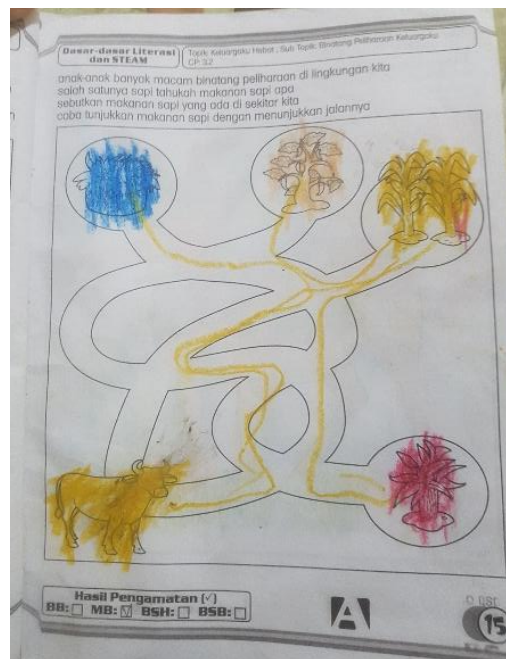
**Gambar 3. 1 2 Contoh Isi Buku**

Sumber: Dokumentasi Penulis



**Gambar 3. 1 3 Contoh Isi Buku**

Sumber: Dokumentasi Penulis



**Gambar 3. 1 4 Contoh Isi Buku**

Sumber: Dokumentasi Penulis

- **Studi Literatur**

Informasi yang dikumpulkan dari berbagai sumber, seperti jurnal, artikel, dan sumber media lainnya, dapat mendukung data yang dikumpulkan, memperkuat perancangan dan membuktikan keabsahan data.

Seperti yang dijelaskan oleh (Mala & Sa'adah, 2021) dalam proses belajarnya, anak usia dini sering mengalami berbagai kesulitan, seperti kesulitan untuk tetap duduk diam, kurangnya kemandirian dalam belajar, dan kebiasaan belajar yang tidak baik, seperti hanya ingin belajar di hadapan orang tua atau guru. Kebiasaan belajar yang buruk ini dapat mempengaruhi perkembangan keterampilan motorik halus anak.

Sebagaimana diuraikan oleh (Yonatia & Susanti, 2022 dalam Cedrik Putra Kalmansur et al., 2023) meskipun anak usia dini masih membutuhkan bimbingan orang tua, banyak orang tua yang hanya memberikan pelatihan melalui permainan teknologi pada gadget. Bermain dengan gadget juga

dapat menyebabkan kecanduan yang merugikan perkembangan psikologis anak (Anggraini, 2019 dalam Cedrik Putra Kalmansur et al., 2023).

Menurut artikel Kompasiana oleh Dwi Zulfa (2023), perkembangan motorik halus anak dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk faktor genetik, lingkungan, serta peran orang tua dalam memberikan stimulasi dan pelatihan yang tepat.

Data ini menyoroti perlunya pendekatan menyeluruh dalam mendukung perkembangan motorik halus anak dengan menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi.

### ***Define***

Tahap *define* merupakan proses menentukan atau menemukan permasalahan berdasarkan hasil pengumpulan data. Data yang sudah diperoleh kemudian direduksi. Proses reduksi data dilakukan dengan cara memilah beberapa informasi yang dibutuhkan dan tidak dibutuhkan. Berdasarkan hasil reduksi data maka dapat disimpulkan:

1. Adanya bentuk keterlambatan dalam menyelesaikan aktivitas seperti merekatkan kertas atau menempelkan daun-daun kering.
2. Kurang mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan motorik halus melalui aktivitas yang menyenangkan dan menarik.

### **3.1.2 Pemecahan Masalah (*ideate*)**

Berdasarkan masalah yang diuraikan dapat disimpulkan menjadi dua masalah utama yang dihadapi oleh anak-anak di Tk Islam Nusa Ceria. Munculnya masalah-masalah tersebut perlu dipecahkan agar anak-anak dapat mengembangkan keterampilan motorik halus dengan baik. Salah satu cara alternative yang dapat diusulkan adalah dengan merancang buku interaktif sebagai media pengembangan keterampilan motorik halus anak di Tk Islam Nusa Ceria. Melalui buku tersebut terdapat beberapa jenis permainan interaktif yang akan disajikan untuk mendukung aktivitas anak-anak dalam melatih motorik halus. Selain itu, buku interaktif tersebut

juga dilengkapi dengan gambar dan cerita yang menarik untuk meningkatkan minat anak dalam belajar.

## **3.2 Perancangan**

### **3.2.1 Konsep Perancangan**

Konsep utama dari perancangan ini adalah bagaimana menciptakan buku interaktif sebagai media pengembangan keterampilan motorik halus anak di Tk Islam Nusa Ceria sebagai media pembelajaran yang diterapkan di Tk Islam Nusa Ceria di Desa Sumberrejo, Candipuro, Lumajang. Dengan segmentasi dari target market dan audiens adalah sebagai berikut:

- Segmentasi target market:
  1. Demografis Umur: 25-40 tahun
  2. Status Pernikahan: Menikah, memiliki anak usia 4-5 tahun
  3. Geografis: Desa Sumberrejo, Kecamatan Candipuro, Kabupaten Lumajang
- Segmentasi target audiens:
  1. Demografis Umur: 4-5 tahun
  2. Jenis Kelamin: Anak laki-laki dan perempuan
  3. Geografis: Desa Sumberrejo, Kecamatan Candipuro, Kabupaten Lumajang
- **Konsep Media Buku**

Media utama dalam perancangan ini adalah buku interaktif yang berjudul "Sehari Bersama Marvin dan Mika". Buku ini memiliki ukuran kertas yaitu 25x25 cm untuk isian buku sedangkan untuk bagian cover buku menggunakan ukuran 30x30 cm. Buku tersebut menampilkan kegiatan sehari-hari dari Marvin dan Mika, menampilkan dua karakter, seorang anak laki-laki dan seorang perempuan. Dihadirkan dalam bentuk cerita yang menggambarkan aktivitas sehari-hari Marvin dan Mika, mulai dari pagi hingga malam. Tujuannya adalah agar anak-anak bisa belajar sambil menikmati cerita.

Selain cerita, buku ini juga dilengkapi dengan permainan yang bermanfaat untuk melatih keterampilan motorik halus anak. Seperti, ditambahkan dengan berbagai macam permainan yaitu, bermain *mazes* (labirin), *puzzle*, *dot to dot*, kreasi bentuk dan mencocokkan bentuk. Setiap halaman buku dihiasi dengan ilustrasi visual yang menarik dan sesuai dengan topik cerita, sehingga anak-anak dapat lebih memahami dan menikmati cerita tersebut. Secara umum, konsep buku menggunakan wipe and clean yang dapat digunakan berulang kali. Serta buku ini juga dilengkapi dengan bonus spidol dan plastisin sebagai media penunjang anak dalam memainkan buku interaktif tersebut dan menjadikan media yang efektif untuk meningkatkan kreativitas, minat belajar, dan keterampilan anak-anak.

- **Bahan**

Buku interaktif ini menggunakan bahan art paper 310 gsm untuk isi halaman buku, yang dilaminasi glossy. Bagian cover buku menggunakan hard cover yang juga sudah dilaminasi glossy untuk melindungi seluruh isi buku tersebut.

- **Layout**

Layouting yang baik dapat membantu menarik perhatian anak, memudahkan anak untuk membaca dan memahami informasi, dan menciptakan pengalaman yang menyenangkan bagi anak. Untuk itu penyusunan layout dalam buku interaktif ini yaitu yang berisikan:

- a) Halaman cover

Halaman cover adalah halaman pertama yang akan dilihat oleh anak. Oleh karena itu, halaman cover harus menarik dan menarik perhatian anak. Halaman cover dapat didesain dengan menggunakan gambar dan ilustrasi yang menarik dan warna-warna yang cerah.

- b) Halaman Perkenalan Karakter Marvin & Mika

Halaman yang berisi perkenalan dua tokoh yaitu katakter Marvin dan Mika yang akan memandu jalannya cerita buku tersebut.

- c) Halaman Buku Panduan Pendampingan Guru dan Orang Tua

Halaman buku panduan pendampingan guru dan orang tua berisikan petunjuk tentang cara menggunakan buku interaktif dan tips untuk mendampingi anak saat menggunakan buku. Halaman ini dapat didesain

dengan menggunakan font yang besar dan jelas, serta warna yang kontras.

d) Halaman Kriteria Penilaian

Halaman yang membantu guru atau orang tua untuk bias menilai langsung kegiatan atau aktivitas anak dengan beberapa kriteria yang telah disajikan.

e) Halaman Indikator Penilaian

Halaman yang menyajikan indikator-indikator capaian anak dalam melatih keterampilan motorik halus anak mulai dari yang belum berkembang sampai dengan yang berkembang sangat baik.

f) Halaman Daftar Isi

Halaman yang mampu memberikan gambaran terkait ada berapa banyak isi buku dan apa saja topik-topiknya yang akan dibahas, sehingga memudahkan pengguna untuk bias melihat dan menggunakan buku dengan baik.

g) Halaman Interaktif

Halaman interaktif adalah halaman yang memungkinkan anak untuk berinteraksi dengan buku. Halaman ini dapat didesain dengan menggunakan gambar dan ilustrasi yang menarik, serta elemen interaktif yang dapat dimainkan oleh anak.

Buku ini terbagi menjadi 31 halaman yang interaktif mulai dari halaman topik 1 sampai dengan topik 5, berikut penjelasn tiap topik:

- Topik 1: Dimulai dari halaman 1, kemudia halaman 2, 3, 5 berisi aktivitas menempel atau memasangkan ke bentuk yang sesuai. Halaman 4 menyajikan aktivitas menulis. Serta halaman 6 aktivitas kreasi bentuk menggunakan plastisin.
- Topik 2: Dimulai dari halaman 7, kemudian halaman 8, 9, 10, 11 menyajikan aktivitas menulis dengan jenis permainan yaitu ada mazes dan dot to dot. Serta halaman 12 menyajikan aktivitas kreasi bentuk menggunakan plastisin.



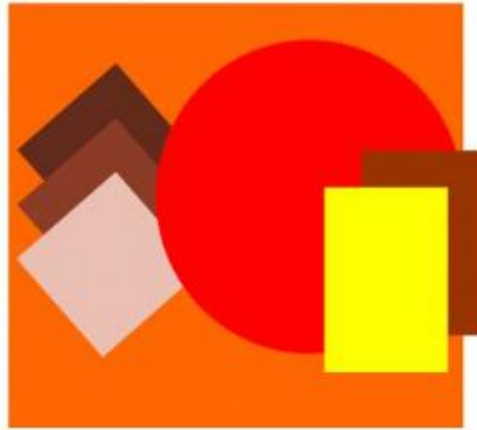
- Topik 3: Dimulai dari halaman 13, kemudian halaman 14, 15, 16 menyajikan aktivitas menulis dengan jenis permainan yaitu dot to dot. Serta halaman 17 dan 18 berisi aktivitas menempel atau memasangkan ke bentuk yang sesuai.
- Topik 4: Dimulai dari halaman 19, kemudian halaman 20 dan 23 berisi aktivitas menempel atau memasangkan ke bentuk yang sesuai dengan jenis permainan seperti puzzle. Halaman 21, 22, dan 24 menyajikan aktivitas kreasi bentuk menggunakan plastisin.
- Topik 5: Dimulai dari halaman 24, kemudian halaman 26, 29 dan 30 berisi aktivitas menempel atau memasangkan ke bentuk yang sesuai. Halaman 27 dan 28 menyajikan aktivitas menulis.

#### h) Halaman Penutup

Halaman penutup adalah halaman terakhir yang akan dilihat oleh anak. Halaman ini dapat didesain dengan menggunakan gambar dan ilustrasi yang menarik, serta teks yang singkat dan padat.

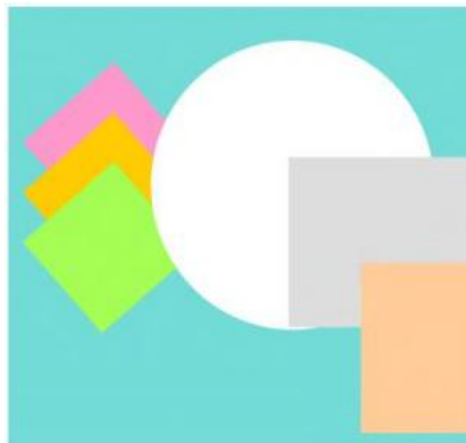
- **Warna**

Penggunaan warna dalam buku interaktif ini, menggunakan perpaduan warna hangat dan warna terang yang dapat digunakan untuk menciptakan kesan yang ceria dan menyenangkan. Warna-warna hangat, seperti kuning, merah, dan oranye, dapat meningkatkan keceriaan dan semangat anak. Warna-warna terang ini akan terlihat lembut dan halus, mirip dengan kapas, permen lembut, atau awan putih di langit musim panas, dapat memberikan kesan yang menenangkan.



**Gambar 3. 2 1 Gambar Warna Hangat**

Sumber: (Cholilawati, 2020)



**Gambar 3. 2 2 Gambar Warna Terang**

Sumber: (Cholilawati, 2020)

- **Tipografi**

Jenis *font* yang digunakan adalah Atma dan Poppins, keduanya merupakan sans serif yang memberikan kesan santai dan tidak formal pada buku anak-anak. *Font* dipilih untuk mencerminkan karakter anak-anak yang playful, namun tetap sederhana agar mudah dibaca. *Font* Atma digunakan untuk konten utama yang

penyempurnaan gambar dan cerita, sedangkan *font* Poppins digunakan untuk informasi tambahan untuk memastikan keterbacaan yang optimal.



**Gambar 3. 2 3 Font Judul**

Sumber: Dokumentasi Penulis



**Gambar 3. 2 4 Font Teks Narasi**

Sumber: Dokumentasi Penulis

### 3.2.2 Proses Perancangan

Berdasarkan konsep perancangan yang telah dijabarkan, Penulis akan menjelaskan proses perancangan yang melalui beberapa tahapan. Pada tahap *prototype*, proses ini mencakup pembuatan ilustrasi hingga proses *coloring*, yaitu sebagai berikut:

- Ilustrasi

Dalam proses perancangan buku interaktif, langkah-langkah pertama melibatkan pemilihan karakter laki-laki dan perempuan untuk mencapai tujuan utama, yaitu yang mampu menggambarkan dan mampu menghidupkan suasana dalam membawa anak-anak untuk melakukan aktivitas interaktif yang penuh warna. Selanjutnya, dilakukan pemilihan nama karakter, Marvin dan Mika dengan

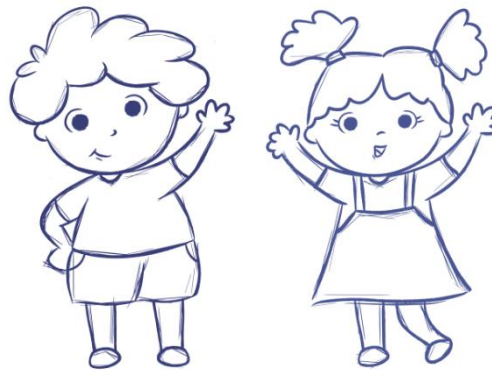
merujuk Menurut artikel dari The Asian Parent Indonesia, kedua nama tersebut berarti anak yang pintar dan inovatif. Nama-nama ini dipilih dengan harapan agar anak-anak yang membaca buku ini dapat berkembang menjadi individu yang kreatif. Setelah itu proses perancangan ilustrasi dimulai dengan pencarian data dan referensi berupa gambar yang digunakan untuk membuat *moodboard* terkait ilustrasi yang akan dibuat. Berdasarkan referensi yang telah dikumpulkan, dibuat sketsa yang akan menjadi panduan untuk ilustrasi tersebut. Sketsa ini dibuat menggunakan aplikasi madibang paint pro. Sketsa awal berupa sketsa kasar yang berfungsi sebagai panduan untuk pembuatan *line art*.

Dalam proses ini penulis mengambil referensi dari salah satu ilustrasi yang akan dibuat, yaitu dua karakter yang ada dibuku interaktif ini. Pertama, penulis mencari sebuah referensi yang tidak jauh untuk bisa merepresentasikan dua karakter yaitu Marvin dan Mika. Setiap karakter memberikan kesan dan sifat yang berbeda pada masing-masingnya. Untuk Marvin adalah seorang anak laki-laki cerdas dan kreatif, berusia 5 tahun dengan rambut pendek dan mata lebar. Sedangkan Mika adalah anak perempuan yang sama cerdas dan kreatifnya dengan Marvin, berusia 4 tahun.



**Gambar 3. 2 5 Moodboard ilustrasi**

Sumber: dari berbagai sumber google



**Gambar 3. 2 6 Sketsa Marvin dan Mika**

Sumber: Dokumentasi Penulis



**Gambar 3. 2 7 Line art Marvin dan Mika**

Sumber: Dokumentasi Penulis

Selanjutnya setelah proses sketsa kasar dan *line art* di buat, dilakukan proses pewarnaan dengan pemberian *base color*, tambahan *shading*, dan *highlight*.



**Gambar 3. 2 8 Hasil ilustrasi Marvin dan Mika**

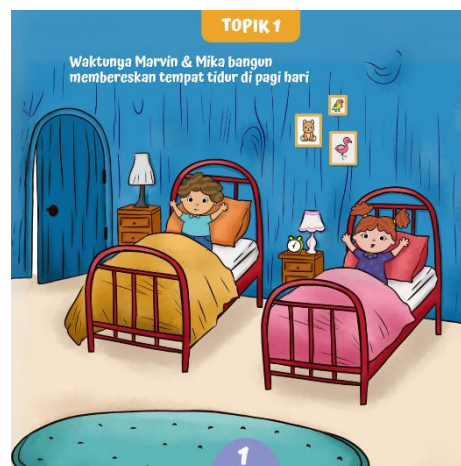
Sumber: Dokumentasi Penulis

## 1. Materi topik 1



Gambar 3. 2 9 Sketsa topik 1 kegiatan bangun pagi

Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 3. 2 10 Hasil topik 1 kegiatan bangun pagi

Sumber: Dokumentasi Penulis

Halaman ini menggambarkan momen ketika Marvin dan Mika bangun di pagi hari dan akan mulai membereskan tempat tidur.

## 2. Materi topik 2



**Gambar 3. 2 11 Sketsa topik 2 kegiatan berkebun**

Sumber: Dokumentasi Penulis



**Gambar 3. 2 12 Hasil bab 2 kegiatan berkebun**

Sumber: Dokumentasi Penulis

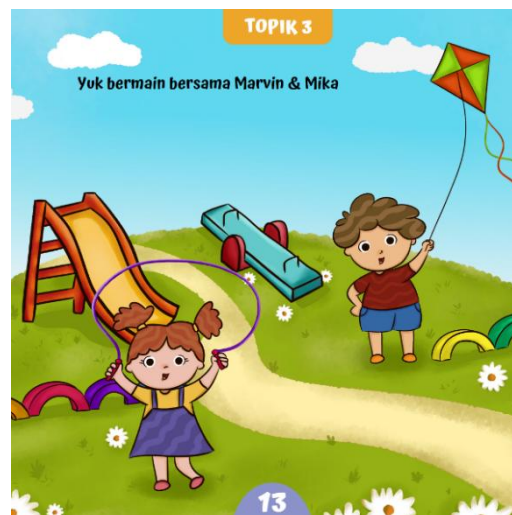
Halaman 7 dari topik 2 dalam buku interaktif ini menggambarkan Marvin dan Mika sedang berada di halaman belakang untuk merawat kebun kecil mereka.

### 3. Materi topik 3



**Gambar 3. 2 13** Sketsa topik 3 kegiatan bermain di taman

Sumber: Dokumentasi Penulis



**Gambar 3. 2 14** Hasil topik 3 kegiatan bermain di taman

Sumber: Dokumentasi Penulis

Halaman 13 topik 3 menampilkan gambaran tentang Marvin dan Mika yang sedang asyik bermain bersama.



## 4. Materi topik 4



**Gambar 3. 2 15** Sketsa topik 4 kegiatan belajar Bersama  
Sumber: Dokumentasi Penulis



**Gambar 3. 2 16** Hasil topik 4 kegiatan belajar bersama  
Sumber: Dokumentasi Penulis

Di halaman 19 topik 4, ini menggambarkan momen ketika Marvin dan Mika berada dalam suasana belajar dan kreativitas bersama.

## 5. Materi topik 5



Gambar 3. 2 17 Sketsa topik 5 kegiatan tidur malam

Sumber: Dokumentasi



Gambar 3. 2 18 Hasil topik 5 kegiatan tidur malam

Sumber: Dokumentasi

Pada halaman 25 memasuki topik kelima yang menceritakan aktivitas Marvin dan Mika sebelum tidur.

## 6. Achievement



Gambar 3. 2 19 Sketsa *achievement* murid

Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 3. 2 20 Hasil *achievement* murid

Sumber: Dokumentasi Penulis

Halaman *achievement* ini berisikan sebuah pencapaian anak setelah bermain dan belajar menggunakan buku interaktif ini.

### 3.3 Rancangan Pengujian

Dalam implementasi perancangan buku interaktif untuk pengembangan keterampilan motorik halus anak di Tk Islam Nusa Ceria, dilakukan uji coba kepada dua jenis validator yang terlibat dan uji pengamatan siswa. Pertama, validator media

yang merupakan ahli dalam desain, ilustrasi, dan visual untuk mengevaluasi kesesuaian buku dengan tujuan perancangan. Kedua, validator materi yang merupakan seorang guru terkait langsung dengan subjek penulisan untuk menilai kesesuaian materi, pembelajaran, dan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan anak-anak. Kemudian untuk uji pengamatan siswa dilakukan oleh guru yang mendampingi kegiatan proses kegiatan belajar mengajar. Uji coba dilakukan dengan mengumpulkan data dari kuesioner dengan *rating scale*. Instrumen validator media terdiri dari tiga aspek yaitu aspek media, aspek kemenarikan dan aspek kesesuaian. Sementara itu validator materi mencakup aspek pendahuluan, isi dan evaluasi. Data validitas diperoleh melalui validasi yang dilakukan oleh validator.

**Tabel 3. 1 *Rating Scale* Validitas Ahli**

<b>Kriteria</b>	<b>Skor</b>
Sangat Kurang	1
Kurang	2
Cukup	3
Baik	4
Sangat Baik	5

Hasil uji validitas oleh validator dan uji pengamatan dari kuisioner didapatkan menurut (Damayanti et al., 2018) diperoleh dengan menghitung total skor dan kemudian menghitung presentase dari tiap aspek dengan rumus sebagai berikut:

$$x_i = \frac{\sum S}{S_{max}} \times 100 \%$$

Keterangan:

$\Sigma S$  : Jumlah skor

$S_{max}$  : Skor maksimal

$X_i$  : Nilai presentase kelayakan tiap aspek

analisis sebagai berikut membagi total skor yang sebenarnya diperoleh dari tiap-tiap aspek penilaian, di mana setiap komponen memiliki skala nilai skor maksimum 5 poin, dengan total skor yang diharapkan. Kemudian setelah mendapatkan hasil presentase, maka dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa kriteria yang tercantum pada tabel berikut.

**Tabel 3. 2 Kriteria Perhitungan Skor**

No	Presentasi Skor Ahli	Tingkat Kevalidan
1	84.00% < Skor ≤ 100.00%	Sangat Valid / Sangat Layak Tanpa Perbaikan
2	68.00% < Skor ≤ 84.00%	Valid / Layak dengan Perbaikan
3	52.00% < Skor ≤ 68.00%	Kurang Valid / Kurang Layak dan Perlu Perbaikan
4	36.00% < Skor ≤ 52.00%	Tidak Valid / Tidak Layak dan Harus diperbaiki
5	20.00% < Skor ≤ 36.00%	Sangat Tidak Valid / Sangat Tidak Layak dan Media Harus diganti

Selanjutnya, uji pengamatan siswa dilakukan oleh guru yang mendampingi proses kegiatan belajar mengajar saat menggunakan buku interaktif ini di kelas. Guru bertugas untuk mengamati respons dan keterlibatan anak-anak selama aktivitas berlangsung, serta mencatat perkembangan keterampilan motorik halus yang terlihat. Melalui pengamatan ini, guru dapat memberikan umpan balik yang konstruktif mengenai efektivitas buku interaktif dalam membantu anak-anak mengembangkan keterampilan motorik halus. Pengamatan langsung ini juga memungkinkan guru untuk mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan atau penyesuaian lebih lanjut pada buku interaktif, sehingga alat ini dapat lebih optimal digunakan dalam konteks pembelajaran di kelas.

**Tabel 3. 3 Rating Scale Uji Pengamatan**

<b>Kriteria</b>	<b>Skor</b>
Sangat Tidak Baik	1
Cukup Baik	2
Baik	3
Sangat Baik	4

**Tabel 3. 4 Kriteria Perhitungan Skor**

<b>No</b>	<b>Presentasi Skor Ahli</b>			<b>Tingkat Kevalidan</b>
<b>1</b>	81.25%	< Skor ≤	100.00%	Sangat Valid / Sangat Layak Tanpa Perbaikan
<b>2</b>	62.50%	< Skor ≤	81.25%	Valid / Layak dengan Perbaikan
<b>3</b>	43.75%	< Skor ≤	62.50%	Kurang Valid / Kurang Layak dan Perlu Perbaikan
<b>4</b>	25.00%	< Skor ≤	43.75%	Tidak Valid / Tidak Layak dan Harus diperbaiki

Komponen yang akan diuji untuk validasi adalah sebagai berikut:

Ket:

1. Sangat Kurang
2. Kurang
3. Cukup
4. Baik
5. Sangat Baik

**Tabel 3. 5 Lembar validasi untuk ahli media**

No	Kriteria Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
Aspek Media						
1	Kejelasan cover dan judul dengan isi buku					
2	Keterbacaan judul buku					
3	Isi pengenalan mengenai konten buku					
4	Kecocokan ukuran buku untuk siswa					
5	Kualitas kertas dan pencetakan					
Aspek kemenarikan						
6	Ilustrasi menggambarkan materi dan cerita					
7	Konsistensi karakter					
8	Pemilihan font dan warna					
9	Kemenarikan ilustrasi					
10	Penggunaan elemen interaktif					
11	Kreativitas dalam penyajian materi					
12	Kemenarikan layout design					
13	Daya tarik visual secara keseluruhan					
14	Proporsi ilustrasi sebagai hiburan dan pelajaran					
15	Konsistensi dan harmoni penggunaan warna					

Aspek kesesuaian						
16	Penyajian ilustrasi yang disajikan					
17	Keselarasan antara konten dan aktivitas					
18	Relevansi materi dengan perkembangan motorik halus					
19	Hirarki visual dan teks					
20	Kesesuaian gambar ilustrasi, narasi, dan meteri					
Penutup						



Ket:

1. Sangat Kurang
2. Kurang
3. Cukup
4. Baik
5. Sangat Baik

**Tabel 3. 6 Lembar validasi untuk ahli materi**

No	Kriteria Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
Pendahuluan						
1	Kejelasan tujuan pembelajaran					
2	Kejelasan dalam pendahuluan pembelajaran					
3	Pendahuluan menarik minat siswa untuk melanjutkan ke materi isi					
4	Kejelasan urutan materi dengan pembelajaran					
5	Pendahuluan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa yang dituju					
Isi						
6	Keruntutan isi dalam cerita dan materi pembelajaran					
7	Cakupan (kekuasaan/kedalaman) materi					
8	Media pembelajaran mampu menarik motorik halus					
9	Penyajian materi yang menarik					

10	Kesesuaian ilustrasi dan materi pembelajaran					
11	Kejelasan dan kesesuaian relevansi gaya Bahasa yang digunakan di dalam buku					
12	Kejelasan dan kebenaran materi					
13	Kesesuaian materi dengan tujuan					
14	Kesesuaian materi dengan konsep buku					
15	Kesesuaian materi kepada kategori siswa					
Evaluasi						
16	Kejelasan petunjuk/intruksi pengerjaan soal					
17	Kesesuaian tugas dengan tujuan pembelajaran					
18	Variasi dalam jenis tugas/aktivitas					
19	Kesesuaian tingkat kesulitan tugas pada siswa					
20	Kesesuaian asesmen di akhir pada materi dari awal					
Penutup						

Ket:

1. Sangat Tidak Baik
2. Cukup Baik
3. Baik
4. Sangat Baik

**Tabel 3. 7 Lembar uji pengamatan siswa**

Aspek Penilaian	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
Minat dan Partisipasi Siswa	Siswa menunjukkan antusiasme dan minat dalam mengikuti aktivitas di buku interaktif				
Pemahaman Instruksi	Siswa memahami dan mengikuti instruksi yang diberikan dalam buku interaktif				
Keterampilan Menempel	Siswa mampu menempel bentuk dengan benar dan tepat				
Keterampilan Menulis	Siswa mampu menulis angka dan huruf dengan benar dan terbaca				
Keterampilan Berkreasi	Siswa mampu mengikuti aktivitas kreatif seperti bermain plastisin sesuai panduan				
Keberhasilan Menyelesaikan Tugas	Siswa mampu menyelesaikan tugas atau aktivitas di buku interaktif dengan tepat waktu				
Koordinasi Tangan-Mata	Siswa menunjukkan koordinasi tangan-mata yang baik selama aktivitas				