



# AKSARA

Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal  
Magister Pendidikan Nonformal Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo <http://ejournal.pps.ung.ac.id>

P-ISSN: 2407-8018  
E-ISSN: 2721-7310

- HOME
- ABOUT
- LOGIN
- REGISTER
- SEARCH
- CURRENT
- ARCHIVES
- ANNOUNCEMENTS
- CONTACT

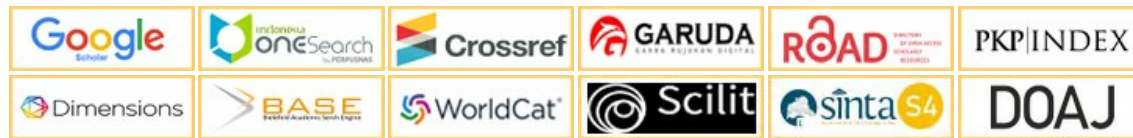
Home > Vol 9, No 3 (2023)

## Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal

**AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal** with P-ISSN **2407-8018** (Print), E-ISSN **2721-7310** (Online) is a Peer-reviewed journal published three times published in January, May, September with a peer review process and open access. The journal registered in the CrossRef with **Digital Object Identifier (DOI) prefix 10.37905**. AKSARA provides a forum for debate on the principles and practice of lifelong education, adult, continuing, recurrent and initial education and learning, Early Childhood Education, whether in formal, institutional or informal settings. Common themes include social purpose in lifelong education, sociological, law, humanities, arts, tourism, culture, health, policy and political studies of lifelong education. Published with open access while Abstracts and full text that have been obtained on the website can be read and downloaded. Scientific publications reviewed by experts in the field of expertise with abstracts in English and Indonesian. Peer Review Process, all manuscripts sent to this journal must follow the focus and scope, and the guidelines of the authors of this journal. Manuscripts sent must discuss scientific achievements or novelty in accordance with the focus and scope. All texts must be free of plagiarism content. All authors are advised to use plagiarism detection software to check the similarity 25%. Please note that this journal only publishes manuscripts in Indonesia and English. **AKSARA has been accredited by National Journal Accreditation (ARJUNA) Managed by Ministry of Research, Technology, and Higher Education of Republic Indonesia with (Sinta 4) since 2020 to 2025** according to the decree No. 200/E/KPT/2020. Mailing Address, Master Program in Nonformal Education Post Graduate Program Gorontalo State University st.06 Sudirman Gorontalo 96128 Indonesia. e-mail: [jurnalaksara@ung.ac.id](mailto:jurnalaksara@ung.ac.id)



Indexed By:



Collaboration With:



### Announcements

*No announcements have been published.*

[More Announcements...](#)

Vol 9, No 3 (2023): September 2023

[Table of Contents](#)

[AUTHOR GUIDELINES](#)

[FOCUS & SCOPE](#)

[EDITORIAL TEAM](#)

[REVIEWERS](#)

[REVIEW PROCESS](#)

[PUBLICATION ETHICS](#)

[COPYRIGHT NOTICE](#)

[INDEXING & DATABASE](#)

[AUTHOR FEES](#)

[ACCEPTANCE LETTER FORM](#)

[COPYRIGHT FORM](#)

USER

Username

Password

Remember me

ACCREDITATION CERTIFICATE



TEMPLATE







ISSN INTERNATIONAL CENTRE



RECOMENDED TOOLS



**Peningkatan Keterampilan Make Up Karakter Untuk Tata Rias Panggung Remaja Karang Taruna Cikoko Timur RW 02**PDF  
1429-1436[doi >](#) 10.37905/aksara.9.3.1429-1436.2023 Abstract views : 0 Menul Teguh Riyanti, Ariani Ariani, Virginia Suryani, Susy Irma Adisurya, Heryani Wahyuningrum**Nilai Kebangsaan: Ungkapan Visual Historiografi Nilai Sejarah Bangsa Pada Batik Lasem**PDF  
1437-1444[doi >](#) 10.37905/aksara.9.3.1437-1444.2023 Abstract views : 0 Seriwati Ginting, Ariesa Pandanwangi, Daniella Syalomitha Wenas**Pengembangan Potensi Desain Kemasan Produk Kerupuk Iwung di Marerang Majalengka**PDF  
1445-1452[doi >](#) 10.37905/aksara.9.3.1445-1452.2023 Abstract views : 0 Elda Franzia Jasjfi, Anita Armas, RA Heryani Wahyuningrum, Cama Juli Rianingrum, Syarifah Arsitadewi Putri Gayanti, Teresa Errisa Cantika**Pengolahan Kayu Peti Kemas Sebagai Media Upcycle Produk Lampu Meja**PDF  
1453-1460[doi >](#) 10.37905/aksara.9.3.1453-1460.2023 Abstract views : 0 Awang Eka Novia Rizali, Elda Franzia Jasjfi, Ariani Ariani, Erick Teguh Leksono, Putri Anggiena Meryah Cheryna, Vivin Sir Nurgianti**Peran Manajemen Pembelajaran dalam Studi Kasus di SMA Negeri 1 Guru Lombok Kalawat Kabupaten Minahasa Utara**PDF  
1471-1480[doi >](#) 10.37905/aksara.9.3.1471-1480.2023 Abstract views : 0 Orbanus Naharia, Viktory N.J Rotty, Elni J. Usuh, Nafliya F. I. Pratasik, Junita A. Tumurang**Analisis Kompetensi Kewirausahaan Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Daya Saing Sekolah**PDF  
1481-1488[doi >](#) 10.37905/aksara.9.3.1481-1488.2023 Abstract views : 0 Havid Abdul Gani, Syamsu Qamar Badu, Arifin Sukung**Pelatihan Membuat Martabak Kelor Untuk Penanganan Stunting di Palingi Barat Konawe Kepulauan**PDF  
1489-1498[doi >](#) 10.37905/aksara.9.3.1489-1498.2023 Abstract views : 0 Ruwiah Ruwiah, Wa Ode Sifatu, Nasruddin Suyuti, Wa Ode Winesty Sofyani, Laxmi Laxmi, Hasniah Hasniah, Hartini Hartini, Raemon Raemon, Dwi Wahyuni**Penyusunan Laporan Keuangan UMKM di Desa Ciporeat**PDF  
1499-1504[doi >](#) 10.37905/aksara.9.3.1499-1504.2023 Abstract views : 0 Christine Dwi Karya Susilawati, M. Sienly Veronica, Aurora Angela, Barnabas Tridig Silaban**Peran Membudayakan Organisasi Sekolah Pada SMP PGRI Tumulung Kabupaten Minahasa**PDF  
1505-1510[doi >](#) 10.37905/aksara.9.3.1505-1510.2023 Abstract views : 0 O. Naharia, Viktory Rotty, Elni J. Usuh, Meylan M. Rumengan, Leydi F. Pontoh**Ekspresi Visual Human Emotion Dalam Karya Seni Lukis**PDF  
1511-1518[doi >](#) 10.37905/aksara.9.3.1511-1518.2023 Abstract views : 0 Sekar Ayu Kuncoroputri, Ariesa Pandanwangi, Wawan Suryana**The Use of Instructional Videos to Help The UNIMY Students Learn Accounting**PDF  
1519-1526[doi >](#) 10.37905/aksara.9.3.1519-1526.2023 Abstract views : 0 Ming Kuang Tan, Joni Joni, Santy Setiawan, Yuliana Gunawan, Yenni Carolina

LIVE CHAT



VISITORS

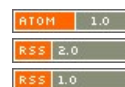
## Visitors

	ID 197,367		VN 129
	US 3,105		AF 122
	MY 1,713		DE 120
	PH 1,663		UZ 115
	GB 496		NL 112
	IN 412		HK 95
	SG 349		TW 89
	CN 312		RU 89
	AU 252		FR 87
	JP 233		KR 85
	CA 174		TH 81
	TR 172		EG 75
	PK 156		TL 73
	NG 155		ZA 68
	IE 132		SA 63

FLAG counter

00245152 View My Stats

CURRENT ISSUE



KEYWORDS








Chinese Desa Cipanjalu  
Education Empowerment  
**Hasil Belajar** Hasil Belajar  
Siswa Implementasi Inklusi  
Kinerja Guru Media Gambar  
Model ATIK Pemahaman  
Belajar, Metode Simulasi  
Pengalaman Pengembangan  
Pengetahuan UMKM cerpen  
karakter kemampuan kinerja  
motivasi
























INFORMATION

- » For Readers
- » For Authors
- » For Librarians

FONT SIZE



<p><b>Kepemimpinan Kepala Sekolah Pada SD Negeri Winangun</b></p> <p><a href="#">doi &gt;</a> 10.37905/aksara.9.3.1527-1534.2023</p> <p> Abstract views : 0</p> <p> Elni J. Usoh, Viktory N. J Rotty, Yudi Betsi Londa, Sifra Ch. Kalangi</p>	PDF 1527-1534
<p><b>Relevansi Konsep Pendidikan Buya Hamka Dalam Kurikulum Merdeka Belajar</b></p> <p><a href="#">doi &gt;</a> 10.37905/aksara.9.3.1535-1540.2023</p> <p> Abstract views : 0</p> <p> Meliyawati Meliyawati</p>	PDF 1535-1540
<p><b>Variasi Finishing Perhiasan Tembaga dan Kuningan Menggunakan Metode Riset Praktik Eksperimental</b></p> <p><a href="#">doi &gt;</a> 10.37905/aksara.9.3.1541-1548.2023</p> <p> Abstract views : 0</p> <p> Elliati Djakaria, Miky Endro Santoso</p>	PDF 1541-1548
<p><b>Media Design Of Preparing Young Couples To Get Married</b></p> <p><a href="#">doi &gt;</a> 10.37905/aksara.9.3.1549-1558.2023</p> <p> Abstract views : 0</p> <p> Kenny Louis Ng, Seriwati Ginting</p>	PDF 1549-1558
<p><b>Development of Teacher Work Ethics: A Literature Review</b></p> <p><a href="#">doi &gt;</a> 10.37905/aksara.9.3.1559-1566.2023</p> <p> Abstract views : 0</p> <p> Najamudin Najamudin</p>	PDF 1559-1566
<p><b>Analisis Keterampilan Bertanya Mahasiswa Saat Presentasi Dalam Kelas</b></p> <p><a href="#">doi &gt;</a> 10.37905/aksara.9.3.1569-1576.2023</p> <p> Abstract views : 0</p> <p> Putri Wahyu Ramadani, Lutfia Putri Wahyuningtyas, Miftakhul Thomas Bachtiar, Rian Damariswara</p>	PDF 1569-1576
<p><b>Strategi Ekonomi Non Industri Prefektur Kochi, Jepang Dalam Mempertahankan Populasi</b></p> <p><a href="#">doi &gt;</a> 10.37905/aksara.9.3.1577-1586.2023</p> <p> Abstract views : 0</p> <p> Yosefa Putri Tanjung Sari, Herlina Sunarti, Rima Novita Sari, Alpina Pamugari</p>	PDF 1577-1586
<p><b>Pengaruh Lingkungan Kerja dan Budaya Organisasi Terhadap Kinerja Guru Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan Marpoyan Damai Kota Pekanbaru</b></p> <p><a href="#">doi &gt;</a> 10.37905/aksara.9.3.1599-1606.2023</p> <p> Abstract views : 0</p> <p> Fitriani Fitriani, Sudarno Sudarno, Agus Joko Purwanto</p>	PDF 1599-1606
<p><b>Louw Djing Tie, Kungfu Master and Sinshe Biography Illustration in Java</b></p> <p><a href="#">doi &gt;</a> 10.37905/aksara.9.3.1587-1598.2023</p> <p> Abstract views : 0</p> <p> Evelyn Laurentia Intan, Seriwati Ginting, Abdul Rahmat</p>	PDF 1587-1598
<p><b>Kajian Film Untuk Pengembangan Spiritualitas</b></p> <p><a href="#">doi &gt;</a> 10.37905/aksara.9.3.1607-1612.2023</p> <p> Abstract views : 0</p> <p> Rosida Tiurma Manurung, Meilani Rohinsa, Maria Yuni Megarini</p>	PDF 1607-1612
<p><b>Pengaruh Media Sosial Terhadap Prilaku Sosial Anak</b></p> <p><a href="#">doi &gt;</a> 10.37905/aksara.9.3.1613-1620.2023</p> <p> Abstract views : 0</p> <p> Ni Putu Dessy Ari Susanti, Supriyadi Supriyadi</p>	PDF 1613-1620
<p><b>Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Kemandirian Anak</b></p> <p><a href="#">doi &gt;</a> 10.37905/aksara.9.3.1621-1626.2023</p> <p> Abstract views : 0</p> <p> Srie Harmiasih, Siti Nurhayati, Supriyadi Supriyadi</p>	PDF 1621-1626

<p><b>Pengaruh Media Televisi Online Terhadap Kemampuan Literasi Digital Anak Usia Dini</b></p> <p><a href="#">doi &gt;</a> 10.37905/aksara.9.3.1627-1634.2023</p> <p> Abstract views : 0</p> <p> <i>Ernabudiarti Ernabudiarti, Eem Dhine Hesrawati</i></p>	PDF 1627-1634
<p><b>Direct Counseling Model with Lectures and Discussions Effectivity In Increasing The Knowledge And Attitudes Of Pregnant Women On Healthy Childbirth</b></p> <p><a href="#">doi &gt;</a> 10.37905/aksara.9.3.1635-1640.2023</p> <p> Abstract views : 0</p> <p> <i>Dodi Suhardiman, Sri Nurhayati</i></p>	PDF 1635-1640
<p><b>Perbedaan Pola Konsumsi Sayur dan Buah Berdasarkan Status Gizi pada Anak SD Negeri 05 Kota Bengkulu</b></p> <p><a href="#">doi &gt;</a> 10.37905/aksara.9.3.1641-1648.2023</p> <p> Abstract views : 0</p> <p> <i>Dwi Permata Sari, Meriwati Meriwati, Desri Suryani</i></p>	PDF 1641-1648
<p><b>Pelaksanaan Pelatihan Produksi Jamu Tradisional di Kelompok Wanita Tani Al-Hidayah Desa Ketapang Kecamatan Susukan Kabupaten Semarang</b></p> <p><a href="#">doi &gt;</a> 10.37905/aksara.9.3.1649-1664.2023</p> <p> Abstract views : 0</p> <p> <i>Salsabila Fatihaturahmah, Ilyas Ilyas</i></p>	PDF 1649-1664
<p><b>Efektivitas Penggunaan Website Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa</b></p> <p><a href="#">doi &gt;</a> 10.37905/aksara.9.3.1665-1674.2023</p> <p> Abstract views : 0</p> <p> <i>Alo Karyati</i></p>	PDF 1665-1674
<p><b>Pengaruh Senam Otak Terhadap Penurunan Tingkat Dimensia Pada Lansia Dipanti Sosial Rehabilitasi Sosial Himo-Himo Kota Ternate</b></p> <p><a href="#">doi &gt;</a> 10.37905/aksara.9.3.1675-1680.2023</p> <p> Abstract views : 0</p> <p> <i>Arini Krisnawati, Fauzi Almari</i></p>	PDF 1675-1680
<p><b>Implementasi Manajemen Konflik pada SMA Kristen YPKM Manado</b></p> <p><a href="#">doi &gt;</a> 10.37905/aksara.9.3.1461-1470.2023</p> <p> Abstract views : 0</p> <p> <i>Viktory N. J. Rotty, Elni J. Usoh, Setny Raube, Siska Saselah</i></p>	PDF 1461-1470
<p><b>Partisipasi Masyarakat Dalam Pengembangan Desa Wisata Berbasis Digital di Desa Tingkir Lor</b></p> <p><a href="#">doi &gt;</a> 10.37905/aksara.9.3.1681-1696.2023</p> <p> Abstract views : 0</p> <p> <i>Lutfiana Halimatus Azizah, Ilyas Ilyas</i></p>	PDF 1681-1696
<p><b>The Fraud Diamond Model Influences Fraudulent Financial Reporting</b></p> <p><a href="#">doi &gt;</a> 10.37905/aksara.9.3.1697-1708.2023</p> <p> Abstract views : 0</p> <p> <i>Nadya Aliftya, Rapina Rapina</i></p>	PDF 1697-1708
<p><b>Pendampingan Lansia Untuk Menjadi Lansia Sehat dan Bahagia</b></p> <p><a href="#">doi &gt;</a> 10.37905/aksara.9.3.1709-1718.2023</p> <p> Abstract views : 0</p> <p> <i>M. Sienly Veronica, Yunita Christy, Tatik Budiningsih, Riki Martusa, Rully Arlan Tjahyadi</i></p>	PDF 1709-1718
<p><b>Buku Cerita Interaktif Sebagai Medium Keterampilan Motorik Halus Anak</b></p> <p><a href="#">doi &gt;</a> 10.37905/aksara.9.3.1719-1734.2023</p> <p> Abstract views : 0</p> <p> <i>Bill Cedrik Putra Kalmansur, Elizabeth Susanti, Jessica Yonatia</i></p>	PDF 1719-1734
<p><b>Manajemen Pendidikan Agama Islam di Madrasah</b></p> <p><a href="#">doi &gt;</a> 10.37905/aksara.9.3.1735-1742.2023</p> <p> Abstract views : 0</p>	PDF 1735-1742

Publisher:

Magister Pendidikan Nonformal Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo

Jl. Soedirman No. 06 Gorontalo 96128 e-mail: [jurnalaksara@ung.ac.id](mailto:jurnalaksara@ung.ac.id)

<http://ejurnal.pps.ung.ac.id>



## **Buku Cerita Interaktif Sebagai Medium Keterampilan Motorik Halus Anak**

Bill Cedrik Putra Kalmansur, Elizabeth Susanti, Jessica Yonatia  
Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Kristen Maranatha  
email: [elizabeth.susanti@yahoo.com](mailto:elizabeth.susanti@yahoo.com)

Received: 23 June 2022; Revised: 12 July 2023; Accepted: 19 August 2023  
DOI: <http://dx.doi.org/10.37905/aksara.9.3.1719-1734.2023>

### **Abstract**

Keterampilan motorik yang baik sangat penting bagi anak usia dini sejak usia 3-6 tahun karena merupakan landasan bagi berbagai aktivitas anak di masa depan. Ada juga banyak jenis permainan di pasaran untuk melatih keterampilan motorik halus, namun tidak ada media yang ringkas dan praktis. Oleh karena itu, perlu dikembangkan alat-alat untuk melatih motorik halus yang nyaman dan dapat dilakukan secara mandiri. Buku bergambar interaktif bisa menjadi solusi untuk masalah ini. Dengan menggunakan aktivitas interaktif yang ada, anak dapat melatih keterampilan motorik halus sambil melatih tahap perkembangan lainnya seperti aspek bahasa, kognitif, dan kreatif. Buku yang ditujukan untuk anak usia 3-6 tahun ini berisi cerita tentang petualangan Benny dan Wanda dalam menyelamatkan dunia Crafty dari kehancuran. Ilustrasi dalam buku ini didesain menarik dengan warna cerah khas anak-anak. Kegiatan bermain dalam buku ini disusun sesuai dengan standar kemampuan motorik halus anak. Metode penelitian ini dilakukan melalui wawancara, survei, dan studi literatur. Buku bergambar interaktif ini diharapkan dapat menjadi sarana latihan di rumah yang efektif untuk memenuhi bidang perkembangan anak, khususnya motorik halus, dan menghasilkan manusia yang unggul untuk generasi selanjutnya.

**Kata kunci:** anak usia dini, buku cerita interaktif, keterampilan motorik halus, pendidikan anak

### **PENDAHULUAN**

Anak merupakan generasi penerus bangsa, karena itu pendidikan anak usia dini sangat penting karena turut menentukan kualitas anak dalam membangun bangsa di masa depan. Usia dini merupakan masa yang krusial, karena seorang anak berada dalam fase sensitif untuk menerima berbagai rangsangan dari lingkungannya serta perkembangan otaknya berkembang secara optimal (Uce, 2017). Salah satu aspek perkembangan anak dalam masa pertumbuhannya adalah sisi fisik-motorik yang menitikberatkan pada gerak motorik. Aktivitas motorik terbagi menjadi motorik kasar (kemampuan menggunakan otot besar) dan motorik halus (penggunaan otot kecil) (Widi, 2015).

Keterampilan motorik menjadi dasar aktivitas manusia di masa depan, salah satunya yang penting adalah menulis dasar. Namun, sebelum anak bisa menulis dengan baik dan lancar, mereka harus melatih otot-otot halus jari untuk mengontrol alat tulis. Oleh karena itu, anak perlu melatih keterampilan motorik halus. Kegiatan yang dapat melatih motorik halus antara lain melipat kertas, menggunting, mengelem, *puzzle*, meronce dan menjahit/menyulam (Hidayah, 2017).

Kegiatan tersebut sebenarnya sudah dipraktikkan di lembaga pendidikan anak seperti PAUD, *playgroup* dan taman kanak-kanak, namun praktik di rumah juga sangat



penting anak lebih banyak menghabiskan waktu di rumah daripada di sekolah. Namun masa sekarang ini, orang tua memiliki waktu yang sangat terbatas untuk membimbing anak mereka dalam melatih motorik halus karena kesibukan pekerjaan. Mayoritas orang tua hanya memberikan latihan berupa permainan pada *gadget*, padahal anak usia dini masih membutuhkan bimbingan orang tua (Yonatia & Susanti, 2022). *Gadget* bukan media yang tepat karena jari yang bergerak aktif hanya ibu jari dan telunjuknya saja. Permainan *gadget* juga dapat menyebabkan kecanduan, yang berdampak negatif pada psikologis anak (Anggraini, 2019).

Banyak kegiatan menarik yang bisa dilakukan untuk motorik halus anak seperti latihan menggunting, merekat, melipat kertas, menyambung titik, menjiplak, meronce, bermain malam, menyobek kertas, menjahit, menggambar dan menyusun *puzzle*. Namun hingga saat ini belum ada sumber daya lengkap, yang mencakup semua fungsi tersebut, yang dapat digunakan sebagai alat bantu untuk melatih motorik halus di rumah. Buku-buku yang banyak tersedia di pasaran saat ini hanya mencakup sebagian kegiatan yang ada seperti *puzzle*, menggambar, menggunting, dan menghubungkan titik-titik. Oleh karena itu, perlu dibuat media yang efektif untuk melatih motorik halus anak melalui media yang praktis, menarik, dan menyenangkan.

## METODE PENELITIAN

Dalam perancangan ini, data pendukung diperoleh dengan metode kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dikumpulkan dengan menyebarkan kuesioner *online* kepada 100 orang responden untuk mengetahui tingkat perhatian orang tua jaman sekarang terhadap perkembangan motorik anak, serta metode apa yang sudah dilakukan untuk melatih motorik halus anak. Secara kualitatif, data diperoleh melalui wawancara kepada seorang psikolog anak untuk menggali informasi tentang motorik halus, guru TK dan salah satu orang tua anak untuk mengetahui fakta dan keadaan yang terjadi di lapangan. Wawancara dengan psikolog anak bernama Ibu Marissa Chitra Sulastra, M.Psi., Psikolog untuk menggali informasi tentang motorik halus. Selain itu dilakukan juga wawancara dengan guru TK bernama Ibu Endah Thea, S.Pd. dan ibu muda bernama Ibu Dewi untuk mengetahui kondisi motorik halus anak sekarang ini dan metode apa yang digunakan untuk melatih motorik halus di rumah. Data dan informasi juga diperoleh dari studi literatur yang bersumber dari buku dan jurnal.

## PEMBAHASAN

Buku cerita merupakan karya literatur yang mengombinasikan dua aspek yaitu aspek visual/gambar dengan verbal/kata-kata. Cerita bergambar dapat diartikan sebagai sebuah seni gambar berurutan yang menyajikan sebuah dongeng yang berpadu dalam sebuah *layout*. Buku cerita bergambar biasanya ditujukan untuk anak-anak usia dini hingga tingkat SD awal yang ditujukan agar anak dapat dengan mudah memahami dan memperkaya pengalaman dari cerita. Dengan penambahan interaksi di dalamnya berupa *pop-up* ataupun permainan, informasi buku akan menjadi lebih mudah dimengerti dan diserap oleh anak.

Buku ini dirancang untuk anak laki-laki ataupun perempuan berusia 3-6 tahun yang duduk di kelas TK A, TK B dengan kepribadian yang aktif, ceria dan ingin tahu, suka membaca dan mau untuk mengembangkan diri. Selain itu, perancangan ini menasar orang tua muda, perempuan dan laki-laki berusia 25 - 30 tahun yang tinggal



di kota besar seperti Jakarta, Surabaya dan Bandung, kelas menengah berpenghasilan Rp. 4.000.000,- ke atas yang memiliki anak di rentang usia 3-6 tahun yang sehari-harinya memiliki kesibukan bekerja sehingga tidak memiliki waktu mendampingi anak untuk belajar/bermain.

Keterampilan motorik halus merupakan keterampilan yang memerlukan kemampuan untuk mengendalikan otot-otot kecil yang menjadi dasar untuk dapat melakukan keterampilan yang lainnya (Sumantri, 2005:143). Keterampilan motorik halus meliputi menggunting kertas, melipat kertas, menghubungkan titik, meronce, kegiatan gunting-tempel, permainan *playdough*, merobek kertas, menggambar/mewarnai, menjepit benda menggunakan jepitan, memasang tali sepatu, menjahit dan menyusun *puzzle* (Saputra, 2016). Latihan motorik seni juga biasa disebut terapi seni yang berfungsi sebagai latihan pengembangan dan pendisiplinan diri yang sangat dianjurkan untuk anak-anak (Susanti & Tjandradipura, 2017).

Buku ini diharapkan menjadi media anak untuk melatih motorik halus anak yang di dalamnya terdapat berbagai aktivitas untuk melatih motorik anak dengan visual yang menarik serta mudah dilakukan oleh anak-anak serta dapat mengembangkan kreativitas dan juga dapat mengembangkan aspek kognitif, bahasa dan sosial anak. Dalam pembuatannya, digunakan pendekatan-pendekatan yang disesuaikan dengan usia mereka pada umumnya seperti penggunaan konsep yang ceria, menyenangkan, dan juga mendidik/memberikan contoh yang baik dalam visual buku ini. Buku dibuat menggunakan bahasa Inggris yang dimaksudkan untuk melatih aspek linguistik anak dalam berbahasa Inggris. Meskipun menggunakan bahasa Inggris, alur cerita dibuat cukup sederhana sehingga mereka dapat tetap mengikuti cerita meskipun belum terlalu paham maknanya.

Buku diberi judul “*Welcome to Crafty World - Join the Magical Adventure with Benny & Wanda*” yang menceritakan petualangan dua orang tokoh anak yang membantu untuk memulihkan dunia *Crafty* agar kembali hidup. Cerita tersebut terinspirasi dari keadaan sekarang yaitu anak-anak lebih suka untuk bermain *gadget* dibandingkan melakukan kegiatan permainan yang dapat mengasah kemampuan motorik halus mereka. Buku cerita bergambar ini menggunakan teknik ilustrasi digital dengan menggunakan vektor yang dibuat ceria dan aktif sesuai dengan karakter anak usia 3-6 tahun. Warna yang digunakan adalah warna cerah yang disesuaikan dengan sifat anak yang ceria dan semangat. Warna cerah juga digunakan dengan tujuan untuk memberikan pengaruh yang positif kepada anak-anak dan mempermudah dalam memahami kesan gambar. Seturut dengan penggunaan kata *craft* dalam bahasa Indonesia yang berarti kriya, penggambaran tokoh dan suasana yang ada di dalam *Crafty World* dibuat menyerupai karya tekstil dengan bahan-bahan kain beragam warna tekstur dan motif dipadukan dalam sebuah komposisi.

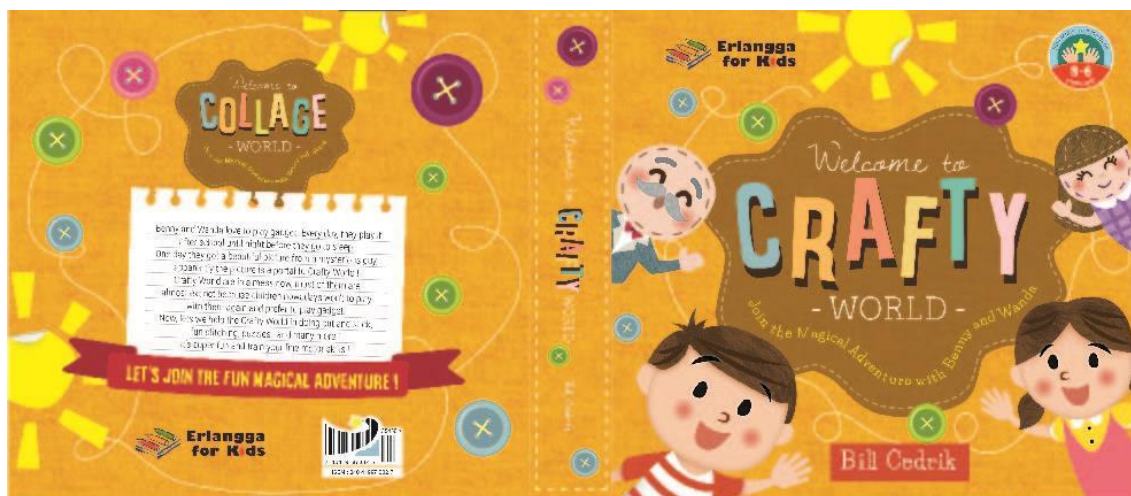
Kegiatan-kegiatan yang ada disusun berdasarkan standar pencapaian motorik halus anak usia 3-4 tahun, yang dibagi menjadi tiga level yaitu level dasar, menengah dan atas. Pada level dasar, aktivitas-aktivitas motorik halus yang ada masih sederhana seperti kegiatan tempel-lepas sederhana, melipat kertas, menyobek kertas dan geser kanan-kiri. Hal ini dimaksudkan agar anak berlatih kemampuan dasar motorik atau setidaknya mereka dapat mengulang kegiatan dasar yang ada.





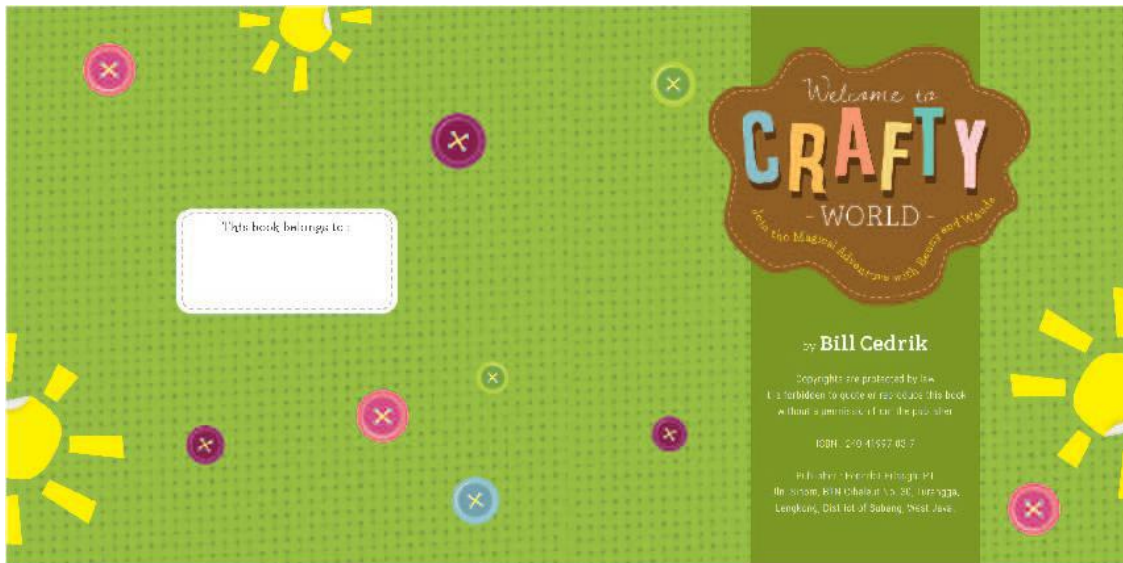
Gambar 1. Karakter dalam Cerita

Dalam buku ini terdapat banyak karakter yang berfungsi sebagai karakter utama dan karakter pendukung. Karakter utama bernama Benny dan Wanda yang merupakan anak kecil yang membantu untuk memulihkan dunia *Crafty*. Karakter pendukung bernama Mary si gadis berbaju ungu, Mr. Tarrant si tarantula, Carla si boneka Cihuahua, Mr. Owen si pemurung, Ms. Helga dan Stevensons bersaudara.



Gambar 2. Cover buku

Cover buku dibuat berwarna oranye agar dapat menarik perhatian konsumen. Selain itu warna oranye juga memiliki kesan bersemangat, petualangan dan optimisme yang dirasa sangat cocok dengan cerita pada isi buku. Tekstur kain, ornamen kancing dan benang ditambahkan untuk memberi kesan *crafty* atau *handmade* yang menjadi karakter gambar pada isi buku.



Gambar 3. Halaman *Title*

Halaman *title* atau halaman judul terdapat keterangan kepemilikan buku, judul buku, nama penulis, *Copyright* dan alamat percetakan juga ditempatkan di halaman ini yang dimaksudkan agar dapat menghemat halaman pada buku. Kesan gambar yang terbuat dari kain beserta ornamen-ornamen lain ditambahkan agar tidak terkesan sepi dan juga mengikuti konsep gambar yang ada.

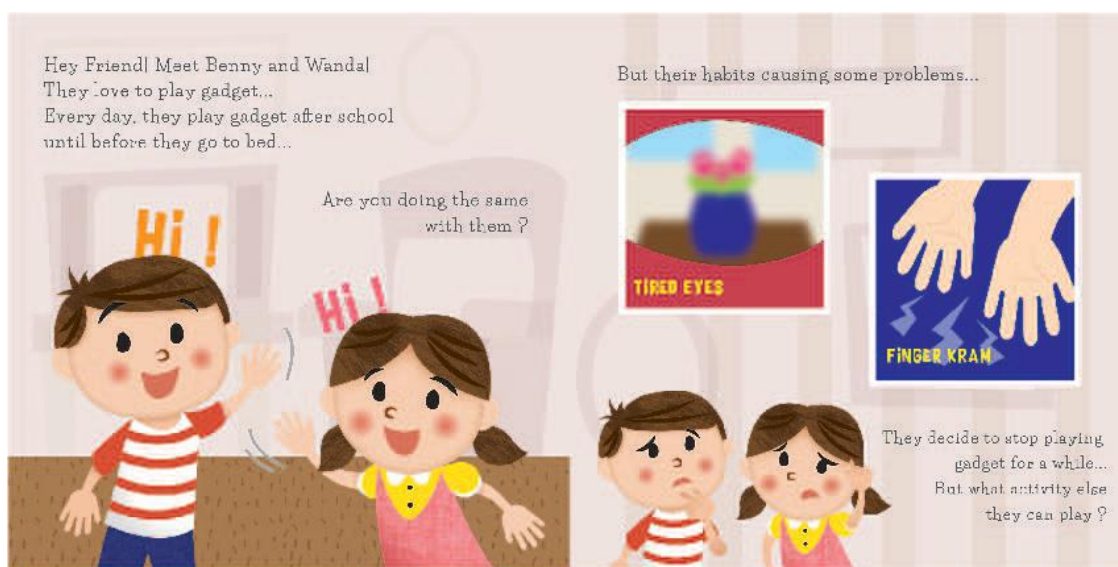


Gambar 4. Daftar isi buku

Kegiatan-kegiatan yang ada pada buku dirangkum dari berbagai sumber seperti kurikulum PAUD tahun 2013 dan buku Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini (Wiyani, 2014:42-44) yang dibagi menjadi 3 level yaitu level bawah, level menengah dan level atas. Kegiatan yang ada pada level bawah mencakup aktivitas-aktivitas motorik halus yang masih sederhana seperti tempel-lepas sederhana, melipat kertas, menyobek kertas dan geser kanan-kiri. Kegiatan pada level menengah mencakup



aktivitas-aktivitas motorik halus yang sudah mulai kompleks seperti menyusun *puzzle*, gunting-tempel yang lebih kompleks, mencocokkan bentuk, dan menyulam sederhana. Pada bagian ini telah ditambahkan pelatihan aspek lain yaitu kemampuan kognitifnya. Kegiatan pada level atas mencakup aktivitas-aktivitas motorik halus yang lebih kompleks seperti menyulam, menali, meronce, menyusun yang lebih kompleks dan kombinasi dari semua kegiatan yang ada sebelumnya. Pada bagian ini bukan hanya ditambahkan pelatihan aspek lain seperti kemampuan kognitif, di bagian ini juga anak dapat dilatih kemampuan linguistik dan juga kreativitasnya.



Gambar 5. Halaman 1-2

Halaman 1-2 merupakan halaman perkenalan kedua tokoh utama. Pada halaman ini terdapat pesan yang mengedukasi anak tentang dampak negatif dari bermain *gadget* yang berlebihan dan mengajak mereka untuk beralih ke permainan-permainan yang lebih bermanfaat. Interaktif yang ada pada halaman ini adalah melipat kertas yang ada untuk mengetahui dampak negatif dari *gadget*.



Gambar 6. Isi buku halaman 3-4

Pada halaman 3-4, anak-anak diajak untuk bermain buka-tutup pintu, melakukan kegiatan copot-tempel dan kegiatan tambahan berupa kegiatan menempel stiker. Kegiatan interaktif yang ada pada halaman ini bermanfaat untuk melatih kekuatan tangan anak melalui kegiatan mencabut *velcro* dan menempel stiker yang ada.



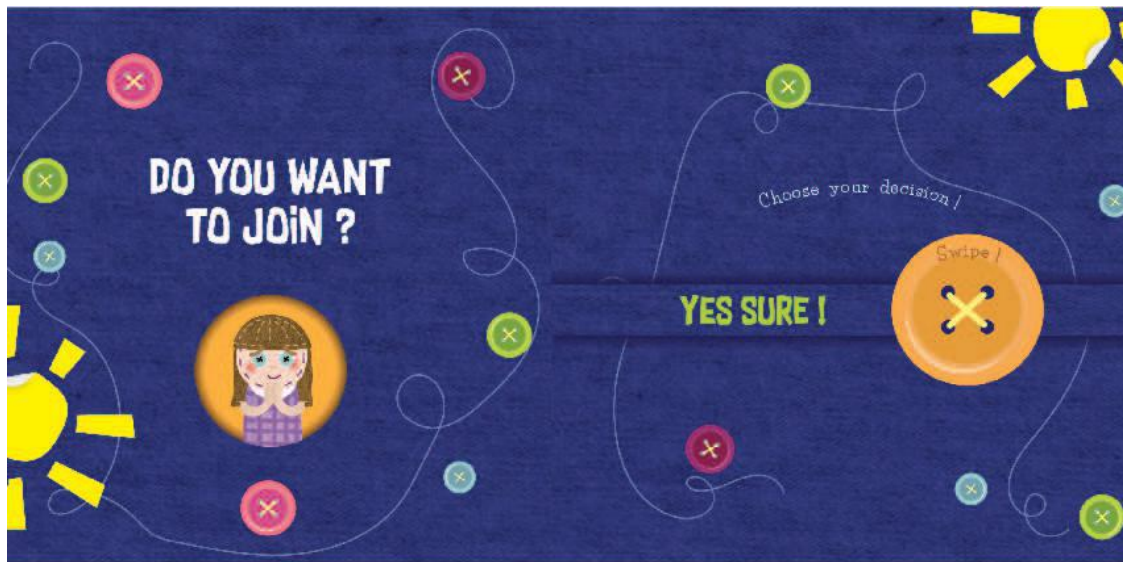
Gambar 7. Halaman 5-6

Halaman 5-6 menceritakan tentang bagaimana tokoh utama dapat masuk ke dalam *Crafty World*. Pada halaman ini terdapat interaktif berupa kegiatan menggeser. Ketika mereka menggeser kertas, akan ada gambar lain yang muncul.



Gambar 8. Halaman 7-8

Halaman 7-8 bercerita tentang tokoh utama yang telah berada di dalam *Crafty World*. Pada halaman ini anak-anak harus menemukan tokoh lain dengan melakukan interaktif merobek kertas yang telah tersedia.



Gambar 9. Halaman 9-10

Halaman 9-10 merupakan halaman transisi antara kegiatan pelatihan level dasar/bawah menuju level menengah. Pada halaman ini anak diajak untuk berlatih mengambil keputusan dengan menggeser kertas untuk menentukan jawaban.



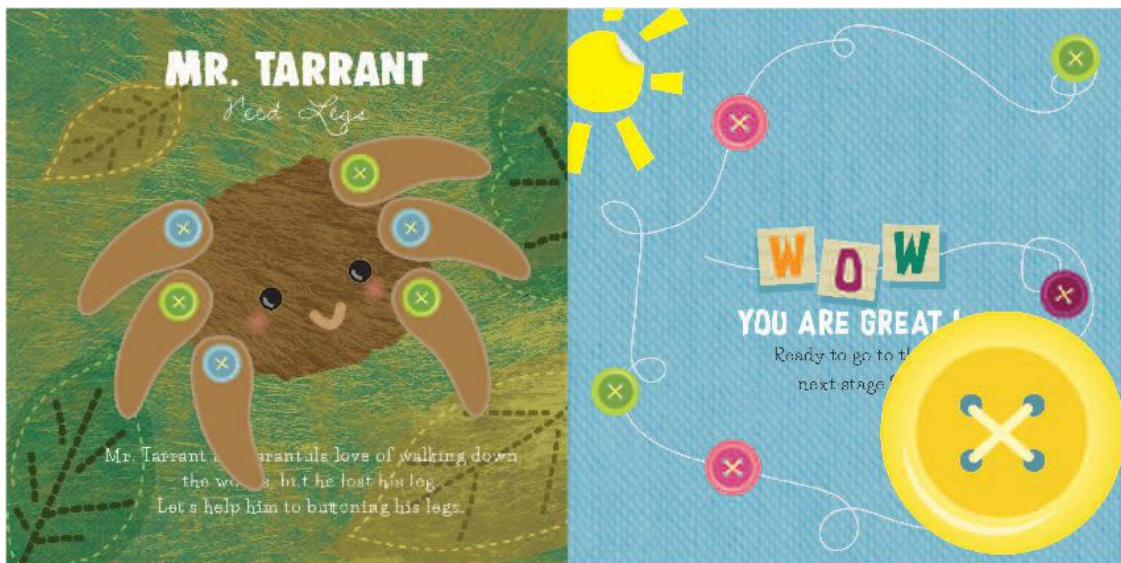
Gambar 10. Halaman 11-12

Pada halaman 11 terdapat tokoh Mrs. Helga yang interaktifnya berupa Menyusun *puzzle* dan pada halaman 12 terdapat tokoh Carla yang interaktifnya berupa menempel stiker ke bentuk yang tepat pada tempat yang telah tersedia.



Gambar 11. Halaman 13-14

Pada halaman ini anak-anak diminta untuk menjahit wajah Mr. Owen agar wajah yang tadinya sedih menjadi senang. Halaman ini berbentuk *pop-up* untuk memudahkan anak melakukan kegiatan menjahit.



Gambar 12. Halaman 15-16

Halaman ini merupakan halaman akhir dalam pelatihan motorik level menengah. Halaman 15 bercerita tentang Mr. Tarrant yang kehilangan kakinya sehingga anak-anak harus mengancingkan kaki yang telah tersedia. Halaman 16 merupakan halaman transisi dari pelatihan motorik menengah ke pelatihan motorik level atas.



Gambar 13. Isi buku halaman 17-18

Pada tahap ini anak mulai belajar alfabet dan angka sebagai pelatihan aspek linguistik dan kognitifnya. Halaman 17 mengajak anak untuk menyusun karakter sesuai dengan namanya menggunakan metode yang serupa dengan meronce. Pada halaman 18 anak-anak diajak untuk berlatih menali sepatu dan berhitung 1-8.



Gambar 14. Halaman 19-20

Halaman 19 merupakan halaman akhir kegiatan yang menggambarkan tokoh-tokoh dalam *Crafty World* yang berterima kasih karena telah menyelamatkan dunia mereka. Pada halaman 20 terdapat kegiatan menghias medali sebagai hadiah untuk anak sebagai tanda terima kasih dari warga *Crafty World*.



Gambar 15. Halaman 21-22

Pada halaman penutup ini, terdapat sebuah sertifikat yang diberikan untuk anak. Sertifikat ini merupakan bentuk *goal* dan apresiasi karena anak telah berhasil melalui berbagai pelatihan motorik halus yang ada dalam buku ini sehingga bisa membentuk kepribadian anak yang percaya diri, karena telah berhasil dengan *goal* pertamanya.

Buku dirancang berukuran 23x23 cm agar anak dapat dengan leluasa memainkan beragam permainan yang ada di dalam buku dan berjenis *boardbook* karena





semua di dalamnya berbentuk permainan dan dimaksudkan agar buku terlihat rapi dan profesional. Penggunaan elemen *scrapbook* dan teknik *pop up* menarik yang interaktif dapat membuat anak-anak tertarik dan untuk membaca dan melakukan aktivitas motorik halus pada buku. Dengan fitur-fitur yang dimiliki oleh buku, diharapkan mereka dapat mengulang-ulang kegiatan dalam buku dan tujuan utama dari pembuatan buku agar anak-anak dapat berlatih motorik halus.

Media promosi fisik yang digunakan adalah *x-banner*, poster, *backdrop*, *point of purchase*, juga media promosi *digital* Instagram. Instagram paling banyak digunakan oleh masyarakat saat ini, sehingga penggunaan Instagram untuk promosi dapat menjangkau masyarakat secara luas (Octaviany et al., 2023; Rashad et al., 2022). Media promosi yang berbentuk fisik dan digital dimaksudkan agar target sekunder yang merupakan orang tua dari anak dapat mengetahui keberadaan buku dan juga manfaat dari buku sehingga promosi buku ini menjadi efektif.



Gambar 16. Desain poster promosi buku

Poster dibagi menjadi dua jenis yaitu poster *pre-launching* yang berisi informasi mengenai tanggal, tempat dan waktu peluncuran buku dan poster *post-launching* yang berisi informasi mengenai buku. Pada setiap poster dicantumkan kontak untuk mengakses *website*, Instagram, dan Twitter. Poster dicetak berukuran A3 dan pemasangan poster akan dilakukan di lingkungan tempat target utama berada seperti di sekolah PAUD, TK, *daycare*, dan tempat les.

*Feeds* Instagram *pre-launching* berisi informasi mengenai tanggal, tempat dan waktu peluncuran buku. *Feeds* Instagram *post-launching* berisi informasi mengenai bentuk dan gambar buku serta cerita apa yang ada di dalam buku. *Feeds* Instagram dibuat untuk menjangkau target sekunder yang merupakan orang tua dari anak dan akan di-*posting* di Instagram.



Gambar 17. Karya *Point of Phurchase*

*Point of Purchase* dibuat interaktif agar anak-anak tertarik bermain di area tersebut dan tertarik untuk membeli buku. *Point of Purchase* menggunakan media *foamboard* berukuran 1 x 2 x 0.3 meter dan diletakkan di toko buku di pusat perbelanjaan kelas menengah atas di kota-kota besar.



Gambar 18. Karya *Backdrop Booth*

*Backdrop booth* digunakan sebagai latar belakang saat acara *launching* buku. *Backdrop booth* dibuat menggunakan *foamboard* berukuran 2,5 m x 2,5 m. Media *foamboard* dipilih agar *booth* dapat dengan mudah dibongkar pasang.



Gambar 19. *Gimmick* promosi

*Gimmick* diberikan selama periode promosi buku. *Gimmick* yang sudah termasuk ke dalam paket buku berupa aktivitas gunting-warna dan krayon. Paket tersebut diberikan sebagai latihan motorik halus tambahan yang diberikan kepada anak. *Gimmick* lain berupa kaos, tas, mainan Lego dan ronce box.

Tabel 1. *Timeline* Media Promosi

Bulan		Mei				Juni				Juli			
Media	Minggu	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Poster		■	■	■	■	■	■						
Instagram		■	■	■	■	■	■						
Booth						■	■	■					
POP						■	■	■	■	■	■	■	■
<i>Gimmick</i>						■	■	■	■	■	■	■	■

■ Minggu pemasangan media promosi      ■ Minggu peluncuran buku

Kegiatan *launching* buku dilaksanakan pada bulan Juni di minggu ke-2. Tanggal tersebut dipilih karena bertepatan dengan hari libur sekolah dan diprediksi pada tanggal tersebut konsumen akan menghabiskan waktu di pusat perbelanjaan. Anak-anak juga masih dalam masa libur sekolah sehingga sangat cocok untuk mengisi waktu dengan beraktivitas menggunakan buku cerita interaktif. Ini sangat sesuai dengan tujuan buku ini dibuat yaitu sebagai media anak berlatih motorik halus sebelum mereka naik ke tingkat selanjutnya.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil diskusi dengan pakar, pelatihan motorik halus sejak dini di rumah juga sangat penting. Banyak orang tua yang menyadari pentingnya melatih motorik halus pada anak usia dini, namun karena kesibukannya,



mereka memiliki waktu yang terbatas untuk mendampingi anak. Pelatihan motorik halus yang terutama digunakan oleh orang tua sebenarnya sudah cukup baik untuk memberikan mainan yang dapat merangsang keterampilan motorik halus anak, tetapi penggunaan peralatan yang berlebihan dan pelatihan yang monoton dianggap kurang baik untuk anak. Oleh karena itu perancangan media yang praktis dan serbaguna merupakan hal sangat baik untuk dilakukan, seperti merancang buku bergambar interaktif. Banyaknya latihan motorik halus yang ada pada buku cerita interaktif setidaknya dapat melatih motorik halus anak dengan cukup efektif.

Oleh karena itu, penciptaan buku bergambar interaktif ini ditawarkan kepada para orang tua yang sibuk dengan pekerjaannya untuk melatih motorik halus anaknya. Dengan adanya buku latihan motorik halus untuk anak usia 3-6 tahun diharapkan dapat menjadi sarana latihan yang efektif di rumah sehingga aspek tumbuh kembang anak khususnya motorik halusnya dapat terwujud dan menciptakan manusia Indonesia unggul dari generasi ke generasi mendatang.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, E. (2019). *Mengatasi Kecanduan Gadget pada Anak*. Serayu Publishing.
- Hidayah, N. (2017). *Inilah Pentingnya Melatih Aktifitas Motorik Anak Sejak Dini*. Bernas.Id. <https://www.bernas.id/2017/11/62638/52333-inilah-pentingnya-melatih-aktifitas-motorik-anak-sejak-dini/>
- Rashad, M., Susanti, E., & Tjandra, M. (2022). Perancangan Promosi Museum Batik Indonesia untuk Generasi Muda Melalui Instagram. *Serat Rupa Journal of Design*, 6(2), 204–219. <https://doi.org/10.28932/srjd.v6i2.4619>
- Saputra, Z. (2016). *15 Aktivitas Menyenangkan Untuk Melatih Motorik Halus Anak*. DuniaBelajarAnak.Id. <https://www.duniabelajaranak.id/kak-zepe-lagui-anak-15-aktivitas-menyenangkan-untuk-melatih-motorik-halus-anak/>
- Sumantri, M. S. (2005). *Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Dinas Pendidikan.
- Susanti, E. G., & Tjandradipura, C. (2017). Workshop seni rupa sebagai terapi seni (art therapy) untuk anak berkebutuhan khusus (ABK). *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), E1–E5. <http://repository.maranatha.edu/25002/2/42-462-1-PB%281%29.pdf>
- Uce, L. (2017). The golden age: Masa efektif merancang kualitas anak. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 1(2), 77–92.
- Widi, S. C. P. (2015). Kemampuan Motorik Kasar dan Halus Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 11(2).
- Wiyani, N. A. (2014). *Psikologi perkembangan anak usia dini*. Gava Media.
- Yonatia, J., & Susanti, E. (2022). Perancangan Poster Edukatif Mengenai Pencegahan Covid-19 Untuk Anak Pra Sekolah dan Sekolah Dasar. *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, Dan Periklanan*, 7(2), 291–316. <https://journals.telkomuniversity.ac.id/demandia/article/view/4341>



AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal  
P-ISSN [2407-8018](#) E-ISSN [2721-7310](#) DOI prefix [10.37905](#)  
Volume 09 (03) September 2023  
<http://ejournal.pps.ung.ac.id/index.php/Aksara>