

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF
MENGENAI ANGLUNG SEBAGAI MEDIA
EDUKASI NILAI-NILAI KERJA SAMA UNTUK
ANAK**

TUGAS AKHIR

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Desain
Pada
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Arsitektur dan Desain
Institut Teknologi Nasional Bandung

Bandung, 9 Agustus 2023

Mengetahui / Menyetujui,

Dosen Pembimbing I



Rosa Karnita, S.Sn., M.Sn., Ph.D..
NID/NIDK: 0411087201

Dosen Pembimbing II



Aditya Januarsa, S.Ds., M.Ds
NID/NIDK: 0403018503

**Program Studi Desain Komunikasi Visual
Ketua,**



Aldrian Agusta, S.Sn., M.Ds.
NID/NIDK: 0416086901

Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Mengenai Angklung Sebagai Media Edukasi Nilai-Nilai Kerja Sama Untuk Anak

NAJMI NADHIRA ADDINNI¹, ROSA KARNITA², ADITYA JANUARSA³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain,
Institut Teknologi Nasional Bandung

Email: najminadhira01@gmail.com

ABSTRAK

Angklung adalah alat musik Jawa Barat dan lekat dengan nilai-nilai kerja samanya yang penting untuk diajarkan, terutama untuk anak-anak usia dini. Sayangnya, masih banyak yang belum menyadari nilai-nilai kerja sama yang terkandung dalam bermain angklung. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk memberikan edukasi pentingnya nilai-nilai kerja sama sejak usia dini melalui perancangan buku ilustrasi interaktif. Penelitian terapan ini menggunakan metode design thinking serta pendekatan telling a story dan metaphor and analogy dalam pembuatan prototype media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perlunya media edukasi yang menyenangkan bagi anak usia dini agar dapat memahami nilai-nilai kerja sama dalam angklung. Buku ilustrasi interaktif dinilai sebagai media efektif dalam menciptakan suasana bermain dan belajar untuk anak.

Kata kunci: Angklung, buku ilustrasi interaktif, kerja sama, anak usia dini

ABSTRACT

Angklung is a West Javanese musical instrument which contains the values of cooperation that are important to be taught, especially to young children. Unfortunately, there are still many who do not realize the values of cooperation in playing angklung. Therefore, this research aims to educate the importance of cooperative values from an early age by designing an interactive illustrated books. This research uses the design thinking method, with a telling a story, metaphor and analogy approach in making a learning media prototypes. This research shows that there is a need for fun educational media for young children so they can understand the values of cooperation in angklung. Interactive illustrated books are considered as an effective medium for creating a playing and learning environment for children.

Keywords: Angklung, Interactive Illustrated Book, Cooperation, early childhood

1. PENDAHULUAN

Jawa Barat merupakan provinsi di Indonesia yang kaya akan kemajemukan dan kebudayaan serta menghasilkan warisan budaya beragam. Salah satu di antaranya adalah angklung, yang telah dikenal hingga ke manca negara. Menurut JPPI (Jaringan Pelestarian Pusaka Indonesia), angklung diakui sebagai identitas Indonesia secara resmi pada 16 November 2010 oleh UNESCO (Organisasi Pendidikan, Keilmuan, dan Kebudayaan Perserikatan Bangsa-Bangsa) (Yudiawati, 2021). Angklung adalah alat musik tradisional unik yang dihasilkan dengan cara digetarkan, bukan ditabuh atau dipetik. Terdiri dari pipa bambu berbagai ukuran menghasilkan nada ganda. Jonathan Rigg (1862) menjelaskan angklung terbuat dari pipa bambu dipotong ujungnya menyerupai pipa organ, diikat bersama dalam bingkai yang digetarkan untuk menghasilkan bunyi. Selain sebagai kesenian tradisional, angklung juga mengandung banyak nilai kehidupan dan kearifan yang berguna dalam kehidupan sehari-hari (Sumaludin, 2022).

Angklung telah menarik minat orang tua dan generasi muda di Indonesia. Karakteristiknya yang mudah, murah, menarik, mendidik, dan massal, membuatnya relevan dengan arus globalisasi dan modernisasi. Dengan karakter angklung yang demikian, alat musik ini menonjol dalam pembangunan karakter dan membentuk nilai-nilai kerja sama seperti gotong royong, disiplin, kecermatan, ketangkasan, dan tanggung jawab. Nilai-nilai tersebut menjadi esensial dalam kehidupan bermasyarakat. Apalagi di era globalisasi yang penuh perbedaan budaya, etnik, dan geografis yang membentuk pluralisme, penting bagi individu untuk berinteraksi dengan bijaksana dan memahami orang lain (Julianty et al., 2021). Maka dari itu, pentingnya memiliki pengetahuan, keterampilan, sikap, nilai dan kompetensi bagi individu agar dapat berpartisipasi dan bekerja sama dalam kegiatan. Kemampuan untuk kerja sama penting untuk diajarkan sejak usia dini karena sangat dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat (Zahwa, 2017). Dengan kerja sama, anak dapat membangun hubungan yang lebih baik dengan orang sekitar, terutama teman – temannya karena didalam kerja sama terdapat sikap positif seperti bertanggung jawab, saling mendukung, dan saling (Wati et al., 2020).

Oleh karena itu, angklung bisa jadi salah satu media yang membantu memperkenalkan kerja sama karena memainkannya memerlukan kerja sama antar pemain angklung. Salah satu fungsi angklung adalah sebagai wahana pembentuk karakter bangsa, terutama nilai kerja sama (Irmawati, 2016). Setiap pemain angklung harus berkoordinasi dengan pemain lainnya dalam memainkan tabung angklung dengan nada yang tepat dan ritme yang sama. Tidak ada satu pemain pun yang bisa memainkan angklung sendirian dan menghasilkan musik yang indah tanpa bantuan pemain lainnya. Salah satu pendekatan yang efektif untuk memperkenalkan nilai kerja sama angklung kepada anak usia dini adalah dengan menggunakan buku ilustrasi. Buku ilustrasi merupakan media yang sangat disukai oleh anakanak usia dini karena mengandung banyak ilustrasi visual, warna, dan cerita sederhana yang disajikan dengan tampilan menarik. Hal ini membuat anak-anak tertarik untuk membacanya dan lebih mudah bagi mereka untuk memahami cerita daripada hanya melihat kata-(Amalia Zati, 2018; Dwi & Zati, 2018). Hal tersebut memudahkan dalam mengenalkan sikap kerja sama pada anak usia dini. Melalui perancangan buku ilustrasi namun dibuat dengan desain yang lebih interaktif, diharapkan dapat menjadi media yang membantu menyampaikan pesan nilai kerja sama angklung serta menarik atensi anak usia dini.

2. METODE

Dalam perancangan ini, digunakan metode Design Thinking yang terdiri dari lima tahap yaitu: Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing (Gumulya et al., 2020). Metode ini melibatkan pengumpulan informasi tentang pengguna, memahami kebutuhan mereka, mengembangkan solusi kreatif dalam bentuk prototipe, dan menguji untuk mendapatkan feedback dari pengguna.

Tahap pertama dalam metode ini adalah "empathize", yang melibatkan pengumpulan data mendalam mengenai apa itu angklung, bagaimana angklung dimainkan, serta pentingnya nilai-nilai kerja sama yang terkandung di dalamnya. Selain itu, dilakukan pengumpulan data mengenai faktor lain yang dapat mendukung dalam perancangan media yang tepat, seperti seperti minat dan karakteristik target audiens, yaitu anak-anak usia dini. Semua data ini dapat diperoleh melalui studi literatur dan wawancara dengan guru, orang tua, serta langsung berinteraksi dengan anak-anak usia dini yang menjadi target audiens. Lalu, tahap kedua adalah "define", di mana data yang telah dikumpulkan sebelumnya dianalisis menggunakan metode SWOT (Strengths, Weakness, Opportunity, dan Threats). Analisis SWOT membantu mengidentifikasi masalah dan mencari solusi yang tepat untuk target audiens yang dituju (Angkwijaya et al., 2022). Dengan demikian, analisis SWOT dapat membantu dalam merumuskan strategi serta media yang efektif untuk memaksimalkan potensi dan mengatasi tantangan yang ada dalam perancangan media edukasi mengenalkan nilai-nilai kerja sama angklung pada anak usia dini.

Tahap berikutnya adalah "ideate", di mana berbagai ide dan gagasan kreatif dihasilkan untuk mengedukasi tentang angklung dan nilai-nilai kerja sama. Pendekatan *telling a story* serta *metaphor and analogy* digunakan dalam perancangan ini. Tahap ideate melibatkan *mindmapping*, *brainstorming*, dan *sketching* untuk menghasilkan ide-ide kreatif dan inovatif. Selain itu, *tone and manner*, gaya ilustrasi yang akan digunakan dalam buku ilustrasi interaktif, juga akan dijelaskan. Setelah tahap ideate selesai, langkah selanjutnya adalah *prototype*. Ide-ide yang dihasilkan akan diimplementasikan menjadi bentuk nyata dalam bentuk rancangan visual dan struktur buku ilustrasi interaktif mengenai angklung dan nilai-nilai kerja sama. Prototype ini akan diuji kepada target audiens untuk mendapatkan feedback tentang kesesuaian konsep dan desain dalam bentuk *post-test*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Pengumpulan Data

Tahap Empathize melibatkan pengumpulan data mendalam mengenai target audiens dan konteks perancangan. Data mengenai angklung dan nilai kerja sama pada anak usia dini diperoleh melalui studi literatur dan wawancara. Berdasarkan pengumpulan data, Menurut Harun Rasyid (2009:64), anak usia dini dianggap sebagai "the golden age" dengan potensi besar untuk mengembangkan berbagai kecerdasan melalui Pendidikan (H. et al., 2020). Undang-undang no.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menetapkan anak usia dini sebagai anak berusia 0-6 tahun. Menurut Hurlock (1978:38), masa kanak-kanak dini, yang juga dikenal sebagai usia prasekolah atau prakilompok, melibatkan anak-anak berusia 2-6 tahun yang mulai belajar mengendalikan lingkungan dan menyesuaikan diri secara sosial. Pada periode ini, anak-anak berusaha untuk mengendalikan lingkungan sekitar mereka dan mulai belajar menyesuaikan diri secara sosial (Musyarofah, 2017).

Salah satu kemampuan sosial yang penting dikembangkan anak usia dini adalah kemampuan kerja sama. Penelitian oleh Musfiroh, Hasbullah, dan Makhmudi pada tahun 2007 menunjukkan pentingnya mengajarkan kerja sama sejak dini karena kemampuan ini sangat dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat (Fitriah & Pamungkas, 2023). Khususnya dalam pendidikan anak usia dini, nilai-nilai kerja sama menjadi sangat relevan mengingat pada usia ini anak-anak sedang mengembangkan pola pikir dan perilaku sosial mereka. Salah satu cara untuk menstimulasi perkembangan anak adalah melalui permainan alat musik tradisional seperti angklung. Dalam permainan angklung, kerja sama antar pemain sangat dibutuhkan untuk menciptakan lagu yang harmonis. Permainan angklung juga merupakan salah satu aset alat musik tradisional yang sudah dikenal di seluruh dunia. Penting bagi anak-anak sejak usia dini untuk dikenalkan dengan alat musik tradisional, termasuk angklung, agar mereka lebih mengenal dan menghargai warisan budaya tersebut (Dwiacna, 2021).

Selain itu, Hasil wawancara menunjukkan bahwa lima anak usia dini dari Taman Kanak-Kanak di wilayah Bandung, yang berada di Saung Angklung Udjo, belum mengetahui tentang nilai-nilai kerja sama pada alat musik angklung. Beberapa anak juga belum memahami konsep kerja sama dan pentingnya nilai-nilai tersebut dalam alat musik angklung. Mereka juga belum menyadari bahwa memainkan angklung memerlukan beberapa nada agar menghasilkan lagu yang harmonis. Guru dan orang tua tampaknya hanya mengenalkan angklung sebagai alat musik tanpa membahas nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Selain itu, belum banyak media pembelajaran khusus mengenai angklung yang mengenalkan nilai kerja samanya kepada anak usia dini.

3.2 Analisis Data

Pada tahap Define, data yang telah dikumpulkan dari tahap Empathize dianalisis lebih lanjut. Salah satu solusi yang diusulkan adalah media pembelajaran dengan fitur interaktif dan menyajikan lebih dari sekadar tulisan dan gambar menjadi cara efektif dan menyenangkan untuk anak usia dini dalam memperkenalkan angklung dan nilai-nilai kerja sama kepada mereka. Media yang dipilih untuk mencapai tujuan ini adalah buku ilustrasi interaktif. Buku ilustrasi ini akan menggunakan cerita yang dekat dengan anak, sesuai dengan pandangan Lukens (2009) yang menyatakan bahwa cerita anak adalah cerita mengenai gambar-gambar, binatang-binatang, maupun manusia dengan lingkungan (Wijayaningputri et al., 2022). Cerita yang dimuat akan menampilkan banyak gambar yang menarik agar anak tertarik membacanya.

Dalam tahap ini, juga diperhatikan bahwa anak usia 5-6 tahun berada pada akhir tahap praoperasional, di mana pemikiran simbolis mendominasi kehidupannya. Pemikiran simbolis memungkinkan anak untuk menyusun kata dan gambar yang menggambarkan objek atau tindakan tertentu dalam pikirannya (Jesse & Pratama, 2015). Penting untuk memberikan pengajaran kepada anak-anak di bawah usia 5 tahun mengenai pemahaman tentang simbol dan juga memberikan cerita-cerita yang dapat merangsang pemikiran mereka, sehingga dapat menumbuhkan minat baca pada usia 4-6 tahun. Dengan demikian, sesuai dengan pandangan Bruno Bettlheim (2011) buku ilustrasi interaktif dengan cerita yang merangsang imajinasi, mengembangkan kecerdasan, dan menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan akan menjadi sarana efektif dalam mengenalkan angklung beserta nilai-nilai kerja sama kepada anak usia dini (Prawoto et al., 2023). Dalam perancangan media, buku interaktif akan menyajikan beberapa unsur interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan minat dan memudahkan proses belajar anak. Anak-anak dapat berperan aktif dalam pembelajaran melalui beragam sarana interaktif seperti pop-up, lift the flap, touch and feel book, atau bahkan pull tab books (Hartono et al., 2017). Unsur interaktif ini akan membuat

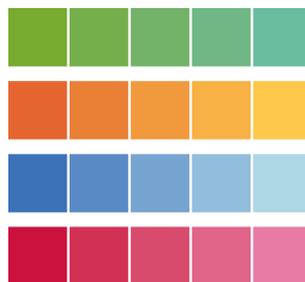
proses membaca menjadi lebih menyenangkan bagi anak-anak, dan materi yang disampaikan dapat diterima secara lebih efektif.

3.3 Konsep Kreatif

Tahap ideate merupakan tahap di mana konsep perancangan buku ilustrasi interaktif mulai dihasilkan. Pada tahap ini, perancangan buku interaktif menggunakan latar cerita keseharian anak usia dini di taman kanak-kanak. Dalam cerita tersebut, nilai-nilai kerja sama dalam angklung diperkenalkan melalui situasi dan interaksi antar anak-anak di taman kanak-kanak saat bermain angklung untuk menciptakan nada-nada yang indah dalam lagu. Konsep yang ingin disampaikan dalam perancangan ini adalah "Bermain Angklung Bersama, Ciptakan Lagu yang Indah!". Pendekatan yang digunakan dalam perancangan ini adalah Telling a story, yaitu cerita secara naratif untuk mengenalkan konsep kerja sama dalam bermain angklung. Buku ini juga menggunakan pendekatan Metaphor and analogy yang diwujudkan dalam angklung mini yang tertanam dalam buku yang menggunakan sticker sebagai representasi suara "nada do" dari angklung asli.

Selain itu, terdapat unsur interaktif yang dihadirkan dalam buku ini antara lain pull the tab, yaitu halaman yang bisa digerakkan atau menampilkan gambar menarik saat ditarik. Selain itu, terdapat juga unsur interaktif lift the flap, di mana anak dapat mengangkat bagian kecil dari halaman buku untuk mengungkapkan ilustrasi atau teks yang tersembunyi di bawahnya. Terdapat pula fitur interaktif QR code pada buku anak, yang terhubung ke SoundCloud, memberikan pengalaman mendengarkan audio yang memperlihatkan perbedaan antara bermain angklung sendiri dan bermain angklung bersama-sama dalam konteks kerja sama.

Tone and manner yang digunakan dalam perancangan adalah ceria, interaktif dan tradisional yang ditampilkan dari elemen visual, warna-warna serta unsur interaktif. Warna yang digunakan dalam perancangan buku ilustrasi interaktif ini adalah warna dengan tone cerah dan memberikan kesan ceria yang cenderung disukai oleh anak-anak usia dini, namun tidak mencolok sehingga tidak membuat lelah mata. Penggunaan warna yang cerah dalam ilustrasi pada buku anak dapat membuat mereka tertarik dan meningkatkan minat mereka untuk membaca. Pemilihan warna dalam perancangan buku juga terinspirasi dari pakaian dan suasana bermain angklung di Saung Angklung Udjo.



Gambar 1. Skema warna yang digunakan dalam perancangan

Dalam perancangan ini, pemilihan huruf yang digunakan untuk cover buku mengutamakan kesan mudah dibaca, menarik perhatian anak, dan memberikan kesan playful dengan garis tebal yang cocok untuk anak. Adapun jenis huruf yang digunakan dalam teks narasi adalah jenis sans serif yang tidak terlalu tebal, sederhana, dan nyaman untuk membantu anak-anak dalam membaca buku dengan lebih baik. Dengan demikian, penggunaan huruf-huruf ini

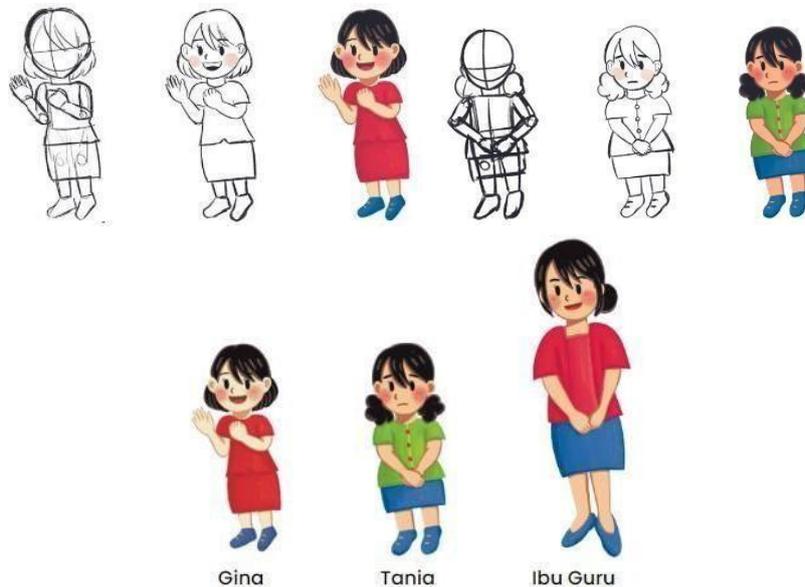
diharapkan dapat meningkatkan daya tarik visual dan kenyamanan pembacaan bagi anak-anak usia dini.

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj **Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj**
Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss **Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss**
Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz **Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz**

Gambar 2. Typeface yang digunakan dalam perancangan buku, kiri (Hubby Bunny) dan kanan (Josefin Sans Medium)

Desain buku interaktif ini fokus pada layout picture window dengan ilustrasi mendominasi halaman. Alur baca mengikuti dari kiri ke kanan, sesuai konvensi umum membaca. Penggunaan grid modular dalam layout memberikan fleksibilitas dalam penempatan elemen teks. Desain ini menekankan ilustrasi, menjaga kebersihan visual dengan white space, dan memastikan kenyamanan membaca untuk anak usia dini. Tujuannya menciptakan pengalaman membaca yang menyenangkan dan mudah dipahami audiens.

Setelah menentukan konsep untuk perancangan serta pencarian ide cerita dan kegiatan dalam buku dengan menggabungkan referensi dari buku anak-anak dan inspirasi dari berbagai sumber seperti buku, internet, dan observasi langsung, tahapan selanjutnya adalah melakukan eksplorasi visual dan sketsa. Proses pertama dalam perancangan ini adalah merancang desain karakter. Karakter-karakter dalam buku ini akan digambar dengan gaya kartun yang sederhana dan lucu untuk menarik minat anak-anak usia dini sebagai target audience. Gaya gambar ini dipilih berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan target audience. Selain itu, gaya gambar juga dibuat kekanak-kanakan dengan sedikit arsiran agar tidak memberikan kesan datar atau flat.



Gambar 3. Proses desain Karakter

Setelah desain karakter selesai, langkah selanjutnya adalah membuat sketsa cerita yang sesuai dengan kebutuhan anak-anak. Sketsa ini mempertimbangkan bentuk, warna cerah, dan gaya desain yang menarik dan sesuai dengan selera anak-anak. Seluruh proses

Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Mengenai Angklung Sebagai Media Edukasi Nilai-Nilai Kerja sama Untuk Anak

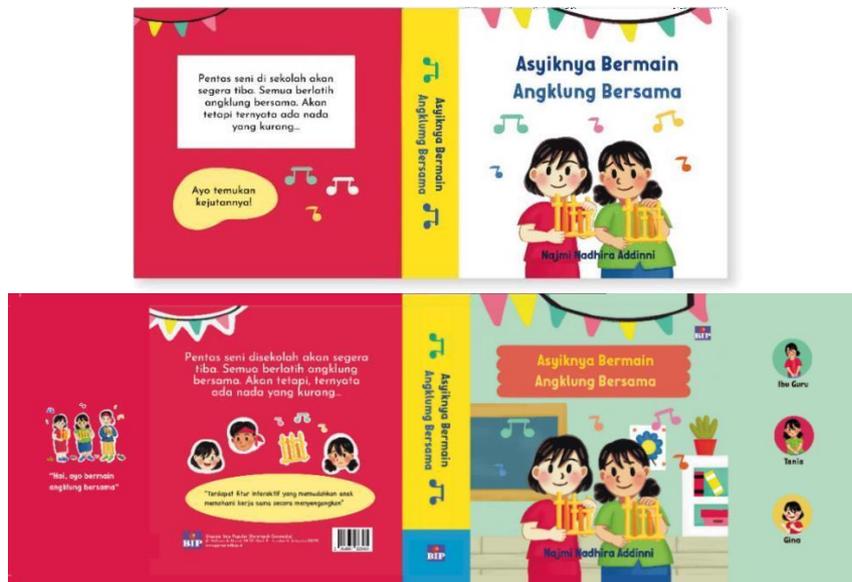
pengerjaan, mulai dari sketsa hingga tahap finalisasi, dilakukan secara digital untuk menghasilkan buku ilustrasi interaktif yang akan diuji coba untuk mendapat feedback.



Gambar 4. Proses Visual sketsa

3.4 Hasil Final Karya

Perancangan buku interaktif "Asyiknya Bermain Angklung Bersama" terbagi menjadi dua media utama: buku interaktif dan media pendukung seperti merchandise dan media promosi. Buku interaktif ini memiliki dimensi 20 x 21 cm dengan 10 halaman dengan ketebalan 4,5 cm. Buku ini menggunakan hardcover yang terbuat dari board kertas resikulasi dengan ketebalan 30 milimeter, dilapisi dengan gambar bahan art paper. Sampul buku juga dilapisi art paper glossy yang tidak hanya berfungsi sebagai pelindung tetapi juga sebagai kemasan menarik.



Gambar 5. Cover buku (atas) dan sampul buku (bawah)

Halaman-halaman berikutnya berisi cerita yang dekat dengan pengalaman dan pemahaman target audiens. Buku ini menceritakan kisah tokoh utama yaitu Gina dan teman-temannya yang akan mengadakan pentas seni angklung. Mereka menyadari ada nada yang kurang dan melihat salah satu temannya yang pemalu untuk bergabung bermain bersama. Mereka pun akhirnya bisa menampilkan pertunjukkan angklung bersama. Cerita ini dirancang dengan bahasa yang menarik dan diilustrasikan dengan gambar yang memikat anak-anak.



Gambar 6. Spread Buku cerita

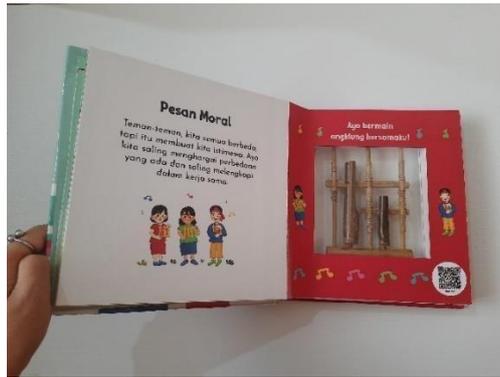
Di beberapa halaman terdapat elemen interaktif seperti pull the tab, lift the flap, dan qr code audio untuk memberikan pengalaman bermain dan interaksi kepada anak-anak. Audio yang digunakan dalam buku ini adalah nada do dari suara angklung asli dan lagu cing cangkeling yang dipilih berdasarkan hasil wawancara dengan target audiens yang familiar dengan lagu tersebut.



Gambar 7. Elemen interaktif pada buku

Halaman akhir buku menyampaikan pesan tentang pentingnya kerja sama dalam bermain angklung. Bagian belakang buku dilengkapi dengan angklung mini yang akan berbunyi jika buku digoyangkan. Bagian isi buku cerita menggunakan kertas materica dengan lapisan gambar di atas kertas art paper yang dilaminasi dove. Sementara itu bagian belakang angklung mini terbuat dari bahan PVC board agar kuat dan aman.

Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Mengenai Angklung Sebagai Media Edukasi Nilai-Nilai Kerja sama Untuk Anak



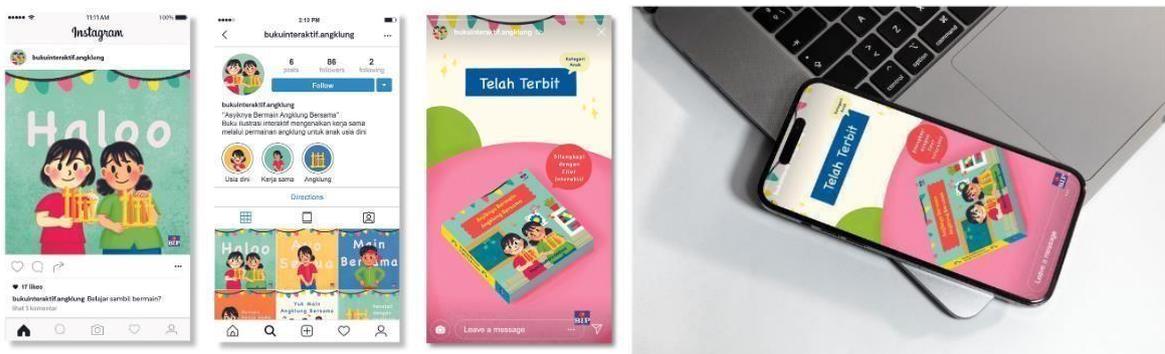
Gambar 8. Bagian belakang buku interaktif

Dalam perancangan ini juga telah didesain media merchandise sebagai media promosi, seperti totebag, sticker, dan pin. Totebag terbuat dari bahan canvas yang kuat dan nyaman digunakan, sehingga memudahkan target audiens dalam membawa buku ke mana pun mereka pergi. Sticker dan pin dirancang dengan desain yang menarik dan sesuai dengan tema buku.



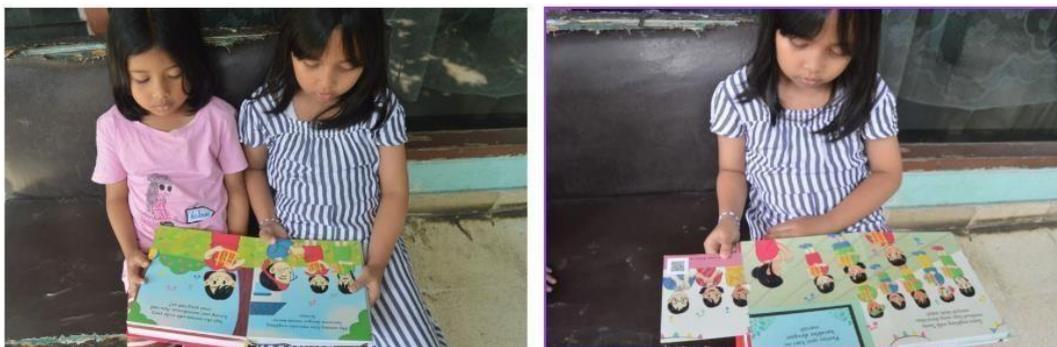
Gambar 9. Desain merchandise

Dibuat pula desain mockup Instagram yang diciptakan secara spesifik sebagai materi promosi. Desain ini diciptakan untuk menarik perhatian serta memperkenalkan buku 'Asyiknya Bermain Angklung Bersama' kepada orang tua dan anak-anak usia dini.



Gambar 10. Mockup Instagram

Setelah menyelesaikan desain prototipe akhir, langkah selanjutnya adalah melakukan post-test dengan menguji buku interaktif "Asyiknya Bermain Angklung Bersama" pada audiens. Uji coba dilakukan terhadap dua anak usia 5 dan 6 tahun yang masih berada di tingkat TK. Hasil dari pengujian ini menunjukkan bahwa audiens memberikan respons positif terhadap buku interaktif ini.



Gambar 11. Uji Coba Buku Interaktif

4. KESIMPULAN

Hasil dari perancangan buku ilustrasi interaktif mengenalkan nilai kerja sama pada angklung untuk anak usia dini diharapkan dapat mempermudah dalam mengenalkan angklung yang mempunyai nilai kerja sama kepada anak usia dini sert penguatan nilai-nilai positif kepada anak usia dini seperti tolong-menolong, saling menghargai, empati, dan tanggung jawab. Mengembangkan kemampuan kerja sama sejak usia dini membantu anak membangun hubungan yang baik dengan orang lain, menjadi individu bertanggung jawab, dan berkontribusi positif dalam masyarakat.

Dari hasil uji coba yang dilakukan, anak-anak dapat menangkap pesan yang disampaikan melalui cerita. Penggunaan elemen interaktif dan pemilihan lagu yang digunakan untuk audio sangat menarik dan dikenal oleh anak-anak, sehingga mereka tertarik untuk membaca buku tersebut. Hasil pengujian juga memberikan masukan untuk pengembangan buku di masa depan, yaitu dengan memungkinkan angklung mini yang ada di halaman belakang buku serta dapat dikeluarkan dan dimasukkan kembali, sehingga anak-anak dapat memiliki pengalaman yang lebih mendalam dalam belajar.

DAFTAR RUJUKAN

- Amalia Zati, V. D. (2018). Upaya Untuk Meningkatkan Minat Literasi Anak Usia Dini. *Bunga Rampai Usia Emas*, 4(1), 18–21.
- Angkwijaya, V. P., Karnita, R., & Hapsari, W. W. (2022). Perancangan Buku Pop-Up Tentang Meditasi Sebagai Media Edukasi Untuk Anak Tingkat Paud Dan Tk Di Sekolah Minggu Vihara Buddha Gaya.
- Dwi, V., & Zati, A. (2018). Upaya Untuk Meningkatkan Minat Literasi Anak Usia Dini. 4(1), 2502–7166.
- Dwiacna, A. L. (2021). Analisis Model Pembelajaran Permainan Angklung di TK Bumi Bambini Skripsi.

- Fitriah, & Pamungkas, J. (2023). Analisis Kemampuan Kerja Sama Anak dengan Permainan Angklung. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 427–438. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.2684>
- Gumulya, D., Calvin, Agastya, I. G., Harijadi, K., & Surjadi, J. (2020). Implementasi Design Thinking Pada Proyek Desain Sosial: Perancangan Buku Anyaman Sebagai Stimulus Untuk Pengrajin Anyaman Rotan Di Desa Jambe. *Prosiding PKM-CSR*, 3, 141–151. <https://designmattersatartcenter.org/proj/coanique>
- H., N., Hayati, F., & Amelia, L. (2020). ANALISIS PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK CINTA ANANDA BANDA ACEH. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 1(1).
- Hartono, T. A., Wibowo, & Febriani, R. (2017). Perancangan Buku Interaktif Dalam Meningkatkan "Self-Esteem" Sebagai Upaya Pencegahan "Bullying" Pada Anak Usia 7-9 Tahun. *DEKAVE*, 10(1), 47–60.
- Irmawati, A. (2016). Penanaman Karakter Percaya Diri Melalui Ekstrakurikuler Angklung Di SMP Negeri 7 Pematang Kabupaten Pematang.
- Jesse, A., & Pratama, R. S. (2015). Perancangan Buku Cerita Interaktif untuk Menimbulkan Minat Baca Anak Usia 4-6 Tahun.
- Julianty, A. A., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). TRANSFORMASI ETNO-MUSIK TRADISIONAL SASAK; EVOLUSI BUDAYA DAN PERTENTANGAN KELAS. *ASANKA : Journal of Social Science and Education*, 1(2), 1–9.
- Musyarofah. (2017). PENGEMBANGAN ASPEK SOSIAL ANAK USIA DINI DI TAMAN KANAK-KANAK ABA IV MANGLI JEMBER TAHUN 2016 Musyarofah. *Inject: Interdisciplinary Journal of Communication*, 2(1), 99–122.
- Prawoto, E. C., Indayani, & Pramujiono. (2023). Penggunaan Bahasa Dalam Penulisan Cerita Bagi Guru-Guru Di Dasa Wonomlati, Kecamatan Krembung, Kabupaten Sidoarjo. 2(1), 173–180.
- Sumaludin, M. M. (2022). Angklung Tradisional Sebagai Sumber Belajar Sejarah Lokal. *Prabayaksa*, 2, 52–56. <https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/pby>
- Wati, K. E., Maruti, S. M., & Budiarti, M. (2020). Aspek Kerja Sama Dalam Keterampilan Sosial Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2), 1–18.
- Wijayaningputri, A. R., Mukhlisina, I., & Danawati, M. G. (2022). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Android Cerita Anak Berbasis Penguatan Pendidikan Karakter Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 4 SD Di SD Muhammadiyah 8 DAU. *PROCEEDINGS: Membangun Karakter Dan Budaya Literasi Dalam Pembelajaran Tatap Muka Terbatas Di SD*, 6–12.
- Yudiawati, H. (2021). Manajemen Pelestarian Angklung sebagai Warisan Budaya Takbenda. 7(1), 31–44.
- Zahwa, N. A. (2017). Kemampuan Kerja Sama Anak Usia Dini Ditinjau Dari Urutan Kelahiran Di Kelompok B Ra Al-Karomah Batang