

# PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF DRESS UP PAKAIAN ADAT PULAU JAWA UNTUK ANAK USIA 8-10 TAHUN

**Dea Margareta Hartono**

<sup>1</sup>Universitas Negeri Surabaya

email: deamargarethartono@gmail.com

Received:

13-05-2026

Reviewed:

18-05-2026

Accepted:

18-05-2026

**ABSTRAK :** Perkembangan globalisasi dan dominasi media digital berkontribusi pada menurunnya minat anak terhadap budaya lokal, termasuk pengetahuan tentang pakaian adat. Kondisi ini menuntut hadirnya media pembelajaran yang mampu menyampaikan nilai budaya secara menarik, interaktif, dan sesuai karakteristik anak. Penelitian ini bertujuan merancang buku ilustrasi interaktif dengan teknik permainan dress up sebagai media edukasi pakaian adat di Pulau Jawa untuk anak usia 8-10 tahun, sekaligus mendeskripsikan konsep, proses, dan hasil perancangannya. Pendekatan kualitatif digunakan dengan metode *design thinking* yang meliputi tahap *empathize, define, ideate, prototype, dan test*. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dokumentasi, dan studi pustaka. Hasil penelitian menunjukkan respons positif dari pengguna, dengan menunjukkan respons positif dengan tingkat ketertarikan pengguna mencapai 95% dibandingkan sebelum penggunaan media. Produk yang dihasilkan berupa buku ilustrasi interaktif pakaian adat dari 6 provinsi di Pulau Jawa, yaitu Jawa Timur, Jawa Tengah, DI Yogyakarta, Jawa Barat, DKI Jakarta, dan Banten, yang memadukan unsur visual, narasi, serta aktivitas bermain. Buku ini mampu menciptakan pengalaman belajar yang

lebih menyenangkan, kontekstual, dan efektif dalam mendukung pengenalan serta pelestarian budaya pakaian adat di Pulau Jawa.

**Kata Kunci:** Buku ilustrasi interaktif, Dress up, Pakaian adat, Design Thinking, Media pembelajaran budaya

**ABSTRACT:** *The rise and dominance of globalization and digital media have contributed to a decline in children's interest in local culture, including knowledge of traditional dress. This situation calls for educational media capable of conveying cultural values in an engaging, interactive manner suited to children's characteristics. This study aims to design an interactive illustrated book using a dress-up game technique as an educational medium for traditional clothing on the island of Java for children aged 8–10 years, as well as to describe the concept, process, and results of its design. The research employed a qualitative approach using the Design Thinking method, comprising the stages of empathize, define, ideate, prototype, and test. Data was collected through interviews, observation, documentation, and literature review. The results showed a positive response from users, demonstrating a 95% increase in enthusiasm compared to before using the medium. The resulting product is an interactive illustrated book covering traditional attire from six provinces East Java, Central Java, Yogyakarta Special Region, West Java, Jakarta Special Capital Region, and Banten combining visual elements, narrative, and play-based activities, thereby creating a more enjoyable, contextual, and effective learning experience in support of the introduction and preservation of traditional attire culture on the island of Java.*

**Keywords:** *Interactive illustrated book, Dress up, Traditional attire, Design Thinking, Cultural learning media*

## PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang kaya akan keberagaman budaya, dengan 1.340 suku bangsa yang tersebar di 34 provinsi, termasuk Pulau Jawa yang memiliki beragam suku dan tradisi unik. Namun, perkembangan globalisasi dan pesatnya dominasi media digital menjadi ancaman nyata terhadap keberlangsungan nilai-nilai budaya lokal, termasuk pengetahuan

tentang pakaian adat. Penelitian oleh Arum et al. (2025) mengungkapkan bahwa globalisasi menyebabkan anak-anak terpapar beragam budaya luar sehingga nilai-nilai lokal perlahan memudar. Data dari Habibi Center (2022) menunjukkan bahwa sebesar 39,4% dari 400 responden anak muda lebih tertarik terhadap budaya Korea Selatan dibandingkan budaya lokal.

Di lapangan, kondisi ini terkonfirmasi melalui hasil wawancara dengan wali kelas IV SDN Nglebak Jombang yang menyatakan bahwa siswa masih kesulitan membedakan pakaian adat antara provinsi yang satu dengan lainnya, khususnya antara Yogyakarta dan Jawa Tengah yang memiliki kemiripan visual. Hasil *pre-test* terhadap 19 siswa menunjukkan rata-rata nilai 69,47 dari skor maksimal 90, yang berarti belum sepenuhnya melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70. Keterbatasan media pembelajaran yang digunakan berupa buku teks dan video *YouTube* yang sudah berumur dua hingga lima tahun turut memperparah kondisi ini.

Teori perkembangan kognitif Piaget menyatakan bahwa anak usia 8-10 tahun berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka belajar paling efektif melalui pengalaman aktif dan interaksi langsung (Fatrikah et al., 2024). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang bermakna melalui aktivitas interaktif. Salah satu alternatif yang potensial adalah buku ilustrasi interaktif berbasis permainan *dress up*, yang memungkinkan anak berinteraksi langsung dengan elemen pakaian adat melalui aktivitas memilih, memadukan, dan mengenali berbagai jenis busana sesuai daerah asalnya.

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan, seperti Pagala (2022), Fachri et al. (2021), dan Utami (2023), menunjukkan efektivitas media interaktif dalam meningkatkan minat belajar budaya pada anak. Namun, belum terdapat penelitian yang secara khusus mengintegrasikan konsep buku ilustrasi interaktif berbasis permainan *dress up* sebagai media pengenalan pakaian adat di Pulau Jawa untuk anak usia 8-10 tahun. Penelitian ini hadir untuk mengisi kekosongan tersebut melalui pengembangan media edukatif yang inovatif, kreatif, dan sesuai dengan karakteristik kognitif serta minat anak-anak pada era modern.

Penelitian ini terletak pada integrasi mekanisme permainan *dress up* berbasis media kertas magnetik ke dalam format buku ilustrasi interaktif yang secara khusus membahas pakaian adat dari enam provinsi di Pulau Jawa, yaitu Banten, DKI Jakarta, Jawa Barat, Jawa Tengah, DI Yogyakarta, dan Jawa Timur. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang mengangkat pakaian adat dari seluruh Indonesia secara umum, penelitian ini memfokuskan cakupan materi pada Pulau Jawa agar anak dapat memahami keragaman dan kekhasan pakaian adat antar provinsi secara lebih mendalam. Selain itu, penggunaan ilustrasi bergaya *stylized cartoon chibi* modern dengan aset pakaian yang dapat ditempel dan dilepas menjadi pendekatan visual dan interaktif yang belum ditemukan pada media serupa sebelumnya.

Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada perancangan buku ilustrasi interaktif anak-anak dengan permainan *dress up* tentang edukasi pakaian adat Jawa untuk anak usia 8-10 tahun. Fokus penelitian mencakup konsep dan ide perancangan media, proses perancangan buku ilustrasi interaktif, serta hasil perancangan media yang dikembangkan. Melalui pendekatan visual yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik anak, media ini diharapkan dapat menjadi sarana edukasi budaya yang lebih menarik dan efektif dalam membantu anak mengenali pakaian adat Jawa.

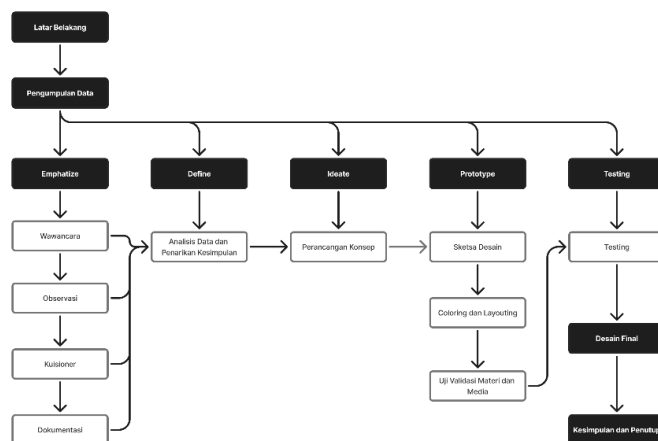
## **METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN/PERANCANGAN)**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan memahami fenomena secara mendalam berdasarkan sudut pandang subjek penelitian (Moleong, 2007). Lokasi penelitian bertempat di SDN Nglebak, Kabupaten Jombang, Jawa Timur, dengan subjek penelitian adalah siswa kelas IV yang berjumlah 20 anak berusia rata-rata 10 tahun. Penelitian berlangsung pada bulan Februari hingga April 2026.

Pengumpulan data dilakukan melalui empat teknik, yaitu wawancara mendalam dengan wali kelas (Ibu Lutvia Indah Puspitasari, S.Pd.), observasi langsung di kelas selama proses pembelajaran, pemberian kuesioner *pre-test* kepada siswa untuk mengukur pemahaman awal, serta dokumentasi visual kondisi kelas dan media pembelajaran yang digunakan. Data sekunder diperoleh dari jurnal ilmiah, buku, dan artikel terkait budaya tradisional Indonesia.

Proses analisis data mengikuti model Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2017) yang mencakup tiga tahapan, yakni reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Teknik analisis 5W+1H (*What, Where, Why, Who, When, How*) digunakan untuk merumuskan fokus perancangan.

Metode perancangan yang digunakan adalah Design Thinking dengan lima tahapan sistematis, yaitu: **(1) Empathize**, memahami kebutuhan pengguna melalui pengumpulan data lapangan, **(2) Define**, merumuskan masalah utama berdasarkan data yang telah direduksi, **(3) Ideate**, mengembangkan konsep kreatif melalui *brainstorming*, **(4) Prototype**, mewujudkan konsep dalam bentuk produk nyata mulai dari sketsa, pewarnaan, hingga *layout* final, dan **(5) Test**, menguji produk kepada pengguna untuk memperoleh umpan balik dan melakukan perbaikan. Pendekatan ini dinilai tepat karena berpusat pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan, perilaku, dan preferensi pengguna sebagai dasar pengembangan solusi inovatif.



**Gambar 1.**  
Kerangka Penelitian (Sumber: Dea, 2026)

## KERANGKA TEORETIK

## 1. Pakaian Adat di Pulau Jawa

Pakaian adat merupakan salah satu wujud nyata budaya yang mencerminkan identitas, nilai, dan filosofi suatu masyarakat. Koentjaraningrat (2009) berpendapat bahwa pakaian tradisional masuk ke dalam unsur artefak budaya, yaitu hasil ciptaan manusia yang berfungsi tidak hanya secara estetis, tetapi juga simbolik dan sosial. Artinya, setiap helai kain dan ornamen yang melekat pada pakaian adat bukanlah sekadar penutup tubuh, melainkan sebuah narasi budaya yang diwariskan secara turun-temurun dan menjadi penanda jati diri suatu komunitas. Di Pulau Jawa sendiri, yang dihuni oleh beragam suku dengan adat istiadat yang berbeda di setiap provinsinya, kekayaan ini terwujud dalam ragam pakaian adat yang memiliki ciri khas tersendiri, mulai dari corak, motif, hingga bentuk busananya. Keenam provinsi yang berada di Pulau Jawa, yakni Jawa Timur, Jawa Tengah, Daerah Istimewa Yogyakarta, Jawa Barat, DKI Jakarta, dan Banten, masing-masing menampilkan keunikan pakaian adatnya sebagai ekspresi budaya lokal yang hidup dan berkembang seiring dinamika sejarah serta interaksi sosial masyarakatnya.

## 2. Buku Ilustrasi Interaktif

Buku ilustrasi interaktif merupakan jenis buku yang mengalihkan peran pembaca dari sekadar penerima informasi menjadi peserta aktif yang terlibat langsung dalam aktivitas motorik. Menurut Varga dan Daróczy (2024), kekayaan media dari teks cetak memungkinkan pembaca untuk terlibat secara mendalam sehingga mereka cenderung sepenuhnya terbenam dalam proses membaca. Berdasarkan klasifikasi Wiliyanto (2013 dalam Pagala, 2022), terdapat delapan jenis buku interaktif: *pop-up*, *peek a boo*, *pull tab*, *hidden objects*, *play game*, *play a song*, *touch and feel*, dan *participation*. Perancangan ini mengadopsi jenis *play game* dengan mekanisme *dress up* berbasis media kertas magnetik.

## 3. Permainan Dress Up

Permainan *dress up* merupakan permainan yang berfokus pada aktivitas memadukan pakaian dan aksesoris untuk menciptakan tampilan yang diinginkan. Dalam konteks penelitian ini, konsep interaksi *dress up* dimanfaatkan sebagai pendekatan pembelajaran dimana anak-anak tidak hanya berinteraksi dengan elemen visual, tetapi juga secara tidak langsung mempelajari bentuk, bagian, dan karakteristik pakaian adat dari setiap daerah. Mekanisme permainan yang sederhana dan tidak membutuhkan keahlian khusus menjadikan jenis media ini mudah dimainkan oleh anak-anak, sekaligus memberikan rasa pencapaian (*sense of achievement*) yang mendorong motivasi belajar.



Gambar 2.

Permainan Dress Up pada Media Kertas (Sumber: Hello Toys, 2021)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Tahap *Emphatize*

Pada tahap ini, data dikumpulkan melalui wawancara, kuesioner, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dengan wali kelas IV SDN Nglebak mengungkap bahwa: **(1)** media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku teks dan video *YouTube* yang sudah tidak relevan dan durasi yang lama, **(2)** siswa sering keliru membedakan pakaian adat terutama yang memiliki visual yang hampir sama, contoh antara Yogyakarta dan Jawa Tengah, **(3)** representasi pakaian adat dalam media yang ada lebih banyak menampilkan pakaian upacara, bukan pakaian keseharian masa lampau, dan **(4)** guru membutuhkan media yang lebih autentik, menarik, dan sesuai karakteristik pakaian adat yang sesungguhnya.

Kuesioner *pre-test* diberikan kepada 19 siswa dengan 20 butir pertanyaan (9 soal kemampuan dan 11 soal minat). Hasil distribusi nilai disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Distribusi Nilai Pre-test Siswa (Sumber: Dea, 2026)

Kategori	Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
Sangat Baik	80 – 90	6	31,58%
Baik	66 – 79	9	47,37%
Cukup	56 – 65	2	10,53%
Kurang	40 – 55	2	10,53%
Sangat Kurang	< 40	0	0%
<b>Total</b>		19	100%

Rata-rata nilai *pre-test* sebesar **69,47** menunjukkan pemahaman awal siswa belum sepenuhnya melampaui KKM 70. Dari kuesioner preferensi, **100%** siswa menyatakan suka dengan materi pakaian adat; **63,16%** lebih menyukai belajar sambil bermain; dan **52,63%** memilih gaya ilustrasi *chibi stylized*. Observasi kelas menunjukkan pola pembelajaran berkelompok dengan guru mendampingi aktif, sementara media yang digunakan meliputi poster, peta tempel, buku pelajaran, dan video dari *YouTube*.



Gambar 3.

Media Pembelajaran Budaya Adat dalam Kelas (Sumber: Dea, 2026)

## 2. Tahap Define

Berdasarkan reduksi dan penyajian data, diperoleh kesimpulan bahwa:

- (1)** kemampuan awal siswa tergolong cukup baik namun belum merata,
- (2)** kesulitan utama terletak pada aspek konseptual dalam membedakan pakaian adat antarprovinsi yang memiliki kemiripan visual,
- (3)** media pembelajaran yang ada belum mampu menyajikan pakaian adat secara autentik,
- (4)** diperlukan media pembelajaran inovatif yang kontekstual, visual, dan sesuai karakteristik siswa sekolah dasar.

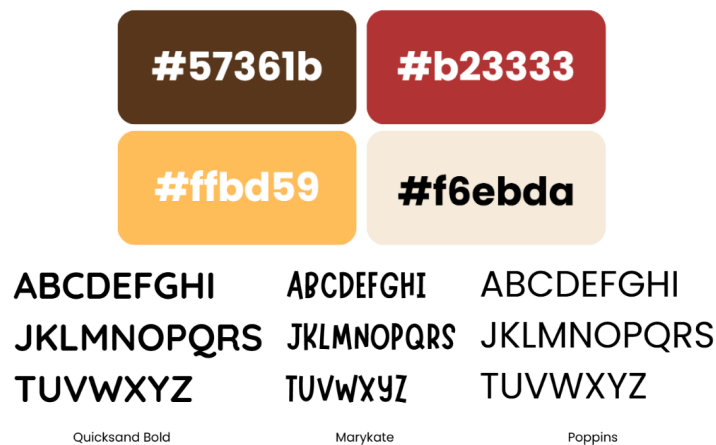
Rumusan perancangan dijabarkan menggunakan metode 5W+1H sebagai berikut: media yang dirancang berupa buku ilustrasi interaktif *dress up* bertema pakaian adat Pulau Jawa untuk anak usia 8–10 tahun, dapat digunakan secara mandiri maupun kelompok di kelas, menggunakan mekanisme *dress up* karena tidak membutuhkan keahlian khusus dengan visual *chibi stylized* yang berwarna cerah.

Tabel 2. Analisis 5W+1H Perancangan (Sumber: Dea, 2026)

Aspek	Definisi
<b>What</b>	Buku ilustrasi interaktif berbasis permainan <i>dress up</i> untuk anak usia 8–10 tahun dengan materi pakaian adat di Pulau Jawa.
<b>Where</b>	Dapat digunakan untuk belajar mandiri maupun kelompok dalam kelas sebagai materi pendukung.
<b>Why</b>	Minimnya media interaktif yang relevan; permainan <i>dress up</i> dinilai cocok karena tidak membutuhkan keahlian khusus dan mudah dipahami anak.
<b>Who</b>	Anak usia 8–10 tahun.
<b>When</b>	Sebagai materi tematik pendukung agar anak tidak bosan hanya membaca.
<b>How</b>	Visual <i>chibi stylized</i> bertekstur krayon, warna cerah, interaksi <i>mix and match</i> pakaian adat setiap daerah di Pulau Jawa.

### 3. Tahap Ideate

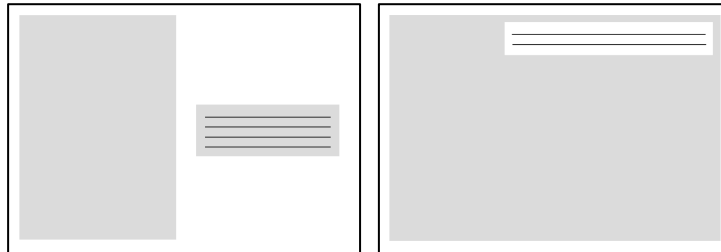
Tahap ideate menghasilkan konsep perancangan melalui proses brainstorming. Judul buku ditetapkan sebagai "Main Pakaian Adat! Pulau Jawa" dengan subjudul "Media Interaktif Berdandan dengan Pakaian Adat". Kata "Main" dipilih untuk mengindikasikan sifat interaktif buku sekaligus menggunakan diksi yang mudah dipahami anak. Gaya bahasa yang digunakan adalah deskriptif sederhana agar informasi mudah dicerna. Gaya ilustrasi yang terpilih berdasarkan kuesioner preferensi siswa adalah *stylized cartoon chibi modern* yang memiliki proporsi kepala lebih besar, anggota badan disederhanakan, dan detail anatomi minimal.



Gambar 4.  
Color Pallette Perancangan dan Font (Sumber: Dea, 2026)

Palet warna yang digunakan adalah warna-warna hangat dengan merah dan putih krem sebagai warna dominan, didukung coklat dan kuning sebagai warna sekunder. Warna hangat ini selaras dengan konsep pertunjukan (*show*) yang menjadi tema visual buku. Untuk

tipografi, dipilih tiga jenis font dengan fungsi berbeda: *Marykate* sebagai font dekoratif untuk judul di sampul, *Quicksand Bold* untuk sub judul dan teks karakter, serta *Poppins* untuk narasi penjelasan pakaian adat.



Gambar 5.

Layout Yang Digunakan Pada Perancangan (Sumber: Dea, 2026)

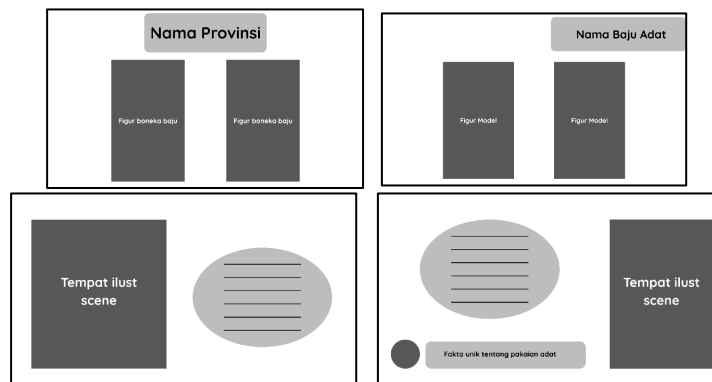
Tata letak buku menerapkan *split layout* (50:50) antara teks dan ilustrasi) dan *picture window layout* (ilustrasi dominan) guna memudahkan anak memahami informasi secara visual dan ilustrasi bergaya *stylized cartoon chibi modern* (gaya gambar A) dengan proporsi kepala lebih besar dan detail anatomi yang disederhanakan yang terbukti diminati anak usia sekolah dasar berdasarkan hasil kuesioner preferensi.



Gambar 6.

Macam Artstyle Dari Hasil Pre-test (Sumber: Dea, 2026)

Struktur konten buku dirancang secara berurutan berdasarkan letak geografis provinsi, diawali dari Banten, DKI Jakarta, Jawa Barat, Jawa Tengah, DI Yogyakarta, dan diakhiri Jawa Timur. Setiap provinsi disajikan dalam dua halaman: halaman permainan interaktif (*mix and match* pakaian adat) dan halaman deskripsi yang memuat penjelasan ciri khas serta fakta unik pakaian adat.



Gambar 7.

Rencana Layout Halaman Interaktif (Sumber: Dea, 2026)

Tiga karakter pendamping: Gita, Niko, dan Riri sebagaimana mereka dirancang untuk menyampaikan informasi secara komunikatif dan teman dekat dengan anak.

#### 4. Tahap *Prototype*

Tahap *prototype* mencakup proses sketsa, pewarnaan, penyusunan layout, dan finalisasi desain.

##### 1.) Tipografi Judul Buku



**Gambar 8.**  
Tipografi Judul Buku (Sumber: Dea, 2026)

Judul “Main Pakaian Adat!” dipilih berdasarkan pertimbangan penggunaan diksi yang sederhana dan komunikatif. Kata “Main” merepresentasikan konsep buku sebagai media bermain yang bersifat interaktif, sehingga selaras dengan karakteristik pengguna sasaran. Sementara itu, kalimat “Pulau Jawa” menunjukkan cakupan seri buku, yaitu pengenalan berbagai pakaian adat yang berasal dari wilayah Pulau Jawa. Subjudul “Media Interaktif Berdandan dengan Pakaian Adat” disajikan untuk memberikan penegasan fungsi buku sebagai media pembelajaran interaktif yang ditujukan bagi anak-anak.

##### 2.) Sketsa Kasar



**Gambar 9.**  
Sketsa Sampul Buku dan Subcover Buku (Sumber: Dea, 2026)

Proses sketsa dilakukan menggunakan *software Clip Paint Studio*. Desain sampul depan menampilkan tiga anak yang sedang bermain boneka dan membangun rumah Joglo sebagai simbol seri Pulau Jawa. *Subcover* menampilkan tiga karakter pendamping yang menghadap

pengguna dengan ekspresi penasaran dan gembira seolah olah telah menemukan sesuatu yang sangat menarik, bertujuan membangun kedekatan emosional dengan pembaca.



**Gambar 10.**  
Sketsa Model dan Ilustrasi Scene (Sumber: Dea, 2026)

Sebanyak 12 model ilustrasi dirancang secara berpasangan (laki-laki dan perempuan) untuk merepresentasikan enam provinsi di Pulau Jawa, sehingga menghasilkan 24 variasi model pakaian adat. Setiap provinsi diwakili satu jenis pakaian adat yang paling representatif: Baju Pangsi (Banten), Kebaya Encim & Sadariah (DKI Jakarta), Kebaya Encim & Pangsi (Jawa Barat), Baju Beskap (Jawa Tengah), Baju Surjan (DI Yogyakarta), dan Baju Rancangan/Pesa'an (Jawa Timur). Seluruh aset pakaian adat dilapisi *magnetic sheet* sehingga dapat ditempelkan dan dilepas pada buku.

### 3.) Final Desain



**Gambar 11.**  
Final Desain Buku Perancangan (Sumber: Dea, 2026)

Spesifikasi teknis final buku adalah ukuran *A4 landscape* (29,7 cm × 21 cm) dengan tebal 34 halaman, sampul *hardcover* laminasi glossy, kertas *art carton* 400 gsm laminasi doff untuk isi, dan aset baju dilapisi *magnetic sheet*. Kemasan buku berukuran 34,3 cm × 28,3 cm × 3,3 cm memuat informasi tentang buku, keunggulan, dan panduan bermain. Dilengkapi pula kartu referensi pakaian adat berukuran 8,8 cm × 6,3 cm (*art paper* 310 gram) sebagai panduan visual bagi pengguna.

#### 4.) Validasi Media dan Materi

Validasi media dilakukan oleh Herry Prihamdani, S.Ikom. (ilustrator anak dan pendiri Studio Goodway) melalui angket online dengan skala Likert 1–4. Penilaian mencakup tiga aspek: kepraktisan media, tampilan media, dan kelayakan kegrafikan.

**Tabel 3.** Hasil Validasi Media (Sumber: Dea, 2026)

Aspek	Skor	Persentase
Kepraktisan Media	8/12	66,67%
Tampilan Media	13/20	65,00%
Kelayakan Kefrafikan	13/16	81,25%
<b>Total Skor</b>	<b>34/48</b>	<b>70,83%</b>

Validasi materi dilakukan oleh Ibu Lutvia Indah Puspitasari, S.Pd. selaku wali kelas IV SDN Nglebak dengan tiga aspek penilaian: kesesuaian dengan kurikulum, keruntutan materi, dan kesesuaian dengan karakter siswa.

**Tabel 4.** Hasil Validasi Materi (Sumber: Dea, 2026)

Aspek	Skor	Persentase
Kesesuaian dengan Kurikulum	9/12	75,00%
Keruntutan Materi	16/20	80,00%
Kesesuaian dengan Karakter Siswa	18/20	90,00%
<b>Total Skor</b>	<b>43/52</b>	<b>82,69%</b>

Berdasarkan hasil validasi, persentase kelayakan media mencapai **70,83%** dan kelayakan materi **82,69%**. Produk dinyatakan layak untuk diuji coba dengan beberapa perbaikan, di antaranya penambahan atasan putih lengan pendek pada model agar tampilan lebih tertutup sesuai norma kesopanan, serta penambahan kemasan buku dan kartu referensi model pakaian adat.

#### 5.) Desain Setelah Revisi

Bersumber dari hasil validasi yang diperoleh, beberapa ilustrasi perlu direvisi antara lain pakaian model yang terlalu terbuka dan tidak adanya petunjuk bermain. Ilustrasi diubah dengan menambahkan atasan putih lengan pendek agar lebih tertutup serta merancang kemasan buku.



**Gambar 12.**  
Media Hasil Revisi Setelah Validasi (Sumber: Dea, 2026)

Selain penambahan kemasan pada buku, terdapat penambahan referensi model pakaian. Penambahan elemen ini bertujuan untuk memberikan gambaran set pakaian adat secara utuh kepada pengguna, tanpa mengurangi kebebasan pengguna dalam memadukan busana dan aksesoris sesuai preferensi masing-masing.



**Gambar 13.**  
Media Pendukung Referensi Model (Sumber: Dea, 2026)

## 5. Tahap Test

Uji coba produk dilaksanakan di SDN Nglebak Jombang dengan melibatkan seluruh 20 siswa kelas IV. Observasi dilakukan terhadap keseluruhan siswa untuk mengamati antusiasme, pola interaksi, dan keterlibatan aktif selama menggunakan media. Selanjutnya, 5 siswa dipilih secara acak sebagai perwakilan pengisi angket lembar respon untuk memperoleh data kualitatif yang lebih mendalam.



**Gambar 14.**  
Antusiasme Ana-Anak Saat Bermain (Sumber: Dea, 2026)

Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik antusias dalam mempelajari budaya pakaian adat melalui media ini. Buku interaktif terbukti mampu menarik perhatian lebih efektif dibandingkan media konvensional seperti video dokumenter dan buku teks. Skor observasi mencapai 78 dari total 80, menunjukkan tingkat keterlibatan yang sangat memuaskan. Tidak ditemukan kebingungan dalam memahami alur baca maupun penggunaan buku, yang berarti struktur interaktif yang dirancang telah mudah dipahami.

**Tabel 5.** Hasil Lembar Respon Siswa (Sumber: Dea, 2026)

Pernyataan	Dhita	Nazwa	Aulia	Cheryl	Najwa
Buku ini mudah digunakan	SS	SS	SS	SS	SS
Saya dapat memahami cara menggunakan buku	S	S	S	S	S
Gambar dan ilustrasi dalam buku menarik	S	SS	SS	S	S
Saya senang menggunakan buku interaktif ini	SS	SS	S	SS	SS
Kegiatan dress up menyenangkan	SS	S	SS	S	SS

Buku ini membantu saya memahami pakaian adat	S	SS	S	S	S
Tulisan dalam buku mudah dibaca	SS	SS	S	S	S
Saya dapat mengikuti semua aktivitas dengan baik	S	S	SS	SS	SS
Buku ini membuat saya tertarik belajar pakaian adat lain	SS	SS	SS	S	SS
Saya ingin menggunakan buku ini lagi	SS	SS	SS	SS	SS

Seluruh responden memberikan respons sangat positif. Hasil wawancara singkat menunjukkan semua siswa menyatakan suka dengan buku ini ("Suka banget, lucu!"), tidak menemukan bagian yang membingungkan, dan ingin menggunakannya kembali. Secara keseluruhan, 95% siswa menyatakan menjadi lebih memahami perbedaan pakaian adat dan memperoleh pengetahuan baru setelah menggunakan media ini.

## SIMPULAN DAN SARAN

Perancangan buku ilustrasi interaktif "Main Pakaian Adat! Pulau Jawa" berhasil menjawab kebutuhan akan media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik kognitif anak usia 8–10 tahun. Melalui pendekatan Design Thinking yang sistematis, ditemukan bahwa anak-anak membutuhkan media yang tidak sekadar informatif, tetapi juga memberikan pengalaman belajar langsung yang menyenangkan. Konsep dress up yang sederhana namun efektif terbukti mampu mendorong partisipasi aktif, meningkatkan antusiasme sebesar 95%, dan membantu siswa memahami ciri khas pakaian adat dari enam provinsi di Pulau Jawa.

Validasi media memperoleh persentase kelayakan 70,83% dan validasi materi 82,69%, keduanya dinyatakan layak untuk diimplementasikan. Hasil uji coba dengan skor observasi 78 dari 80 serta seluruh lembar respon siswa yang menunjukkan respons "setuju" dan "sangat setuju" memperkuat simpulan bahwa media ini efektif sebagai alternatif pembelajaran budaya di sekolah dasar.

## REFERENSI

- Arum.A., Hapsari. P., Anggraini. S, (2025). Meningkatkan Minat pada Budaya Lokal menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Etnomatematika. *Bersatu: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 3(3), 21-29
- Eko Prasetyo, M., & Ega Wiryawan, I. (2023). Perancangan Buku Interaktif Campuran Cerita Rakyat "Panglima Laut" untuk Meningkatkan Literasi Anak 4-6 Tahun. *Jurnal Synakarya*, 111-125
- Fachri.A., Batubara.A., Anggapuspa.M, (2021). Perancangan Pop-up Book Ilustrasi Etnis Batak Sebagai Media Interaktif untuk Anak Usia 9-10 Tahun. *Jurnal Barik*, 2(2), 108- 120
- Fatrikah, F., Nuryani, R. D., & Lukytasari, (2024). Optimalisasi Penggunaan Media Interaktif untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Journal of Education and Pedagogy*, 1(1), 13-18.
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. M. E. (2014). The Benefits of Playing Video Games. *American Psychologist*, 69(1), 66- 78.

- Hidayatuloh.S. (2020). Integration of Multicultural Values Based on Sundanese Local Wisdom (Silih Asah, Silih Asih, Silih Asuh) in History Learning in The Era of Globalization. *Seminar Nasional Pembelajaran Sejarah*, 3(2), 149- 159
- Indah A.P.A., Putu S. W.I., Intan P.A. (2022). Perancangan Buku Interaktif Sebagai Pembelajaran Aksara Bali untuk Siswa SD di Denpasar. *Jurnal Selaras Rupa*, 3(1), 10- 19
- Lasapu, Priscilia B., et al. (2015). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Pakaian Adat Dalam Bentuk Boneka Tangan Untuk Anak Usia 6-8 Tahun. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*, 1(6)
- Mailani.O., Nuraeni.I., Syakila.S., Lazuardi.J. (2022). Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia. *KAMPRET Journal*, 1(2), 1-10
- Mahriza.R., Syarfina.S., Astuti.D., Warmansyah.J., Zain.A, (2023) Developing Digital Learning Media to Promote Early Children’s Cognitive Development. *Atlantis Press*, 574- 587
- Mastur.A., et.al. (2024). Pelestarian dan Peningkatan Minat Anak terhadap Tari Daerah di Dusun Empelu, Bungo. *Jurnal Pengembangan dan Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 62- 69
- Naiborhu.R., et.al. (2025). Bahasa Indonesia sebagai Alat Komunikasi yang Efektif dalam Meningkatkan Kesadaran Berbangsa dan Bernegara. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 8900-8906
- Pagala, D. A. (2022). Perancangan Buku Pop up Interaktif Permainan Tradisional sebagai Upaya Mengenalkan dan Melestarikan Budaya Kepada Anak Usia 4-6 Tahun.
- Stefandi.T.E. (2025). Penerapan Gaya Visual Flat Design Dalam Konten Promosi Buku Eksplorasi Gerak Kameran Pada Media Digital Instagram. *Nusantara Journal of Multidisciplinary Science*, 3(1), 101-108
- Sumarto. (2019). Budaya, Pemahaman dan Penerapannya Sistem Religi, Bahasa, Pengetahuan, Sosialm Kesenian, dan Teknologi. *Jurnal Literasiologi*, 1(20)
- Thomas S. Leinbach (2026). Indonesia. *Britannica*. Diakses 6 Februari 2026
- Utami.L, (2023) Magnetic Box Sebagai Media Interaktif Pengenalan Pakaian Adat Indonesia untuk Anak-Anak. *Jurnal Barik*, 7(2), 36-56
- Varga, E., & Daróczy, G. (2024). The Role of Interactive Books in the Development of Reading and Reading Comprehension.
- Wayan., et.al. (2025). Meningkatkan Pengalaman Wisatawan dengan Sentuhan Lokal di Pulau Penawar Rindu Kecamatan Belakang Padang Kota Batam. *Journal Of Innovation Research and Knowlegde*, 5(2), 1255-1275