

# Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif “Let’s Play Hide and Seek” Untuk Anak Berusia 3+

Martinus Eko Prasetyo, Aprilia Streit Ester Vinesia Thong

Universitas Bunda Mulia, Jakarta

*Email: martinusepk@gmail.com*

## ABSTRAK

*Buku ilustrasi interaktif “Ayo Main Petak umpet” ini berupa cerita dengan karakter binatang di dalam buku yang dapat menarik perhatian anak-anak dan juga mengajarkan mereka untuk mengenal binatang yang ada di buku ilustrasi ini. Metode penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode kualitatif dengan metode pengumpulan data survey atau kuesioner, studi pustaka dan wawancara. Penulis akan menyebarkan kuesioner kepada responden penelitian khususnya orang tua atau kerabat anak yang lebih tua dari anak tersebut dan meminta mereka untuk mengisi kuesioner tersebut. Perancangan buku ilustrasi interaktif “Ayo Bermain Petak umpet” untuk anak usia 3 tahun ke atas dibuat dengan tujuan penulis dapat membuat buku yang dapat menarik minat baca anak sejak dini dan menghibur anak usia 3 tahun di atas yang membaca buku ini sekaligus mempererat interaksi antar anak, orang tua dan anak sehingga mereka menjadi lebih dekat ketika mereka membaca buku ini bersama-sama.*

**Kata-kata kunci:** Buku bergambar, interaktif, mengintip buku, fabel

## ABSTRACT

*This interactive illustration book “Let’s Play Hide and Seek” is in the form of stories with animals characters in the book that can attract children's attention and also teaches them to recognize the animals in this illustration book. The research method that the author uses in this study is using qualitative methods with survey or questionnaire data collection methods, literature studies and interviews. The author will distribute questionnaires to research respondents, especially the child's parents or relatives who are older than the child and ask them to fill out the questionnaire. The design of the interactive illustration book “Let’s Play Hide and Seek” for children aged 3 years above was made with the aim of the author being able to make books that can attract children's interest in reading from an early age and entertain children aged 3 years above who read this book while strengthening interactions between children, parent and child so that they become closer when they read this book together.*

**Keywords:** Illustrated book, interactive, peek a book, fable

## Pendahuluan

Di era globalisasi pada saat ini perkembangan teknologi mengalami kemajuan yang sangat pesat, terutama di bidang alat komunikasi. Berawal dari surat lalu telepon kabel lalu

handphone, tablet dan juga laptop. Teknologi-teknologi tersebut lebih kita kenal dengan nama gadget. *Gadget* adalah teknologi atau peralatan yang membantu mempermudah akses masyarakat dalam berkomunikasi yang semakin hari semakin diperbaharui sehingga bisa menjadi semakin canggih. (Mayenti & Sunita, 2018)

Karena perkembangan pesat teknologi pada saat ini membuat anak-anak sejak usia dini sudah mengenal dan lebih sering berinteraksi dengan *gadget* dibandingkan buku. Mengutip dari Artikel Ayah Bunda “*Multiple Intelligences, Mengenal dan Merangsang Potensi Kecerdasan Anak*”, buku merupakan jendela dunia, melalui sebuah buku kita bisa mendapatkan banyak pengetahuan, sayangnya kebiasaan membaca di kalangan anak mulai luntur. Langkah awal yang diambil untuk mengembangkan potensi anak yaitu membacakan buku cerita kepada anak.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan tahapan pembelajaran sebelum tingkatan pendidikan dasar yang adalah suatu usaha dalam pengajaran yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir hingga umur enam tahun dengan memberikan dorongan secara jasmani dan rohani agar anak memiliki persiapan untuk memasuki tingkat pendidikan lebih lanjut yang diadakan dalam bentuk formal, non formal, dan informal (Refiani, 2019).

Kepandaian dalam membaca merupakan dasar untuk mengidentifikasi berbagai macam ilmu pengetahuan, dengan keahlian dan kepandaian dalam membaca, seseorang bisa mengerti berbagai macam informasi yang ada disekitarnya dengan mudah. Oleh karena itu, kepandaian dalam membaca merupakan hal yang sangat penting untuk mendapat pemahaman dan informasi yang perlu ditingkatkan oleh anak usia dini. Karena itu pengajaran dalam baca membaca di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), pengenalan terhadap huruf sudah diajarkan agar anak bisa mengerti hubungan antara bahasa lisan dan tulisan.

Buku cerita merupakan salah satu media yang paling disukai oleh anak-anak terutama buku yang berisi ilustrasi atau permainan yang melibatkan anak-anak ketika membacanya, sehingga anak-anak akan merasa mereka berada di didalam buku ceritanya. Dengan kekuatan cerita, kemasam, dan ilustrasi yang menarik, buku mampu berkomunikasi dan berinteraksi dengan anak-anak. Jika buku nya menarik, maka anak akan tertarik untuk membaca buku lagi sehingga perlahan-lahan anak akan mulai suka membaca buku. Buku membawa anak menjelajah ke dunia yang mereka inginkan dimana imajinasi dan kreativitas tidak terbatas. (Rosari Anjani, 2019).

Buku Ilustrasi Interaktif “*Let’s Play Hide and Seek*” untuk Anak Berusia 3+ dengan jenis buku interaktif *peek a book* ini cocok untuk dibacakan kepada anak, karena buku ilustrasi ini berjenis fabel atau cerita yang tokohnya berupa hewan yang bisa menarik perhatian anak juga mengajari mereka untuk mengenal hewan-hewan yang ada di dalam buku ilustrasi ini, ketika orang tua anak membacakan buku cerita ini mereka bisa sambil mengajak anaknya bermain yakni menerka dimana karakter buku nya bersembunyi, sesudah menebak orang tua akan

membuka bagian yang ditutupi oleh kertas yang sudah disamarkan sehingga terlihat dimana karakter bukunya bersembunyi hingga akhir cerita.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan rumusan masalahnya sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat buku ilustrasi interaktif yang menarik untuk anak usia 3+ dengan teknik ilustrasi digital dengan pengayaan visual kartun?
2. Bagaimana membuat buku ilustrasi dengan teknik ilustrasi digital pengayaan kartun yang dapat membuat kegiatan interaktif antara anak dan orangtua yang tepat untuk anak usia 3+ dengan bertemakan fabel

Tujuan dari penelitian ini antara lain :

1. Untuk membuat buku yang bisa menarik minat membaca anak sejak dini terutama untuk anak berusia 3+ dengan teknik ilustrasi digital pengayaan visual kartun
2. Untuk membuat buku yang bisa mengajak interaksi antara anak dan orang tuanya juga menambah edukasi anak ketika membaca buku ini.

Adapun kegunaan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Kegunaan Akademik, memberikan manfaat sebagai referensi bagi penulis selanjutnya dengan penelitian serupa.

Kegunaan Non Akademik, dapat menghibur dan menarik minat anak-anak untuk suka membaca buku sejak dini. Fabel merupakan bentuk pengisahan dengan menampilkan hewan yang dapat bertindak dan berbicara seperti manusia manusia dan mengantarkan pesan moral di bagian akhir cerita. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, fabel merupakan cerita yang menggambarkan watak dan budi manusia yang pelakunya diperankan binatang dan berisi pendidikan moral dan budi pekerti. Mengutip dari Kamus *Oxford*, fabel merupakan cerita pendek, dengan tokoh binatang yang menyampaikan pesan moral. Fabel merupakan cerita fiksi berbentuk dongeng yang mendeskripsikan watak manusia pada binatang. Tokoh utama fabel berupa hewan yang jinak dan hewan yang liar.(Putri, 2020)

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, interaksi adalah hal saling melakukan aksi, berhubungan, mempengaruhi, antar hubungan. Berdasarkan pengertian tersebut, media yang digunakan sebagai media pembelajaran merupakan media yang bisa menghasilkan interaksi antar media dengan pengguna nya untuk penyampaian pesan dan informasi tertentu. Salah satu media interaktif yang dianggap sesuai yaitu buku interaktif. Buku dianggap sesuai untuk

dijadikan media yang interaktif karena buku merupakan media cetak berupa tulisan dan visual yang berisikan pesan dan informasi. Selain berisikan cerita berupa tulisan dan gambar, buku interaktif juga dapat digerakan atau mengajak interaksi antar pembaca sehingga hal tersebut bisa memancing ketertarikan anak dalam membaca buku. (SAMMONA, 2019)

Buku interaktif dapat dibagi menjadi beberapa jenis antara lain : (Wibowo, Cahyadi, 2017)

1. Buku interaktif *peek a book*. Terkadang disebut buku interaktif *lift a flap*. *Peek a book* merupakan jenis buku interaktif yang halaman bukunya harus dibuka untuk melihat ada apa yang bersembunyi di balik halaman tersebut
2. Buku interaktif *pop up*. *Pop up* adalah jenis buku interaktif yang berupa lipatan gambar yang terlihat 3 dimensi dengan menggunakan teknik lipatan kertas.
3. Buku interaktif *pull tab*. *Pull tab* adalah jenis buku interaktif berupa kertas yang ditarik pada halaman bukunya.
4. Buku interaktif *hidden objects*. Adalah jenis buku interaktif yang mengajak pembacanya untuk menemukan objek yang telah disamarkan pada gambar di halaman buku dan membawa cerita melalui itu.
5. Buku interaktif *games*. Adalah jenis buku interaktif yang berupa permainan menggunakan alat tulis atau tidak menggunakan alat tulis.
6. Buku interaktif *participation*. Adalah jenis buku interaktif yang berisi penjelasan atau cerita yang disertai dengan kuis tanya jawab atau instruksi untuk melakukan sesuatu untuk menguji pengetahuan tentang cerita di dalam buku tersebut.

Gaya visual adalah hasil dari visualisasi dari imajinasi pengarang atau *creator* yang menghasilkan karya yang menjadi ciri khas style nya masing-masing.(Janottama & Putraka, 2017) Gaya visual dapat dibagi menjadi beberapa jenis yaitu :

1. Gaya Kartun : style gambarnya biasanya bersifat ikonik dengan penggambaran dua dimensi yang berunsurkan hal-hal yang lucu seperti humor dan lelucon.
2. Gaya Semirealis : style gambarnya berupa kolaborasi dari style kartun dan realis yang menonjol merupakan bagian wajahnya.
3. Gaya Realis : style gambar yang dibuat semirip mungkin dengan wujud objek aslinya baik segi anatomi, wajah, flora dan fauna, dan sebagainya.
4. Gaya Seni Murni : style gambarannya biasanya abstrak karena kreatornya menuangkan isi pikirannya secara bebas dan abstrak tanpa ada patokan tertentu.
5. Gaya Jepang : style gambarnya memiliki ciri khas karakter bermata besar dan bibirnya yang tipis, biasanya karakter dengan gaya gambar khas jepang cenderung cantik, tampan, manis, imut dan lain sebagainya.
6. Gaya Amerika : style gambarnya dibuat mirip seperti objek aslinya dengan menonjolkan ciri utamanya seperti maskulin atau seksi.

## Metode

Mengutip dari Sugiono, metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Research, 2018). Metode penelitian merupakan suatu cara untuk mencari, meneliti ataupun mengumpulkan data yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan baik data primer maupun data sekunder. Metode penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan survei atau kuesioner, wawancara dan studi pustaka.

## Hasil dan Pembahasan

Hasil pengumpulan data didapatkan dari hasil kuesioner berupa 80 responden. Dari hasil kuesioner dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Sebagian besar responden berusia 17-25 tahun
2. Kebanyakan responden mengetahui apa itu buku ilustrasi dan fabel
3. Kebanyakan responden setuju dengan penggunaan visual, layout dan font dalam buku ilustrasi interaktif "*Let's Play Hide and Seek*"

Penulis juga melakukan wawancara dengan ilustrator buku anak yaitu Aaron Randy dan guru sekolah minggu yaitu Linawati. Hasil wawancara dapat disimpulkan sebagai berikut :

- Anak-anak itu polos, masing-masing memiliki keunikannya tersendiri dan karakteristik tiap anak berbeda-beda.
- Cara bercerita kepada anak-anak supaya bisa dipahami dan menarik bagi anak-anak yaitu, menggunakan ilustrasi, genre ceritanya harus yang *eye catching*, dan menggunakan mimik muka juga suara yang menarik bagi mereka, Untuk buku ilustrasi, cerita dan gambar harus saling bekerjasama dengan baik, agar tidak saling mengulang juga ceritanya dibuat fun bagi anak, tidak perlu terlalu menggurui, intinya buku untuk anak isinya lebih sederhana dan dibuat semenarik mungkin.
- Hal-hal yang harus dihindari dalam membuat buku anak yaitu, kalimat yang terlalu panjang, beberapa halaman cukup sekitar 3-8 kata saja, juga pemakaian kosakata yang sulit karena anak-anak masih baru belajar, dan tema cerita yang berat.

## Analisis dan Strategi SWOT

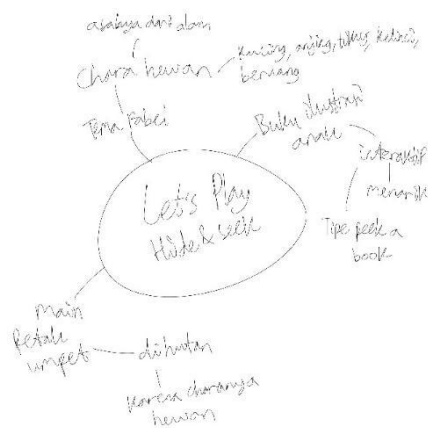
1. *Strength*. Buku ini merupakan buku ilustrasi interaktif berjenis *peek a book* dimana terdapat bagian gambar yang bisa dibuka tutup dan di belakang gambar yang ditutupi ada gambar lain yang tersembunyi. Buku ilustrasi interaktif ini menggunakan karakter fabel

yaitu karakter berupa hewan sebagai karakter didalam buku ilustrasinya. Buku ilustrasi interaktif ini dikemas dengan teknik *digital drawing* penggambaran kartun yang akan menarik bagi anak-anak.

2. *Weakness*. Alur ceritanya yang mudah ditebak.
3. *Opportunity*. Buku ilustrasi interaktif berjenis *peek a book* dengan tema fabel dalam bahasa Indonesia agak jarang ditemukan.
4. *Threat*. Saingan dengan jenis buku serupa. Buku ini dapat mengalami ancaman pembajakan baik sebagian maupun seluruhnya.

### Proses Berpikir Kreatif

Proses berpikir kreatif bermula dari melakukan pengembangan dari ide dasar yang kemudian semakin meluas melalui brainstorming sehingga hasil akhirnya bisa menjadi karya seperti karya yang sekarang ini. Buku ini berisi cerita tentang karakter-karakter fabel nya yang bermain petak umpet bersama-sama. Salah satu karakternya akan berjaga lalu sesudah selesai berhitung ia akan mencari teman-temannya hingga semuanya ketemu. Anak-anak dapat belajar mengenali hewan-hewan apa saja yang ada didalam buku juga dapat belajar perhitungan sederhana seperti menghitung ada berapa jumlah objek yang sama didalam buku ilustrasi interaktif "*Let's Play Hide and Seek*" ini.



**Gambar 1.** Brainstorming  
**Sumber:** Martinus Eko Prasetyo

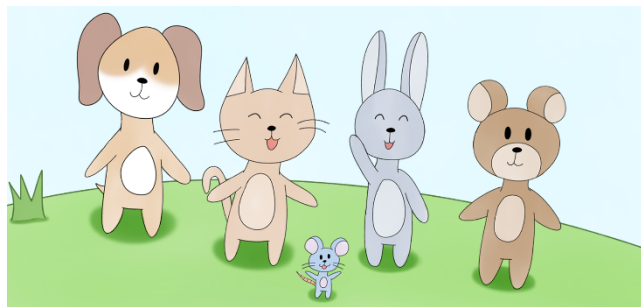
### *Moodboard*



**Gambar 1.** *Moodboard*  
**Sumber:** <https://id.pinterest.com/>

Moodboard yang digunakan untuk buku “*Let’s Play Hide and Seek*” berupa warna-warna alami seperti hutan dan pepohonan karena karakternya berupa fabel atau hewan yang habitat asalnya berasal dari alam atau hutan.

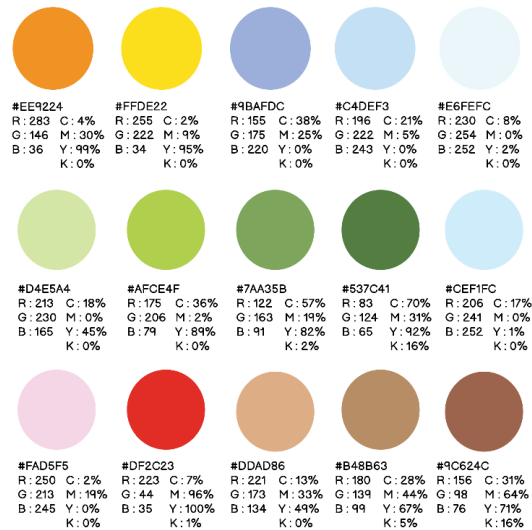
### *Key Visual*



**Gambar 1.** *Key visual*  
**Sumber:** Martinus Eko Prasetyo

Key visual yang diterapkan pada buku ilustrasi interaktif “*Let’s Play Hide and Seek*” ini berupa karakter-karakter buku “*Let’s Play Hide and Seek*” yaitu Kitty, Dogi, Mici, Kiki dan Berri berkumpul bersama dengan suasana di hutan atau alam terbuka.

## Konsep Warna



Gambar 1. Warna

Sumber: Martinus Eko Prasetyo

Warna yang digunakan dalam buku ilustrasi interaktif “*Let’s Play Hide and Seek*” ini yaitu warna-warna yang soft dan pastel sehingga enak dipandang oleh mata anak. Warna yang lebih mendominasi pada buku merupakan warna-warna yang berkaitan dengan alam karena penulis ingin menonjolkan suasana alam atau di hutan ketika anak-anak membaca buku ilustrasi interaktif “*Let’s Play Hide and Seek*” ini.

## Tipografi

**Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj**  
**Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt**  
**Uu Vv Ww Xx Yy Zz**  
**0123456789**



Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj  
Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt  
Uu Vv Ww Xx Yy Zz  
0123456789

**Gambar 6.** Font Balsamiq Sans  
**Sumber:** Martinus Eko Prasetyo

Font yang digunakan untuk judul buku *“Let’s Play Hide and Seek”* ini yaitu font Chewy dan Balsamiq Sans untuk isi buku. Kedua font ini berjenis sans serif dan merupakan font yang fleksibel dan tidak kaku sehingga cocok untuk anak-anak.

#### Konsep Layout dan Grid

Layout yang digunakan sebagian besar berupa fullspread layout untuk isi buku sedangkan untuk halaman undang undang, pesan moral dan tentang penulis menggunakan band layout. Penggunaan full spread layout cocok untuk isi buku ilustrasi anak karena ilustrasinya tersambung antara 2 halaman buku dan band layout cocok untuk full meletakkan teks. Grid yang digunakan yaitu modular grid karena lebih fleksibel dalam mengatur posisi layout pada teksnya.



**Gambar 7.** Cover depan  
**Sumber:** Martinus Eko Prasetyo


















**Gambar 8.** Cover belakang  
**Sumber:** Martinus Eko Prasetyo

Cover depan buku ini berisikan karakter-karakter bukunya yang berupa hewan-hewan dengan latar belakang di hutan dengan pose mengangkat tangan mereka seperti ingin mengajak

bermain bersama. Sedangkan cover belakang berisikan pemandangan alam berupa semak-semak, bunga dan langit biru yang cerah dengan matahari.

### Konsep Karakter

	Referensi	Sketsa Manual	Hasil Digital
1			 Kitty si Kucing
2			 Dogi si Anjing
3			 Mici si Tikus
4			 Kiki si Kelinci
5			 Berri si Beruang

**Gambar 9.** Desain karakter  
**Sumber:** Martinus Eko Prasetyo

Karena buku ilustrasi interaktif *“Let’s Play Hide and Seek”* ini berisi karakter fabel jadi karakternya berupa hewan yaitu Kitty yang merupakan seekor Kucing berwarna coklat dengan sifat yang ceria, rasa ingin tahu yang tinggi dan bersemangat, Dogi yang merupakan seekor Anjing Beagle berwarna coklat dan putih dengan sifat yang lebih kalem, Mici yang merupakan seekor Tikus yang berwarna biru dengan sifat ceria, Kiki yang merupakan seekor Kelinci berwarna abu-abu dengan sifat yang ceria juga, dan Berri yang merupakan seekor Beruang berwarna coklat dengan sifat yang tenang juga. Karakter hewan yang digunakan sebagai karakter di buku ilustrasi interaktif ini Sebagian besar merupakan hewan-hewan yang cukup sering berinteraksi dan sering ditemui oleh manusia seperti kucing, anjing dan tikus juga penulis memasukan hewan yang hidup di alam bebas atau hutan yaitu kelinci dan beruang. Karakter-karakter buku ilustrasi interaktif *“Let’s Play Hide and Seek”* ini dibuat dengan style pengayaan visual kartun dan menggunakan teknik ilustrasi digital.

### Konsep *Imagery*

Konsep *imagery* pada buku ilustrasi interaktif “*Let’s Play Hide and Seek*” ini menggambarkan atau memvisualisasikan suasana di alam atau di hutan yang merupakan tempat latar tempat karakter buku ilustrasi interaktif “*Let’s Play Hide and Seek*” ini yang berisikan pepohonan, rumput dan semak-semak, bunga, jamur, sungai dan lain sebagainya. Style pengayaan visual yang digunakan oleh penulis untuk buku ilustrasi interaktif “*Let’s Play Hide and Seek*” ini menggunakan gaya visual kartun dengan pengerjaan secara digital.



**Gambar 10.** Konsep *Imagery*  
**Sumber:** Martinus Eko Prasetyo

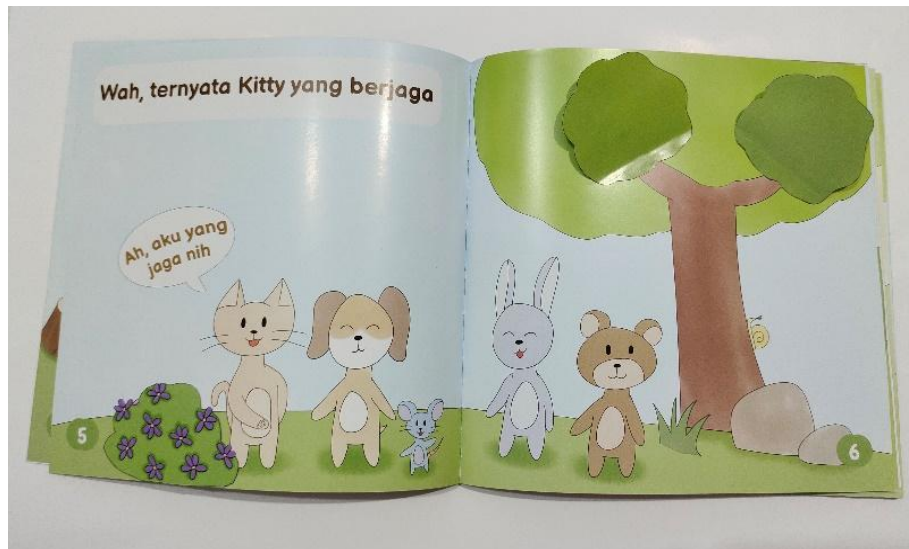
Sesuai jenis bukunya yang berupa buku interaktif *peek a book*, buku ini mengangkat tema bermain petak umpet dengan tipe buku interaktif *peek a book* yang sistem bukunya yaitu ada potongan gambar lain yang menutupi bagian halaman tertentu sehingga jika ingin melihat apa yang tersembunyi, pembaca harus membuka tutup bagian halaman yang interaktif supaya dapat melihat gambar lain yang disembunyikan. Secara tidak langsung kegiatan melihat, membuka dan menutup gambar pada *lift the flap* dapat melatih perkembangan motorik pada pembaca terutama anak-anak. Teknik *folding* atau melipat kertas yang menutupi halaman buku tertentu yaitu dengan melipatkan sedikit bagian dari potongan gambar kertas yang ingin digunakan untuk menutupi halaman tertentu pada buku lalu lem sedikit sisi yang sudah dilipat lalu tempelkan ke bagian halaman buku yang ingin disembunyikan dengan menggunakan potongan gambar kertas tersebut. Anak-anak dapat belajar mengenali hewan-hewan apa saja yang ada didalam buku juga dapat belajar perhitungan sederhana seperti menghitung ada berapa jumlah objek yang sama didalam buku ilustrasi interaktif “*Let’s Play Hide and Seek*” ini.



**Gambar 11.** Cuplikan isi buku sebelum dibuka  
**Sumber:** Martinus Eko Prasetyo



**Gambar 12.** Cuplikan isi buku sesudah dibuka  
**Sumber:** Martinus Eko Prasetyo



**Gambar 13.** Cuplikan isi buku sebelum dibuka  
**Sumber:** Martinus Eko Prasetyo



**Gambar 14.** Cuplikan isi buku sesudah dibuka  
**Sumber:** Data pribadi





**Gambar 15.** Cuplikan isi buku sebelum dibuka  
**Sumber:** Martinus Eko Prasetyo



**Gambar 16.** Cuplikan isi buku sesudah dibuka  
**Sumber:** Martinus Eko Prasetyo



**Gambar 17.** Cuplikan isi buku sebelum dibuka  
**Sumber:** Martinus Eko Prasetyo



**Gambar 18.** Cuplikan isi buku sesudah dibuka  
**Sumber:** Martinus Eko Prasetyo

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan terhadap 2 anak yang kebetulan merupakan anak laki-laki dan anak perempuan, anak yang pertama yakni anak yang laki-laki menolak untuk membaca buku karena ia lebih memilih memainkan gadget menunjukkan dampak penggunaan gadget yang sudah melekat terhadap anak sejak usia dini sehingga ia tidak tertarik untuk membaca buku, sedangkan anak yang kedua yang merupakan anak perempuan pada awalnya agak ragu tetapi akhirnya ia menerima untuk membaca buku ilustrasi “*Let’s Play Hide and Seek*” ini sambil didampingi oleh ibunya ketika membaca yang ternyata memberikan hasil yang positif. Anak perempuan ini tertarik untuk membaca buku “*Let’s Play Hide and Seek*”, walaupun awalnya dibimbing oleh ibunya tetapi setelah menyelesaikan membaca buku “*Let’s Play Hide and Seek*” ini ia tetap membaca ulang bukunya sambil membuka tutup bagian halaman buku yang interaktif juga menghitung ada berapa objek yang sama yang terdapat didalam buku “*Let’s Play Hide and Seek*” nya.

Penulis menyimpulkan bahwa perkembangan gadget yang pesat pada saat ini benar-benar mempengaruhi pola hidup berbagai kalangan termasuk anak-anak sehingga orang tua tentunya juga harus ikut andil dalam membimbing anak untuk suka membaca buku sejak dini.

### Daftar Pustaka

- Janottama, I. P. A., & Putraka, A. N. A. (2017). Gaya dan teknik perancangan ilustrasi tokoh pada cerita rakyat Bali. *Segara Widya*, 5(November), 25–31.
- Mayenti, N. F., & Sunita, I. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini Di Paud Dan Tk Taruna Islam Pekanbaru. *Photon: Jurnal Sain Dan Kesehatan*, 9(1), 208–213. <https://doi.org/10.37859/jp.v9i1.1092>
- Putri, A. S. (2020). *Fabel: Pengertian, Ciri dan Unsurnya*.

Refiani, D. A. (2019). *UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF MELALUI BALOK HURUF (PTK di TKIT Afta Banten Kelompok B Usia 5 Sampai 6 Tahun)*. <http://repository.uinbanten.ac.id/4269/>

Research, R. (2018). *Pengertian Metode Penelitian dan Jenis-jenis Metode Penelitian*. Ranah Publisher. <https://ranahresearch.com/metode-penelitian-dan-jenis-metode-penelitian/>

Rosari Anjani, I. (2019). Perancangan Buku Ilustrasi Edukasi Panduan Memelihara Kucing Untuk Anak Usia 10-12 Tahun. *Va*, 7(1).

SAMMONA, P. P. (2019). *Perancangan Buku Dongeng Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Moral Dengan Tema Dongeng Si Pahit Lidah*. *September*, 4–21.

Wibowo, Cahyadi, D. (2017). *Jenis-Jenis Buku Interaktif*. <http://dwicahyadiwibowo.blogspot.com/2017/04/jenis-jenis-buku-interaktif.html>