

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MENGENAL KONSEP WAKTU DAN JAM UNTUK ANAK USIA DINI

Nadindra Ayu Arjani ¹⁾, Ercilia Rini Octavia ²⁾

¹⁾Universitas Sebelas Maret
nadindraarjani@student.uns.ac.id

²⁾Universitas Sebelas Maret
erciliaoctavia@staff.uns.ac.id

ABSTRAK

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap paling dasar dalam membangun landasan kognitif, emosional, dan sosial anak. Dimulai sejak usia 4 tahun, anak-anak akan mulai mempelajari konsep waktu, dan seiring bertambahnya usia, mereka juga akan belajar cara membaca jam. Namun, mempelajari waktu dan membaca jam bisa terasa sedikit melelahkan dan sulit diikuti oleh anak-anak pada usia tersebut. Untuk memahami konsep yang mungkin sulit dicerna oleh anak-anak seusia itu, perlu menggunakan situasi nyata yang dapat dengan mudah dipahami oleh anak-anak. Media tambahan, seperti jam nyata, atau metode pembelajaran lainnya mungkin diperlukan untuk membantu anak-anak memahami konsep waktu dan jam. Media edukasi seperti buku interaktif akan menuntut anak untuk aktif dalam belajar. Desain buku edukasi interaktif ini diharapkan dapat membantu anak mempelajari konsep waktu dan cara membaca jam dengan cara yang menyenangkan namun informatif.

Kata Kunci : buku interaktif, media pembelajaran, waktu, membaca jam, anak usia dini

ABSTRACT

Early childhood education is the most basic stage in building a child's cognitive, emotional, and social foundation. Started as early as 4 years old, children would start to learn the concept of time, and as they grow older, they would also learn how to read clocks. However, learning time and reading clocks could feel a bit tiring and hard to follow for children at that age. To understand concepts that may be difficult for children of that age to digest, it is necessary to use real situations that can be easily understood by children. Additional media, such as real clocks, or other learning methods may be needed to help children understand the concept of time and clocks. Educational media such as interactive books would require the children to be active in learning. The design of this interactive educational book is expected to help children learn the concept of time and how to read clocks in a fun yet informative way.

Keywords : *interactive book, educational media, time, reading the clock, early childhood*

PENDAHULUAN

Pendidikan dini menjadi peran penting dalam perkembangan anak. Menurut Lally et al. (2010), tahun-tahun awal, mencakup periode dari lahir sampai delapan tahun, untuk anak ini merupakan masa yang krusial untuk perkembangan otak anak yang nantinya akan membuka jalan yang lebih besar untuk kemampuan belajar sang anak. Oleh karena itu, proses belajar di usia dini tidak dapat disamakan dengan usia lainnya. Anak-anak pada masa ini berada dalam tahap berpikir konkret dan belum mampu memahami konsep abstrak secara utuh. Maka, metode pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, dan kontekstual menjadi kunci utama untuk menumbuhkan minat dan pemahaman anak terhadap materi yang disampaikan. Buku interaktif sebagai media belajar visual telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman anak. Penelitian oleh Justice et al. (2010) menunjukkan bahwa buku dengan fitur interaktif seperti *flaps*, *pop-up*, atau elemen bergerak meningkatkan perhatian visual, kemampuan bahasa, dan retensi informasi pada anak usia dini.

Kemampuan mengenal waktu dan jam adalah *skill* yang dikembangkan pada anak seiring bertambahnya usia. Dr. Jane Gilmour, Konsultan Psikolog Klinis di Great Ormond Street Hospital (BBC UK, 2024) berkata, “Anak-anak mulai memahami dasar membaca waktu pada tahun-tahun awal sekolah dasar. Membaca waktu dalam jam mengandalkan beberapa keterampilan. Hal ini membutuhkan kesadaran spasial dan kemampuan untuk mengenali dan mengurutkan angka.” Mengerti waktu dan jam dapat membantu membekali anak dengan keterampilan hidup yang penting, seperti merencanakan aktivitas sehari-hari secara efisien, tetap teratur, dan berkembang dalam masyarakat yang diatur oleh waktu. Mengenal konsep waktu dan jam merupakan materi dasar yang dipelajari anak saat menginjak sekolah dasar. Tetapi, mempelajari konsep yang menggunakan banyak angka mungkin akan terlihat membosankan atau susah bagi anak di usia tersebut. Untuk memahami konsep yang mungkin susah dicerna untuk anak di usia tersebut, perlu menggunakan situasi nyata yang dapat mudah dimengerti oleh anak. Media tambahan, seperti jam sungguhan, atau metode pembelajaran yang lain mungkin dibutuhkan untuk membantu anak mengerti konsep waktu dan jam. Dalam penelitian terbaru oleh Hawani et al. (2023), ditemukan bahwa anak-anak kelas 1 SD yang diberi stimulasi pembelajaran konsep waktu melalui permainan "*Clock Motor Game*" menunjukkan peningkatan pemahaman waktu hingga 37% dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode ceramah tradisional. Hal ini menandakan bahwa pembelajaran tentang waktu memerlukan pendekatan multisensori dan dinamis.

Menurut Wardhani dan Sadiyah (2018), anak usia dini menghadapi tantangan dalam membedakan waktu sebagai urutan kejadian dan durasi kegiatan. Misalnya, anak bisa menyebutkan bahwa mereka bangun jam 5 pagi, tetapi belum tentu memahami perbedaan antara jam 5 pagi dan 5 sore. Anak juga sering keliru memahami lamanya suatu kegiatan karena belum terbiasa dengan satuan waktu seperti menit dan jam secara akurat. Tantangan lain yang dihadapi anak adalah keterbatasan alat bantu pembelajaran. Jam analog biasa sulit digunakan untuk mengenalkan batasan waktu secara praktis. Oleh karena itu, diperlukan bantuan media konkret seperti alarm, stopwatch, atau media digital untuk membantu anak mengontrol lamanya waktu kegiatan dan belajar regulasi diri, seperti menyelesaikan tugas sebelum waktu habis (Wardhani dan Sadiyah, 2018).

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran konsep waktu pada anak usia dini memerlukan media bantu yang komunikatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Buku interaktif menjadi solusi visual-edukatif yang menjanjikan karena menggabungkan aspek visualisasi kreatif dengan pengalaman belajar aktif dan menyenangkan. Dengan merancang buku interaktif yang didasarkan pada prinsip-prinsip desain komunikasi visual, psikologi anak, serta pendekatan edukasi progresif, maka proses belajar anak terhadap konsep waktu akan menjadi lebih efektif, kontekstual, dan menyenangkan. Perancangan buku ini juga diharapkan dapat menjadi kontribusi nyata dari bidang desain komunikasi visual dalam mendukung peningkatan kualitas pendidikan anak usia dini di Indonesia, sekaligus mendorong inovasi desain yang berbasis empati dan kebutuhan riil pengguna muda.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, yang bertujuan untuk menggali secara mendalam permasalahan, kebutuhan, dan konteks pengguna dalam pembelajaran konsep waktu dan jam. Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data kualitatif berupa persepsi, pengalaman, dan tanggapan dari subjek terkait yang akan dijadikan dasar dalam proses perancangan desain.

Objek dan Subjek Penelitian

Objek penelitian adalah perancangan buku interaktif edukatif dan media komunikasi visual pendukung untuk anak usia dini. Subjek penelitian mencakup guru PAUD, orang tua anak usia dini, serta anak-anak berusia 5–7 tahun sebagai pengguna utama.

Sasaran dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD/TK) dan lingkungan keluarga di wilayah Jakarta dan sekitarnya. Sasaran utama adalah anak-anak usia 5–7 tahun yang sedang mulai belajar memahami konsep waktu dan jam. Bentuk Penelitian

Bentuk penelitian ini adalah penelitian terapan berbasis desain (*design-based research*) yang fokus pada eksplorasi kebutuhan pengguna dan perancangan solusi visual yang aplikatif. Pendekatan ini dipadukan dengan analisis konten dan respons pengguna terhadap desain awal (prototipe).

Jenis Data dan Sumber Data

Data yang digunakan adalah data kualitatif yang diperoleh melalui wawancara, observasi langsung, dan dokumentasi visual. Sumber data primer penulis adalah wawancara dengan guru BKB PAUD Melati 07 Sunter Agung, Jakarta Utara, juga dilakukan observasi interaksi murid-murid BKB PAUD Melati 07 Sunter Agung dengan media pembelajaran. Sumber data sekunder penulis adalah dari studi literatur.

Teknik Pengumpulan Data

Wawancara semi-terstruktur dengan guru untuk mengetahui kesulitan serta pendekatan yang sudah digunakan dalam mengajarkan konsep waktu. Observasi langsung terhadap respons dan interaksi anak dengan buku anak yang ada di kelas dan di rumah.

Analisis Data

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif, kemudian diperdalam melalui pendekatan semiotika Charles S. Peirce (tanda–objek–interpretan) untuk menafsirkan makna dari simbol visual, warna, ilustrasi karakter, hingga komposisi visual yang digunakan dalam buku.

Perancangan ini juga menggunakan pendekatan *Design Thinking* sebagai kerangka proses kreatif untuk merancang solusi yang berorientasi pada kebutuhan pengguna. Lima tahap utama dalam pendekatan ini adalah:

- a. *Empathize*: Menggali kebutuhan, tantangan, dan preferensi pengguna (anak-anak, guru, dan orang tua) melalui wawancara dan observasi.
- b. *Define*: Merumuskan permasalahan utama dalam penyampaian konsep waktu dan media edukasi yang digunakan selama ini.
- c. *Ideate*: Menghasilkan berbagai alternatif ide visual dan bentuk interaksi untuk menyampaikan konsep waktu dengan menyenangkan.
- d. *Prototype*: Membuat purwarupa buku interaktif dan media promosi yang akan diuji coba terhadap target pengguna.
- e. *Test*: Melakukan uji coba produk secara terbatas kepada anak usia dini, orang tua, dan guru untuk mendapatkan umpan balik sebagai dasar revisi desain.

PEMBAHASAN

Hasil observasi interaksi anak dengan buku dan media pembelajaran

Bagi anak usia dini, pembelajaran, baik itu membaca maupun menjawab kuis sederhana, tetap memerlukan pengawasan dan bantuan. Untuk membaca, guru atau orang tua akan membacakan untuk anak-anak, sementara sang anak juga memegang buku yang sama dan mengikuti apa yang didengar di dalam bukunya. Untuk *storytelling*, suara karakter yang berbeda mungkin diperlukan untuk menjaga perhatian anak dan membuat kegiatan bercerita lebih menyenangkan. Di kelas, untuk membantu siswa membaca, guru akan meminta setiap anak membacakan satu bagian dari buku tersebut, masing-masing secara bergiliran mendengarkan dan membaca.

Saat mempelajari hal yang bertahap, murid akan dibagi menjadi beberapa kelompok yang berisi 3-4 anak. Pembagian ini dilakukan agar mereka dapat lebih fokus kepada setiap tahap. Berkelompok membantu mereka untuk saling bekerja sama dan saling membantu. Kelompok dan kegiatannya akan berputar sehingga setiap murid akan mencoba dan mempelajari setiap langkahnya.

Wawancara dengan Guru PAUD

Penulis mewawancarai Ibu Guru Daryanti yang mengajar Kelas A dari BKB PAUD Melati 07 Sunter Agung, Jakarta Utara. Penulis menanyakan Ibu Daryanti beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan cara belajar anak PAUD dan penggunaan media pembelajaran. Berikut adalah beberapa poin penting yang penulis dapat dari wawancara tersebut:

- Alat peraga sebagai pembantu saat belajar. Saat belajar, guru akan menyiapkan atau menyuruh murid untuk membawa alat peraga sebagai pembantu. Misalnya, jika murid sedang belajar menghitung, guru akan menyiapkan beberapa buah-buahan dengan kuantitatif yang berbeda untuk membantu anak-anak membayangkan buah-buahan tersebut sebagai pengganti angka tertulis.
- Melakukan aktivitas di tempat langsung. Bermain di luar membantu anak-anak mendapatkan pengalaman langsung dalam pembelajarannya. Misalnya, jika mereka sedang mempelajari tentang botani, maka mereka akan keluar untuk melihat langsung pohon-pohon, dedaunan, bunga-bunga, dsb.
- Penggunaan *flashcards*. *Flashcard* adalah kartu belajar yang memiliki dua sisi, satu sisi akan ada pertanyaan dan sisi lainnya akan ada jawaban dari pertanyaan tersebut. *Flashcard* sangat berguna untuk anak menyerap informasi dengan cepat.
- Harus ada sesuatu yang kognitif bukan hanya imajinatif. Pada usia ini, masih sulit bagi anak-anak untuk membayangkan hal-hal metaforis, karena mereka hanya dapat memahami konsep berdasarkan pengalaman mereka sendiri. Menggunakan sesuatu yang nyata dan kognitif membantu mereka memahami sesuatu dengan lebih baik. Misalnya, menggunakan jam sungguhan sebagai alat untuk mempelajari cara membaca jam.

Studi literatur tentang perkembangan kognitif anak dan media visual edukatif

Anak usia dini sedang mengalami masa keemasan dalam perkembangan otak, sehingga mereka sangat mudah menyerap informasi dari lingkungan sekitar. Pada tahap ini, mereka mulai bisa berpikir simbolik, seperti mengenali gambar dan warna sebagai lambang dari benda atau kejadian tertentu (Yuliandra et al., 2023). Menurut Piaget, anak usia 2–7 tahun berada di tahap praoperasional, yang artinya mereka belum bisa berpikir logis secara penuh dan masih melihat dunia dari sudut pandangnya sendiri. Karena itu, anak lebih mudah memahami sesuatu lewat pengalaman konkret dibanding penjelasan abstrak (Yulianingsih, 2021).

Media visual seperti gambar dan ilustrasi berperan besar dalam mendukung proses belajar mereka karena dapat menarik perhatian dan memudahkan pemahaman. Apalagi jika visualnya disertai aktivitas bermain, anak akan lebih aktif dan semangat belajar. Buku interaktif yang menyajikan cerita sederhana, ilustrasi warna-warni, dan elemen permainan sangat cocok untuk membantu anak memahami konsep waktu yang sulit dijelaskan secara lisan. Desain buku yang edukatif dan menyenangkan bisa menjadi jembatan efektif dalam proses tumbuh kembang anak (Kuku et al., 2025).

Analisis visual dan semiotika

Ilustrasi digital menggunakan bentuk geometris sederhana dan warna-warna alam seperti hijau, biru, serta kuning dipilih agar anak tetap nyaman saat membaca. Karakter utama dalam buku digambarkan sebagai anak-anak yang penasaran dan aktif, yang mencerminkan audiens target secara langsung. Gaya gambar yang konsisten dan eksploratif memudahkan anak untuk mengikuti cerita dan mengenali tokoh dari halaman ke halaman. Tipografi sans serif dengan tampilan

santai dan menyenangkan juga digunakan agar teks tetap mudah dibaca meskipun tidak banyak. Layout halaman dibuat sederhana dan tidak penuh, dengan pembagian elemen visual yang rapi. Strategi visual ini tidak hanya bertujuan membuat buku menarik, tapi juga membantu anak mencerna informasi dengan cara yang menyenangkan dan tidak membebani (Utami et al., 2023). Ilustrasi dalam buku interaktif anak sebaiknya dibuat dengan gaya visual yang ceria, sederhana, dan mudah dikenali agar anak usia dini bisa lebih mudah memahami isi cerita. Karakter-karakter dengan bentuk tubuh yang gemuk, wajah imut, dan ekspresi antusias akan lebih menarik perhatian anak-anak. Ilustrasi dengan tekstur seperti crayon memberi kesan kekanak-kanakan dan hangat, sehingga anak merasa dekat dengan tokoh dalam buku. Warna-warna cerah juga membantu menimbulkan emosi positif saat membaca. Selain itu, gaya gambar yang tidak terlalu ramai membuat pesan dalam cerita jadi lebih jelas. Desain layout dengan gambar yang mendominasi dan ruang kosong (*white space*) bisa mengarahkan fokus anak ke bagian penting dalam halaman. Font dekoratif yang tetap mudah dibaca sangat cocok digunakan agar tidak membingungkan pembaca anak (Husaini et al., 2022).

Aktivitas sehari-hari anak seperti bangun pagi, pergi ke sekolah, bermain sore, dan tidur malam merupakan rangkaian yang akrab dan berulang, sehingga sangat cocok dijadikan narasi waktu dalam buku interaktif anak. Cerita dengan latar waktu yang merujuk pada pagi, siang, sore, hingga malam terbukti mudah dipahami karena sesuai dengan pengalaman nyata anak-anak sehari-hari. Dalam penelitian oleh Apriliya et al. (2020), ditemukan bahwa mayoritas cerita anak Indonesia menggunakan waktu-waktu harian tersebut sebagai latar utama karena sifatnya yang konkret dan dekat dengan kehidupan anak. Latar ini memudahkan anak untuk merasa terlibat dalam cerita, seolah-olah mereka adalah bagian dari peristiwa yang dibaca. Di sisi lain, pemahaman konsep waktu melalui aktivitas harian juga dapat ditingkatkan dengan bantuan media visual seperti pohon jam.

Respon anak terhadap gambar atau ilustrasi sangat dipengaruhi oleh bagaimana mereka menafsirkan visual berdasarkan pengalaman, emosi, dan imajinasi. Dalam penelitian Bastari (2022), anak-anak menunjukkan kecenderungan untuk merespon gambar dengan cara yang imajinatif, bahkan ketika menghadapi situasi serius. Interpretasi visual dalam hal ini bisa berupa makna simbolis yang mereka ciptakan sendiri. Artinya, satu gambar bisa punya arti berbeda-beda tergantung siapa yang melihatnya dan bagaimana pengalaman anak tersebut. Ini menunjukkan bahwa anak-anak punya kemampuan unik dalam menafsirkan pesan visual dengan caranya sendiri.

Menurut Yasa et al. (2023), semiotika dalam media edukatif untuk anak-anak sangat penting karena membantu menyampaikan pesan secara visual dan menyenangkan. Pengaplikasian semiotika dalam ilustrasi dan simbol edukatif dapat dipaparkan sebagai berikut:

- a. Ikon adalah gambar yang mirip dengan benda aslinya, seperti huruf yang divisualisasikan dengan warna dan bentuk menarik agar mudah dikenali anak-anak.
- b. Indeks adalah tanda yang punya hubungan langsung, seperti papan tulis yang menunjukkan sedang ada aktivitas belajar.
- c. Simbol adalah tanda yang dimengerti karena kesepakatan umum, seperti huruf B yang dimaknai sebagai huruf konsonan karena itu sudah disepakati secara luas.

Hasil Pembahasan & Karya

Buku edukatif interaktif yang akan dirancang ini berjudul “Bermain dengan Waktu!”. Penulis memilih judul ini karena konsep buku interaktif ini akan menyampaikan pendekatan pembelajaran yang lebih menyenangkan dengan harapan dapat menarik target audiens. Buku untuk mengenal waktu dan jam ini diawali dengan pengenalan waktu dan jam. Dilanjutkan dengan latihan-latihan interaktif yang dapat membantu pengguna membaca jam.

- Halaman 1 – 2
Pengenalan pagi, siang, sore, dan malam menggunakan simbol matahari dan bulan.

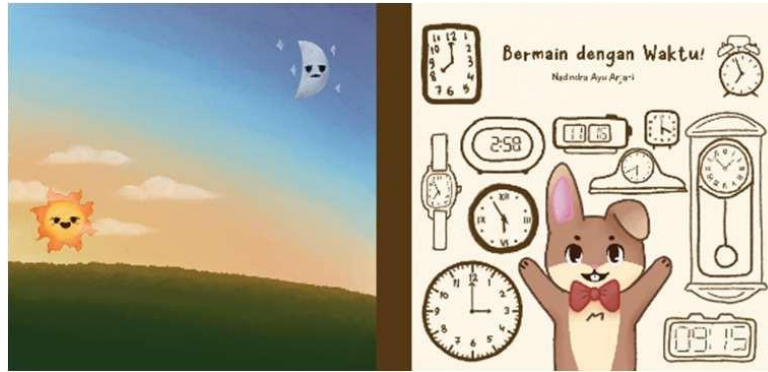
- Halaman 3 – 4
Perkenalan dan hubungan antara jam, menit, dan detik menggunakan contoh kegiatan dan fenomena sebagai panduan waktu. Penjelasan jam digital dan jam analog.
- Halaman 5 – 8
Latihan membaca jam analog menggunakan cerita pendek yang menampilkan tokoh utama dan tokoh latar belakang sebagai pembantu.
- Halaman 9 – 10
Latihan yang *customizable* menggunakan jam digital dan analog.

Warna yang digunakan berupa warna yang sedikit *muted* tetapi tetap menarik perhatian dan senada. Kumpulan warna yang tidak terlalu cerah dipandang mata namun tetap terasa penuh warna dan menyenangkan. Tulisan yang digunakan di buku ini adalah tulisan yang jelas agar mudah untuk dibaca untuk anak usia dini. Untuk judul dan penulisan angka dan waktu akan menggunakan font yang sans- serif dan *bold*. Untuk penulisan badan teks menggunakan font sans-serif yang *light*. Gaya ilustrasi yang digunakan di buku ini adalah gaya yang ramah untuk anak usia dini. Bentuk dan ilustrasi sederhana tetapi tetap memiliki daya tarik yang dapat menangkap perhatian anak. Untuk gaya ilustrasi, penulis memutuskan untuk membuat ilustrasi kartun dengan *shading* minimalis dan *lineart* yang tipis dan berbasis *watercolor* atau krayon yang mengeluarkan perasaan lembut dan ramah.

Tokoh utama yang berperan sebagai "guru" dalam buku ini adalah seekor kelinci yang lucu bernama Leni, binatang sebagai tokoh utama membuat buku ini tetap lucu dan menyenangkan. Sebagai karakter, Leni menggambarkan seorang "guru" yang bertugas mengajarkan anak, juga sebagai karakter yang dapat dihubungkan atau diproyeksikan menggunakan ceritanya sebagai sesuatu yang familiar bagi anak-anak sehingga mereka dapat memahaminya dengan lebih baik lengkap dengan visualisasi yang lucu dan ramah. Ada juga karakter latar belakang, Matahari dan Bulan, untuk membantu anak belajar tentang waktu. Matahari dan Bulan berfungsi sebagai simbol waktu yang menandakan pagi, siang, sore, dan malam. Pewarnaan langit sebagai warna dasar di halaman juga membantu menandakan waktu, khususnya pada halaman 5 - 8. Ilustrasi jam akan digambarkan apa adanya dengan tambahan perbedaan warna untuk jam dan menit, contohnya dua warna berbeda akan digunakan untuk jarum jam dan jarum menit di jam analog.

Sistem interaktivitas di dalam buku belajar interaktif mengenal waktu dan jam adalah *flap*, *rotary*, *slider* dan tempel. Dalam setiap halaman terdapat *flap* yang pengguna dapat buka untuk informasi tambahan di buku. Jarum jam yang dapat diputar menjadi elemen interaktif yang paling penting untuk pengguna mempelajari jam analog. Di salah satu halaman akan terdapat *slider* yang dapat ditarik oleh pengguna. Di akhir halaman terdapat angka yang dapat ditempel dengan *velcro* untuk jam digital. *Flap* dan *slider* berfungsi sebagai stimulan ekstra bagi anak-anak saat belajar agar mereka dapat lebih fokus karena adanya interaktivitas. Interaktivitas *rotary* di jam analog membantu anak mengerti cara kerja jam analog dan juga melatih anak membaca jam, begitu juga dengan tempel *velcro* untuk jam digital. Interaktivitas dalam jam analog dan jam digital di buku ini menjadikan latihan membaca jam menjadi seperti permainan yang menarik dan bermanfaat untuk anak.

Berikut adalah hasil pengkayaan buku edukatif interaktif mengenal konsep waktu dan jam untuk anak usia dini:



Gambar 1. Cover buku "Bermain dengan Waktu!"



Gambar 2. Spread halaman intro



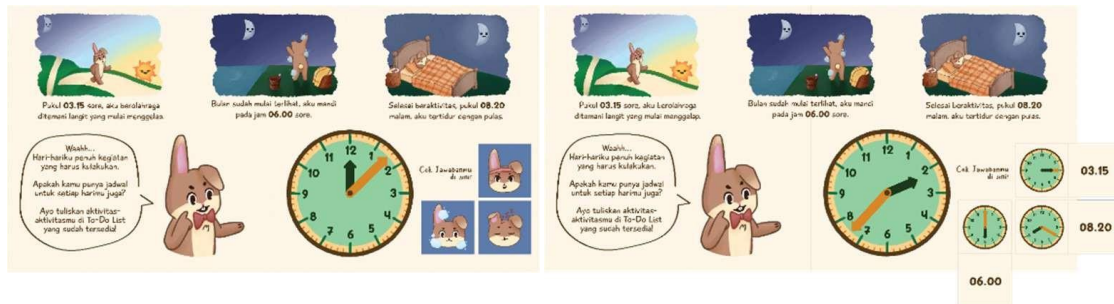
Gambar 3. Spread halaman 1 & 2



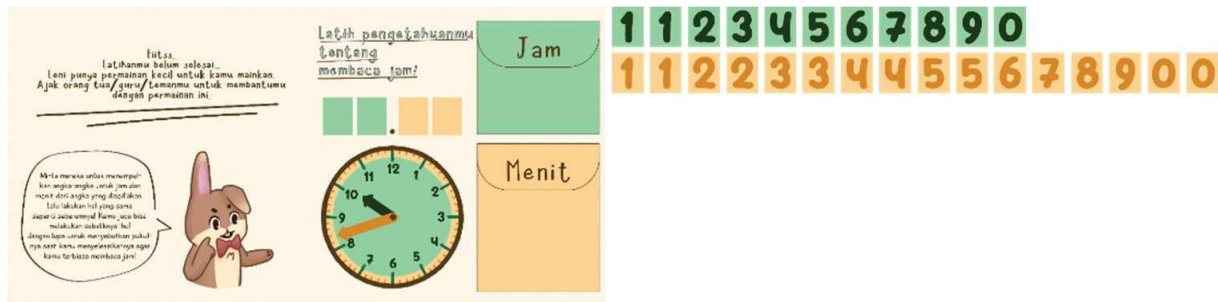
Gambar 4. Spread halaman 3 & 4 dan slider halaman 3



Gambar 5. Spread halaman 5 & 6



Gambar 6. Spread halaman 17 & 8



Gambar 7. Spread halaman outro dan tempelan velcro

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Pendidikan dini sangat penting untuk perkembangan anak. Salah satu *skill* yang dipelajari pada usia tersebut adalah konsep waktu dan jam. Anak-anak pada usia dini berada dalam tahap berpikir konkret dan belum mampu memahami konsep abstrak secara utuh. Oleh karena itu, metode pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, dan kontekstual sangat diperlukan untuk menumbuhkan minat dan pemahaman anak.

Anak usia dini memerlukan pengawasan dan bantuan dalam pembelajaran, serta metode pembelajaran yang menarik secara visual, interaktif, dan kontekstual untuk memahami konsep waktu dan jam. Menggunakan alat peraga, aktivitas di tempat langsung, dan *flashcards* dapat membantu anak memahami konsep-konsep abstrak. Studi literatur menunjukkan bahwa anak usia dini lebih mudah memahami sesuatu lewat pengalaman konkret. Media visual seperti gambar dan ilustrasi berperan besar dalam mendukung proses belajar anak, dan buku interaktif yang menyajikan cerita sederhana dan elemen permainan sangat cocok untuk membantu anak memahami konsep waktu.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang buku edukatif interaktif yang dapat membantu anak-anak usia dini memahami konsep waktu dan jam dengan lebih baik. Menggunakan pendekatan

deskriptif kualitatif dan analisis semiotika, penelitian ini menghasilkan buku interaktif yang diberi judul "Bermain dengan Waktu!" yang dirancang dengan elemen-elemen interaktif seperti *flap*, *rotary*, *slider*, dan tempel untuk membantu anak memahami konsep waktu dan jam secara menyenangkan.

Rekomendasi penulis untuk penelitian selanjutnya adalah melakukan pengujian prototipe yang lebih menyeluruh untuk mengevaluasi hasil karya dengan lebih baik. Penelitian yang lebih cermat untuk mengembangkan karya pendamping untuk membantu mengangkat karya utama dan dapat membantu mempromosikan dengan hasil yang lebih konklusif.

REFERENSI

- Apriliya, S. H. (2020). PAGI SAMPAI MALAM HARI: REPRESENTASI LATAR WAKTU DALAM CERITA ANAK INDONESIA. *Diksi*, 28(2), 155–161.
- Bastari, R. P. (2022). Kecenderungan Visualisasi Anak-anak dalam Merespon Situasi Pandemi. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 01–01, 125–138.
- BBC UK. (2024). *Kids learning to tell time: When do kids learn to tell time? How do kids learn about time?*. <https://www.bbc.co.uk/tiny-happy-people/articles/z3g3cxs>
- Hawani, A. et al. (2023). Enhancing Time Reading and Recording Skills in First-Grade Children with Learning Difficulties Using the “Clock Motor Game”. *Children* 10(11).
- Husaini, I. B. (2022). PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA EDUKASI CARA MERAWAT GIGI BAGI ANAK. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL TETAMEKRAF*, Vol.1(No.2), 535–536.
- Kuku, A. M. P., Libunelo, S., Taha, S. M., Pakaya, I., Ardini, P. P., & Rawanti, S. (2025). *Studi Literatur Tentang Perkembangan dan Karakteristik Anak Usia Dini. Inovasi Pendidikan Dan Anak Usia Dini*.
- Lally, J., Mangione, P., & Honig, A. (2010). *Caring for Infants and Toddlers in Groups: Developmentally Appropriate Practice*. ZERO TO THREE Press.
- Stevanus, K., & Yulianingsih, D. (2021). Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Pada Anak Usia Dini. *PEADA' : Jurnal Pendidikan Kristen*, 2(1), 15-30.
- Utami, N. P. A., Ariesta, I. G. B. B. B., & Trisna, N. M. S. W. (2023). PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF “KOK PANAS YA?” UNTUK ANAK-ANAK DI BADUNG. *Jurnal Selaras Rupa*, 4(2).
- Wardhani, W. D. L., & Sadiyah, D. K. (2018). KONSTRUKSI BERFIKIR KRITIS MELALUI PENGENALAN FUNGSI JAM DAN KONSEP WAKTU PADA ANAK USIA DINI. *Jurnal Pendidikan : Early Childhood*, 2(2a), 1–14.
- Yasa, G. P. P. A., Putra, G. L. a. K., & Pramayasa, I. M. H. M. (2023). ANALISIS SEMIOTIKA TERHADAP ANIMASI “BELAJAR MEMBACA HURUF VOKAL DAN KONSONAN, LALA & CIKO.” *VISWA DESIGN Journal of Design*, 3(1), 57–65.
- Yuliandra, R., Gumantan, A., & Pratomo, C. (2023). Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Ditinjau dengan Model Permainan Ladder. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4190-4198.
- Zucker, T. A., Ward, A. E., & Justice L. M. (2010). Print Referencing During Read-Alouds: A Technique for Increasing Emergent Readers' Print Knowledge. *Language, Speech, and Hearing Services in Schools*, 193-205.