

ABSTRAK

Enrico Sheva Nathanael, 2025. **Perancangan Buku Interaktif “Ayo Berkemah!” Untuk Anak Usia 7-8 Tahun Sebagai Media Pengenalan Kegiatan Berkemah.** Tugas Akhir, Program Studi Desain Komunikasi Visual (S1), Universitas Bhinneka Nusantara, Pembimbing: Saiful Yahya.

Penelitian ini mengembangkan buku interaktif "Ayo Berkemah!" sebagai media edukasi kegiatan luar ruangan untuk anak usia 7-8 tahun. Latar belakang penelitian didasarkan pada temuan OnePoll (2022) yang menunjukkan penurunan signifikan partisipasi anak dalam aktivitas luar ruangan (27%) dibandingkan generasi sebelumnya (71%), dengan faktor utama berupa meningkatnya penggunaan perangkat digital.

Metode penelitian menggunakan pendekatan design thinking melalui lima tahap: (1) Empati melalui observasi dan wawancara dengan guru SDN Girimoyo 1 Karangploso, (2) Definisi kebutuhan pengguna, (3) Ideasi konsep buku, (4) Pembuatan prototipe, dan (5) Pengujian dengan skala Likert. Buku ini dirancang dengan fitur interaktif seperti pull tab, peek-a-boo, dan pop-up, serta konten yang disesuaikan dengan kurikulum Tematik kelas 2 SD.

Hasil pengujian terhadap 41 responden (orang tua dan guru) menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 90% dengan kriteria:

1. Aspek desain visual (komposisi 70% ilustrasi dan 30% teks)
2. Kesesuaian materi dengan perkembangan kognitif anak
3. Efektivitas dalam meningkatkan minat terhadap aktivitas luar ruangan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa buku interaktif berbasis design thinking efektif sebagai media edukasi kegiatan berkemah untuk anak usia sekolah dasar. Temuan ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan media pembelajaran alternatif di era digital. Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya mencakup

pengembangan varian tema aktivitas luar ruangan lainnya dan evaluasi dampak jangka panjang.

Kata kunci: media interaktif, pendidikan anak, kegiatan luar ruangan, design thinking, literasi visual

ABSTRACT

Enrico Sheva Nathanael, 2024. **Designing an Interactive Book “Let's Go Camping!” For Children 7-8 Years Old as a Media Introduction to Camping Activities.** Tugas Akhir, Program Studi Desain Komunikasi Visual (S1), Universitas Bhinneka Nusantara, Pembimbing: Saiful Yahya.

This study develops an interactive book titled "Ayo Berkemah!" as an educational medium for outdoor activities targeting children aged 7-8 years. The research is motivated by OnePoll's (2022) findings indicating a significant decline in children's outdoor activity participation (27%) compared to previous generations (71%), with increased digital device usage identified as a primary contributing factor.

The research employs a design thinking methodology through five systematic phases: (1) Empathy stage utilizing observations and interviews with teachers at SDN Girimoyo 1 Karangploso, (2) Problem definition, (3) Ideation and conceptualization, (4) Prototype development, and (5) Likert-scale testing. The interactive book incorporates engaging features including pull tabs, peek-a-boo flaps, and pop-up elements, with content aligned to the Grade 2 elementary school curriculum.

Evaluation involving 41 respondents (parents and teachers) demonstrated a 90% approval rating across key parameters:

1. Visual design effectiveness (70% illustrations, 30% text composition)
2. Content appropriateness for cognitive development
3. Efficacy in stimulating interest in outdoor activities

This study concludes that design thinking-based interactive books serve as effective educational tools for introducing camping activities to elementary school children. The findings contribute significantly to the development of alternative learning media in the digital age. Future research recommendations include expanding thematic variations of outdoor activities and conducting longitudinal impact assessments.