Juraliansi : Jurnal Lingkup Anak Usia Dini

ISSN (online) : 2715-7032, ISSN (Print) : 2715-7024
Vol. 7, No. 2, (November, 2026), pp. 278-289
http://ejournal.alqolam.ac.id/index.php/Juraliansi

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF NUSAPLAY BOOK BERBASIS BUDAYA NUSANTARA ANAK USIA DINI DI TAMAN KANAK-KANAK TAWANGREJO 2 BLITAR-MALANG

Ahmad[1*], Galan Fernanda Wiratama[2], Nabila Rahayu Effendi[3], Oryza Sativa[4], Dani Irawan[5], Rizqi Fajar Pradipta[6], Muhammad Alfan[7]

[1234567]Universitas Negeri Malang, Indonesia

ahmad.fip@um.ac.id, *Galan.Fernanda.2409227@students.um.ac.id*, *nabila.rahayu.2404226@students.um.ac.id*, *oryza.sativa.2404226@students.um.ac.id*, *dani.irawan.ft@um.ac.id*, *rizqi.fajar.fip@um.ac.id* *muhammad.alfan.fs@um.ac.id*

Article Info

Article History
Accepted :
30 Oktober 2026
Approved :
7 November 2026

Keywords:
Media Pembelajaran Interaktif, *NusaPlay Book*, Budaya Nusantara, Pendidikan Anak Usia Dini

ABSTRACT

Abstract: *The "Golden Period" is a phase characterized by rapid growth and development—encompassing cognitive, physical-motor, and creative domains—that serves as a key determinant of a child's future quality of life. However, challenges such as the reliance on monotonous, conventional learning materials and excessive screen time often hinder the stimulation of manipulative activities and concrete learning experiences. This study aims to develop an innovative educational tool called "NusaPlay Book," designed to integrate interactive play with elements of local Indonesian wisdom to stimulate children's motor and cognitive development. The research employs a Research and Development (R&D) approach, utilizing the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model. The findings indicate that the "NusaPlay Book" offers a unique, innovative approach by incorporating content centered on Indonesian cultural heritage to foster various developmental aspects, including literacy and character building. "NusaPlay Book" serves as a comprehensive solution for creating dynamic and meaningful learning experiences for children. This study contributes to the broader field of research by demonstrating the tangible impact of innovative product design on facilitating independent learning styles.*

Abstrak: Pada periode emas dimana proses pertumbuhan dan perkembangan kognitif, fisik motorik, serta kreativitas terjadi sangat pesat dan menjadi penentu kualitas anak di masa depan. Namun, tantangan berupa penggunaan media pembelajaran konvensional yang monoton serta tingginya paparan gawai sering kali menghambat stimulasi aktivitas manipulatif dan pengalaman belajar konkret untuk anak. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media edukatif inovatif bernama "*NusaPlay Book*" yang dirancang untuk menggabungkan aktivitas bermain interaktif dengan unsur-unsur kearifan lokal nusantara guna menstimulasi motorik dan kognitif anak. Pendekatan penelitian menggunakan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Hasil kajian menunjukkan bahwa media interaktif NusaPlay Book memiliki inovasi dengan bentuk konten pembelajaran budaya nusantara dalam mengasah kemampuan aspek perkembangan, literasi hingga pembentukan karakter. *NusaPlay Book* hadir sebagai solusi komprehensif untuk menciptakan pengalaman belajar yang dinamis dan bermakna bagi anak. Hasil kajian ini berkontribusi dalam pengembangan penelitian sebagai wujud nyata dampak perubahan gaya belajar secara mandiri dengan inovasi produk yang telah digunakan.

Copyright (c) 2026 Ahmad,dkk.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam pola belajar anak usia dini (Ari Nugroho & Koko Adya Winata, 2025). Anak-anak saat ini cenderung lebih sering menggunakan perangkat gadget dibandingkan dengan aktivitas bermain langsung. Kondisi ini berpotensi mengurangi interaksi sosial serta stimulasi perkembangan motorik anak. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat berdampak negatif terhadap perkembangan anak, terutama dalam aspek motorik dan sosial (Ardiansyah & Yulianti, 2022). Pendidikan pada masa anak usia dini merupakan fondasi vital untuk membentuk kualitas generasi di masa yang akan datang (Permata Sari & Ahmad, 2019). Periode emas pertumbuhan anak usia dini menjadi penentu bagi kualitas anak di masa yang akan datang (Wahidah & Maemonah, 2020). Pada masa ini, anak memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi dan membutuhkan berbagai rangsangan edukatif untuk mengoptimalkan potensi kognitif serta kreativitasnya.

Pada fase kritis, perkembangan anak memiliki karakteristik perkembangan yang unik dan membutuhkan berbagai stimulasi edukatif untuk mengoptimalkan potensinya sehingga pemberian rangsangan yang tepat dan kuat sejak dini sangat penting, agar anak memiliki bekal yang cukup untuk menempuh jenjang pendidikan selanjutnya (Oliver-Barcelo et al., 2022; Wahidah & Maemonah, 2020). Stimulus edukatif pada anak dilakukan melalui media pembelajaran yang digunakan dalam pendidikan anak usia dini saat ini masih cenderung terbatas dan kurang interaktif (Su & Yang, 2022). Banyak media yang hanya bersifat visual tanpa melibatkan aktivitas fisik secara langsung. Hal ini menyebabkan kurang optimalnya perkembangan motorik halus anak. Menurut Su & Yang, (2023) menunjukkan bahwa keterbatasan media pembelajaran yang bersifat manipulatif dapat menghambat perkembangan keterampilan motorik halus anak usia dini.

Media pembelajaran berbasis *NusaPlay Book* atau buku interaktif menjadi salah satu solusi yang efektif untuk mengatasi permasalahan tersebut. Media ini memungkinkan anak untuk melakukan aktivitas langsung seperti menempel, mengancing, dan menyusun objek, sehingga dapat melatih koordinasi tangan dan mata. Menurut Firdaus & Hadayani., (2021) menunjukkan bahwa penggunaan busy book memberikan peningkatan signifikan terhadap kemampuan motorik halus anak usia dini. Konsep *NusaPlay Book* berintegrasi pada konsep budaya dalam media pembelajaran menjadi aspek penting dalam membangun identitas dan karakter anak sejak dini. Pengenalan budaya lokal melalui media edukatif dapat meningkatkan kesadaran anak terhadap nilai-nilai budaya serta memperkuat rasa cinta terhadap bangsa. Yan Piter Basman Ziraluo et al., (2025) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis budaya lokal mampu meningkatkan pemahaman anak terhadap lingkungan sosial dan budaya secara lebih mendalam.

Berdasarkan latar belakang tersebut, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan aspek motorik, kognitif, kreativitas, serta budaya dalam satu produk edukatif. Adapun masalah dalam kajian ini, meliputi pengembangan media pembelajaran interaktif *NusaPlay Book* untuk meningkatkan kapasitas dan kualitas pembelajaran anak usia dini dari masalah tersebut, dapat dirumuskan tujuan penelitian berikut untuk mengembangkan *NusaPlay*

Copyright (c) 2026 Ahmad,dkk.

Book dengan unsur permainan, pembelajaran, dan budaya Indonesia dalam satu produk. Media ini dapat menjadi alternatif solusi secara menyenangkan dan bermakna.

METODOLOGI PENELITIAN

Kajian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (RnD) dengan jenis pengembangan media *NusaPlay Book* (Branch, 2010). Untuk menghasilkan media *NusaPlay Book*, dalam kajian ini melibatkan 3 orang penulis yang terdiri dari dua orang dosen, dan seorang praktisi untuk menilai aspek media dan konten sebagai media pembelajaran, selain itu melibatkan sampling penelitian pada 10 orang anak usia dini usia 4-6 tahun yang berasal dari Taman Kanak-kanak Tawangrejo 2 Kabupaten Blitar yang di pilih secara acak untuk dijadikan responden uji media di lapangan dengan indikator yang di ukur, antara lain interaksi fisik-motorik, koordinasi-kemandirian, kepatuhan instruksi, keterlibatan-minat, dan pengenalan budaya.

Perkembangan produk *NusaPlay Book* dalam spesifikasi pada aspek desain media, meliputi format buku kain dengan kain flannel sebagai bahan utama, struktur halaman interaktif yang memungkinkan anak untuk memasang, melepas, mencocokkan, dan memindahkan objek, elemen visual yang menggunakan perpaduan warna kontras dan menarik, teks serta ilustrasi border sebagai elemen visual permanen, komponen flannel lepasan yang berfungsi sebagai objek pembelajaran interaktif, tema budaya nusantara yang dipresentasikan melalui ikon landmark Indonesia, fauna khas, alat musik tradisional, pakaian adat, permainan tradisional, serta format ringkas dan portable agar mudah digunakan dalam berbagai kegiatan pembelajaran anak usia dini. Sedangkan, aspek materi pembelajaran menggunakan konsep, meliputi Kesesuaian media interaktif berdasarkan komponen materi bersifat edukatif, memiliki muatan budaya nusantara sebagai aktivitas bermain anak dan kerapihan bahasa melalui nilai-nilai pembelajaran bahasa sederhana, dan eksplorasi bahasa anak.

Analisis kualitatif menggunakan model ADDIE dengan beberapa tahapan, meliputi (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) (Branch,2010), Model ADDIE di pilih karena memiliki tahapan yang sistematis, terstruktur, dan memungkinkan adanya evaluasi berkelanjutan pada setiap fase pengembangan sehingga produk yang dihasilkan lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Teknik data yang dikumpulkan dengan panduan observasi untuk validasi serta uji coba implementasi lapangan, selanjutnya di analisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa skor penilaian dari lembar validasi di hitung menggunakan formula persentasi kelayakan media merupakan hasil pembagi antara skor yang diperoleh dengan skor maksimum dikalikan 100%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan berdasarkan tahap pengembangan Addie dalam menentukan hasil temuan pada produk *NusaPlay Book*, meliputi Pertama, tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran anak serta permasalahan yang terjadi di lapangan. Analisis ini mencakup terkait karakteristik anak, seperti aspek perkembangan, dan jangkauan konsentrasi, sehingga media yang dikembangkan sesuai dengan tahap perkembangan anak

Copyright (c) 2026 Ahmad,dkk.

(Purnamasari, 2023) . Sehingga, kebutuhan guru terhadap media pembelajaran yang interaktif dan mudah digunakan juga menjadi pertimbangan hal penting pada lingkungan belajar di sekolah maupun di rumah, turut dianalisis untuk memastikan media dapat digunakan secara fleksibel (E. Mueller & H. Massiha, 2012). Menurut (Zajić et al., 2021) analisis ADDIE sangat ditentukan oleh indikator perkembangan yang akan di capai, seperti koordinasi tangan dan mata, pengenalan warna dan bentuk, serta kreativitas anak

Kedua, tahap perancangan memberikan konsep tentang produk *NusaPlay Book* merupakan inovasi pembelajaran yang bewujud buku kain interaktif (*Interactive Cloth Book*) yang dikembangkan khusus untuk menambah alat permainan edukasi dalam pembelajaran anak usia dini. Produk ini dikembangkan agar dapat menunjang aspek-aspek perkembangan anak secara optimal dengan prinsip bahwa pembelajaran anak usia dini hendaknya memberikan kesempatan bagi setiap anak untuk berinteraksi secara langsung dengan objek belajar melalui kegiatan yang menyenangkan dan bermakna. Proses pengembangan produk pada tahapan pengembangan lebih khusus pada tahapan analisis, perancangan dan pengambangan. *NusaPlay Book* terdiri atas beberapa bagian interaktif yang sebagian besar materialnya terbuat dari kain flannel. Penggunaan bahan kain ini dipilih secara khusus untuk menghasilkan media pembelajaran yang ringan, fleksibel, serta ramah anak. Produk ini di rancang tanpa komponen yang membahayakan anak dan dilengkapi dengan elemen yang dapat di lepas pasang, sehingga memungkinkan anak memanipulasi objek pembelajaran secara langsung. Prototipe produk secara garis besar memuat huruf serta elemen visual border, ilustrasi berbasis flannel, objek budaya Indonesia, fauna khas serta orang utan, komodo, burung cendrawasih, harimau Sumatra, dan gajah Kalimantan, alat music tradisional seperti angklung, dan gendang beleq, pakaian adat, serta permainan tradisional congklak. Berbagai komponen ini di rancang sedemikian rupa guna memberikan kesempatan bagi anak untuk melakukan pengenalan visual, manipulasi objek, pencocokan, dan eksplorasi, sekaligus mengenalkan unsur-unsur keragaman budaya Indonesia.

Tahapan perancangan merupakan proses pengembangan konsep dan rancangan awal media pembelajaran *NusaPlay Book* berdasarkan karakteristik perkembangan anak, tujuan pembelajaran, serta kebutuhan pengguna. Pada tahapan ini, di susun *storyboard* yang menggambarkan struktur, alur, dan isi setiap halaman *NusaPlay Book* secara sistematis. *Storyboard* digunakan sebagai acuan dalam menentukan urutan aktivitas, bentuk interaksi anak, elemen visual, serta keterkaitan antara aktivitas pembelajaran dan indikator-indikator perkembangan anak usia dini. Aktivitas pembelajaran dalam *NusaPlay Book* di rancang dalam bentuk kegiatan manipulatif, antara lain mencocokkan, menyusun, menempel, dan mengelompokkan. Pemilihan aktivitas tersebut di dasarkan pada karakteristik pembelajaran anak usia dini yang menekankan pengalaman belajar secara konkret dan melibatkan koordinasi motorik. Aktivitas manipulatif yang melibatkan penggunaan tangan dan jari juga relevan dengan stimulasi perkembangan motorik halus anak (Montroy et al., 2016). Dengan demikian, setiap aktivitas dalam *NusaPlay Book* tidak hanya berfungsi sebagai kegiatan bermain, tetapi juga di rancang untuk memberikan stimulasi terhadap kemampuan perkembangan anak.

Copyright (c) 2026 Ahmad,dkk.

Aspek konten bersifat edukatif, *NusaPlay Book* mengintegrasikan unsur budaya Indonesia, seperti rumah adat, symbol budaya, dan representasi budaya lokal yang relevan dengan tema pembelajaran. Integrasi tersebut dimaksudkan untuk memberikan pengalaman belajar yang kontenstual sekaligus memperkenalkan keragaman budaya disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif dan pengalaman anak sehingga informasi dapat dipahami melalui representasi yang konkret dan menarik. Dari aspek desain visual, *NusaPlay Book* di rancang dengan mempertimbangkan pemilihan warna, bentuk, ukuran, ilustrasi, tata letak, serta keterbacaan elemen visual agar sesuai dengan karakteristik perkembangan dan preferensi anak usia dini. Penggunaan elemen visual yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak menjadi salah satu pertimbangan penting dalam pengembangan media pembelajaran anak (Yan Piter Basman Ziraluo et al., 2025). Prinsip tersebut diterapkan untuk menciptakan media yang menarik, mudah digunakan dan mampu mempertahankan keterlibatan anak selama proses pembelajaran.

Ketiga, tahap pengembangan merupakan proses merealisasikan desain yang telah dirancang menjadi produk nyata. *NusaPlay Book* dikembangkan menggunakan bahan yang aman bagi anak, seperti kain flannel dan velcro, yang mendukung pelaksanaan aktivitas manipulatif secara berulang. Selanjutnya, produk akan di lakukan proses uji kelayakan yang tervalidasi pada produk *NusaPlay Book* di tinjau dari aspek desain media maupun konten pembelajaran. Oleh karena itu, dua kategori indikator yang digunakan untuk menilai produk yakni indikator validasi media dan indikator validasi materi pembelajaran. Media berfokus pada karakteristik fisik dan fungsional produk. Indikator yang digunakan, meliputi daya tarik visual, komposisi warna, tata letak, kualitas bahan, keamanan, daya tahan, keterbacaan, interaktivitas, kemudahan manipulasi, fungsionalitas komponen lepas-pasang, konsistensi desain, serta portabilitas. Indikator-indikator tersebut di pilih mengingat *NusaPlay Book* di rancang sebagai media interaktif fisik dimana anak-anak dapat memanipulasi komponen pembelajaran secara langsung. Sementara itu, validasi materi berfokus pada kesesuaian edukatif dari konten dan aktivitas yang disajikan di dalam buku. Indikatornya mencakup kesesuaian materi dengan karakteristik anak usia dini, ketercapaian tujuan pembelajaran, ketepatan aktivitas bermain, dukungan terhadap perkembangan motorik halus, stimulasi kognitif, ruang bagi kreativitas dan eksplorasi, relevansi budaya, kesederhanaan bahasa, nilai edukatif, serta keterlibatan aktif anak. Adapun hasil validasi pada desain produk *NusaPlay Book*, terlihat pada 4.1, sebagai berikut:

Tabel 4.1. Hasil Validasi Pada Desain Produk Interaktif *NusaPlay Book*

Komponen Indikator Desain Konsep (Produk)	Hasil Indikator		Rata-rata Persentase
	(a)	(b)	
Portabilitas media pembelajaran interaktif NusaPlay Book	93,8%	91,7%	92,75%
Konsistensi desain layout berbasis kualitas visual	91,7%	95,8%	93,75%
Komponen interaktivitas – kemudahan manipulasi media interaktif	87,5%	91,7%	89,60%

Copyright (c) 2026 Ahmad,dkk.

Tabel 4.2. Hasil Validasi Pada Konten Pembelajaran *NusaPlay Book*

Komponen Indikator Konten Pembelajaran (Materi)	Rata-rata Persentase
Kesesuaian media interaktif berdasarkan komponen materi bersifat edukatif	93,8%
Memiliki muatan budaya nusantara sebagai aktivitas bermain anak	91,7%
Kerapihan bahasa melalui nilai-nilai pembelajaran bahasa sederhana, dan eksplorasi bahasa anak.	95,8%

Hasil validasi dari tabel 4.1 dan 4.2 menunjukkan bahwa *NusaPlay Book* memperoleh nilai yang sangat tinggi dalam segi desain produk dan konten pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa produk ini di nilai berhasil memenuhi kriteria media pembelajaran anak usia dini yang aman, interaktif, dan bermanfaat mengedukasi anak. Penggunaan bahan flannel terbukti mendukung aspek keamanan fisik anak, sementara komponen lepas-pasang dan visualisasi budaya Nusantara terbukti efektif menstimulasi koordinasi kognisi anak secara langsung melalui pendekatan pembelajaran berbasis bermain. Keempat, tahap implementasi berkaitan dengan penilaian produk pada tingkat kelayakan *NusaPlay Book* juga di uji melalui tahapan implementasi melalui observasi langsung terhadap interaksi anak-anak dengan produk yang dikembangkan (Zajić et al., 2021). Pengamatan ini bertujuan untuk memperoleh bukti empiris terkait fungsionalitas dan keterpakaian produk dalam situasi pembelajaran. Observasi implementasi berfokus pada kemampuan anak dalam berinteraksi dengan berbagai komponen di dalam *NusaPlay Book*, yang mencakup aktivitas memasang, melepas, mencocokkan, serta memindahkan objek. Indikator tambahan yang di amati, meliputi kemampuan anak dalam mengikuti petunjuk dalam berbagai kegiatan bermain, kemandirian saat memanipulasi komponen, koordinasi tangan dan mata, tingkat keterlibatan, rentang perhatian, ansusiasme, serta kemampuan mengenali objek-objek kebudayaan yang disajikan di dalam buku. Berbagai indikator tersebut digunakan untuk memastikan spesifikasi produk yang di rancang pada tahap perancangan dapat berfungsi secara optimal ketika diterapkan pada anak usia dini.

Tabel 4.3 Hasil Tahap Implementasi Media Interaktif *NusaPlay Book*

No.	Aspek yang Diamati	Indikator Pengamatan	Prosentase Ketercapaian	Deskripsi / Temuan Lapangan
1	Interaksi Fisik Motorik	Kemampuan memasang, melepas, dan memindahkan komponen flanel	90% (9/10 anak)	Anak-anak dapat dengan mudah melepas dan memasang kembali komponen lepas-pasang (*Detachable Elements*) berkat ukuran perekat (*Velcro*) yang pas dan tekstur flanel yang ramah jari.
2	Koordinasi Kemandirian	Koordinasi mata-tangan serta kemandirian memanipulasi objek	80% (8/10 anak)	Sebagian besar anak mampu mengoordinasikan gerakan tangan dan penglihatan saat mencocokkan bentuk objek tanpa harus bergantung penuh pada bantuan guru.
3	Kepatuhan Instruksi	Kemampuan mengikuti petunjuk atau	85% (8,5/10 anak)	Anak mampu mengikuti alur permainan yang diarahkan melalui buku, seperti memasukkan

Copyright (c) 2026 Ahmad,dkk.

No.	Aspek yang Diamati	Indikator Pengamatan	Prosentase Ketercapaian	Deskripsi / Temuan Lapangan
		instruksi kegiatan permainan		koin flanel ke dalam papan congklak atau mencocokkan hewan dengan habitatnya.
4	Keterlibatan - Minat	Tingkat antusiasme, fokus, dan rasa senang (enjoyment)	95% (9,5/10 anak)	Buku kain interaktif ini berhasil menarik perhatian tinggi; anak-anak tampak antusias, menikmati setiap halaman, dan tidak cepat merasa bosan selama sesi eksplorasi berlangsung.
5	Pengenalan Budaya	Daya ingat dan pengenalan terhadap objek budaya Nusantara	75% (7,5/10 anak)	Anak-anak menunjukkan ketertarikan visual pada fauna khas, seperti komodo dan orang utan. Serta, instrumen musik tradisional seperti angklung, serta mampu menyebutkan kembali bentuknya setelah dibimbing.

Kelima, tahap evaluasi merupakan proses evaluasi terhadap produk dan efektivitas media pembelajaran *NusaPlay Book* yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan secara formatif pada setiap tahapan pengembangan untuk mengidentifikasi kelemahan dan memperoleh masukan sebagai dasar perbaikan produk. Selanjutnya, evaluasi sumatif dilakukan setelah implementasi produk untuk menilai ketercapaian tujuan dan efektivitas penggunaan media secara keseluruhan (Gavronskaya et al., 2022). Evaluasi mencakup perkembangan kemampuan motorik halus, kemampuan kognitif dan kreativitas anak yang di identifikasi melalui hasil observasi selama penggunaan *NusaPlay Book* dalam kegiatan pembelajaran. Tahap evaluasi dilaksanakan secara komprehensif dengan memadukan hasil validasi para panelis serta temuan observasi yang diperoleh selama implementasi produk yang mencakup penataan elemen visual, pemilihan warna, kualitas bahan, aspek keamanan, daya tahan, serta fungsionalitas komponen interaktif. Sementara itu, masukan dari panelis materi digunakan untuk menelaah kesesuaian konten, aktivitas pembelajaran, representasi budaya, serta keterkaitan antara kegiatan permainan dan karakteristik perkembangan anak usia dini. Saran dan komentar dari panelis dijadikan dasar dalam memperbaiki produk. Oleh sebab itu, evaluasi digunakan sebagai proses untuk memastikan bahwa *NusaPlay Book* dapat dijadikan media pembelajaran interaktif pada anak usia dini. Adapun Visualisasi akhir Produk *NusaPlay Book*, terlihat pada 4.1, Sebagai berikut:



Gambar 4.1 Media Pembelajaran Interaktif *NusaPlay Book*

Copyright (c) 2026 Ahmad,dkk.

Pengembangan *NusaPlay Book* sebagai media pembelajaran interaktif untuk anak usia dini merupakan upaya integrative dalam aktivitas bermain manipulatif, stimulasi visual, aktivitas motorik halus dan pengenalan keragaman budaya Indonesia. Karya *NusaPlay Book* ini sangat berbeda dengan buku bergambar konvensional, karena buku ini dikembangkan berbahan dasar kain yang berpotensi mendorong anak untuk berinteraksi secara langsung melalui kegiatan memasang, melepas, mencocokkan dan memindahkan berbagai komponen. *NusaPlay Book* berfungsi sebagai sumber belajar berbasis bermain yang memberikan kesempatan kepada anak untuk memperoleh pengalaman langsung melalui interaksi secara aktif dalam pembelajaran. *NusaPlay Book* telah di terima dengan baik, aspek desain media maupun kesesuaian materi pembelajaran. Hal ini relevan dengan pandangan (Sugiyono, 2019) bahwa media yang di kembangkan melalui analisis kebutuhan dan rancangan yang sistematis cenderung memenuhi kriteria kualitas pada tahapan validasi. Selain itu, juga kelayakan produk tidak hanya ditentukan oleh tampilan visual, namun keterpaduan berbagai dimensi yang berkaitan dengan fungsi media sebagai sumber belajar. Hal ini menunjukan bahwa media yang unggul pada satu aspek tetapi berpotensi mengurangi efektivitas pembelajaran (Hirsh-Pasek et al., 2015).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 93,75% produk *NusaPlay Book* memenuhi aspek visual dan tata letak. artinya penggunaan warna, ilustrasi, tata letak, dan penyajian informasi pada *NusaPlay Book* secara umum telah memenuhi kriteria media pembelajaran anak usia dini. Produk ini menggunakan warna yang relatif kontras dan ilustrasi yang berkaitan langsung dengan tema pembelajaran, seperti rumah adat, makanan tradisional, alat music, dan hewan yang ada di Indonesia. Elemen visual berfungsi sebagai dekorasi sekaligus membantu mengorganisasikan materi berdasarkan kategori yang di tetapkan. Temuan tersebut relevan dengan kebutuhan anak usia dini, dimana pengorganisasian informasi secara visual memudahkan anak untuk menghubungkan objek tertentu dengan konsep. Dengan demikian, penyajian objek tertentu memudahkan guru dalam aneka kegiatan. Aspek kesesuaian media edukatif dan karakteristik anak memperoleh skor 93,80%, artinya aktivitas dan materi yang terdapat dalam *NusaPlay Book* dinilai sesuai dengan karakteristik pembelajaran anak usia dini. Penelitian ini relevan dengan kajian mengenai *guide play*, pembelajaran terbimbing dapat memberikan keuntungan terhadap sejumlah hasil bermain anak usia dini antara lain kemampuan matematika awal, pengetahuan bentuk, pengetahuan berpindah tugas, dan kosakata spasial melalui *NusaPlay Book* menggunakan produk sebagai media bermain terbimbing (Skene et al., 2022).

Berdasarkan hasil implementasi media *NusaPlay Book* pada anak usia dini, diperoleh temuan bahwa media berupa buku interaktif ini mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Anak menunjukkan respons positif berupa antusiasme tinggi, keaktifan, serta ketertarikan dalam mengikuti setiap aktivitas yang disajikan. Aktivitas seperti mencocokkan, menyusun, dan menempel objek mendorong anak untuk lebih fokus dan berpartisipasi aktif selama pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa media berbasis permainan interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar (Agustina & Lestari, 2024). Permainan interaktif menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak dalam melakukan koordinasi gerakan tangan dan jari. Anak menjadi lebih terampil dalam melakukan aktivitas seperti membuka perekat,

Copyright (c) 2026 Ahmad,dkk.

memasang objek, serta memindahkan bagian-bagian kecil dalam media. Hasil menunjukkan bahwa aktivitas manipulatif yang terdapat dalam media mampu melatih koordinasi tangan dan jari anak secara optimal dan berulang. Kegiatan seperti menempel dan menyusun objek memberikan stimulasi langsung terhadap perkembangan motorik halus di dukung oleh (Su & Yang, 2022). Peningkatan ini terlihat dari kemampuan anak dalam menyelesaikan tugas dengan lebih cepat dan tepat. Temuan ini di dukung oleh penelitian (Choi & Ahn, 2021) yang menyatakan bahwa media manipulatif berbasis aktivitas mampu meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia dini.

Pada aspek kognitif, anak menunjukkan peningkatan dalam memahami konsep dasar seperti pengenalan warna, bentuk, dan pengelompokan objek. Anak mampu menyelesaikan aktivitas dengan lebih sistematis serta menunjukkan kemampuan berpikir logis sederhana. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media konkret dapat membantu anak memahami konsep abstrak secara lebih efektif (Su & Ng, 2023). Selanjutnya, dari aspek kreativitas, anak menunjukkan kemampuan eksplorasi yang lebih luas. Anak tidak hanya mengikuti instruksi, tetapi juga mengembangkan ide sendiri dalam menggunakan media, seperti menyusun ulang objek atau menciptakan pola baru. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif dan imajinatif pada anak (Su & Zhong, 2022). Peningkatan kemampuan anak dalam mengenal warna, bentuk, dan pola menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis media konkret lebih mudah dipahami oleh anak usia dini. Anak belajar melalui pengalaman langsung, sehingga konsep yang dipelajari menjadi lebih bermakna. Hal ini sesuai dengan penelitian (Morgan & Sengedorj, 2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran konkret mampu meningkatkan pemahaman konsep pada anak. Sedangkan, aspek kreativitas menentukan bahwa media memberikan kebebasan bagi anak untuk bereksplorasi. Aktivitas yang tidak bersifat kaku memungkinkan anak untuk mengembangkan ide dan imajinasi dan kreativitas anak dapat berkembang melalui lingkungan belajar yang memberikan kebebasan eksplorasi (Oliver-Barcelo et al., 2022) .

Pada aspek pengenalan budaya pada *NusaPlay Book*, anak mulai mengenal unsur budaya Indonesia yang terdapat dalam media, seperti simbol dan gambar bertema lokal. Anak menunjukkan ketertarikan terhadap materi budaya yang disajikan secara visual dan interaktif. Anak mulai mengenal unsur budaya Indonesia melalui isi pada media *NusaPlay Book*, seperti simbol dan gambar bertema lokal. Anak menunjukkan ketertarikan terhadap materi budaya yang disajikan secara visual dan interaktif. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis budaya dapat meningkatkan pemahaman anak terhadap lingkungan sosialnya. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis budaya dapat meningkatkan pemahaman anak terhadap lingkungan sosialnya, seperti yang telah di teliti oleh (Alhosani, 2022). Selain itu, hasil penelitian juga menunjukkan adanya penurunan penggunaan gadget selama pembelajaran, di mana anak lebih memilih berinteraksi dengan media secara langsung. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran non-digital yang menarik dapat menjadi alternatif efektif dalam mengurangi ketergantungan anak terhadap teknologi digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *NusaPlay Book* efektif dalam meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran. Tingginya partisipasi anak menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis aktivitas bermain memiliki daya tarik yang lebih tinggi dibandingkan metode konvensional. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran

Copyright (c) 2026 Ahmad,dkk.

konstruktivistik yang menyatakan bahwa anak belajar lebih efektif melalui pengalaman langsung (Rogers & Révész, 2019). Sedangkan, Dampak Sosial pada *NusaPlay Book* berkaitan pada penelitian juga menunjukkan bahwa adanya media interaktif seperti ini dapat menurunkan penggunaan gadget selama pembelajaran, di mana anak lebih memilih berinteraksi dengan media secara langsung. (Ardiansyah & Yulianti, 2022) menunjukkan bahwa media pembelajaran non-digital yang lebih interaktif, menyenangkan, dan menantang direntang umurnya dapat menjadi alternatif efektif dalam mengurangi ketergantungan anak terhadap teknologi digital.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil yang sudah dipaparkan, *NusaPlay Book* menunjukkan secara konsisten kebermaknaan pada optimalkan produk sebagai aspek perkembangan anak. Pembelajaran berbasis aktivitas fisik di dalam buku ini mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi anak secara signifikan. Secara spesifik, media ini berhasil melatih kognisi melalui kegiatan seperti menempel dan menyusun objek. Selain itu, pemahaman kognitif anak terhadap konsep abstrak seperti warna dan bentuk menjadi lebih baik melalui pengalaman belajar konkret, serta mampu mendorong anak untuk lebih bebas bereksplorasi dan mengembangkan pemikiran imajinatif serta kreativitasnya. Selain, mengoptimalkan perkembangan dasar, media ini juga memberikan dampak positif pada aspek sosial dan pembentukan karakter anak. Pengenalan simbol dan gambar bertema lokal secara visual terbukti mampu meningkatkan pemahaman anak terhadap budaya Indonesia dan lingkungan sosialnya. Pada saat yang sama, kehadiran produk edukatif yang menarik secara fisik ini berhasil menurunkan tingkat penggunaan gawai pada anak, menjadikannya alternatif yang sangat efektif untuk mengurangi ketergantungan terhadap teknologi digital. Secara keseluruhan, *NusaPlay Book* terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang dinamis dan bermakna bagi anak usia dini. Selain itu, akan membantu memberikan pemahaman tentang konten pembelajaran budaya Nusantara secara lebih bermakna.

DAFTAR RUJUKAN

Agustina, W., & Lestari, D. (2024). *Implementasi Pendidikan Karakter di SD Negeri 105 Palembang*. SD Negeri 105 Palembang. Journal of Innovation in Teaching and Instructional Media, *5*(1). (Online) https://doi.org/10.52690/jitim.v5i1.912

Alhosani, N. (2022). *The Influence of Culture on Early Childhood Education Curriculum in the UAE*. ECNU Review of Education, *5*(2). (Online) https://doi.org/10.1177/20965311221085984

Ardiansyah, A., & Yulianti. (2022). *Literasi Digital pada Generasi Digital Natives*. Manajemen komunikasi ilmu komunikasi. Bandung Conference Series: Communication Management, *2*(1), 138–144. (Online) https://doi.org/10.29313/bcscm.v2i1.810

Branch, R. M. (2010). *Instructional design: The ADDIE approach. In Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US. (Online) https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6

Copyright (c) 2026 Ahmad,dkk.

E. Mueller, W., & H. Massiha, G. (2012). *A Interactive Game to Enhance Student Understanding of Materials Management*. International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE), *1*(2), 45–50. (Online) https://doi.org/10.11591/ijere.v1i2.1485

Gavronskaya, Y., Larchenkova, L., Berestova, A., Latysheva, V., & Smirnov, S. (2022). *The Development of Critical Thinking Skills in Mobile Learning: Fact-Checking and Getting Rid of Cognitive Distortions*. International Journal of Cognitive Research in Science, Engineering and Education, *10*(2), 51–68. (Online) https://doi.org/10.23947/2334-8496-2022-10-2-51-68

Montroy, J. J., Bowles, R. P., Skibbe, L. E., McClelland, M. M., & Morrison, F. J. (2016). *The development of self-regulation across early childhood*. Developmental Psychology, *52*(11), 1744–1762. (Online) https://doi.org/10.1037/dev0000159

Morgan, J., & Sengedorj, T. (2023). *Practitioner Perspectives On The Challenges Of Implementing 'Alternative' Early Childhood Education (ECE) Provision For Nomadic Children In Mongolia*. Children and Youth Services Review, *147*(February), 106848. (Online) https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2023.106848

Oliver-Barcelo, M., Ferrer-Ribot, M., & Pinya, C. (2022). Creativity in Ibero-American Early Childhood Education Curricula. *Creativity*, *9*(1). (Online) https://doi.org/10.2478/ctra-2022-0004

Permata Sari, R., & Ahmad. (2019). *Evaluasi Pembelajaran Anak Usia Dini* (Imron Haqiqi, Ed.; 1st ed.). Malang: Maknawi.

Purnamasari, I. (2023). *Increasing Literacy Through Interactive Media In Early Childhood*. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, *7*(3), 2685–2694. (Online) https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4414

Rogers, J., & Révész, A. (2019). *Experimental And Quasi-Experimental Designs*. In The Routledge Handbook of Research Methods in Applied Linguistics. (Online) https://doi.org/10.4324/9780367824471-12

Skene, K., O'Farrelly, C. M., Byrne, E. M., Kirby, N., Stevens, E. C., & Ramchandani, P. G. (2022). *Can guidance during play enhance children's learning and development in educational contexts? A systematic review and meta-analysis*. In Child Development (Vol. 93, Number 4, pp. 1162–1180). John Wiley and Sons Inc. (Online) https://doi.org/10.1111/cdev.13730

Su, J., & Ng, D. T. K. (2023). *Artificial intelligence (AI) literacy in early childhood education: The challenges and opportunities*. Computers and Education: Artificial Intelligence,*4*, 100124. (Online) https://doi.org/10.1016/j.caeai.2023.100124

Su, J., & Yang, W. (2023). *A Systematic Review Of Integrating Computational Thinking In Early Childhood Education*. Computers and Education Open, *4*, 100122. (Online) https://doi.org/10.1016/j.caeo.2023.100122

Copyright (c) 2026 Ahmad,dkk.

Su, J., & Zhong, Y. (2022). *Artificial Intelligence (AI) in early childhood education: Curriculum design and future directions*. Computers and Education: Artificial Intelligence, *3*. (Online) https://doi.org/10.1016/j.caeai.2022.100072

Sugiyono. (2019). Metode Penelitian dan Pengembangan Cetakan 4. Bandung: Alfabeta

Wahidah, A. F. N., & Maemonah, M. (2020). Moral Thought of Early Childhood in Perspective Lawrence Kohlberg. Sunan Kalijaga State Islamic University Yogyakarta. *Golden Age : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(1). (Online) https://doi.org/10.29313/ga:jpaud.v4i1.5991

Yan Piter Basman Ziraluo, Nofamataro Zebua, & Ester Novi Kurnia Zebua. (2025). *Pendidikan Berbasis Budaya : Sebuah Studi Literatur dalam Masyarakat Multikultural*. Universitas Negeri Malang. Jurnal Insan Pendidikan Dan Sosial Humaniora, *3*(1). (Online) https://doi.org/10.59581/jipsoshum-widyakarya.v3i1.4704

Zajić, J. O., Mamutović, A., & Maksimović, J. (2021). *The Role of Action Research in Teachers' Professional Development.* International Journal of Cognitive Research in Science, Engineering and Education, *9*(3), 301–317. (Online) https://doi.org/10.23947/2334-8496-2021-9-3-301-317