

**PERANCANGAN GAMBAR BER CERITA INTERAKTIF  
“JARING BONA” SEBAGAI SARANA STIMULASI ASPEK  
PERKEMBANGAN ANAK PRASEKOLAH**

**SKRIPSI**

diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Multimedia



Oleh :

Risma Febyanti


NIM 1900863

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MULTIMEDIA  
KAMPUS UPI DI CIBIRU  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
2023**

RISMA FEBYANTI  
PERANCANGAN GAMBAR BER CERITA INTERAKTIF “JARING BONA”  
SEBAGAI SARANA STIMULASI ASPEK PERKEMBANGAN ANAK  
PRA SEKOLAH

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing :

Pembimbing I



**Maya Purnama Sari, S.Pd., M.Ds.**  
NIP. 920171219890103201

Pembimbing II



**Intan Permata Sari, S.ST., M.Ds.**  
NIP. 920171219900606201

Mengetahui,  
Ketua Program Studi,  
Pendidikan Multimedia,  
Universitas Pendidikan Indonesia



**Ayung Candra Padmasari, S.Pd., M.T**  
NIP. 920171219870811201

## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “*Perancangan Gambar Bercerita Interaktif “Jaring Bona” Sebagai Sarana Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Prasekolah*” ini beserta seluruh isinya benar-benar karya yang saya buat. Saya tidak melakukan penjiplakan ataupun pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan masyarakat. Atas pernyataan ini, saya bersedia menganggung resiko/sanksi apabila ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau klaim dari pihak lain terhadap karya saya dikemudian hari.

Bandung, 26 Januari 2023

Yang Membuat Pernyataan,



**Risma Febyanti**

NIM. 1900863

Risma Febyanti, 2023

**PERANCANGAN GAMBAR BERCEKITA INTERAKTIF “JARING BONA” SEBAGAI SARANA STIMULASI ASPEK PERKEMBANGAN ANAK PRASEKOLAH**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perspustakaan.upi.edu

**PERANCANGAN GAMBAR BER CERITA INTERAKTIF  
“JARING BONA” SEBAGAI SARANA STIMULASI ASPEK  
PERKEMBANGAN ANAK PRASEKOLAH**

**Risma Febyanti**

**NIM. 1900863**

**ABSTRAK**

Gambar bercerita merupakan salah satu sarana stimulasi yang membantu perkembangan anak prasekolah dalam berbagai aspek seperti bahasa, kognitif, dan kosa rupa anak yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Gambar bercerita belum banyak dimanfaatkan oleh guru PAUD yang berada di lingkungan peneliti untuk dijadikan sarana stimulasi perkembangan anak dalam proses belajarnya. Penelitian membahas bagaimana cara merancang gambar bercerita interaktif dan hasil uji coba di lapangan terkait fungsinya sebagai sarana stimulasi perkembangan anak prasekolah. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui hasil rancangan sarana stimulasi inovatif berupa gambar bercerita interaktif yang dituangkan kedalam bentuk digital serta mengetahui pemanfaatannya sebagai sarana stimulasi perkembangan anak prasekolah. Metode penelitian menggunakan Design and Development (D&D) dengan desain penelitian NJ. Manson yang terbagi kedalam 5 tahapan yaitu kepekaan terhadap masalah, Saran, pengembangan, evaluasi, dan kesimpulan. Hasil dari penelitian yang diperoleh diantaranya sarana stimulasi berupa gambar bercerita interaktif dapat digunakan oleh perangkat pribadi baik secara online atau offline. Selain itu gambar bercerita interaktif yang dirancang memperoleh skor validasi materi sebesar 95%, validasi media 100%, kuisisioner tes kegunaan media sebesar 89,3%, dan menghasilkan respon positif baik dari guru maupun anak dengan perolehan poin lembar observasi pernyataan positif sebesar 85,8%. Kesimpulan yang diperoleh adalah media gambar bercerita interaktif yang dirancang layak digunakan dan dapat menjadi sarana stimulasi aspek perkembangan anak prasekolah terutama aspek kognitif, motorik halus, serta capaian pembelajaran aspek penerapan dasar literasi dan STEAM. Selain itu, sarana gambar bercerita ini akan lebih maksimal penggunaannya jika diperuntukan untuk anak yang memiliki keaktifan dalam kegiatan belajar.

Kata Kunci : Anak Prasekolah; Gambar Bercerita Interaktif; Stimulasi Perkembangan Anak.

Risma Febyanti, 2023

**PERANCANGAN GAMBAR BER CERITA INTERAKTIF “JARING BONA” SEBAGAI SARANA STIMULASI ASPEK PERKEMBANGAN ANAK PRASEKOLAH**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perspustakaan.upi.edu

***DESIGN OF INTERACTIVE STORYTELLING PICTURE "JARING BONA"  
AS A MEDIUM OF STIMULATION FOR PRESCHOOL CHILDREN'S  
DEVELOPMENT***

**Risma Febyanti**

**NIM. 1900863**

**ABSTRACT**

*A storytelling picture is one means of stimulation that helps the development of preschoolers in various aspects such as language, cognitive, and vocabulary of children in accordance with the stage of Child Development. Picture storytelling has not been widely used by early childhood teachers who are in the research environment to be a means of stimulating child development in the learning process. The study discussed how to design interactive storytelling images and the results of field trials related to their function as a means of stimulating the development of preschool children. The purpose of this study was to determine the results of the design of innovative simulation facilities in the form of interactive storytelling images poured into digital form and determine its utilization as a means of stimulating the development of preschool children. The research method uses Design and Development (D&D) with NJ research design. Manson is divided into 5 stages, namely sensitivity to problems, suggestions, development, evaluation, and conclusions. The results of the research obtained include means of stimulation in the form of interactive storytelling picture that can be used by personal devices either online or offline. In addition, the interactive storytelling images designed obtained a material validation score of 95%, 100% media validation, 89.3% media usability test questionnaire, and produced a positive response from both teachers and children with score of observation is 85,8%.. The conclusion obtained is an interactive storytelling image media that is designed to be suitable for use and able to be a means of stimulation of preschool children's development such as cognitive, fine motor, and support learning achievement aspects of basic literacy and STEAM application.*

*Keywords: Interactive Storytelling Picture; Preschool Children; Stimulation of Children Development*

Risma Febyanti, 2023

**PERANCANGAN GAMBAR BERCEKITA INTERAKTIF "JARING BONA" SEBAGAI SARANA STIMULASI ASPEK PERKEMBANGAN ANAK PRASEKOLAH**

Unversitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perspustakaan.upi.edu

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	5
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>7</b>
2.1 Gambar Bercerita.....	7
2.2 Elemen Multimedia Interaktif .....	8
2.2.1 Elemen Grafis/Visual.....	8
2.2.2 Elemen Audio .....	9
2.2.3 Elemen Animasi.....	9
2.2.4 Elemen Teks .....	10
2.2.5 Struktur Navigasi Multimedia Interaktif.....	10
2.3 Pembendaharaan Bahasa Rupa.....	10
2.3.1 Cara Wimba .....	11
2.3.2 Tata Ungkapan.....	12
2.4 Stimulasi Untuk Perkembangan Anak prasekolah .....	14
2.5 Aspek Perkembangan Prasekolah.....	15
2.5.1 Aspek Perkembangan Anak Menurut Kurikulum 2013 .....	15
2.5.2 Aspek Perkembangan Anak Menurut Kurikulum Merdeka .....	16
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>18</b>
3.1 Desain Penelitian.....	18
3.1.1 Kepekaan Terhadap Masalah.....	19
3.1.2 Pemberian Saran .....	19

Risma Febyanti, 2023

**PERANCANGAN GAMBAR BERCEKITA INTERAKTIF “JARING BONA” SEBAGAI SARANA STIMULASI ASPEK PERKEMBANGAN ANAK PRASEKOLAH**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3.1.3 Pengembangan Produk .....	19
3.1.4 Evaluasi.....	24
3.1.5 Kesimpulan .....	24
3.2 Populasi dan Sampel.....	25
3.3 Waktu dan Tempat Penelitian .....	25
3.4 Pengumpulan Data dan Instrument Penelitian .....	25
3.4.1 Lembar Validasi.....	25
3.4.2 Wawancara Guru .....	29
3.4.3 Kuisisioner Guru .....	29
3.4.4 Respon Anak.....	31
3.5 Analisis Data .....	35
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>36</b>
4.1 Kepekaan Terhadap Masalah .....	36
4.2 Pemberian Saran.....	37
4.3 Pengembangan Produk .....	37
4.3.1 Pra Produksi .....	38
4.3.2 Produksi .....	51
4.3.3 Pasca Produksi .....	74
4.4 Evaluasi .....	75
4.4.1 Validasi Materi .....	75
4.4.2 Validasi Media.....	76
4.4.3 Uji Coba Lapangan .....	76
4.4.4 Evaluasi Oleh Guru.....	77
4.4.5 Respon Anak.....	84
<b>BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI .....</b>	<b>112</b>
5.1 Kesimpulan.....	112
5.2 Implikasi .....	113
5.3 Rekomendasi .....	113
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>114</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>118</b>

## DAFTAR PUSTAKA

- Akkas, M, & Suryawati, E,A. 2021. *Buku Panduan Guru Capaian Pembelajaran Elemen Jati Diri Untuk Satuan PAUD*. Jakarta : Pusat Kurikulum Dan Perbukuan Badan Penelitian Dan Pengembangan Dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi
- Izzaty, R. E. 2017. *Perilaku anak prasekolah*. Elex Media Komputindo.
- Kertamuda, M. A. 2015. *Golden age-strategi sukses membentuk karakter emas pada anak*. Elex Media Komputindo.
- Kusnadi. 2018. *Dasar Desain Grafis*. Tasikmalaya : Edu Publisher Sofyan, A.F. & Purwanti, Agus. 2008.*Multimedia : Digital Multimedia*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Maulidya Ulfah, S. 2015. *Konsep Dasar PAUD*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Nurgiantoro, B. 2018. *Sastra anak: pengantar pemahaman dunia anak*. Yogyakarta : Ugm Press.
- Purnomo. 2020. *Dasar Desain Grafis*. Jakarta : Gramedia.
- Rantina, M., Hasmalena, M. P., & Nengsih, Y. K. (2020). *Buku Panduan Stimulasi Dan Deteksi Dini Tumbuh Kembang Anak Usia (0-6) Tahun*. Edu Publisher.
- Riduwan. 2007.*Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Rustan, Surianto. 2019. *Hurufonttipografi*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Adiarti, W. (2009). *Alat Permainan Edukatif Berbahan Limbah Dalam Pembelajaran Sains Di Taman Kanak-Kanak*. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 38(1). doi.org/10.15294/lik.v38i1.499
- Ajitama, M. W. (2016). *Bahasa Rupa Pada Relief Monumen Simpang Lima Gumul Kediri*. *Pend. Seni Kerajinan-S1 (e-Craft)*, hal 5(1).
- Aprilliani, L., Ratri, D., & Sihombing, R. M. *Komunikasi Gambar Bercerita Pada Video Animasi Rupa Rungu pada Anak Usia 6-9 Tahun*. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 3(1), hal 9-16. doi.org/10.17509/edsence.v3i1.34598
- Bulan, S., & Wahyudi, W. E. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Terintegrasi Seni Melalui Narasi Berbasis Gambar Bercerita Surat Al-Fil Untuk Membangun Kemampuan Berpikir Siswa*. *Journal of Instructional and Development Researches*, 1(1), hal 10-19. doi.org/10.53621/jider.v1i1.18



- Chamidah, A. N. (2009). Pentingnya Stimulasi Dini Bagi Tumbuh Kembang Otak Anak. *Yogyakarta: Jurusan pendidikan Luar Biasa UNY*.
- Evi, T., & Malabay, M. (2015, July). Analisis Pengembangan Aplikasi Web Untuk Profil Perusahaan. In Seminar Nasional Informatika (SEMNASIF) (Vol. 1, No. 5).
- Fadhli, M. (2015). Dongeng untuk anak usia dini: Menginspirasi tanpa menggurui. *Dongeng untuk Anak Usia Dini: Menginspirasi Tanpa Menggurui*, hal 265-269.
- Kemalasar, D., Widaningsih, E., & Ananthia, W. Media Gambar Bercerita untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1). doi.org/10.17509/cd.v7i1.10541
- Khaironi, M. (2018). Perkembangan anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 2(01), hal 01-12. doi.org/10.29408/goldenage.v2i01.739
- Mintorogo, J. M., Adib, A., & Suhartono, A. W. (2014). Perancangan media interaktif pengenalan alphabet berbasis alat permainan edukatif untuk anak usia 2-4 tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(4), hal 13.
- Munawaroh, H., Widiyani, A. Y. E., & Muntaqo, R. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Tema Alam Semesta pada Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), hal 1164-1172. doi 10.31004/obsesi.v5i2.619
- Nawangwulan, M. D., Anggraeni, R. N., Aeni, A. N., & Bahiyah, K. (2022). Pengembangan Media Interaktif Spin Game dalam Meningkatkan Pemahaman Tentang Pemimpin dalam Islam di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), hal 10884-10890. doi doi.org/10.31004/jptam.v6i2.4171
- Novianti, R. (2012). Teknik Observasi bagi pendidikan anak usia dini. *Jurnal Educhild: Pendidikan Dan Sosial*, 1(1), hal 22-29.
- Novitasari, K. (2019). Penggunaan Teknologi Multimedia Pada Pembelajaran Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 3(01), hal 50-56.
- Nurdiyanti, S. (2019). Implementasi Media Visual Dan Audiovisual Terhadap Pembelajaran Anak Usia Dini Di Era Revolusi Industri 4.0. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* Vol. 2, No. 1, hal. 642-650.
- Nurjanah, N. E., & Mukarromah, T. T. (2021). Pembelajaran Berbasis Media Digital Pada Anak Usia Dini Di Era Revolusi Industri 4.0: Studi Literatur. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(1), hal 66-77. doi.org/10.31004/jptam.v6i2.4171
- Patriansah, M., Halim, B., & Putra, M. E. P. (2021). Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Kegiatan Lomba Gambar Bercerita Di Sd 226 Palembang.

SELAPARANG *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), hal 188-194. doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4299

- Purbasari, M., & Jakti, R. D. R. I. (2014). Warna dingin si pemberi nyaman. *Humaniora*, 5(1), hal 357-366. doi.org/10.21512/humaniora.v5i1.3034
- Rasmani, U. E. E., Nurjanah, N. E., Jumiatmoko, J., Widiastuti, Y. K. W., Agustina, P., & Nazidah, M. D. P. (2022). Multimedia Interaktif PAUD dalam Perspektif Merdeka Belajar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), hal 5397-5405. doi 10.31004/obsesi.v6i5.2962
- Sari, S. M. (2004). Peran warna interior terhadap perkembangan dan pendidikan anak di taman kanak-kanak. *Dimensi Interior*, 2(1), hal 22-36. doi.org/10.9744/interior.2.1.pp.%2022-36
- Scharf, R. J., Scharf, G. J., & Stroustrup, A. (2016). Developmental milestones. *Pediatrics in review*, 37(1), hal 25-37. doi 10.1542/pir.2014-0103
- Setiati, L., Sunarto, P., & Setiawan, P. (2011). Komunikasi gambar bercerita pada buku belajar baca anak taman kanak-kanak. *ITB J. Vis. Art & Des*, 5(1), hal 42-64. doi.Org/10.33369/Jip.6.1.66-77
- Sukmawati, B. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap PerkembangReviewan Bicara Anak Usia 3 Tahun Di TK Buah Hati Kita. *SPEED Journal: Journal Of Special Education*, 3(1), hal 51-60.
- Turmuzi, M., Zuriatun, E., Oktarini, S., & Wahdaniah, N. (2022). Pemanfaatan Media Visual Untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak dan Lansia Perempuan Melalui Focus Group Discussion Di Desa Baka Jaya. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 5(1), hal 152-160. doi 10.29303/jpmpi.v5i1.1335
- We, A. Y., & Fauziah, P. Y. (2020). Tradisi Kearifan Lokal Minangkabau “Manjujai” untuk Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), hal 1339-1351. doi 10.31004/obsesi.v5i2.660
- Widadijo, W. T. (2017). 12 Prinsip Animasi Dalam Serial “Adit & Sopo Jarwo”. *Aksa: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 1(1), hal 070-085. doi doi.org/10.37505/aksa.v1i1.7
- Widiantoro, E., & Prawesti, D. (2013). Pemberian Stimulasi Terhadap Perkembangan Anak Usia 3-5 Tahun. *Jurnal STIKES*, 6(1), hal 63-73.
- Wijaya, P. Y. (1999). Tipografi dalam desain komunikasi visual. *Nirmana*, 1(1).
- Nurjanah, S. (2021). *Pengembangan Modul Pembelajaran Ips Materi Kegiatan Ekonomi Bermuatan Nilai Karakter: Penelitian Pengembangan Pada Pembelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar* (Doctoral Dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).

- Putri, N. T. (2022). *Perancangan Motion Comic Sebagai Sarana Edukasi Detoks Media Sosial Bagi Remaja* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Pratiwi, L. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar" Semesta Sains" Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa Kelas 3 Sd* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Tabrani, Primadi, DR.Prof., 1991, *Meninjau Bahasa Rupa Wayang Beber Jaka Kembang Kuning dari Telaah Cara Wimba dan Tata Ungkapan bahasa Rupa Media Rupa Rungu dengan Bahasa Rupa Gambar Prasejarah, Primitif, Anak, dan Relief Candi Lalitavistara Borobudur*, Disertasi- FSRD-ITB Bandung.
- Corona". Diakses pada November, 22 2022. <https://kumparan.com/kumparannews/survei-kpai79-anak-pakai-gadget-selain-untuk-belajar-selama-pandemi-corona-1tr1EmSiNur/ful>
- Fadhli, R. Halodoc. "Rentang Kemampuan Konsentrasi Anak Sesuai Usianya". Diakses pada November, 30 2022. <https://www.halodoc.com/artikel/rentang-kemampuan-konsentrasi-anak-sesuai-usianya>
- Mahmud, A. Kompasiana. "Gambar Bercerita Lejitkan Kreativitas Anak". Diakses pada Oktober, 02 2022. <https://www.kompasiana.com/amirudinmahmud/>
- Paud Jateng. Paud Jateng. "STPPA PAUD & Indikatornya, Hubungannya dengan Kompetensi". Diakses pada November, 30 2022. <https://www.paud.id/stppa-paud-dan-indikatornya>
- Sistem Informasi Kurikulum Nasional. "Dimensi Profil Pelajar Pancasila dan Capaian Pembelajaran". Diakses pada November, 30 2022. <http://kurikulum.kemdikbud.go.id/>
- Sistem Informasi Perbukuan Indonesia. "Buku Kurikulum Merdeka". Diakses pada November, 30 2022. <https://buku.kemdikbud.go.id/katalog/buku-kurikulum-merdeka>
- Thabrani, Gamal. "Teori Warna : Proses Terjadinya Menurut Para Ahli". Teori Seni. Diakses pada Desember, 14 2022. <https://serupa.id/teori-warna/>
- TKN PSL. "Makin Banyak Penyu Ditemukan Mati di Sekitar Bali". Diakses pada Desember, 14 2022. <https://sampahlaut.id/2022/07/01/penyu-mati/>
- Makarim, C. (2022, Juli 18). *Sampel Jenuh Dalam Penelitian* [Video] Youtube, [https://www.youtube.com/watch?v=oJNMieV5d\\_8](https://www.youtube.com/watch?v=oJNMieV5d_8)