

Perancangan Buku Ilustrasi Belajar Jajanan Tradisional Sebagai Media Edukasi Berbasis Kearifan Lokal Bagi Siswa SDN 1 Tanggunharjo

Panca Ardhi Noer Cahaya¹, Irdha Yudianto², Ayyub Hamdanu Budi Nurmana M. S.³

^{1,2,3}Universitas Sains dan Teknologi Komputer

Jl. Majapahit No. 605, Semarang, Jawa Tengah.

Email: pancaanc@gmail.com¹, irdha@stekom.ac.id², ayyub@stekom.ac.id³

ARTICLE INFO

Article history:

Received March 2026

Revised April 2026

Accepted June 2026

Available online July 2026

ABSTRACT

Local wisdom, particularly traditional snacks, constitutes an essential part of national cultural identity that needs to be introduced from an early age. However, observations at SDN 1 Tanggunharjo revealed that students' understanding of traditional snacks remains low, compounded by a lack of contextual and engaging visual learning media. This study aims to design an illustrated book titled "Belajar Jajanan Tradisional" (Learning Traditional Snacks) as a local wisdom-based educational medium for grades 3–6 students at SDN 1 Tanggunharjo. The Design Thinking method was employed through five stages: Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. Data were collected through direct observation, teacher interviews, and student questionnaires. The outcome is a 20-page digital illustrated book in A5 PDF format covering four traditional snacks — klepon, dadar gulung, apem, and kue lapis — with content encompassing their origins, philosophy, cultural values, ingredients, and preparation processes. The applied design elements include character personification, vector cartoon style, bright color palettes based on the snacks' natural colors, rounded sans-serif typography, and a character-centered layout tailored to the cognitive characteristics of students aged 9–12 years. Trial results demonstrated that the illustrated book effectively enhanced students' understanding of and interest in traditional snacks, while receiving positive feedback from teachers as a contextual and meaningful supplementary medium for thematic learning.

Keywords: Illustrated book; Traditional Snacks; Local Wisdom; Elementary School; Thematic Learning

1. Pendahuluan

Kearifan lokal merupakan bagian penting dari identitas budaya bangsa yang perlu dikenalkan dan ditanamkan sejak usia dini. Salah satu bentuk kearifan lokal yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak-anak adalah jajanan tradisional, yang tidak hanya berfungsi sebagai makanan, tetapi juga

Received 10 Februari, 2026; Revised 7 April, 2026; Accepted 23 Juni, 2026

mengandung nilai sejarah, sosial, dan budaya masyarakat setempat. Sekolah dasar menjadi salah satu ruang strategis untuk menanamkan pemahaman tersebut melalui proses pembelajaran, khususnya melalui pembelajaran tematik.

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN 1 Tanggunharjo, pemahaman siswa terhadap budaya jajanan tradisional masih tergolong rendah. Jajanan seperti klepon, kue lapis, apem, dan dadar gulung memang sering dijumpai di lingkungan sekitar siswa, namun pemahaman siswa masih terbatas pada aspek konsumsi. Siswa belum mengenal asal-usul, bahan, proses pembuatan sederhana, serta nilai budaya yang menyertai jajanan tradisional tersebut.

Kondisi tersebut berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran tematik di sekolah dasar. Pembelajaran tematik dirancang untuk mengintegrasikan berbagai mata pelajaran ke dalam satu tema yang dekat dengan kehidupan siswa agar pembelajaran berlangsung secara utuh, kontekstual, dan bermakna. Namun, berdasarkan hasil observasi di SDN 1 Tanggunharjo, pelaksanaan pembelajaran tematik masih didominasi oleh penggunaan buku paket dan metode penyampaian verbal, dengan keterbatasan media pembelajaran visual yang menarik dan kontekstual.

Keterbatasan media pembelajaran tersebut menyebabkan materi budaya dan kearifan lokal, termasuk pengenalan makanan tradisional, cenderung disampaikan secara deskriptif tanpa dukungan visual yang memadai. Akibatnya, sebagian siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran dan mengalami kesulitan dalam memahami makna, nilai, serta konteks budaya yang terkandung dalam materi pembelajaran.

Permasalahan ini terutama ditemukan pada siswa kelas 3 hingga kelas 6 SDN 1 Tanggunharjo (usia 9–12 tahun), yang berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret. Pada tahap ini, siswa membutuhkan media pembelajaran yang bersifat visual, konkret, dan naratif agar mampu memahami konsep budaya secara lebih efektif. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang secara khusus dirancang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran alternatif berupa buku ilustrasi yang mampu mendukung pembelajaran tematik berbasis kearifan lokal dengan pendekatan visual yang menarik dan ramah anak. Oleh karena itu, dirancang sebuah buku ilustrasi berjudul “Belajar Jajanan Tradisional” sebagai media edukasi bagi siswa kelas 3–6 SDN 1 Tanggunharjo. Buku ilustrasi ini menyajikan informasi mengenai jajanan tradisional melalui ilustrasi, narasi sederhana, serta visual karakter yang disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif siswa.

Melalui perancangan buku ilustrasi ini, diharapkan pembelajaran tematik dapat menjadi lebih menarik, kontekstual, dan bermakna, serta mampu meningkatkan pemahaman dan ketertarikan siswa terhadap jajanan tradisional sebagai bagian dari warisan budaya Indonesia.

2. Landasan Teori

a. Teori desain komunikasi visual

Dalam konteks pendidikan menekankan pentingnya literasi visual sebagai fondasi dalam mengembangkan kemampuan anak dalam memahami informasi visual. Visual literacy menjadi keterampilan dasar yang penting bagi anak untuk menafsirkan dan memahami makna dari gambar, simbol, dan ilustrasi yang mereka lihat. Kegiatan yang mendukung literasi visual terbukti dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta kepercayaan diri anak dalam proses pembelajaran [1]. Prinsip-prinsip dasar desain seperti keseimbangan, kontras, dan penekanan membantu mengorganisasi informasi agar lebih mudah diakses dan dipahami oleh siswa. Selain itu, penggunaan elemen visual seperti warna, bentuk, dan tipografi sangat penting untuk menciptakan materi yang tidak hanya menarik secara estetika, tetapi juga fungsional dalam mendukung proses belajar [2]. Dalam hal ini, alat-alat yang memungkinkan anak mengekspresikan diri melalui cerita bergambar terbukti mampu menumbuhkan kreativitas dan keterampilan komunikasi mereka, sekaligus menjadikan proses belajar lebih interaktif dan bermakna [3].

b. Teori pembelajaran tematik

Penekanan pendekatan lintas disiplin yang mengintegrasikan berbagai mata pelajaran ke dalam satu tema sentral. Pembelajaran ini membantu siswa membangun pemahaman yang lebih holistik dengan mengaitkan konsep-konsep dari pelajaran seperti ilmu sosial, sains, dan seni dalam satu konteks tematik [4]. Dengan adanya keterpaduan tersebut, siswa dapat membangun pemahaman yang utuh dan kontekstual terhadap suatu tema pembelajaran [5]. Pendekatan ini bersifat student-centered yang memberikan ruang bagi keterlibatan aktif siswa melalui pengalaman belajar langsung dan kontekstual [6]. Guru didorong untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang menyenangkan dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Meskipun menawarkan banyak keuntungan, implementasi pembelajaran tematik juga menghadapi tantangan, seperti keterbatasan materi ajar yang sesuai dan kesulitan dalam menjelaskan keterkaitan antar tema. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran kontekstual menjadi kunci untuk meningkatkan efektivitas pendekatan ini [7].

c. Teori pelestarian budaya melalui pendidikan

Sekolah memiliki peran strategis dalam mempertahankan identitas dan warisan budaya lokal, termasuk kuliner tradisional. Mengajarkan anak-anak tentang makanan khas daerah mereka, seperti makanan khas Jawa Barat, dapat menumbuhkan rasa identitas kultural dan kebanggaan terhadap asal-usul mereka [8]. Selain itu, pendekatan ini bersifat estetik dan praktis dengan melibatkan kegiatan seni sekaligus keterampilan hidup, seperti memasak bersama keluarga [9]. Pelibatan orang tua dan komunitas dalam proses pembelajaran turut memperkuat nilai-nilai budaya dan keberlanjutan praktik kuliner lokal. Strategi kurikuler serta penggunaan teknologi digital juga dapat dimanfaatkan untuk mendokumentasikan dan mendistribusikan pengetahuan kuliner tradisional kepada generasi muda [10].

d. Media edukasi berbasis ilustrasi

Sebagai salah satu pendekatan inovatif dalam mengenalkan makanan tradisional kepada anak-anak. Media edukasi berbasis ilustrasi ini mengandalkan kekuatan cerita visual untuk membangun pemahaman sekaligus meningkatkan minat terhadap kekayaan kuliner lokal. Misalnya pada buku ilustrasi yang mampu memperkenalkan anak-anak pada kue tradisional Lampung melalui visual yang menarik dan informasi yang mudah dipahami [11]. Buku sejenis yang membahas bahaya junk food juga menggunakan karakter dan narasi yang menyenangkan untuk mendorong anak memilih makanan sehat [12]. Media interaktif seperti augmented reality (AR) bahkan memungkinkan pengalaman belajar yang lebih mendalam, contohnya pada buku bergambar tentang makanan tradisional 18 Gresik yang disertai teknologi AR untuk menampilkan proses memasak secara langsung [13]. Kasus lain termasuk pengenalan Nasi Kapau dalam buku ilustrasi yang memperkenalkan aspek budaya dan keunikan daerah asalnya [14], serta komik edukatif yang digunakan untuk meningkatkan literasi terkait pengetahuan ekologis tradisional, seperti ketahanan pangan jagung [15]. Meski media berbasis ilustrasi efektif dalam menarik perhatian anak, keseimbangan antara aspek visual dan isi edukatif harus tetap dijaga agar informasi yang disampaikan tetap akurat dan sensitif terhadap nilai-nilai budaya.

3. Metode Penelitian

Metode utama yang digunakan adalah Design Thinking. Penelitian dilaksanakan di SDN 1 Tanggunharjo, Kabupaten Grobogan. Subjek penelitian meliputi siswa kelas 3–6 SDN 1 Tanggunharjo sebagai pengguna utama media, dan guru kelas sebagai pendamping pembelajaran. Teknik pengumpulan data meliputi observasi langsung, wawancara dengan guru, kuesioner kepada siswa, dan studi literatur. Proses perancangan dilaksanakan melalui lima tahapan Design Thinking: (1) Empathize, (2) Define, (3) Ideate, (4) Prototype, dan (5) Test.

Table 1. Tahapan Metode Design Thinking

Tahap	Deskripsi Kegiatan
Empathize	Observasi langsung, wawancara guru, kuesioner siswa SDN 1 Tanggunharjo untuk memahami kebutuhan pengguna.
Define	Perumusan masalah: kurangnya media edukatif visual yang menarik tentang jajanan tradisional untuk siswa SD.
Ideate	Brainstorming konsep visual: gaya ilustrasi, tone warna, narasi, format penyampaian materi, dan pemilihan karakter jajanan.
Prototype	Pembuatan prototipe buku ilustrasi: desain layout, ilustrasi awal, dan halaman konten.
Test	Uji coba kepada siswa dan guru menggunakan one-shot case study; evaluasi melalui kuesioner, observasi, dan wawancara.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1. Deskripsi Data

4.1.1. Observasi

Observasi dilakukan secara langsung di SDN 1 Tanggunharjo untuk mengamati proses pembelajaran tematik, media pembelajaran yang digunakan guru, serta respons dan ketertarikan siswa terhadap materi visual. Hasil observasi menunjukkan bahwa:

- Pelaksanaan pembelajaran tematik di kelas masih didominasi penggunaan buku paket dan metode penyampaian verbal.
- Keterbatasan media pembelajaran visual menyebabkan materi budaya dan kearifan lokal disampaikan secara deskriptif tanpa dukungan visual yang memadai.
- Siswa kelas 3–6 (usia 9–12 tahun) menunjukkan kurangnya antusiasme dalam mengikuti materi yang bersifat teks-sentris dan tidak kontekstual.
- Jajanan tradisional seperti klepon, kue lapis, apem, dan dadar gulung familiar di lingkungan sekitar siswa, namun siswa tidak mengetahui asal-usul, bahan, dan nilai budayanya.
- Tidak ditemukan buku ilustrasi yang secara khusus ditujukan untuk anak SD tentang jajanan tradisional Indonesia dengan pendekatan visual yang menarik.

4.1.2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan guru kelas untuk memperoleh data mengenai kebutuhan media pembelajaran, kesesuaian materi budaya lokal dengan kurikulum, dan kendala penyampaian materi. Hasil wawancara merangkum beberapa temuan penting:

- Guru menyatakan kesulitan dalam mengintegrasikan tema budaya lokal (khususnya kuliner tradisional) ke dalam pembelajaran tematik secara kontekstual dan menarik.
- Media pembelajaran yang ada terbatas pada buku paket yang cenderung monoton dan tidak dilengkapi ilustrasi memadai tentang jajanan tradisional.
- Guru mengungkapkan kebutuhan akan media bantu yang dapat digunakan secara mandiri oleh siswa, baik di sekolah maupun di rumah.
- Guru menyambut positif gagasan perancangan buku ilustrasi digital.

4.1.3. Kuisoner

Kuesioner sederhana diberikan kepada siswa kelas 3–6 untuk mengetahui tingkat ketertarikan terhadap ilustrasi, kemudahan memahami konten visual, dan pemahaman dasar mengenai jajanan tradisional. Temuan utama kuisoner pra-perancangan adalah:

- Sebagian besar siswa (>70%) mengaku mengenal nama jajanan seperti klepon dan kue lapis, tetapi kurang dari 30% yang dapat menyebutkan bahan utama atau proses pembuatannya.
- Lebih dari 85% siswa menyatakan lebih mudah memahami pelajaran jika disertai gambar atau ilustrasi berwarna.
- Hampir seluruh siswa (>90%) menyukai buku bergambar dengan karakter lucu dibandingkan buku teks biasa.
- Lebih dari 75% siswa tertarik untuk mengetahui lebih lanjut tentang jajanan tradisional jika disajikan dalam bentuk yang menyenangkan.

4.1.4. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan triangulasi data dari observasi, wawancara, dan kuesioner, diperoleh analisis kebutuhan sebagai berikut:

Table 2. Analisis Kebutuhan

Aspek Kebutuhan	Temuan	Solusi Desain
Konten Edukatif	Siswa minim pengetahuan budaya kuliner lokal	Materi asal-usul, bahan, proses, filosofi, dan nilai budaya 4 jajanan
Format Media	Buku paket kurang menarik, perlu media alternatif	Buku ilustrasi digital PDF A5, dapat dicetak
Pendekatan Visual	Anak lebih mudah belajar melalui gambar	Ilustrasi kartun vektor, personifikasi karakter jajanan
Bahasa & Narasi	Perlu bahasa sederhana dan akrab	Narasi percakapan karakter, teks pendek & fun
Aksesibilitas	Perlu dapat diakses di sekolah dan rumah	Format digital PDF yang ringan dan mudah didistribusikan

4.2. Proses Kreatif

4.2.1. Empathize

Tahap empati dilakukan melalui pengumpulan data langsung di lapangan untuk memahami kebutuhan, hambatan, dan konteks pengguna.

Dari tahap empati diperoleh temuan bahwa siswa pada usia 9–12 tahun (operasional konkret) sangat responsif terhadap objek visual yang hidup, berwarna, dan memiliki karakter. Mereka lebih mudah mengidentifikasi dan mengingat informasi ketika dikaitkan dengan visual yang personal dan naratif. Lingkungan sekitar sekolah yang dekat dengan pasar tradisional menjadi konteks relevan untuk pemilihan materi jajanan yang dikenalkan.

4.2.2. Define

Berdasarkan temuan tahap empati, permasalahan utama dirumuskan sebagai berikut: “Bagaimana merancang media visual edukatif yang mampu mengenalkan jajanan tradisional kepada siswa kelas 3–6 SDN 1 Tanggunharjo secara menarik, kontekstual, dan bermakna, sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif mereka?”

Indikator perancangan yang ditetapkan mencakup: (1) daya tarik visual tinggi bagi anak usia 9–12 tahun; (2) keterbacaan konten yang mudah dipahami; (3) penyampaian nilai edukatif dan kultural yang akurat; dan (4) format yang mudah diakses dan digunakan di lingkungan sekolah maupun rumah.

Pembatasan cakupan materi ditetapkan pada empat jajanan tradisional: Klepon, Dadar Gulung, Apem, dan Kue Lapis. Pemilihan keempat jajanan ini didasarkan pada tiga parameter ilmiah: (a) memiliki visual distinction yang kuat (perbedaan warna, bentuk, dan tekstur yang kontras); (b) memiliki kompleksitas proses pembuatan yang rendah sehingga mudah divisualisasikan; dan (c) bersifat kontekstual karena mudah ditemukan di pasar sekitar sekolah.

4.2.3. Ideate

Tahap ideasi merupakan proses brainstorming untuk mengembangkan berbagai konsep visual dan konten edukatif. Dari berbagai alternatif yang dikembangkan, konsep final yang dipilih dirangkum dalam tabel berikut:

Table 3. Konsep Visual

Elemen Visual	Konsep Terpilih	Justifikasi
Karakter Visual	Personifikasi objek jajanan	Meningkatkan relevansi emosional dan daya ingat siswa
Gaya Ilustrasi	Kartun vektor dengan bold outline	Memperjelas bentuk, sesuai preferensi visual anak SD
Palet Warna	Warna asli makanan + latar cerah	Mempertahankan aspek edukatif warna sambil menjaga visual interest
Tipografi	Sans-serif rounded & playful	Kesan santai, bersahabat, mudah dibaca anak
Layout	Character-centered (70% karakter)	Fokus pengenalan objek budaya sebagai tujuan utama
Narasi	Dialog karakter / percakapan langsung	Transfer materi budaya terasa personal, bukan instruksional

4.2.4. Prototype

Prototipe awal ini dibagi dalam beberapa tahap yang akan menjadi final prototype yang divalidasi secara internal sebelum memasuki tahap uji coba.

a. Perancangan Karakter

Dimulai dari sketsa kasar untuk ide awal desain karakter yang kemudian melalui berbagai evaluasi di lanjutkan dengan perancangan karakter akhir berupa desain vektor.

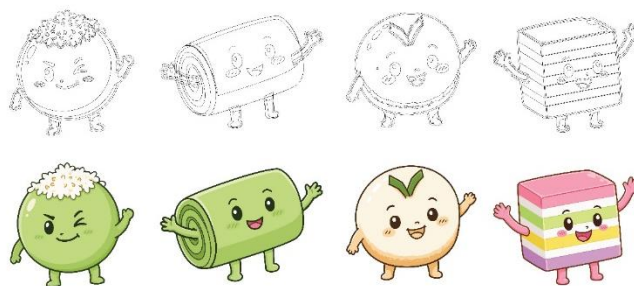


Figure 1. Vektor Karakter

b. Perancangan Elemen Ilustrasi Buku

Proses pembuatan elemen elemen ilustrasi dengan teknik vektor menggunakan Adobe Illustrator



Figure 2. Perancangan Elemen Ilustrasi Buku

c. Layouting



Figure 3. Layouting

d. Perancangan Tipografi

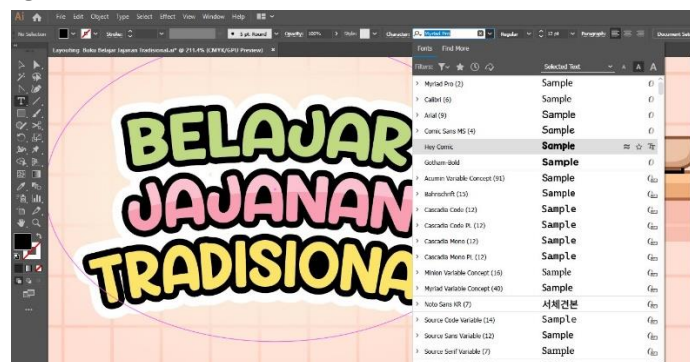


Figure 4. Perancangan Tipografi

e. Final Prototype Buku

Buku ini terdiri dari 20 halaman yang mencakup sampul, daftar isi, dan empat bab utama tentang jajanan tradisional. Berikut merupakan beberapa halaman representatif yang menggambarkan hasil akhir perancangan, meliputi sampul buku, halaman daftar isi, pengenalan karakter, informasi asal-usul dan nilai budaya, bahan-bahan, proses pembuatan, serta halaman penutup. Keseluruhan desain menerapkan gaya ilustrasi kartun vektor, warna-warna cerah, tipografi yang ramah anak, dan tata letak yang berfokus pada karakter untuk meningkatkan daya tarik visual sekaligus mendukung proses pembelajaran.



Figure 5. Final Prototype Buku

4.2.5. Uji Validasi Ahli

Uji validasi ahli dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan buku ilustrasi Belajar Jajanan Tradisional sebelum digunakan sebagai media edukasi. Validasi dilakukan oleh dua orang validator yang terdiri atas validator internal dan validator eksternal. Validator internal adalah Ayyub Hamdanu Budi N.M.S., S.Sn., M.Ds., selaku dosen Desain Komunikasi Visual Universitas Sains dan Teknologi Komputer. Validator eksternal adalah Yuni Eko Fitriyanti selaku guru kelas SDN 1 Tanggunharjo.

Instrumen validasi menggunakan lembar penilaian dengan skala Likert yang mengacu pada kategori skor 1–5 dengan jumlah skor maksimal 50 yang terdiri atas 10 aspek penilaian.

Table 4. Kategori Skor Penilaian

SKOR	KATEGORI SKOR
1	Sangat Kurang
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

Table 5. Instrumen Validasi Skala Likert

No	Aspek Penilaian	1	2	3	4	5
1	Kesesuaian Konsep Visual					
2	Kualitas Ilustrasi					
3	Daya Tarik Karakter					
4	Pemilihan Warna					
5	Tipografi					
6	Tata Letak (Layout)					
7	Keseimbangan Visual					
8	Kejelasan Informasi Visual					
9	Kesesuaian dengan Target Audiens					
10	Kualitas Desain Secara Keseluruhan					

Table 6. Hasil Penilaian Validasi Ahli

No	Aspek Penilaian	Validator Internal	Validator Eksternal
1	Kesesuaian Konsep Visual	5	5
2	Kualitas Ilustrasi	5	5
3	Daya Tarik Karakter	5	5
4	Pemilihan Warna	5	5
5	Tipografi	5	5
6	Tata Letak (Layout)	5	5
7	Keseimbangan Visual	5	5
8	Kejelasan Informasi Visual	5	5
9	Kesesuaian dengan Target Audiens	5	5
10	Kualitas Desain Secara Keseluruhan	5	5
Jumlah Skor		50	50

Penilaian kelayakan melalui presentase kelayakan dengan kategori presentase kelayakan 0–20% (Tidak Layak), 21–40% (Kurang Layak), 41–60% (Cukup Layak), 61–80% (Layak), 81–100% (Sangat Layak) yang dihitung menggunakan rumus:

$$P = (\Sigma \text{ skor yang diperoleh} / \Sigma \text{ skor maksimum}) \times 100\%$$

Perhitungan presentase kelayakan dari skor hasil validasi adalah sebagai berikut:

Validator Internal

$$(50 / 50) \times 100\% = 100\%$$

Validator Eksternal

$$(50 / 50) \times 100\% = 100\%$$

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh dua validator, buku ilustrasi “Belajar Jajanan Tradisional” memperoleh persentase kelayakan sebesar 100% dengan kategori Sangat Layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk yang dirancang telah memenuhi seluruh aspek penilaian yang meliputi konsep visual, ilustrasi, warna, tipografi, tata letak, kejelasan informasi, serta kesesuaian dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Meskipun memperoleh nilai maksimal, perlu dicatat bahwa perolehan skor 100% ini dapat dipahami dalam konteks instrumen validasi yang dirancang khusus mengukur aspek desain komunikasi visual (bukan efektivitas pembelajaran), serta jumlah validator yang terbatas (dua orang) dengan latar belakang yang relevan dan terfokus. Meskipun demikian, hasil ini tetap mencerminkan konsistensi penilaian kedua validator terhadap kualitas desain produk yang telah dipersiapkan secara sistematis.

4.2.6. Uji Coba dan Evaluasi Desain

Tahap uji coba dilakukan secara sederhana kepada beberapa siswa kelas 3–6 SDN 1 Tanggunharjo dan guru pendamping untuk mengetahui respons awal terhadap buku ilustrasi 'Belajar Jajanan Tradisional'. Uji coba dilakukan dengan memperlihatkan final prototipe buku, kemudian meminta tanggapan mengenai tampilan visual, karakter ilustrasi, warna, dan kemudahan memahami isi materi. Berdasarkan hasil pengamatan, siswa lebih tertarik pada halaman yang menampilkan karakter jajanan dengan ekspresi lucu dan warna cerah. Halaman proses pembuatan setiap jajanan juga dinilai lebih mudah dipahami karena informasi divisualisasikan secara bertahap. Guru pendamping menilai media ini lebih menarik dibanding penyampaian verbal semata.

Table 7. Uji Coba dan Evaluasi Desain

Aspek	Respons Siswa/Guru	Kesimpulan
Daya tarik visual	Siswa antusias dengan karakter dan warna cerah	Menarik
Keterbacaan teks	Tulisan dinilai mudah dibaca dan dipahami	Mudah dibaca
Kejelasan ilustrasi	Ilustrasi langkah pembuatan dinilai jelas dan runtut	Jelas
Pemahaman materi	Siswa dapat mengulang fakta budaya jajanan	Memahami

4.3. Pembahasan

4.3.1. Efektivitas Desain Visual dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa

Hasil pada uji coba dan evaluasi membuktikan bahwa buku ilustrasi "Belajar Jajanan Tradisional" efektif sebagai media edukasi. Temuan ini selaras dengan kajian [1] yang menyatakan bahwa kegiatan berbasis literasi visual terbukti meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Penggunaan ilustrasi karakter yang dipersonifikasi juga terbukti mempermudah transfer pengetahuan budaya, sebagaimana diindikasikan oleh meningkatnya kemampuan siswa yang diwawancarai untuk mengingat dan mengulang kembali fakta unik atau nilai budaya dari jajanan yang mereka pelajari.

Hasil ini juga mendukung prinsip desain komunikasi visual yang dikemukakan Tomita [2], bahwa elemen desain seperti kontras warna, keseimbangan layout, dan penekanan visual berperan penting dalam membantu siswa mengorganisasi dan memproses informasi secara lebih efisien. Penggunaan warna karakter yang mempertahankan warna asli jajanan terbukti mendukung asosiasi memori visual siswa antara karakter ilustrasi dengan jajanan nyata di lingkungan mereka.

4.3.2. Relevansi dengan Pembelajaran Tematik

Berdasarkan tanggapan guru, buku ilustrasi ini memiliki relevansi yang kuat dengan pelaksanaan pembelajaran tematik di sekolah dasar. Hal ini mendukung temuan [7] yang menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran kontekstual merupakan kunci untuk meningkatkan efektivitas pendekatan tematik. Buku ini berhasil mengintegrasikan beberapa muatan pelajaran sekaligus, yaitu pengenalan budaya lokal, ilmu pengetahuan alam (bahan-bahan alami), serta keterampilan literasi visual, dalam satu media yang kohesif.

Kesesuaian konten dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa SDN 1 Tanggunharjo juga terbukti memperkuat daya ingat siswa, sebagaimana ditunjukkan oleh kasus siswa yang mengaitkan pengalaman langsung melihat proses pembuatan kue lapis di rumah neneknya dengan konten yang dibaca. Hal ini mencerminkan prinsip experiential learning yang menjadi salah satu dasar pemilihan materi dalam perancangan buku ini.

5. Kesimpulan dan Saran

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan proses perancangan dan analisis yang telah dilakukan, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Buku ilustrasi "Belajar Jajanan Tradisional" berhasil dirancang sebagai media edukasi berbasis kearifan lokal dalam format PDF digital A5 sebanyak 20 halaman, memuat empat bab jajanan (Klepon, Dadar Gulung, Apem, dan Kue Lapis) dengan konten asal-usul, filosofi, nilai budaya, bahan, dan proses pembuatan.

Perancangan Buku Ilustrasi Belajar Jajanan Tradisional Sebagai Media Edukasi Berbasis Kearifan Lokal Bagi Siswa SDN 1 Tanggunharjo

2. Elemen desain komunikasi visual yang diterapkan—meliputi personifikasi karakter, gaya kartun vektor, palet warna cerah berbasis warna asli jajanan, tipografi sans-serif rounded, dan character-centered layout—telah disesuaikan secara sistematis dengan karakteristik kognitif dan psikososial siswa usia 9–12 tahun pada tahap operasional konkret.
3. Buku ilustrasi ini dirancang untuk mendukung pembelajaran tematik di SDN 1 Tanggungharjo dengan menyajikan materi budaya lokal secara kontekstual, visual, naratif, dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan ketertarikan siswa terhadap warisan kuliner tradisional Indonesia.
4. Pendekatan Design Thinking yang digunakan terbukti efektif sebagai kerangka metodologis perancangan karena mampu mengintegrasikan kebutuhan pengguna (siswa dan guru) ke dalam setiap keputusan desain, menghasilkan produk yang relevan, bermakna, dan sesuai konteks lokal.
5. Berdasarkan hasil uji validasi ahli yang dilakukan oleh validator internal dan eksternal, buku ilustrasi “Belajar Jajanan Tradisional” memperoleh rata-rata tingkat kelayakan sebesar 100% dengan kategori Sangat Layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dirancang telah memenuhi aspek desain visual, ilustrasi, warna, tipografi, tata letak, dan kesesuaian dengan target audiens sehingga layak digunakan sebagai media edukasi bagi siswa sekolah dasar.
6. Penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Uji coba produk hanya dilakukan pada satu sekolah, yaitu SDN 1 Tanggungharjo Kabupaten Grobogan, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas pada berbagai kondisi sekolah yang berbeda. Selain itu, materi yang disajikan dalam buku ilustrasi hanya mencakup empat jenis jajanan tradisional, yaitu Klepon, Dadar Gulung, Apem, dan Kue Lapis, sehingga belum merepresentasikan keberagaman jajanan tradisional Indonesia secara menyeluruh. Keterbatasan lainnya terletak pada proses validasi yang hanya melibatkan validator dari aspek desain visual dan pengguna kelas, tanpa melibatkan ahli budaya maupun ahli pendidikan secara independen. Penelitian ini juga belum mengukur efektivitas penggunaan media dalam jangka panjang terhadap peningkatan retensi pengetahuan maupun perubahan sikap siswa dalam upaya pelestarian budaya lokal.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan kontribusi bagi pengembangan media pembelajaran visual berbasis budaya lokal, khususnya dalam bidang Desain Komunikasi Visual terapan untuk pendidikan dasar.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, disarankan agar pengembangan media edukasi berbasis ilustrasi dan budaya lokal dapat terus dilakukan dengan cakupan materi yang lebih luas sehingga mampu memperkenalkan lebih banyak ragam jajanan tradisional Indonesia kepada siswa. Penelitian selanjutnya juga diharapkan dapat melibatkan lebih banyak sekolah dengan karakteristik yang beragam untuk memperoleh hasil yang lebih representatif. Selain itu, keterlibatan ahli budaya, ahli pendidikan, maupun praktisi pembelajaran dalam proses validasi dapat dilakukan guna memperkuat kualitas dan akurasi isi media. Penelitian lanjutan juga disarankan untuk mengukur efektivitas penggunaan buku ilustrasi terhadap peningkatan hasil belajar, retensi pengetahuan, serta pembentukan sikap siswa dalam melestarikan budaya lokal dalam jangka panjang.

Referensi

- [1] S. Mittal, S. Roy, M. Kumar, and A. Sameer, “Introducing Visual Literacy Activities for Primary School Children in India,” in *Design for Tomorrow—Volume 3: Proceedings of ICoRD 2021*, Springer, 2021, pp. 745–760.
- [2] K. Tomita, “Principles and elements of visual design: A review of the literature on visual design of instructional materials,” *Educ. Stud.*, vol. 57, no. 4, pp. 167–174, 2015.

- [3] M. L. Hart, "Visual communication tool for children," Dec. 20, 1977, *Google Patents*.
- [4] A. Aryani, A. Qoriyani, and M. Wahyudi, "Penerapan Pembelajaran Tematik," *Jurnal At-Tabayyun*, vol. 4, no. 2, 2021.
- [5] U. Salamah, "Model pembelajaran tematik pendidikan agama Islam di sekolah dasar," *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, vol. 11, no. 1, pp. 119–132, 2017.
- [6] M. K. Putri, O. Kurniaman, and E. A. Mulyani, "Implementation of Thematic Learning in Elementary School," *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, vol. 15, no. 2, pp. 2386–2394, 2023.
- [7] N. F. K. Wardani, "Thematic learning in elementary school: problems and possibilities," in *3rd International Conference on Learning Innovation and Quality Education (ICLIQE 2019)*, Atlantis Press, 2020, pp. 791–800.
- [8] R. Rohmatulloh, A. H. Aan Hasanah, and U. Ruswandi, "Character education of food local culture values in the people of Kampung Adat Cirendeuh in West Java through exemplary," *Jurnal Pendidikan Karakter*, vol. 10, no. 1, 2020.
- [9] P. Duoling, "Research and Construction of Traditional Culture Education System for Children," in *5th International Conference on Education, Language, Art and Inter-cultural Communication (ICELAIC 2018)*, Atlantis Press, 2018, pp. 306–309.
- [10] R. Nagina, J. Kaur, and P. Bhalla, "Preserving traditional recipes and methods in the culinary world: Strategies, challenges, and success stories," in *Global Sustainable Practices in Gastronomic Tourism*, IGI Global Scientific Publishing, 2025, pp. 403–428.
- [11] P. A. Latamada and A. Moussadecq, "Designing An Illustrated Book as An Educational Media Regarding Traditional Lampung Cakes to Increase Children's Interest in Local Products," *IMAGINARY*, vol. 3, no. 1, 2024.
- [12] R. Ferdian, "PERANCANGAN BUKU EDUKASI BAHAYA MAKAN MAKANAN JUNK FOOD UNTUK ANAK ANAK".
- [13] T. W. Andari, R. Noviasri, and I. R. Apriyanti, "Introducing the Cooking Process of Gresik's Traditional Food Through Pictorial Book Integrated with Augmented Reality," *KnE Social Sciences*, pp. 484–492, 2020.
- [14] Y. Fitrah and A. Ariusmedi, "Buku Ilustrasi Pengenalan Kuliner Tradisional Nasi Kapau," *Jurnal Kajian dan Penelitian Umum*, vol. 1, no. 5, pp. 45–55, 2023.
- [15] Sumarwati, Sukarno, and A. Anindyarini, "The effect of educative comics on traditional ecological knowledge literacy about corn food security in elementary school," in *Proceedings of the 4th International Conference on Learning Innovation and Quality Education*, 2020, pp. 1–9.