

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF UNTUK EDUKASI ANAK USIA 9-12 TAHUN DI SDN 107 PALEDANG BANDUNG

Edwin Chairil Hidayat¹ . Hendy Yuliansyah² . Agus Triyadi³.

¹Universitas BSI Bandung, wyne.chrl@gmail.com

²Universitas BSI Bandung, hendy_yulian@yahoo.co.id

³Universitas BSI Bandung, atriyadi2001@gmail.com

ABSTRAK

Anak pada umumnya akan menyukai warna dan menggemari pelajaran mewarnai disekolah, banyaknya pilihan alat warna membuat anak dapat berkreasi menambahkan warna sesuai keinginannya, akan tetapi sebagian besar anak tidak mengetahui dari mana asal warna serta bagaimana proses pencampuran warna untuk mendapatkan warna baru yang disebut juga sebagai warna turunan. Dengan menggunakan metode pengumpulan data dan informasi dari beberapa buku sumber serta wawancara dan observasi yang berfokus kepada pemahaman anak dengan pendekatan analisis deskriptif. Pendekatan analisis deskriptif bertujuan untuk membuat deskripsi atau gambaran tentang fakta yang terjadi terhadap pemahaman siswa-siswi SDN 107 Paledang Bandung tentang warna. Hasil dari penelitian ini menemukan bahwa tingkat pengetahuan anak tentang warna bisa di bantu dengan media buku interaktif tentang pencampuran warna yang menarik, dilengkapi media pendukung kuas dan cat warna dasar serta instruksi yang ringan dan mudah dimengerti anak sebagai media buku untuk bermain sambil belajar.

Kata Kunci: Media Interaktif, Anak, Warna, Bermain, Belajar

ABSTRACT

Children in general, they like colors and tend to be attracted to coloring lesson in school, while the wide variation of coloring tools enable children to mix the colors creatively, but most of children do not have the knowledge on origin of colors and how is the process of color mixing to obtain new color, namely secondary colors. By using data collecting method and information from written sources-books, interviews, and observation focused on children understanding, then the data is processed with descriptive analysis approach. The implementation of descriptive analysis approach in this research is purposed on building the description of facts students of 107 Paledang Bandung elementary school's comprehension about color. The result of this research is that an attractive interactive book about color mixing which is supplemented with media such as brush and watercolor consisted if primary colors and also a simple, understandable instructions could help to enrich students knowledge about colors through learning and playing process.

Keywords: Interactive media, Children, Colors, Playing, Learning

PENDAHULUAN

Buku dalam bentuk fisik pasti sudah dikenalkan pada anak usia dini seperti PAUD atau Sekolah Dasar, hal itu baik guna melatih anak gemar membaca serta melihat gambar ilustrasi yang mendukung untuk proses pembelajaran. Sebuah buku anak biasanya terdapat tulisan dan ilustrasi yang menarik, akan tetapi terkadang anak akan cepat jenuh jika hanya membaca dan melihat gambar saja lalu enggan meneruskannya. Permasalahan lain anak kerap kali ingin mencorat coret buku bacaan dan pada akhirnya lebih memilih buku mewarnai atau bahkan buku gambar yang tentu tidak terdapat banyak bacaan yang dapat mengedukasi serta melatih anak membaca. Dibutuhkan sebuah buku yang terdapat muatan edukasi dan media interaktif yang menyenangkan guna mengasah ide dan kreatifitas serta pemecahan masalah di dalamnya.

Anak usia 9-12 tahun yang masih duduk di bangku sekolah dasar SDN 107 Paledang juga mengalami hal yang sama, seperti ingin berkreasi, menggambar, mencorat-coret, dan mewarnai, akan tetapi ketersediaan media yang anak punya hanya sebatas buku gambar, dan buku tulis. Belum adanya buku interaktif yang bisa menjadi sumber edukasi anak untuk mengetahui pencampuran warna dalam bentuk cerita yang menyenangkan sekaligus melakukan pencampuran warna langsung dari warna primer menjadi warna baru atau tersier. Seperti pada penelitian terdahulu yang terdapat pada jurnal Eric Andika Pratama (2017) berjudul Alat Peraga Pengenalan Warna Bagi Anak Usia Dini Studi Kasus: TK Bhineka Surabaya (Universitas Narotama, Surabaya), menerangkan bahwa usia dini merupakan usia awal yang penting dan mendasar sepanjang pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia. Pada usia ini memberikan pendidikan sejak dini sangatlah penting untuk perkembangan kemampuan anak. Oleh karena itu sebaiknya anak diberikan stimulasi yang dapat membantu tumbuh kembang yang menunjang produktivitas pada saat mereka kelak dewasa dengan salahsatunya mengenalkan berbagai macam warna.

Metode pembelajaran khususnya dalam keterampilan anak harus didukung oleh media yang dapat menarik minat anak untuk melakukan satu kegiatan kreatif contohnya mengenali asal warna serta mampu mencampurkan warna dasar menjadi warna baru melalui pendekatan materi yang menyenangkan. Pembelajaran merupakan usaha sadar guru atau pengajar untuk membantu siswa atau anak didiknya, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya (Cecep Kustandi dan Bambang Sujipto, 2013:5). Berdasarkan pendapat ahli diatas maka pembelajaran dapat diartikan suatu kegiatan yang bertujuan membantu seorang atau kelompok dalam melakukan kegiatan belajar sehingga proses belajar dapat berlangsung efektif.

Sebagai solusi dari permasalahan diatas, maka buku media interaktif anak sangat menunjang dan menjadi paket lengkap untuk anak bermain sambil belajar, oleh karena itu penulis tertarik untuk merancang suatu media interaktif berupa buku tentang pencampuran warna.

KAJIAN LITERATUR

Buku Interaktif

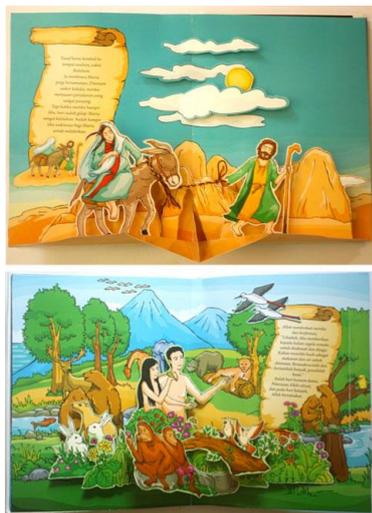
Buku interaktif tentu berbeda dengan buku lainnya, buku interaktif adalah buku yang memiliki interaksi dua arah antara isi dan pembacanya. Pada buku interaktif pembaca juga dapat berinteraksi seperti mewarnai, melipat, mencari sesuatu yang hilang, merangkai, bahkan mendengarkan suara dalam isi buku tersebut. Hal itu yang membedakan buku interaktif dengan buku mewarnai atau buku cerita biasa, contohnya buku gambar atau mewarnai hanya sebagai media si pembaca untuk menggambarkan apa yang di inginkan atau hanya mewarnai bagian yang kosong, tidak ada isi materi yang mengarahkan untuk menyelesaikan sesuatu atau ilmu baru dari materi di dalam buku tersebut.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, buku adalah lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan. Sedangkan interaktif menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah bersifat saling melakukan aksi; antar hubungan; saling aktif. Maka dapat disimpulkan buku interaktif adalah lembar

kertas berjilid yang berisi tulisan berupa informasi dan pengetahuan yang bersifat aktif atau saling melakukan aksi.

Berdasarkan jurnal yang ditulis oleh Fanny Wiliyanto (2013) berjudul *Perancangan Buku Interaktif Pengenalan dan Pelestarian Sugar Glider di Indonesia Bagi Anak 7-12* (Universitas Kristen Petra, Surabaya), terdapat delapan jenis buku interaktif diantaranya:

a. Buku interaktif *pop-up*
Merupakan jenis buku interaktif berupa lipatan gambar yang terlihat 3 dimensi dengan menggunakan lipatan kertas. Buku *Pop Up* adalah sebuah buku yang memiliki tampilan gambar yang bisa ditegakkan serta membentuk obyek-obyek yang indah dan dapat bergerak atau memberi efek yang menakjubkan. (Muktiono, Joko. 2003:65)



Gambar II.1 Buku interaktif *pop up*
Sumber dgi.co.id diunduh pada tanggal 5 Mei 2019

b. Buku interaktif *peek a boo*
Terkadang disebut juga dengan buku interaktif *lift a flap*. Merupakan jenis buku interaktif yang halaman bukunya harus dibuka untuk mengetahui kelanjutan dibalik halaman tersebut.



Gambar II.2 Buku Interaktif *Peek A Boo*

Sumber alittlepinchofperfect.com
diunduh pada tanggal 5 Mei 2019

c. Buku interaktif *pull tab*
Merupakan jenis buku interaktif berupa kertas yang ditarik pada halaman berikutnya. Menurut Robert Sabuda (diakses di <http://robertsabuda.com> tanggal 4 juli 2019, pukul 10:21 WIB) *pull-tabs*, merupakan sebuah teknik *pop up* dengan menggunakan *tab* kertas geser atau bentuk yang dapat ditarik dan di dorong untuk memperlihatkan derakan gambaran baru.



Gambar II.3 Buku Interaktif *pull tab*
Sumber momsbalancingact.com diunduh pada tanggal 5 Mei 2019

d. Buku interaktif *hidden object book*
Merupakan jenis buku interaktif yang mengajak anak untuk menemukan objek yang telah disamarkan pada bagian halaman. Menurut (Prasojo. 2010:137) permainan *Hidden Object* merupakan permainan berburu harta tersembunyi.



Gambar II.4 Buku Interaktif *hidden object book*

Sumber *hellenfriel.com* diunduh pada tanggal 5 Mei 2019



e. Buku interaktif *games*
Merupakan jenis buku interaktif berupa permainan menggunakan alat tulis atau tidak menggunakan alat tulis.



Gambar II.5 Buku Interaktif *games*
Sumber *lifeovercs.com* diunduh pada tanggal 5 Mei 2019

f. Buku interaktif *participation*
Merupakan jenis buku interaktif yang berisi penjelasan atau cerita disertai dengan Tanya jawab atau instruksi untuk melakukan sesuatu guna menguji penjelasan atau cerita yang ada dalam buku tersebut.



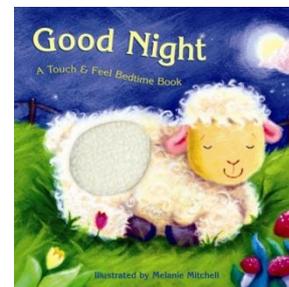
Gambar II.6 Buku Interaktif *participation*

Sumber *teacherspayteacher.com* diunduh pada tanggal 5 Mei 2019

g. Buku interaktif *play-A-Song*
Merupakan jenis buku interaktif yang dilengkapi dengan tombol-tombol yang apabila ditekan akan mengeluarkan bunyi berupa lagu atau suara-suara yang berhubungan dengan cerita di dalam bukunya.

Gambar II.7 Buku Interaktif *play a song*
Sumber *worthpoint.com* diunduh pada tanggal 5 Mei 2019

h. Buku interaktif *touch and feel*
Merupakan jenis buku interaktif yang biasa digunakan untuk anak usia *pre-school* dengan bertujuan untuk mengembangkan minat mereka dalam belajar mengenal tekstur berbeda, misalnya bulu halus pada gambar burung. (Wiliyanto. 2013: 4-5).



Gambar II.8 Buku interaktif *touch and feel*

Sumber *mommyevolution.com* diunduh pada tanggal 5 Mei 2019

Pencampuran Warna

Pencampuran serta penentuan warna kontras semakin digemari menjelang abad 17, dimana sastrawan asal Jerman Johann Wolfgang von Goethe menulis buku *Theory of colours* (1810) yang membuat warna pada pakaian mulai beragam.



Gambar II.9 *Cercle Chromatique*

Sumber *theartstack.com* di unduh pada tanggal 4 Mei 2019

Warna juga terbagi menjadi warna dasar atau warna primer yang dapat menjadi warna baru menjadi warna sekunder serta warna-warna lain yang dapat tercipta hasil gabungan dari pencampuran warna yang ada.

Warna primer
Merupakan warna dasar yang tidak merupakan campuran dari warna-warna lain. Warna yang termasuk dalam golongan warna primer adalah merah, biru, kuning.



Gambar II.10 Warna Primer
Sumber olahan peneliti

- Warna sekunder
Merupakan hasil pencampuran warna-warna primer dengan proporsi 1:1. Contohnya warna jingga merupakan hasil campuran warna merah dengan kuning, hijau adalah campuran warna biru dan kuning, dan ungu adalah campuran merah dan biru.



Gambar II.11 Warna Sekunder
Sumber *nengdhira.com* diunduh pada 4 Mei 2019

Perkembangan Anak Usia 9-12 Tahun
Pada usia 9-12 tahun anak mulai banyak berkembang dari berbagai aspek seperti pendidikan, bakat dan minat, serta kreatifitas dalam menyelesaikan suatu masalah. Karena pada usia masuk sekolah dasar ini anak memperoleh pengalamannya sendiri, wawasan mereka sudah bertambah luas. Dengan meluasnya wawasan mereka

sudah mulai mengerti makna dari manusia dan objek-objeknya yang ada di bumi ini, yang sebelumnya belum dimengerti oleh anak.

Perkembangan anak menurut para ahli melalui aspek kognitif. Kognitif adalah kemampuan intelektual siswa dalam berfikir, mengetahui, dan memecahkan masalah. Menurut Bloom (1956) 6 tujuan aspek Kognitif diantaranya :

Pengetahuan (*knowledge*)

Pengetahuan atau *knowledge* yakni mengacu kepada kemampuan mengenal materi yang sudah dipelajari dari yang sederhana sampai pada teori-teori yang sukar. Dalam pengetahuan yang paling penting adalah kemampuan mengingat keterangan dengan benar.

Pemahaman (*comprehension*)

Pemahaman atau *comprehension* mengacu kepada kemampuan memahami makna atau isi dari materi. Dalam pemahaman letaknya satu tingkat di atas pengetahuan dan merupakan tingkat berfikir yang rendah.

Penerapan (*application*)

Penerapan yakni mengacu kepada kemampuan menggunakan atau menerapkan materi yang sudah dipelajari pada situasi yang baru dan menyangkut penggunaan aturan dan prinsip. Penerapan atau analisis adalah tingkat kemampuan berfikir yang lebih tinggi daripada pemahaman.

Analisis (*analysis*)

Analisis mengacu kepada kemampuan menguraikan materi ke dalam komponen-komponen atau faktor-faktor penyebabnya dan mampu memahami hubungan di antara bagian yang satu dengan yang lainnya sehingga struktur dan aturannya dapat lebih dimengerti.

Analisis merupakan tingkat kemampuan berfikir yang lebih tinggi daripada aspek pemahaman maupun penerapan.

Sintesa (*evaluation*)

Sintesa (*evaluation*) adalah aspek yang mengacu kepada kemampuan memadukan konsep atau komponen-komponen sehingga membentuk suatu pola struktur atau bentuk baru.

Dalam aspek sintesa ini memerlukan tingkah laku yang kreatif. Sintesis merupakan kemampuan tingkat berfikir

yang lebih tinggi daripada kemampuan sebelumnya.

Evaluasi (evaluation)

Evaluasi yakni mengacu pada kemampuan memberikan pertimbangan terhadap nilai-nilai materi untuk tujuan tertentu. Evaluasi merupakan tingkat kemampuan berfikir yang tinggi.

Adapun menurut Jean Piaget yang membagi perkembangan menjadi 4 fase, yaitu:

a. tahap fase sensori motorik (0-2 tahun) dimana pada masa ini aktifitas kognitif anak didasarkan pada pengalaman langsung panca indera, aktifitas belum menggunakan bahasa, pemahaman intelektual muncul di akhir fase ini.

b. Fase praoperasional (2-7 tahun) dimana anak masih berfikir dan berbahasa egosentris, dan penalaran anak bersifat intuitif non logis, suka meniru orang lain dan menerima khayalan sehingga suka bercerita hal fantasi.

c. Fase operasional konkrit (7-11 tahun) pada fase ini anak berfikir mulai logis, bentuk aktifitas dapat ditentukan dengan peraturan yang berlaku.

d. Fase operasi formal (11-dewasa) dalam fase ini anak telah mampu mengembangkan pola-pola berfikir formal, telah mampu berfikir logis, rasional, dan bahkan abstrak.

Dalam suatu perancangan sebuah media yang dibuat untuk anak diharuskan dapat menstimulasi aspek-aspek perkembangan anak, berikut adalah aspek-aspek perkembangan untuk anak:

a. Nilai agama dan moral
Penerapan suasana belajar untuk mengembangkan perilaku dan budi pekerti yang baik dari nilai agama dan moral kehidupan bermasyarakat dalam konteks bermain.

b. Fisik-motorik
Bentuk suasana untuk perkembangan kematangan kinestetik dalam konteks bermain.

c. Kognitif
Bentuk suasana untuk berkembangnya kematangan proses berfikir dalam konteks bermain.

d. Bahasa

Bentuk suasana untuk berkembangnya kematangan bahasa dalam konteks bermain.

e. Sosial-emosional

Bentuk suasana untuk berkembangnya kepekaan, sikap, dan keterampilan sosial dan emosi dalam konteks bermain.

f. Seni

Bentuk suasana untuk berkembangnya eksplorasi, ekspresi dan apresiasi seni dalam konteks bermain

METODE PERANCANGAN

Metode perancangan dapat dilakukan apabila informasi maupun fakta yang ada sudah lengkap. Adapun perancangan yang penulis lakukan untuk metode ini sebagai berikut:

Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data untuk perancangan buku media interaktif ini menggunakan metode studi pustaka. Pengertian studi pustaka adalah teknik pengumpulan data dengan melakukan penelaahan terhadap berbagai buku, literatur, catatan, serta berbagai laporan yang berkaitan dengan masalah yang ingin dipecahkan. (Nazir:2013). Studi pustaka juga adalah mempelajari berbagai buku referensi serta hasil penelitian sebelumnya yang sejenis yang berguna untuk mendapatkan landasan teori mengenai masalah yang akan diteliti. (Sarwono:2006). Studi pustaka ini diharapkan dapat membantu menyelesaikan penelitian ini.

Metode Analisis Data

Metode analisa data yang digunakan ialah metode analisis data kualitatif. Metode ini dilakukan dengan cara menganalisis data yang telah didapat kemudian membuat deskripsi, gambaran mengenai fakta-fakta sifat hubungan antar fenomena yang diselidiki.

Pengertian kualitatif mengkaji perspektif partisipan dengan strategi-strategi yang bersifat interaktif dan fleksibel. Penelitian kualitatif ditujukan untuk memahami fenomena-fenomena sosial dari sudut pandang partisipan. Dengan memiliki arti atau pengertian penelitian kualitatif tersebut merupakan penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi

objek alamiah dimana peneliti merupakan instrument kunci (Sugiono,2005).

Data Lapangan

Data Observasi

Pada masalah yang terjadi di SDN 107 Paledang mengenai ketersediaan buku interaktif sebagai penunjang di luar buku sumber untuk pengenalan warna terdapat jawaban dari pernyataan anak yang di dapat hasil observasi penulis ke SDN 107 Paledang yang di rangkum sebagai berikut: Dari hasil pengumpulan informasi murid SDN 107 Paledang tentang pengenalan asal warna didapatkan jawaban bahwa anak sudah mengenal beberapa jenis warna dan suka mewarnai, akan tetapi siswa tidak menggunakan pencampuran warna untuk mewarnai melainkan menggunakan alat warna yang sudah menyediakan berbagai jenis warna, tercermin pada jawaban anak yang kebanyakan menjawab menggunakan alat warna seperti pensil warna, krayon, dan spidol.

Dari hasil pengumpulan informasi tentang kreasi siswa murid SDN 107 Paledang mencampurkan warna sudah banyak anak yang mengetahui bahwa adanya warna yang bisa dicampur menjadi warna baru, sumber yang di dapat oleh siswa beragam, mulai dari buku, televisi atau pelajaran semasa sekolah Taman Kanak-kanak. Akan tetapi ada pula yang masih keliru menyebutkan hasil pencampuran warna di karena kan anak belum pernah mencampur warna secara langsung dan mendapat materi yang baik dari sumber yang didapat.

Dari hasil pengumpulan informasi terhadap minat anak membaca buku berilustrasi di SDN 107 Paledang di dapatkan informasi bahwa anak sangat menyukai buku cerita bergambar, dan kebanyakan hal yang menarik untuk anak membaca sebuah buku adalah gambar atau ilustrasi yang terdapat juga di dalamnya, hal itu bisa diterapkan

pula pada buku sumber di mata pelajaran yang anak sukai guna meningkatkan minat anak untuk belajar. Hasil dari pengumpulan informasi tentang analisa ketertarikan membaca pada anak usia 9-12 tahun di SDN 107 Paledang adalah banyak dari anak yang menyukai buku cerita bergambar dan ingin berkreasi melalui buku mewarnai, selain itu anak juga menyukai isi cerita pada buku serta karakter yang ditampilkan. Tokoh idola yang disukai anak pada pengumpulan informasi tersebut didapatkan jawaban anak yang menyukai tokoh super hero dari film dan buku cerita, ada pula yang menyukai sosok pahlawan nasional Indonesia, alasan anak menyukai tokoh tersebut kebanyakan karena sosok tokoh tersebut kuat serta pintar seperti halnya jawaban anak tentang tokoh idola di lingkungan sekitarnya.

PEMBAHASAN

Dari hasil observasi data lapangan dan melihat masalah yang terjadi maka dibuatlah sebuah buku interaktif tentang pencampuran warna melalui pendekatan cerita yang menarik serta pertimbangan tokoh sesuai keinginan anak di SDN 107 Paledang. Buku interaktif dalam perancangan ini sudah dilengkapi media pendukung seperti kuas dan 3 cat warna primer untuk pembelajaran pencampuran warna, yang tentunya terdapat instruksi pencampuran warna yang harus dilakukan anak untuk mendapatkan warna baru pada buku.



Buku Interaktif Pencampuran Warna
sumber: penulis



Isi Buku Interaktif
Sumber: penulis



Kolom Interaktif mewarnai
Sumber: penulis

Proses Pembuatan

Pada proses pembuatan ilustrasi awal menggunakan sketsa manual lalu proses tahap lining dan coloring di software digital, begitu pula dengan penambahan narasi serta teks tambahan.



Proses Pembuatan Karakter
Sumber: penulis



Proses Penambahan Teks dan kolom interaktif
Sumber: penulis

PENUTUP

Dari keseluruhan metode yang dibuat untuk pembelajaran anak mengenai warna yang dibuat penulis dapat disimpulkan bahwa anak sebenarnya dapat lebih cepat memahami dan mengingat bagaimana proses warna baru terbentuk melalui praktek langsung yang didukung oleh pendekatan materi yang menarik sehingga anak lebih tertarik untuk belajar dan mengasah kreatifitasnya guna mendukung tumbuh kembang yang optimal dalam hal pemahaman serta daya kreatifitas di masa yang akan datang.

Buku media interaktif ini belum sepenuhnya sempurna, oleh karena itu perlu adanya pengembangan sesuai dengan kebutuhan anak untuk menunjang pembelajaran dan pemahaman materi di sekolah maupun diluar sekolah, diharapkan dengan adanya perancangan ini dapat membuat para peneliti atau perancang lain membuat suatu media yang berguna untuk pendidikan khususnya anak usia pada usia dini.

Biodata Penulis

Edwin Chairil Hidayat pada tahun 2015 menempuh pendidikan program Strata-1 di Fakultas Teknologi Informasi Universitas BSI Bandung dengan mengambil peminatan Desain Komunikasi Visual. Pada tahun 2019 memulai perancangan buku interaktif untuk edukasi anak. Pekerjaan yang dilalui pernah menjadi marketing di perbangkan tahun 2011, illustrator desain di salah satu clothing Indonesia tahun 2016, kepala produksi live streaming dan content creator di Startup Bandung tahun 2017, dan creative designer

untuk vendor fashion show Canada tahun 2018.

Daftar Pustaka

Bloom, Benjamin S., etc. (1956). Taxonomy of Educational Objectives : The Classification of Educational Goals, Handbook I Cognitive Domain. New York : Longmans, Green and Co

Goethe, JWV. (1840). Theory of Colours. John Murray

.
<http://robertsabuda.com> dikutip pada tanggal 4 juli 2019

Jonathan, Sarwono. (2006). Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. Yogyakarta : Graha Ilmu.

Kustandi, Cecep., dan Sutjipto, Bambang. (2013). Media Pembelajaran: Manual dan Digital. Bogor: Ghalia Indonesia.

Muktiono, Joko. (2003). Aku Cinta Buku (Menumbuhkan Minat Baca Pada Anak). Jakarta: Elex Media Computindo.

Nazir, Moh. (2013). Metode Penelitian. Bogor: Ghalia Indonesia.

Piaget, Jean. (2010). Psikologi Anak: Psychology of the Child. Pustaka Pelajar.

Prasojo. (2010). Kimia Organik I. Yogyakarta: Gajah Mada Press.

Pratama Andika, Eric. (2017). Alat Peraga Pengenalan Warna Bagi Anak Usia Dini Studi Kasus: TK Bhineka Surabaya. Universitas Narotama Surabaya Indonesia.

Sugiyono. (2005). Memahami Penelitian Kualitatif. Bandung: CV. Alfabeta.

Wiliyanto, Fanny. (2013). Perancangan Buku Interaktif Pengenalan dan Pelestarian Sugar Glider di Indonesia Bagi Anak 7-12. Universitas Kristen Petra, Surabaya.