

Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Makanan Tradisional Khas Riau Bagi Murid Sekolah Dasar

Vania Wilona^{1*}, Anin Ditto²

¹ Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padangpanjang

² Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padangpanjang

¹w1lona.vania2@gmail.com, ²aninditto@gmail.com

Abstrak

Perancangan ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berupa buku aktivitas (activity book) yang berfokus pada materi makanan tradisional khas Riau bagi siswa Sekolah Dasar. Latar belakang perancangan didasarkan pada rendahnya pemahaman siswa terhadap budaya kuliner lokal yang disebabkan oleh keterbatasan media pembelajaran Budaya Melayu Riau yang masih bersifat monoton, minim visual, dan kurang melibatkan partisipasi aktif siswa. Metode yang digunakan meliputi observasi, wawancara, kuesioner, dan studi pustaka untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran serta karakteristik target audiens. Data dianalisis menggunakan metode 5W+1H sebagai dasar pengembangan konsep perancangan. Hasil perancangan berupa buku aktivitas berbentuk binder dengan konten visual ilustratif, bahasa yang sederhana, serta aktivitas edukatif seperti mewarnai, kuis, teka-teki, dan proyek kreatif yang dirancang sesuai dengan kemampuan kognitif dan motorik siswa Sekolah Dasar. Selain media utama, perancangan ini juga dilengkapi dengan media pendukung seperti poster, banner, dan merchandise untuk memperkuat penyampaian informasi dan identitas visual. Perancangan ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, menambah wawasan siswa mengenai makanan tradisional khas Riau, serta menjadi contoh pengembangan buku pembelajaran muatan lokal Budaya Melayu Riau yang layak dan relevan di masa mendatang.

Kata Kunci: Buku Aktivitas, Media Pembelajaran Interaktif, Makanan Tradisional Khas Riau, Budaya Melayu Riau, Siswa Sekolah Dasar.

PENDAHULUAN

Indonesia memiliki keberagaman budaya dan sumber daya alam yang melimpah, yang tercermin kuat dalam warisan kuliner tradisional di setiap daerah. Makanan tidak hanya berfungsi sebagai pemenuhan kebutuhan biologis, tetapi juga berperan sebagai penanda identitas budaya dan media representasi nilai-nilai sosial masyarakat. Dalam konteks ini, Provinsi Riau sebagai wilayah berakar kuat pada budaya Melayu memiliki kekayaan kuliner tradisional yang mencerminkan kearifan lokal, pemanfaatan sumber daya alam, serta identitas budaya masyarakatnya. Arus globalisasi dan dominasi budaya makanan modern menyebabkan menurunnya pengenalan generasi muda terhadap makanan tradisional daerah. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa anak-anak dan remaja cenderung lebih familiar dengan makanan cepat saji dibandingkan kuliner tradisional. Kondisi ini diperkuat oleh kebiasaan keluarga serta minimnya pengenalan makanan tradisional dalam lingkungan pendidikan formal. Akibatnya, pengetahuan anak-anak terhadap makanan khas daerah, termasuk makanan tradisional khas Riau, menjadi sangat terbatas.

Dalam dunia pendidikan, muatan lokal Budaya Melayu Riau telah diajarkan sejak kurikulum lama hingga Kurikulum Merdeka. Namun, implementasinya masih menghadapi berbagai kendala, terutama pada ketersediaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar. Materi pembelajaran yang cenderung bersifat tekstual, minim visual, dan monoton menyebabkan rendahnya minat belajar serta pemahaman siswa terhadap budaya lokal, khususnya pada materi makanan tradisional. Hasil kuesioner terhadap siswa Sekolah Dasar di Perawang Barat menunjukkan bahwa pemahaman mereka terhadap makanan tradisional khas Riau masih terbatas dan lebih didominasi oleh pengetahuan tentang jajanan pasar dibandingkan hidangan utama tradisional. Temuan ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan pendidik yang menyatakan bahwa media pembelajaran Budaya Melayu Riau masih kurang variatif dan belum mampu menyajikan visualisasi makanan secara jelas dan menarik bagi anak-anak.

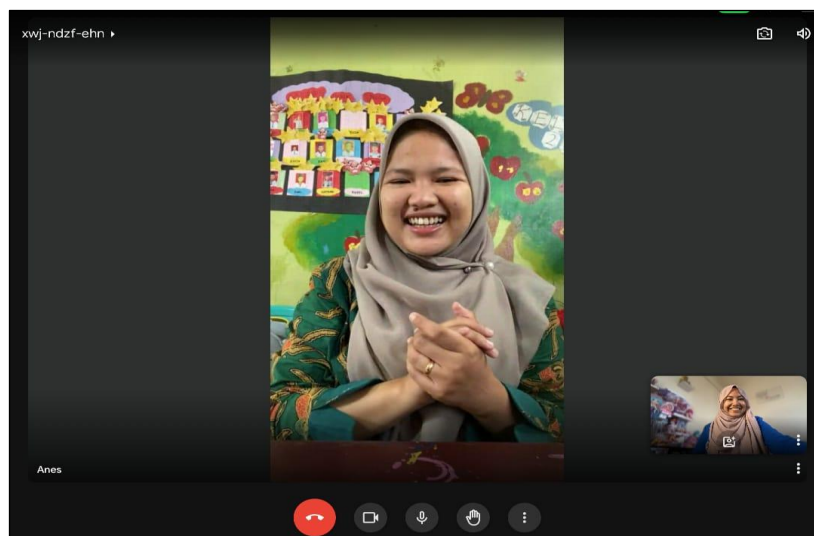
Media pembelajaran interaktif dinilai memiliki potensi besar dalam meningkatkan keterlibatan siswa, karena mampu menggabungkan unsur visual, aktivitas fisik, dan pengalaman belajar yang menyenangkan. Activity book sebagai salah satu bentuk buku interaktif memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif melalui eksplorasi, sentuhan, dan partisipasi langsung, sehingga dapat meningkatkan pemahaman sekaligus minat terhadap materi pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan perancangan media pembelajaran inovatif berupa activity book interaktif yang berfokus pada pengenalan makanan tradisional khas Riau bagi siswa Sekolah Dasar. Media ini diharapkan mampu menjadi sarana edukatif yang efektif dalam

menambah wawasan budaya, meningkatkan minat belajar, serta berkontribusi dalam upaya pelestarian kuliner tradisional dan budaya Melayu Riau sejak usia dini.

METODE

Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam perancangan media pembelajaran ini dilakukan melalui observasi, wawancara, kuesioner, dan studi pustaka. Observasi dilaksanakan di beberapa Sekolah Dasar wilayah Perawang Barat untuk mengamati proses pembelajaran Budaya Melayu Riau, khususnya materi makanan tradisional, serta kondisi media pembelajaran yang digunakan. Wawancara dilakukan kepada dua guru Sekolah Dasar dan satu siswa sebagai representasi target audiens untuk memperoleh informasi mengenai tingkat pemahaman siswa, kendala pembelajaran, serta kebutuhan media interaktif. Selain itu, kuesioner disebarakan kepada 80 siswa kelas 3–5 SDS YPPI Perawang untuk mengukur pengetahuan mereka tentang makanan tradisional khas Riau. Studi pustaka dilakukan dengan mengkaji buku, jurnal, dan sumber ilmiah terkait budaya Melayu Riau, media pembelajaran, dan buku interaktif sebagai landasan teoritis perancangan.



Gambar 1. Wawancara dengan Ibu Anistia, guru SDI Nurul Haq Tualang



Gambar 2. Wawancara dengan Zhafran Mahdy, siswa SDS YPPI Perawang

Analisis Target Audiens

Target audiens perancangan ini adalah siswa Sekolah Dasar berusia 6–12 tahun, baik laki-laki maupun perempuan, yang berdomisili di Provinsi Riau. Secara psikografis, audiens memiliki kecenderungan menyukai media pembelajaran yang visual,

interaktif, dan menyenangkan, serta lebih mudah memahami materi melalui aktivitas langsung. Karakteristik tersebut menjadi dasar dalam merancang media pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif dan minat belajar siswa.

Metode Analisis Data

Analisis data dilakukan menggunakan pendekatan 5W + 1H untuk merumuskan konsep media pembelajaran secara sistematis. Pendekatan ini digunakan untuk mengidentifikasi tujuan penyampaian informasi, urgensi perancangan media, konteks penggunaan, waktu pemanfaatan, sasaran pengguna, serta metode perancangan dan penggunaan media. Hasil analisis ini menjadi acuan dalam menentukan bentuk, isi, dan pendekatan media agar efektif dalam menambah wawasan siswa mengenai makanan tradisional khas Riau secara menarik.

Strategi Perancangan

Strategi perancangan dibagi menjadi strategi verbal dan strategi visual. Strategi verbal diterapkan melalui penggunaan bahasa yang sederhana, komunikatif, dan mudah dipahami oleh anak-anak, dengan penyampaian informasi mengenai asal-usul makanan, bahan, dan proses pembuatan secara ringkas namun informatif. Strategi visual diwujudkan melalui ilustrasi makanan tradisional khas Riau yang menarik, penggunaan warna cerah, serta tata letak yang terstruktur. Dengan tipografi sans serif dan serif. Penggunaan serif supaya mendukung unsur budaya pada tema buku dan sans serif untuk isi dan bagian penjelasan pada buku. Gaya pada ilustrasi menggunakan brush pensil warna agar terkesan tidak kaku dan santai. Kombinasi kedua strategi ini dirancang untuk menciptakan media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa, mempermudah pemahaman materi, dan menumbuhkan ketertarikan terhadap budaya kuliner Melayu Riau.

HASIL DAN PEMBAHASAN

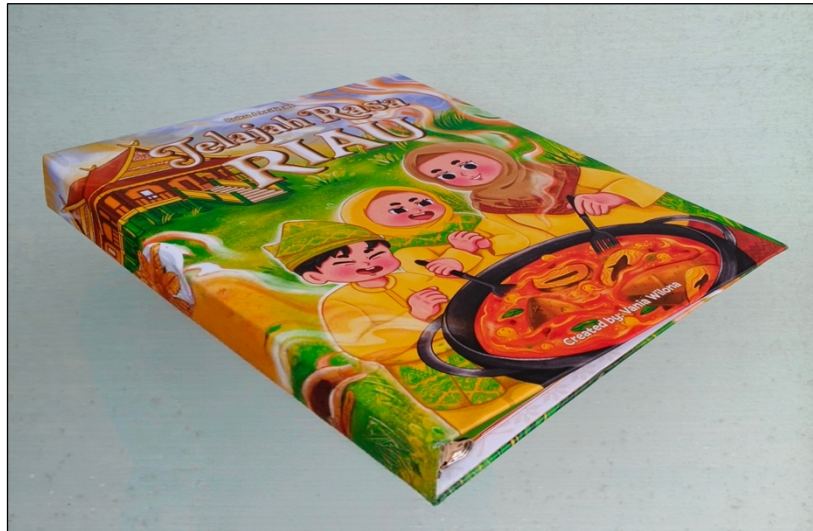
Hasil dari perancangan ini berupa sebuah buku aktivitas interaktif tentang makanan tradisional khas Riau yang ditujukan bagi siswa Sekolah Dasar sebagai media pembelajaran muatan lokal Budaya Melayu Riau. Buku ini memuat informasi mengenai berbagai jenis makanan tradisional khas Riau yang disajikan secara edukatif dan komunikatif, meliputi sejarah singkat, asal-usul, bahan, serta proses pembuatannya. Penyampaian materi menggunakan bahasa sederhana yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman anak, didukung ilustrasi berwarna dengan gaya visual yang menarik, sehingga mampu meningkatkan minat baca dan memudahkan siswa dalam memahami materi budaya kuliner daerah.

Perancangan buku aktivitas ini menitikberatkan pada keterlibatan aktif siswa melalui berbagai aktivitas edukatif, seperti mewarnai, mencocokkan gambar, kuis sederhana, dan permainan visual lainnya yang dirancang sesuai dengan karakteristik anak usia Sekolah Dasar. Tata letak halaman disusun secara terstruktur dan konsisten untuk memudahkan alur belajar, dengan visual buku seperti binder dengan media interaktif dan informatif berbentuk zine, stiker akktifitas, puzzle, kartu, menempel menggunakan velcro, mendengar cerita menggunakan QR code, memotong dan menyusun, mewarnai, lalu sertifikat apresiasi pengerjaan buku aktifitas. Serta dipadukan dengan penggunaan warna cerah dan elemen visual batik khas Melayu Riau guna menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Melalui pendekatan interaktif ini, buku aktivitas diharapkan mampu menjadi media pembelajaran yang efektif dalam menambah wawasan mengenai makanan tradisional khas Riau dengan cara yang menarik, sekaligus menumbuhkan rasa apresiasi dan kepedulian terhadap budaya lokal sejak dini.

Media Utama

Media utama yang dirancang dalam penelitian ini adalah buku aktivitas interaktif tentang makanan tradisional khas Riau bagi siswa Sekolah Dasar. Buku disusun dalam bentuk ring binder agar mudah digunakan, tahan terhadap pemakaian berulang, dan memungkinkan halaman dilepas pasang. Setiap halaman memiliki tata letak yang terstruktur, terdiri atas judul, instruksi, ilustrasi, dan ruang aktivitas. Pada bagian awal buku disisipkan zine sebagai pengantar materi, kemudian dilanjutkan dengan rangkaian aktivitas yang disusun secara sistematis untuk memudahkan siswa mengikuti alur pembelajaran.

Konten buku didukung ilustrasi berwarna yang menampilkan makanan tradisional, bahan, dan proses pembuatannya dengan gaya visual sederhana dan ramah anak. Aktivitas dirancang interaktif, meliputi mewarnai, mencocokkan gambar, kuis visual, teka-teki, serta proyek kreatif sederhana untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Penggunaan tipografi yang jelas, bahasa yang sederhana, serta warna yang cerah dan harmonis menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dengan perancangan ini, buku aktivitas diharapkan mampu menjadi media pembelajaran yang efektif, menarik, dan mudah dipahami dalam mengenalkan budaya kuliner khas Melayu Riau kepada anak usia Sekolah Dasar.



Gambar 3. Buku Aktifitas Jurnal Rasa Riau

Media Bauran

Selain karya utama, dikembangkan juga bauran pendukung agar sesuai media dan target audiens:

1. Poster

Hasil perancangan media pendukung berupa poster vertikal difungsikan sebagai media informatif dan edukatif yang mendukung perancangan buku aktivitas tentang makanan tradisional khas Riau bagi siswa Sekolah Dasar. Poster ini dirancang untuk menampilkan visual makanan tradisional khas Riau yang disajikan secara menarik, disertai kalimat penunjang yang bersifat deskriptif dan estetis guna memperkuat karakter, nilai budaya, serta daya tarik visual dari setiap hidangan. Poster tidak bersifat promosi, melainkan menjadi media pendukung yang memperkenalkan esensi materi pembelajaran secara ringkas dan komunikatif.

Pada bagian dalam poster juga ditampilkan visual cuplikan dari buku aktivitas, seperti ilustrasi halaman, contoh aktivitas, dan gaya visual yang digunakan. Penyajian ini bertujuan memberikan gambaran nyata mengenai konsep, pendekatan visual, serta bentuk interaktivitas yang terdapat dalam buku. Tata letak dan hierarki visual disusun secara terstruktur agar informasi mudah dipahami, sekaligus menunjukkan konsistensi desain antara poster dan buku aktivitas. Dengan demikian, poster berperan sebagai media penguat visual yang merepresentasikan keseluruhan konsep perancangan buku aktivitas makanan tradisional khas Riau secara utuh dan selaras.



Gambar 4. Poster Vertikal

2. Vertical Banner

Media pendukung berupa banner dirancang sebagai media informatif yang menjelaskan konsep dan proses perancangan buku aktivitas tentang makanan tradisional khas Riau secara ringkas dan terpadu. Di dalam banner disajikan informasi mengenai tipografi yang digunakan, sketsa pembuatan karakter, ringkasan isi konten buku, penerapan motif batik Melayu Riau, serta desain cover sebagai identitas visual utama. Banner ini juga menampilkan penjelasan penggunaan warna yang cerah dan harmonis untuk mendukung suasana pembelajaran anak Sekolah Dasar, dilengkapi dengan contoh bentuk media yang sudah jadi, sehingga audiens dapat memahami alur perancangan dan konsistensi visual yang diterapkan pada media utama maupun media pendukung.



Gambar 5. Vertical Banner

3. Merchandise Pendukung Media Utama

Hasil perancangan merchandise pendukung media utama meliputi tas jinjing, pin, alat tulis, kotak pensil, sticky notes, dan keychain yang berfungsi sebagai sarana pendukung komunikasi visual sekaligus media edukatif yang memperkuat identitas perancangan buku aktivitas tentang makanan tradisional khas Riau. Setiap merchandise dirancang dengan menerapkan elemen visual utama dari buku, seperti ilustrasi makanan tradisional, karakter pendukung, tipografi ramah anak, serta palet warna cerah yang konsisten. Tas jinjing digunakan sebagai media kemasan buku dan perlengkapannya, sementara alat tulis, kotak pensil, sticky notes, pin, dan keychain berperan sebagai media pendamping yang dekat dengan aktivitas belajar siswa Sekolah Dasar. Kehadiran merchandise ini tidak hanya meningkatkan daya tarik visual, tetapi juga membantu memperluas pengalaman belajar anak secara berkelanjutan, sehingga pesan edukasi mengenai budaya kuliner Melayu Riau dapat tersampaikan secara menyenangkan, aplikatif, dan mudah diingat.



Gambar 6. Tas, Pin, Alat Tulis, Kotak Pensil, Stickynotes, dan Keychai

KESIMPULAN

Perancangan buku aktivitas tentang makanan tradisional khas Riau ini merupakan upaya untuk menghadirkan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan relevan dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar. Melalui pendekatan visual yang menarik, bahasa yang sederhana, serta aktivitas edukatif yang melibatkan partisipasi aktif anak, buku ini diharapkan mampu menambah wawasan mengenai makanan tradisional dengan cara yang menyenangkan sekaligus menumbuhkan rasa bangga terhadap budaya Melayu Riau. Kehadiran media pendukung seperti poster, banner, dan merchandise turut memperkuat penyampaian pesan edukasi serta memperluas pengalaman belajar di dalam maupun di luar ruang kelas. Secara keseluruhan, perancangan ini diharapkan dapat menjadi alternatif sekaligus contoh media pembelajaran muatan lokal yang layak, efektif, dan berkelanjutan bagi pendidikan dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan kontribusi dalam proses perancangan tugas akhir ini. Ucapan terima kasih disampaikan kepada dosen pembimbing dan dosen penguji atas arahan serta masukan yang membangun, para guru dan siswa Sekolah Dasar yang telah bersedia menjadi narasumber dan responden penelitian, serta keluarga dan teman-teman yang senantiasa memberikan dukungan moral selama proses perancangan berlangsung. Semoga hasil perancangan ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran Budaya Melayu Riau di tingkat Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alexander, J. (2006). *Malaysia, Brunei and Singapore*. Cadogan Guide Malaysia Brunei \& Singapore. Cadogan Guides. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=IB-hvAEACAAJ>
- Antonyus, D. (2021). PENGGUNAAN MEDIA INFORMASI SEBAGAI PENDUKUNG KINERJA STAF (Studi Deskriptif pada Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Pagaram). *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 11(1), 135–146.
- Arifin, S. (2009). Sukses Menulis Buku Ajar dan Referensi. *Jakarta: PT Grasindo*, hal.70.
- Arkas, N., & Suryana, D. (2022). Pengenalan Budaya Melayu Riau Untuk Anak Usia Dini. *Edukasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 1–5.
- Aulia, H., Hafeez, M., Mashwani, H. U., Careemdeen, J. D., Mirzapour, M., & Syaharuddin. (2024). The Role of Interactive Learning Media in Enhancing Student Engagement and Academic Achievement. *International Seminar on Student Research in Education, Science, and Technology* (Vol. 1, pp. 57–67). Retrieved from <http://journal.ummat.ac.id/index.php/issrestec>
- Averina, M., Natadja, L., & Febriani, R. (2020). Perancangan Starter Pack Untuk Memasak Jajanan Dan Minuman Tradisional Bagi Anak Usia 5-7 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 9(2), 1–11. Retrieved from <http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/10379%0Ahttp://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/download/10379/9264>
- Aykan, B. (2016). The politics of intangible heritage and food fights in Western Asia. *International Journal of Heritage Studies*, 22(10), 799–810. Routledge. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.1080/13527258.2016.1218910>
- Cabell, S. Q., Zucker, T. A., DeCoster, J., Melo, C., Forston, L., & Hamre, B. (2019). Prekindergarten Interactive Book Reading Quality and Children's Language and Literacy Development: Classroom Organization as a Moderator. *Early Education and Development*, 30(1), 1–18. Routledge. Retrieved from <https://doi.org/10.1080/10409289.2018.1514845>
- Corporation, M. C. (2007). *World and Its Peoples: Eastern and Southern Asia*. (S. Driver, Ed.) World and Its Peoples Series. Marshall Cavendish. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=72VwCFtYHCgC>
- Depdikbud, (1995). Kamus Besar Bahasa Indonesia. *Jakarta: Balai Pustaka*.
- Gunawan, W. (2018). The Re-Appropriation of Ideational Meanings Through Drawings: A Case of 5-Year-Old Child Experience in Learning to Mean. *Indonesian Journal of Applied Linguistics* 8 (2): 244–253.
- Kamala, N. P. J., Antara, P. A., & Paramita, M. V. A. (2023). Busy Book Media to Stimulate the Spatial Abilities of Children Aged 5-6 Years. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 11(2), 229–237.
- Mahdiyah, E., Fatayat, A., & others. (2017). Aplikasi Multimedia Pengenalan Seni Budaya Provinsi Riau Menggunakan Adobe Flash. *Riau Journal Of Computer Science*, 3(1), 63–70.
- Mamis, Subria. (2023). *Desain Komunikasi Visual*. Solok: Mafy Media Literasi Indonesia.
- Manalu, J. B., Sitohang, P., & Netty Heriwati Henrika, T. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar. *PROSIDING PENDIDIKAN DASAR*, 1(1), 80–86. Retrieved from

<https://journal.mahesacenter.org/index.php/ppd/index>

- Mardatillah, A., Raharja, S. J., Hermanto, B., & Herawaty, T. (2019). Riau Malay food culture in Pekanbaru, Riau Indonesia: Commodification, authenticity, and sustainability in a global business era. *Journal of Ethnic Foods*, 6(1), 1–10. *Journal of Ethnic Foods*.
- Morgan, H. (2013). Multimodal Children's e-Books Help Young Learners in Reading. *Early Childhood Education Journal* 41 (6): 477–483.
- Mufliharsi, R. (2019). Pemanfaatan Busy Book Padakosakata Anak Usia Dini di Paud Swadaya PKK. *Metamorfosa*, 5(2), 1689–1699.
- Muharrar, Syakir. (2003). Bahan Ajar: Tinjauan Seni Ilustrasi, Semarang: Universitas Negeri Semarang, hal.2-44.
- Ozturk, G., & Hill, S. (2020). Mother-child interactions during shared reading with digital and print books. *Early Child Development and Care*, 190(9), 1425–1440. Taylor & Francis. Retrieved from <https://doi.org/10.1080/03004430.2018.1538977>
- Qondias, D., Anu, E. L., & Niftalia, I. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Mind Mapping. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(2), 176–182.
- Ramadhani, S. N., & Sudarsini. (2018). Media Quiet Book dalam Meningkatkan Keterampilan Memakai Baju Berkancing Bagi Tunagrahita. *Ortopedagogia*, 4(1), 12–16.
- Rupnidah, R., & Suryana, D. (2022). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 6(1), 49–58. Retrieved from http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/197010221998022-CUCU_ELİYAWATI/MEDIA_PEMBELAJARAN_ANAK_USIA_DINI-PPG_UPI.pdf
- Song, Y. (2021). Research on Interactive Design in Children's Books. *Proceedings of the 7th International Conference on Arts, Design and Contemporary Education (ICADCE 2021)* (pp. 531–536). Atlantis Press. Retrieved from <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210813.089>
- Utami, S. (2018). Kuliner Sebagai Identitas Budaya: Perspektif Komunikasi Lintas Budaya. *CoverAge: Journal of Strategic Communication*, 8(2), 36–44.
- Yarizka, U. N. (2014). *PERANCANGAN BUKU ENSIKLOPEDIA JAJANAN TRADISIONAL JAWA*. Universitas Sebelas Maret.