

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kesopanan dalam berkomunikasi tidak hanya penting bagi orang dewasa, tetapi juga bagi anak-anak. Anak-anak perlu diajarkan memilih kata dan diksi sesuai dengan norma sosial dan etika agar mampu berinteraksi dengan baik dalam lingkungan sosial. Sayangnya, pengucapan kata kasar dan tidak sopan masih sering ditemukan, baik di lingkungan tempat tinggal maupun sekolah, terutama ketika anak-anak berinteraksi dengan teman sebaya (Jadmiko & Damariswara, 2022). Fenomena ini juga terlihat pada laporan Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), yang menyatakan bahwa 35% kasus kekerasan baik fisik dan verbal terhadap anak terjadi di sekolah sepanjang 2024, menunjukkan bahwa kurangnya keterampilan komunikasi dan etika sosial menjadi salah satu pemicu konflik antar anak (Tempo, 2024; Antara, 2024). Selain itu, lebih dari separuh anak yang sering terpapar teknologi dan bermain game *online* tanpa pengawasan menunjukkan penurunan kesopanan berbahasa (Nurul Fadhilah et al., 2024). Anak-anak ini cenderung meniru bahasa kasar, berbicara dengan nada tinggi, dan jarang menggunakan kata sopan seperti “maaf” atau “terima kasih”. KPAI juga mencatat peningkatan kasus perundungan dan kekerasan di dunia maya, yang semakin mempertegas bahwa edukasi nilai kesopanan sangat penting untuk memitigasi perilaku negatif sejak dini (Antara, 2024). Hal ini menekankan pentingnya peran orang tua dan guru dalam memberikan edukasi berkelanjutan tentang komunikasi yang sopan. Meskipun sebagian orang tua dan guru telah mengajarkan kata-kata

sopan seperti “maaf,” “terima kasih,” “permisi,” dan “tolong,” anak-anak sering kali lupa atau kesulitan menerapkannya di luar rumah. Di tengah semakin kompleksnya interaksi sosial, penggunaan “empat kata ajaib” ini memiliki peran penting dalam menjaga hubungan harmonis dan membangun rasa saling menghargai (Wardhaugh, 2010).

Penggunaan “empat kata ajaib” penting diterapkan tidak hanya dalam keluarga dan sekolah, tetapi juga di masyarakat. Kebiasaan mengucapkan “maaf,” “terima kasih,” “permisi,” dan “tolong” tidak hanya menunjukkan kesopanan, tetapi juga menciptakan suasana yang nyaman dan penuh penghargaan. Kata-kata ini memiliki fungsi masing-masing: “tolong” untuk meminta bantuan dengan cara sopan agar tidak terkesan memerintah, “maaf” sebagai pengakuan kesalahan yang menumbuhkan sikap rendah hati, “terima kasih” sebagai bentuk apresiasi atas kebaikan, dan “permisi” sebagai penghormatan terhadap privasi orang lain. Namun, meskipun nilai-nilai ini diajarkan di beberapa keluarga dan sekolah, implementasinya belum menjadi kebiasaan luas di kalangan anak-anak. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud, 2022) mengidentifikasi bahwa banyak anak di Indonesia yang masih belum terbiasa menggunakan kata-kata ini di dalam kehidupan keseharian. Terlihat masih terdapat kesenjangan dalam edukasi terkait nilai kesantunan penggunaan kata-kata sopan ini, baik di lingkungan tempat tinggal ataupun di lingkungan sekolah, sehingga banyak anak yang tidak konsisten mempraktikkannya. Penelitian di SDN 060921 Medan menunjukkan bahwa anak-anak yang secara konsisten dibiasakan menggunakan “empat kata ajaib” mengalami peningkatan kemampuan sosial dan diterima dengan lebih baik

oleh teman-temannya (Mutiara, 2023). Penelitian lain juga menemukan bahwa anak-anak yang memahami pentingnya kata-kata tersebut cenderung menunjukkan perilaku lebih sopan dan positif dalam lingkungan sosial (Rosidah, 2023). Hasil-hasil ini menekankan pentingnya membiasakan penggunaan “empat kata ajaib” sebagai langkah krusial dalam pembentukan karakter yang baik.

Upaya untuk mengatasi tantangan dari fenomena-fenomena terkait, diperlukan solusi berupa media edukasi yang dapat menarik minat anak-anak sekaligus menanamkan nilai kesopanan secara efektif. Adapun dari sekian banyak media edukasi buku *pop-up* merupakan media yang berpotensi, yang tidak hanya menarik tetapi juga memfasilitasi pembelajaran interaktif. Salah satu media edukasi yang memiliki potensi besar adalah melalui pendekatan buku *pop-up*. Buku *pop-up* memberikan pengalaman yang lebih konkret dan interaktif melalui elemen visual yang dapat disentuh dan dirasakan oleh anak-anak. Ilustrasi cerita bergambar dalam buku *pop-up* berperan penting dalam meningkatkan keterlibatan anak-anak dengan cerita, karena ilustrasi membantu memvisualisasikan skenario yang mungkin sulit dipahami hanya melalui teks., Sari & Suryana (2019), *Thematic Pop-up Book as a Learning Media for Early Childhood Language Development* . Menurut beberapa penelitian, ilustrasi yang kuat dapat membuat cerita lebih hidup dan memudahkan anak-anak dalam memahami konsep abstrak seperti nilai sosial dan moral yang terkandung dalam “empat kata ajaib”. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa buku *pop-up* dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam proses edukasi karena desain visual dan elemen interaktif yang menarik perhatian. Setiap individu memiliki berbagai jenis kecerdasan, termasuk kecerdasan visual spasial, kinestetik,

musikal, dan interpersonal, yang semuanya dapat diakomodasi dengan pendekatan multisensori seperti penggunaan buku *pop-up* dalam proses edukasi (Howard Gardner, 1983). Buku *pop-up* dipilih karena kemampuannya untuk memberikan pengalaman yang lebih mendalam dibandingkan media lain. Dengan melibatkan elemen visual dan interaktif, buku *pop-up* memungkinkan anak-anak untuk berinteraksi langsung dengan materi. Pengalaman multisensori ini membuat anak-anak lebih tertarik untuk mempraktikkan “empat kata ajaib” dalam kehidupan sehari-hari. Anak-anak memiliki preferensi yang kuat terhadap informasi yang disampaikan melalui gambar dan elemen visual dibandingkan teks saja.

Merancang buku ilustrasi cerita bergambar tentang “empat kata ajaib” yaitu “maaf”, “terima kasih”, “permisi”, dan “tolong” dengan teknik *pop-up* merupakan tantangan yang memerlukan pendekatan kreatif dan edukatif. Menurut Teori *Taksonomi Dale* (1969), pengalaman belajar melalui media konkrit seperti *pop-up* memudahkan anak-anak dalam memahami dan menginternalisasi konsep yang diajarkan. Dengan keterlibatan langsung dan visualisasi, anak-anak lebih mampu mengingat dan mempraktikkan konsep kesopanan. Selain itu, *Dual Coding Theory* (Paivio, 1971) menekankan bahwa penggunaan kombinasi teks dan gambar dalam buku *pop-up* memperkuat proses pemahaman dan memori anak-anak, karena informasi diterima melalui dua jalur berbeda secara bersamaan verbal dan visual. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah buku ilustrasi cerita bergambar dengan teknik *pop-up* yang berfokus pada edukasi mengenai nilai-nilai kesopanan melalui “empat kata ajaib”, yaitu “maaf”, “terima kasih”, “permisi”, dan “tolong” kepada anak-anak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan serta uraian yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang buku ilustrasi cerita bergambar dengan teknik *pop-up* tentang nilai-nilai kesopanan melalui “empat kata ajaib”, yaitu “permisi”, “tolong”, “maaf”, dan “terima kasih” sebagai media edukasi untuk anak-anak.

1.3 Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah buku ilustrasi cerita bergambar dengan teknik *pop-up* tentang nilai kesopanan melalui “empat kata ajaib”, yaitu “permisi”, “tolong”, “maaf”, dan “terima kasih” sebagai media edukasi untuk anak-anak.

1.4 Manfaat

Manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan

Penelitian berjudul “Perancangan Ilustrasi Cerita Bergambar Tentang empat kata ajaib: Maaf, Terima Kasih, Permisi, Dan Tolong Sebagai Media Edukasi Dengan Teknik *Pop-up*” memiliki berbagai manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang edukasi dan komunikasi visual. Penelitian ini berkontribusi dalam pengembangan media edukasi interaktif yang menarik perhatian anak-anak melalui teknik *pop-up*, sehingga nilai-nilai sopan santun dapat disampaikan dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Selain itu, penelitian ini mendukung pengajaran karakter anak dengan memperkenalkan “empat kata ajaib” sebagai bagian dari pendidikan moral dan etika sosial. Dalam ranah desain komunikasi visual, penelitian ini juga memperkaya *literature*

mengenai efektivitas media visual berbasis cerita bergambar, khususnya yang menggunakan teknik *pop-up*, untuk meningkatkan daya tarik dan keterlibatan anak dalam memahami materi.

Manfaat bagi objek yang diteliti

Penelitian ini memberikan manfaat signifikan bagi anak-anak sebagai objek yang diteliti, khususnya dalam memahami dan menerapkan nilai-nilai kesopanan dalam kehidupan sehari-hari. Melalui media buku ilustrasi cerita bergambar dengan teknik *pop-up*, anak-anak akan memperoleh pemahaman tentang “empat kata ajaib” yang diperlukan dalam interaksi sosial. Edukasi melalui cerita bergambar ini membantu menginternalisasi nilai-nilai tersebut dengan cara yang lebih menarik, mudah dipahami, dan menyenangkan. Penggunaan “empat kata ajaib” dalam konteks cerita juga memperkuat kemampuan berkomunikasi anak-anak, terutama dalam situasi yang membutuhkan kesopanan. Selain itu, teknik *pop-up* meningkatkan motivasi anak-anak untuk belajar dan membaca, karena media yang bersifat visual dan interaktif membuat lebih terlibat.

1.5 Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat terarah dengan baik, batasan masalah yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

1.5.1 Batasan Perancangan

- a. Buku *pop-up* Empat Kata Ajaib di Taman Mimpi ditujukan bagi dua lapisan audiens. Audiens primer adalah anak usia 8–12 tahun (kelas 2–6 SD) yang sudah mampu membaca mandiri, memiliki ketertarikan pada visual, cerita

petualangan, serta interaksi kinestetik melalui mekanisme pop-up, sekaligus sedang berada pada fase penting untuk memahami nilai moral dan sosial. Audiens sekunder mencakup anak usia 5–7 tahun yang masih membutuhkan pendampingan, serta orang tua dan guru sebagai fasilitator. Bagi kelompok ini, buku berfungsi sebagai media dongeng interaktif untuk menstimulasi visual, rasa ingin tahu, dan diskusi nilai karakter, sementara pendamping berperan sebagai narator, fasilitator diskusi, sekaligus teladan dalam menerapkan “empat kata ajaib” dalam kehidupan sehari-hari.

- b. Menggunakan ilustrasi kartun sesuai dengan teori ilustrasi dengan target audiens anak-anak.
- c. Setiap halaman memiliki elemen *pop-up* yang dirancang untuk menarik perhatian anak-anak dan mendukung interaksi dengan buku.

1.5.2 Batasan Teknis

- a. Penelitian ini berfokus pada perancangan ilustrasi cerita bergambar dengan teknik *pop-up* tentang “empat kata ajaib”.
- b. Penggunaan elemen visual dalam penelitian buku edukasi bergambar didasari oleh teori yang mencakup ilustrasi, warna, tipografi, dan tata letak yang disesuaikan dengan kebutuhan dan preferensi anak-anak.
- c. Bahasa yang digunakan adalah Bahasa Indonesia.
- d. Teknik *pop-up* yang digunakan dalam buku ini terbatas pada elemen *pop-up* dasar, menggunakan teknik lipatan dasar, *v-folds*, *parallel*, roda mekanis, *lift the flap* dan mekanisme *pull-tab* untuk elemen interaktif yang mudah

diproduksi, dengan tujuan menjaga kesederhanaan, mudah dipahami anak-anak dan efisiensi.

1.6 Metode

Sebagai pendekatan dalam merancang media edukasi ini, penulis menggunakan metode *Design Thinking*, yaitu pendekatan berorientasi manusia (*human-centered*) yang bertujuan untuk menemukan solusi kreatif dan aplikatif berdasarkan pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna. Metode ini dipilih karena mampu menjawab tantangan perancangan secara menyeluruh, mulai dari tahap memahami audiens hingga menghasilkan solusi visual yang tepat guna. *Design Thinking* menekankan empati sebagai titik awal dalam proses kreatif, sehingga sangat relevan untuk merancang media yang menyasar anak-anak dan lingkungan pendukungnya. Secara umum, proses *Design Thinking* terdiri dari lima tahap utama, yaitu:

a. *Empathize*:

Tahap ini dilakukan dengan menggali dan memahami kebutuhan emosional, kognitif, dan sosial target audiens, baik anak-anak sebagai pengguna utama maupun orang tua dan guru sebagai pendamping. Data diperoleh melalui observasi, studi pustaka mengenai perkembangan anak, serta wawancara.

b. *Define*:

Tahap *define* dalam *Design Thinking* adalah proses merumuskan masalah utama secara jelas dan terarah berdasarkan temuan yang diperoleh pada tahap *empathize*. Pada tahap ini, data hasil wawancara, observasi, dan riset diolah untuk

mengidentifikasi kebutuhan, tantangan, serta peluang yang dihadapi pengguna. Tujuannya adalah menyusun *problem statement* atau pernyataan masalah yang spesifik, relevan, dan berfokus pada perspektif pengguna, sehingga menjadi landasan yang kuat untuk mengarahkan ide-ide solusi pada tahap berikutnya..

c. *Ideate*:

Tahap *ideate* dalam *Design Thinking* adalah proses menghasilkan sebanyak mungkin ide atau solusi kreatif untuk menjawab *problem statement* yang telah dirumuskan pada tahap *define*. Pada tahap ini, fokusnya bukan langsung mencari ide terbaik, melainkan membuka ruang berpikir seluas-luasnya dengan menggabungkan imajinasi, wawasan, dan berbagai perspektif tanpa membatasi diri. Hasilnya adalah kumpulan ide yang nantinya akan dipilih, dikembangkan, dan diuji pada tahap selanjutnya.

d. *Prototype*:

Tahap *prototype* merupakan proses membuat representasi awal dari solusi terpilih pada tahap *ideate* untuk memvisualisasikan konsep secara nyata. Menurut Kelley (2013), *prototype* berfungsi sebagai sarana eksplorasi, pengujian, dan validasi konsep melalui bentuk fisik atau digital yang sederhana, seperti sketsa, *mock-up*, atau model tiga dimensi untuk menghasilkan solusi yang lebih tepat sasaran dan sesuai kebutuhan.

e. *Test*:

Tahap *test* merupakan proses evaluasi terhadap *prototype* yang telah dikembangkan untuk mengetahui sejauh mana solusi tersebut efektif menjawab kebutuhan

pengguna. Tahap ini dilakukan dengan melibatkan ahli, pengguna atau target audiens secara langsung untuk mencoba *prototype*, memberikan umpan balik, dan mengungkapkan pengalaman. Hasil dari pengujian digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan, modifikasi, atau bahkan perancangan ulang solusi. Proses test bersifat iteratif, sehingga memungkinkan pengembangan solusi yang semakin sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna.

1.6.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDI Bani Hasyim Singosari Kabupaten Malang, Jawa Timur. Peneliti mengumpulkan data, mulai dari persiapan hingga pelaksanaan penelitian, yang berlangsung dari September 2024 hingga Juli 2025 yang mencakup observasi, dokumentasi, wawancara, perancangan serta tes pengujian. SDI Bani Hasyim dipilih sebagai lokasi penelitian karena memiliki karakteristik yang sesuai dengan target audiens utama. Berdasarkan data sekolah tahun ajaran terakhir, jumlah siswa dalam rentang usia ini cukup representatif untuk uji coba media, dengan komposisi kelas yang beragam dan latar belakang sosial-ekonomi yang bervariasi, sehingga dapat memberikan gambaran respons pengguna yang lebih komprehensif. Sekolah ini juga memiliki program pembinaan karakter yang terintegrasi dalam kegiatan belajar mengajar, termasuk pembiasaan penggunaan bahasa santun, sehingga relevan dengan tema penelitian. Selain itu, SDI Bani Hasyim aktif dalam kegiatan literasi melalui perpustakaan sekolah, program membaca rutin, dan kegiatan literasi kreatif. representatif untuk menggambarkan tantangan dan respons anak-anak di lingkungan sub-urban pada umumnya. Dengan demikian, temuan yang diperoleh dari lokasi ini diharapkan

memiliki tingkat generalisasi yang lebih luas dibandingkan jika penelitian dilakukan di sekolah dengan latar belakang siswa yang homogen

Kerja sama dan dukungan dari pihak sekolah, khususnya guru juga menjadi pertimbangan penting karena memungkinkan peneliti melakukan observasi, wawancara, serta uji coba media dengan lancar. Fasilitas yang memadai dan lingkungan belajar yang kondusif turut memperkuat alasan pemilihan lokasi ini. Lokasi sekolah yang mudah diakses dari tempat peneliti memudahkan koordinasi dan efisiensi waktu selama proses penelitian berlangsung. Dengan pertimbangan-pertimbangan tersebut.

Tabel rincian waktu pelaksanaan penelitian adalah sebagai berikut:

Kegiatan	Bulan dan Tahun			
	September - Desember 2024	Januari - Februari 2025	Maret - Juni 2025	Juli 2025
Persiapan penelitian dan <i>study literature</i>				
Pengumpulan data, observasi target audiens dan wawancara				
Perancangan				
Uji coba				

Tabel 1.1 Tabel rincian waktu pelaksanaan penelitian

(Dokumentasi {Peneliti})

1.6.2 Bahan dan Alat Penelitian

Bahan dan alat untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Instrumen penggalian data
 - a. Wawancara

Instrumen wawancara disusun untuk membantu peneliti menggali informasi secara tepat, jelas, dan terstruktur, sehingga mengurangi potensi kesalahpahaman. Peneliti mencatat instrumen wawancara dalam bentuk tertulis untuk memudahkan penyampaian pertanyaan.

b. Observasi

Observasi dilakukan langsung di SDI Bani Hasyim Singosari untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai lingkungan atau situasi yang akan diamati. Dengan melakukan observasi langsung di sekolah, peneliti dapat memahami kondisi nyata dan konteks tempat di mana interaksi berlangsung

c. *Literature review*

Literature review pada penelitian ini digunakan untuk meninjau dan menganalisis berbagai sumber atau karya ilmiah yang relevan dengan topik ini. Tujuannya adalah memahami perkembangan terbaru, mengidentifikasi kesenjangan penelitian, serta memberikan konteks bagi penelitian yang akan datang. Buku, jurnal, dan artikel internet tentang “empat kata ajaib” serta buku mekanisme *pop-up* digunakan sebagai pedoman oleh peneliti. Sumber-sumber ini memperkuat data dan menjadi acuan untuk membandingkan informasi.

2. Perangkat Keras

- a. Laptop
- b. Ipad
- c. Iphone

3. Perangkat Lunak

- a. Procreate

- b. Microsoft Office Word
- c. Clip Studio Paint Art

1.6.3 Pengumpulan Data dan Informasi

Data yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari data primer dan sekunder. Data primer dikumpulkan melalui wawancara dan observasi yang dilakukan di SDI Bani Hasyim Singosari. Data sekunder diperoleh dari sumber-sumber seperti artikel, kajian *literature*, kepustakaan untuk menunjang penelitian. Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa metode, antara lain:

a. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada beberapa narasumber, yaitu siswa (anak-anak), orang tua, guru kelas, ahli psikolog anak, dan penanggung jawab perpustakaan sekolah. Pemilihan narasumber dilakukan secara purposive karena memiliki keterlibatan langsung dalam pembiasaan dan pengawasan penggunaan “empat kata ajaib” di lingkungan sekolah maupun rumah. Jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara semi-terstruktur dengan pertanyaan terbuka, sehingga narasumber dapat memberikan jawaban yang mendalam namun tetap mengacu pada fokus penelitian. Wawancara ini bertujuan untuk memperoleh informasi yang relevan terkait tema penelitian, yaitu:

- a. Mengetahui tingkat pemahaman dan kebiasaan anak dalam menggunakan “maaf”, “terima kasih”, “permisi”, dan “tolong”.
- b. Mengidentifikasi hambatan yang mengurangi penerapan nilai kesopanan.
- c. Menggali ide atau strategi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan pembiasaan kata-kata tersebut.

Setiap wawancara berlangsung 15–30 menit, dicatat dalam lembar wawancara untuk memudahkan analisis data. Hasil wawancara ini digunakan untuk mengidentifikasi masalah, kebutuhan, dan peluang dalam penerapan “empat kata ajaib” di lingkungan sekolah maupun rumah. Temuan dari wawancara menjadi dasar penyusunan tahap *Define* pada metode *Design Thinking*, sebelum masuk ke proses pengembangan ide dan perancangan media.

b. Observasi

Observasi ini dilakukan untuk mengamati interaksi anak-anak dan bagaimana menggunakan “empat kata ajaib” secara alami. Pada lembar observasi akan mencakup indikator-indikator perilaku yang akan diamati, seperti penggunaan kata-kata “maaf”, “terima kasih”, “permisi”, dan “tolong” dalam situasi sosial (misalnya saat bermain dengan teman sebaya). Pengamatan akan dilakukan secara langsung. Observasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa perilaku yang dijelaskan dalam wawancara sesuai dengan perilaku yang sebenarnya terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

c. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan untuk memperoleh landasan teori dan temuan penelitian terdahulu yang relevan dengan topik “empat kata ajaib” (“maaf”, “terima kasih”, “permisi”, dan “tolong”) serta pengembangan media edukasi berupa buku *pop-up* untuk anak usia sekolah dasar. Sumber literatur yang digunakan meliputi jurnal ilmiah, buku referensi, artikel, dan laporan penelitian yang diterbitkan dalam kurun waktu 5 tahun terakhir, dengan prioritas pada sumber yang memiliki kredibilitas tinggi. Kriteria pemilihan literatur didasarkan pada relevansi topik,

tingkat kebaruan, dan kejelasan metodologi. Informasi yang diperoleh digunakan untuk memperkuat landasan konseptual penelitian, membandingkan hasil wawancara dengan temuan sebelumnya, serta memastikan perancangan media sesuai teori perkembangan anak, prinsip desain edukasi, dan teknik ilustrasi buku *pop-up*.

1.6.3 Analisis Data

Analisis yang digunakan dalam penelitian menggunakan pendekatan *5W + 1H* (*What, Why, Who, When, Where, dan How*) (Kobi, 2024) sebagai kerangka analisis untuk memahami dan menganalisis penelitian ilustrasi cerita bergambar dengan teknik *pop-up* sebagai media edukasi. Pendekatan ini bertujuan untuk menggali aspek-aspek penting dalam penggunaan “empat kata ajaib” yaitu “maaf”, “terima kasih”, “permisi” dan “tolong” serta bagaimana media ilustrasi cerita bergambar dengan teknik *pop-up* dapat menyampaikan nilai sosial dan sopan santun kepada anak-anak. Dengan demikian, penggunaan metode *5W+1H* dalam penelitian ini akan memberikan kerangka analisis yang komprehensif untuk memahami berbagai aspek terkait penggunaan “empat kata ajaib” dan efektivitas media *pop-up* dalam edukasi anak-anak.



Gambar 1. 1 Gambar 5W+1H (Sumber: Pinterest)

1.6.4 Prosedur

Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* dari *Stanford (D.school)*. Skema ini dipilih karena setiap tahapannya memungkinkan penyesuaian sesuai kebutuhan, namun tetap mengikuti kaidah yang berlaku. Pendekatan ini memungkinkan proses penelitian ilustrasi cerita bergambar dengan teknik *pop-up* untuk dilakukan secara kreatif dan berfokus pada kebutuhan pengguna, yaitu anak-anak. Setiap tahap dalam prosedur ini berperan penting dalam memastikan bahwa media edukasi yang dihasilkan efektif dalam menyampaikan nilai sosial melalui “empat kata ajaib” yaitu “maaf”, “terima kasih”, “permisi”, dan “tolong”. Tahapan-tahapan ini meliputi pemahaman mendalam tentang pengguna, *definisi* masalah yang jelas, pengembangan ide penelitian, pembuatan prototipe, dan pengujian langsung di lapangan. Dengan mengikuti prosedur ini, penelitian berupaya menghasilkan media edukasi yang relevan, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan target audiens.

a. *Empathize*

Dalam fase ini, peneliti melakukan pengumpulan informasi untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai masalah yang ada melalui metode wawancara, observasi dan kajian pustaka.

b. *Define*

Pada tahap ini, penulis melakukan analisis, menyimpulkan data serta menentukan masalah utama yang harus diselesaikan berdasarkan pengetahuan yang

diperoleh selama tahap empati. Tujuan dari tahap ini adalah untuk merumuskan masalah dengan cara yang jelas dan terfokus..

c. *Ideate*

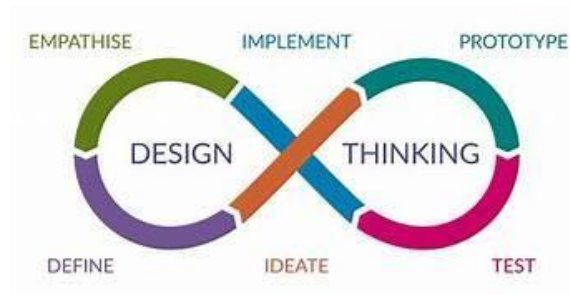
Pada tahap ini, penulis mengembangkan berbagai ide dan solusi berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi. Proses *Brainstorming* digunakan untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan dalam mencari solusi yang efektif. Setelah itu, penulis melanjutkan dengan menyusun *moodboard* sebagai referensi visual dan membuat sketsa awal sebagai dasar rancangan.

d. *Prototype*

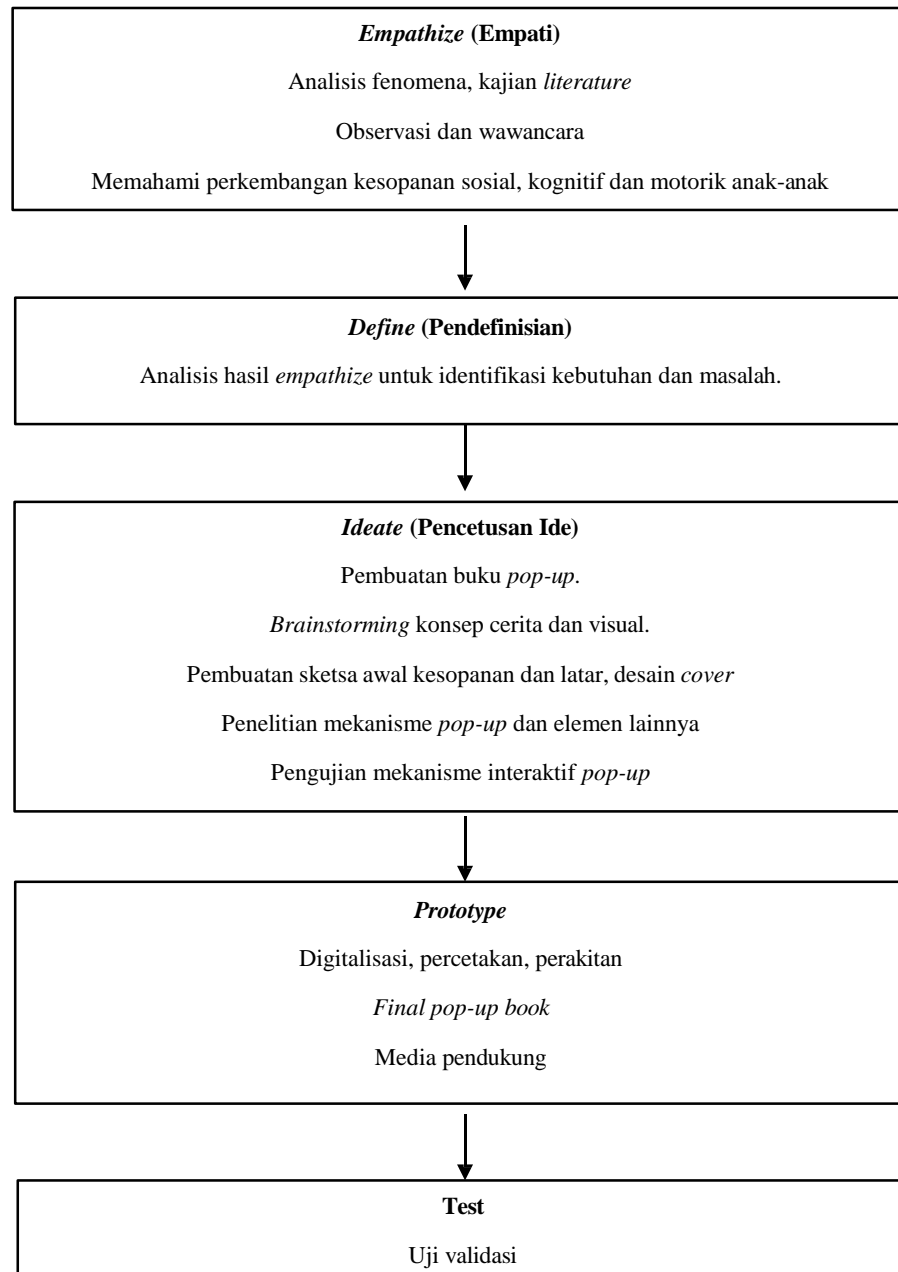
Tahap *prototype* dalam *Design Thinking* adalah langkah di mana ide-ide yang dihasilkan pada tahap *ideate* diwujudkan dalam bentuk fisik atau digital. Dalam tahap ini, sketsa yang dihasilkan pada tahap sebelumnya akan didigitalisasikan yang kemudian akan diimplementasikan menjadi produk berupa buku cerita ilustrasi bergambar dengan teknik *pop-up*.

e. *Test*

Pada tahap ini, proses pengujian dilakukan dengan melibatkan ahli ahli media, ahli ahli materi, ahli psikolog anak, dan melalui uji pengamatan kepada publik dan target audiens. Tahap ini akan melibatkan anak-anak sebagai target utama serta guru dan orang tua sebagai pendamping untuk mendapatkan umpan balik.



Gambar 1. 2 Gambar Alur *Design Thinking* (Sumber: Pinterest)



Gambar 1. 3 Diagram Alir Penelitian (Sumber Dokumentasi Peneliti)

1.7 Sistematika Penulisan

1.7.1 Pendahuluan

Dalam bagian ini, akan dijelaskan mengenai informasi mengenai latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan penelitian, dan pendekatan yang digunakan. Bagian metode akan menguraikan mengenai lokasi dan waktu penelitian, peralatan dan bahan yang digunakan, teknik pengumpulan data, serta pendekatan penelitian. Latar belakang ini juga mencakup alasan mengapa metode penelitian buku *pop-up* dipilih, termasuk dampaknya terhadap pembelajaran anak-anak dalam konteks sosial. Merumuskan pertanyaan yang ingin dijawab yaitu bagaimana proses penelitian buku ilustrasi cerita bergambar dengan teknik *pop-up* yang berfokus pada edukasi mengenai nilai-nilai kesopanan melalui “empat kata ajaib”, yaitu “maaf”, “terima kasih”, “permisi”, dan “tolong” untuk anak-anak. Merumuskan tujuan utama penelitian, yaitu untuk merancang buku *pop-up* interaktif yang efektif dalam mengajarkan "empat kata ajaib" kepada anak-anak, dengan memperhatikan aspek visual, naratif, dan mekanisme *pop-up*. Menjelaskan manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, baik dari segi pengembangan ilmu pengetahuan, manfaat bagi objek yang diteliti (anak-anak sebagai target audiens), serta manfaat sosial yang lebih luas. Mengidentifikasi batasan-batasan penelitian untuk menjaga fokus. Membatasi penggunaan teknik *pop-up* yang sederhana namun efektif untuk anak-anak, serta membatasi ruang lingkup usia audiens. Menjelaskan pendekatan *Design Thinking* yang digunakan dalam penelitian ini, dengan lima tahap utama yaitu *empathize*, *define*, *ideate*,

prototype, dan *test*, serta metode pengumpulan data dan proses pengujian buku *pop-up*.

1.7.2 Landasan Teori

Pada bagian ini menguraikan informasi berupa definisi atau pemahaman dari topik yang sedang diteliti dan dibahas. Pada bagian ini, dijelaskan mulai dari penelitian sebelumnya yang bersumber dari jurnal-jurnal yang relevan dan memiliki kesesuaian materi dengan topik yang sedang dibahas. Selanjutnya, terdapat bagian tentang teori terkait, yang mencakup beberapa teori yang relevan dengan topik tersebut, beserta penjelasan dari para ahli yang telah terbukti keabsahannya melalui referensi buku yang terpercaya. Serta mengulas hasil penelitian terdahulu yang relevan, termasuk desain buku *pop-up*, metode pengajaran kesopanan untuk anak-anak, dan penerapan media interaktif untuk edukasi.

1.7.3 Analisis dan Perancangan

Dalam bagian ini akan diuraikan mengenai pembahasan analisis, perancangan, dan pengujian. Analisis melibatkan pemahaman terhadap masalah yang ada, mengevaluasi sistem dan data yang telah dikumpulkan, serta mengidentifikasi kelemahan, tantangan, dan peluang dari data yang terkumpul untuk menentukan solusi serta kebutuhan penelitian. Analisis mengevaluasi sistem dan data yang sudah terkumpul melalui wawancara, observasi dan kajian literature. Perancangan merupakan proses detail dalam mengembangkan konsep karya dari awal hingga akhir. Setiap tahap perancangan disusun secara sistematis agar alur cerita, tata letak, dan interaktivitas dapat berjalan harmonis, menciptakan pengalaman membaca yang menyenangkan dan edukatif bagi anak-anak. Desain

buku akan dioptimalkan dengan menggunakan *grid layout* agar teks dan ilustrasi tersusun rapi dan mudah dipahami. Sedangkan rancangan pengujian bertujuan untuk merancang tahapan-tahapan untuk mengevaluasi hasil karya penelitian dari ahli-ahli yang telah dipilih berdasarkan aspek materi dan medianya. Dalam proses ini, analisis, perancangan, dan pengujian menjadi aspek krusial yang saling terhubung dan memastikan hasil akhir sesuai dengan tujuan edukatif dan kebutuhan target audiens.

1.7.4 Pembahasan

Pada bagian ini menjelaskan keterkaitan hasil analisis dengan permasalahan penelitian, sehingga dapat menghasilkan solusi yang sesuai untuk mencapai tujuan penelitian dan menghubungkannya dengan teori dasar atau hasil penelitian sebelumnya. Selain itu, membahas hasil akhir penelitian secara menyeluruh serta memperkenalkannya secara komprehensif dan menjelaskan mengenai hasil dari validasi akhir karya yang telah dilakukan.

1.7.5 Kesimpulan dan Saran

Pada bagian ini terdapat pernyataan yang jelas, ringkas, dan terstruktur dari hasil analisis, diskusi, dan uji hipotesis dalam sebuah desain. Dilanjutkan dengan rekomendasi atau opini yang terkait dengan penyelesaian masalah yang menjadi fokus penelitian atau peluang penelitian lebih lanjut. Bagian ini juga mencakup saran dari desain mengenai solusi yang telah direncanakannya agar dapat digunakan.