

PERANCANGAN INTERACTIVE POP-UP BOOK SEBAGAI MEDIA EDUKASI ETIKA SOSIAL UNTUK SISWA KELAS II DI SDN 1 DADAPAN

Afika Siti Regina Wiyanti¹

¹Universitas Negeri Surabaya

email: ¹afikaregina44@gmail.com

Received:

15-07-2026

Reviewed:

16-07-2026

Accepted:

16-07-2026

ABSTRAK: Etika sosial merupakan salah satu aspek penting dalam pendidikan karakter yang perlu ditanamkan sejak sekolah dasar karena berperan dalam membentuk perilaku, sikap, dan kemampuan berinteraksi sosial anak. Dalam mendukung proses penanaman nilai-nilai tersebut, diperlukan media yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung upaya proses edukasi etika sosial, salah satunya adalah media *interactive pop-up* yang mampu menyajikan informasi secara visual dan *interactive*. Penelitian ini bertujuan untuk merancang *interactive pop-up book* etika sosial sebagai media edukasi bagi siswa kelas II SDN 1 Dadapan. Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan menggunakan metode *Design Thinking* sebagai landasan perancangan. Proses perancangan dilaksanakan melalui lima tahapan, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Data penelitian diperoleh melalui kegiatan observasi, wawancara, penyebaran kuesioner, studi literatur, serta dokumentasi. Penelitian ini menghasilkan sebuah perancangan tiga seri buku cerita *interactive pop-up book* yang mengangkat tema sopan santun, tanggung jawab, dan menghargai teman. Hasil dari validasi ahli materi dan ahli media menunjukkan nilai sangat baik, kemudian hasil dari uji coba kepada siswa juga memperoleh kategori nilai sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut, *interactive pop-up book* etika sosial dinyatakan layak digunakan sebagai media edukasi untuk membantu siswa memahami nilai-nilai etika sosial ke dalam kegiatan bersosialisasi sehari-hari.

Kata Kunci: Etika sosial, buku *pop-up*, media edukasi, siswa sekolah dasar.

ABSTRACT: *Social ethics is an important aspect of character education that should be instilled from the elementary school level, as it contributes significantly to the development of children's behavior, attitudes, and social interaction skills. To support the cultivation of these values, educational media are needed to facilitate the social ethics learning process. One such medium is a pop-up book, which is capable of presenting information in a visual and interactive manner. The purpose of this research is to develop an interactive pop-up book focused on social ethics as an educational learning medium for second-grade students at SDN 1 Dadapan. A qualitative research approach was adopted, with the Design Thinking framework serving as the basis for the development process. The framework consists of five sequential stages, namely empathize, define, ideate, prototype, and test. Information required for the study was obtained through classroom observations, interviews with relevant participants, questionnaire distribution, literature review, and documentation. The result of this study is a three-series interactive pop-up storybook design featuring the themes of politeness, responsibility, and respect for friends. The results of the material and media expert validations indicated an excellent category. Furthermore, the student trial results also achieved an excellent category. Based on these findings, the interactive pop-up book on social ethics is considered feasible as an educational medium to help students understand and apply social ethics values in their daily social interactions.*

Keywords: *Social ethics, pop-up book, educational media, elementary school students.*

PENDAHULUAN

Sebagai jenjang pendidikan formal awal, sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk keterampilan akademik sekaligus karakter siswa. Penanaman pendidikan karakter perlu dilakukan sejak usia dini karena berkontribusi terhadap pembentukan perilaku, nilai moral, dan keterampilan sosial yang menjadi bekal anak dalam kehidupan bermasyarakat. Pendidikan karakter tidak terlepas dari pemahaman etika sosial. Etika sosial menjadi salah satu aspek yang penting untuk dikembangkan. Kamaruddin et al. (2023) menjelaskan bahwa pemahaman mengenai etika sosial dan moral membantu peserta didik dalam mengambil keputusan, berinteraksi dengan orang lain, serta membangun hubungan sosial yang harmonis. Etika sosial mencakup nilai-nilai seperti kesopanan, tanggung jawab, empati, saling menghormati, serta penggunaan bahasa yang baik dalam kehidupan sehari-hari. Kesadaran terhadap nilai-nilai tersebut perlu dilaksanakan sejak usia sekolah dasar sebab pada tahap ini anak mulai aktif berinteraksi dengan lingkungan sosial dan memiliki keinginan untuk diterima dalam kelompok sebaya (Annisah et al., 2022).

Meskipun demikian, berbagai penelitian menunjukkan bahwa penerapan etika sosial pada anak usia sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan. Maulana et al. (2025) mengungkapkan bahwa sebagian siswa masih memakai tutur bahasa yang kurang sopan, berbicara dengan intonasi yang tinggi, serta belum terbiasa mengucapkan ungkapan kesopanan seperti tolong, maaf, dan terima kasih. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa

pemahaman dan penerapan etika sosial masih perlu ditingkatkan sebagai bagian dari pembentukan karakter anak. Selain dipengaruhi oleh faktor internal, perilaku sosial anak juga dapat dipengaruhi oleh lingkungan keluarga, perkembangan teknologi, serta lingkungan sosial tempat anak berinteraksi (Hijjatin et al., 2025). Maka dari itu, diperlukan upaya edukatif yang dapat membantu anak memahami dan menerapkan nilai-nilai etika sosial secara lebih efektif.

Kondisi tersebut juga ditemukan di SDN 1 Dadapan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, interaksi sosial siswa berlangsung cukup aktif, namun belum seluruhnya diiringi dengan penerapan etika sosial yang baik. Masih ditemukan siswa yang mengejek teman, berbicara dengan nada tinggi, menaikkan kaki ke meja, serta kurang menunjukkan sikap saling menghargai. Selain itu, berdasarkan keterangan tenaga pendidik, masih terdapat siswa yang kurang disiplin dalam melaksanakan piket kelas, berkata kasar, serta belum konsisten dalam menghormati guru maupun teman sebaya. Hasil dari wawancara dengan kepala sekolah diperoleh informasi bahwa sekolah belum memiliki media edukasi khusus yang membahas etika sosial. Edukasi mengenai etika sosial umumnya masih disampaikan melalui program pembiasaan yang hanya memuat kedisiplinan dan nasihat lisan ketika siswa melakukan pelanggaran. Situasi ini memperlihatkan bahwa dibutuhkan sebuah media edukasi yang dapat membantu siswa memperoleh pemahaman mengenai nilai-nilai etika sosial secara lebih mendalam, atraktif, dan selaras dengan karakteristik perkembangan anak.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini menawarkan solusi berupa Perancangan *Interactive Pop-up Book* sebagai Media Edukasi Etika Sosial bagi Siswa Kelas II di SDN 1 Dadapan. Pemilihan media buku *pop-up* didasarkan pada karakteristik siswa kelas rendah yang masih memerlukan dukungan visual konkret dan menarik dalam proses pembelajaran. Menurut Andari (2024), buku *pop-up* merupakan media pembelajaran yang efektif dan interaktif karena mampu menyajikan informasi secara visual serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Melalui penyajian cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari dan didukung visual tiga dimensi yang interaktif, media ini diharapkan dapat mendukung siswa dalam mengembangkan pemahaman dan penerapan nilai-nilai etika sosial di kehidupan sehari-hari.

Penelitian ini berfokus pada konsep, proses, dan hasil perancangan *interactive pop-up book* sebagai media edukasi etika sosial bagi siswa kelas II di SDN 1 Dadapan. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan konsep perancangan, mendeskripsikan proses perancangan menggunakan metode *Design Thinking*, serta menghasilkan media edukasi berupa buku cerita *interactive pop-up book* yang selaras dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik sekolah dasar.

METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN/PERANCANGAN)

Penelitian ini memanfaatkan pendekatan kualitatif dengan menggunakan metode *Design Thinking* yang berpusat pada pemahaman kebutuhan pengguna (*human-centered design*). Pendekatan kualitatif dipilih karena mampu memberikan pemahaman yang mendalam mengenai karakteristik, kebutuhan, serta permasalahan siswa sebagai sasaran perancangan media edukasi. Metode *Design Thinking* yang dipakai adalah model *Stanford d.School* yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* (Stanford d.School, 2018).

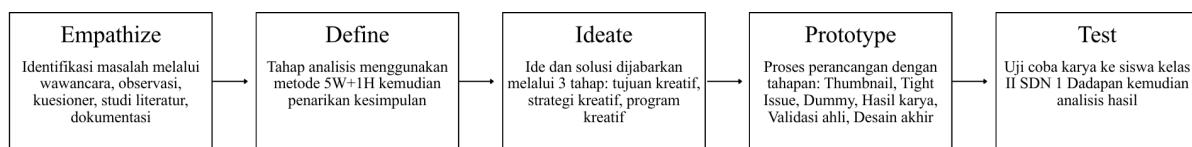
Penelitian dilaksanakan di SDN 1 Dadapan, Kabupaten Nganjuk, Jawa Timur pada periode Oktober 2025 hingga Juni 2026. Sasaran penelitian adalah siswa kelas II SDN 1 Dadapan sebagai target pengguna media. Informan penelitian terdiri atas 1 kepala sekolah dan 2 wali kelas, yaitu wali kelas II-A dan wali kelas II-B, yang dipilih karena memiliki

pemahaman mengenai kondisi sosial siswa serta proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah.

Pengumpulan data dilaksanakan melalui lima tahap yaitu observasi, wawancara, kuesioner, studi literatur, dan dokumentasi. Data primer diperoleh melalui observasi nonpartisipan terhadap perilaku sosial siswa di lingkungan sekolah, wawancara semi-terstruktur dengan kepala sekolah dan wali kelas, serta penyebaran kuesioner kepada 31 siswa kelas II SDN 1 Dadapan. Observasi dan wawancara digunakan untuk mengidentifikasi permasalahan etika sosial, karakteristik siswa, serta kebutuhan media edukasi yang sesuai. Kuesioner digunakan untuk mengetahui preferensi siswa terhadap aspek visual, seperti ilustrasi, warna, dan tipografi yang akan diterapkan pada media yang dirancang. Data sekunder didapatkan melalui studi literatur dan dokumentasi, data sekunder dimanfaatkan untuk menggali informasi yang berkaitan dengan etika sosial, karakteristik siswa sekolah dasar, media pembelajaran, serta perancangan buku pop-up.

Analisis data pada penelitian ini memakai metode 5W+1H (*what, who, where, when, why, dan how*) untuk menemukan permasalahan, kebutuhan pengguna, serta menentukan arah solusi perancangan secara sistematis. Hasil analisis tersebut kemudian digunakan sebagai dasar dalam penyusunan konsep visual, materi, alur cerita, dan mekanisme interaktif buku pop-up.

Proses perancangan mengadaptasi model Design Thinking Stanford d.School yang terdiri atas lima tahapan. Pada tahap *empathize* data diperoleh melalui observasi dan wawancara untuk memahami kondisi sosial siswa serta kebutuhan pengguna. Tahap *define* bertujuan merumuskan permasalahan dan kebutuhan pengguna berdasarkan hasil pengumpulan data. Tahap *ideate* digunakan untuk mengembangkan konsep cerita, karakter, ilustrasi, dan mekanisme pop-up yang sesuai dengan tujuan edukasi etika sosial. Tahap *prototype* diwujudkan melalui pembuatan purwarupa (*prototype*) buku pop-up yang selanjutnya divalidasi kepada ahli materi dan ahli media. Selanjutnya, tahap *test* dilakukan melalui uji coba kepada 10 siswa kelas II SDN 1 Dadapan untuk memperoleh umpan balik terkait keterbacaan, kemudahan penggunaan, serta efektivitas penyampaian pesan etika sosial pada media yang dirancang.



Gambar 1. Alur Penelitian (Sumber: Wiyanti, 2025)

Gambar 1 menunjukkan alur penelitian menggunakan metode *Design Thinking*, dengan tahapanan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* yang berlangsung secara iteratif untuk menghasilkan media edukasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

KERANGKA TEORETIK

Etika Sosial

Etika sosial dapat diartikan sebagai serangkaian nilai, norma, serta kaidah moral yang mengarahkan perilaku individu dalam kehidupan sosial. Menurut Nugroho (2024), etika sosial berfungsi sebagai pedoman dalam membangun hubungan yang harmonis melalui sikap saling menghormati, toleransi, empati, dan tanggung jawab. Penerapan etika sosial membantu individu memahami perilaku yang sesuai dalam berinteraksi dengan orang lain sehingga tercipta lingkungan sosial yang tertib dan harmonis. Oleh karena itu, penanaman etika sosial

perlu dilakukan sejak usia dini agar nilai-nilai tersebut dapat berkembang menjadi kebiasaan positif dalam kehidupan sehari-hari.

Karakteristik Siswa Kelas II Sekolah Dasar

Siswa kelas II sekolah dasar termasuk dalam kelompok kelas rendah yang umumnya berada pada rentang usia 6–9 tahun. Pada tahap perkembangan ini, anak memiliki karakteristik aktif, menyukai aktivitas bermain, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, serta lebih mudah memahami informasi melalui pengalaman langsung dan visual yang konkret. Selain itu, siswa mulai mengembangkan kemampuan berinteraksi dengan teman sebaya, memahami aturan sosial sederhana, serta membutuhkan bimbingan dari guru dan orang dewasa dalam proses pembelajaran. Menurut Winangun (2022), kegiatan pembelajaran yang dapat diterapkan pada siswa kelas rendah meliputi pengembangan kompetensi sosial, moral, dan personal melalui aktivitas yang mengenalkan peran anggota keluarga, penerapan etika dan sopan santun di lingkungan rumah, sekolah, maupun masyarakat, serta kegiatan lain yang sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Edukasi Siswa Kelas Rendah

Proses edukasi pada siswa kelas rendah perlu diselaraskan dengan tahap perkembangan anak yang masih berada di tahap berpikir secara konkret. Proses pembelajaran bagi siswa kelas rendah yang berusia 6–9 tahun difokuskan pada penguatan kemampuan dasar seperti membaca dan menulis serta pengenalan konsep-konsep dasar dalam ilmu pengetahuan alam dan sosial. Pada tahap ini, pembelajaran umumnya dirancang menggunakan pendekatan yang bersifat interaktif karena karakteristik siswa kelas rendah berbeda dengan siswa kelas tinggi, terutama pada aspek kemandirian, rentang perhatian, dan motivasi belajar (Mudiono, 2024).

Buku Bacaan Anak

Buku bacaan anak merupakan bahan bacaan yang dirancang sesuai dengan tahap perkembangan kemampuan membaca, usia, serta karakteristik kognitif anak. Dewayani (2017) mengelompokkan pembaca anak ke dalam beberapa jenjang, yaitu pramembaca (0–3 tahun), membaca dini (3–6 tahun), membaca awal (6–9 tahun), membaca lancar (9–12 tahun), dan membaca lanjut (12–15 tahun). Setiap jenjang memiliki karakteristik serta kebutuhan bahan bacaan yang berbeda. Pada jenjang membaca awal yang umumnya berada pada rentang usia 6–9 tahun atau siswa sekolah dasar kelas rendah, anak mulai mampu membaca secara mandiri sehingga membutuhkan buku yang didukung visualisasi menarik, ilustrasi yang dominan, dan menggunakan bahasa yang sederhana serta mudah dipahami. Buku bacaan anak memiliki karakteristik yang berbeda dengan buku teks pelajaran. Buku bacaan anak umumnya menggunakan gaya penulisan naratif yang dekat dengan pengalaman sehari-hari anak, menghadirkan tokoh yang relevan dengan kehidupan pembaca, serta didukung ilustrasi yang menarik. Selain itu, buku bacaan anak tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga membantu mengembangkan imajinasi, pemahaman, dan minat baca anak melalui penyajian cerita yang sesuai dengan tahap perkembangannya. Oleh karena itu, buku bacaan anak perlu dirancang dengan memperhatikan kesesuaian isi, bahasa, dan visual agar mampu menarik perhatian sekaligus mendukung proses belajar anak (Dewayani, 2017).

Buku Interaktif Pop-Up

Buku pop-up merupakan media pembelajaran berbentuk buku interaktif yang menampilkan ilustrasi tiga dimensi melalui mekanisme lipatan, tarikan, atau bagian yang dapat digerakkan oleh pembaca. Kehadiran elemen visual yang muncul saat halaman dibuka memberikan pengalaman membaca yang lebih menarik dibandingkan buku konvensional. Selain berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, buku pop-up juga mampu membantu anak memahami materi melalui representasi visual yang lebih konkret sehingga sesuai digunakan dalam kegiatan pembelajaran anak usia sekolah dasar (Susanti, 2022). Penggunaan buku pop-up dalam pembelajaran dinilai mampu meningkatkan ketertarikan anak terhadap kegiatan membaca karena menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Tampilan visual tiga dimensi yang disertai unsur gerak dapat membangkitkan rasa ingin tahu serta mendorong anak untuk mengeksplorasi isi buku secara mandiri. Selain menarik perhatian, buku pop-up juga membantu proses penyampaian informasi menjadi lebih mudah dipahami karena materi dapat divisualisasikan secara lebih nyata. Oleh karena itu, media ini banyak dimanfaatkan sebagai sarana edukasi yang dapat meningkatkan keterlibatan anak selama proses belajar berlangsung (Andari, 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Empathize

Tahap empathize bertujuan untuk memahami kebutuhan, karakteristik, dan permasalahan target audiens melalui observasi, wawancara, kuesioner, studi literatur, dan dokumentasi. Hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwa siswa kelas II SDN 1 Dadapan masih menghadapi berbagai permasalahan etika sosial, seperti kurangnya sopan santun, penggunaan bahasa yang kurang santun, rendahnya kepedulian terhadap lingkungan, serta kurangnya kedisiplinan dan tanggung jawab. Program khusus terkait edukasi etika sosial juga belum ada hanya menerapkan program pembiasaan untuk membentuk kedisiplinan siswa.

Selain itu, kuesioner yang disebarakan kepada siswa kelas II digunakan untuk mengetahui preferensi visual yang disukai oleh target audiens. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai buku dengan dominasi ilustrasi dibandingkan teks, karakter hewan yang lucu dan ekspresif, warna-warna cerah, serta jenis huruf yang mudah dibaca. Temuan ini menjadi dasar dalam menentukan konsep visual, gaya ilustrasi, warna, dan tipografi pada media yang dirancang.

Data sekunder diperoleh melalui studi literatur mengenai etika sosial, karakteristik siswa sekolah dasar kelas rendah, buku bacaan anak, ilustrasi buku anak, tipografi, warna, serta buku pop-up sebagai media pembelajaran. Kajian literatur menunjukkan bahwa anak usia 6–9 tahun masih berada pada tahap perkembangan operasional konkret. Pada tahap ini, pemahaman mereka lebih mudah terbentuk melalui penyajian visual, cerita yang relevan dengan pengalaman sehari-hari, dan aktivitas interaktif. Selain itu, studi dokumentasi dilakukan guna memperkuat serta melengkapi data yang diperoleh melalui kegiatan observasi dan wawancara.

Define

Tahap define merupakan proses identifikasi dan analisis data dari tahap empathize untuk merumuskan kebutuhan perancangan. Analisis dilakukan menggunakan metode 5W+1H guna memperoleh gambaran mengenai permasalahan serta solusi yang akan dikembangkan.

Berdasarkan hasil analisis, ditemukan bahwa siswa kelas II SDN 1 Dadapan masih memiliki permasalahan dalam penerapan etika sosial sehari-hari, seperti kurangnya sopan

santun kepada orang yang lebih tua, penggunaan bahasa yang kurang baik kepada teman, rendahnya kepedulian terhadap lingkungan sekolah, kurangnya kedisiplinan, serta tanggung jawab terhadap tugas dan kewajiban. Permasalahan tersebut menjadi dasar dalam menentukan materi edukasi yang akan disampaikan.

Perancangan ini ditujukan kepada siswa kelas II dengan rentang usia 7-8 tahun yang berada pada tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang bersifat visual, menarik, dan interaktif. Berdasarkan hasil analisis, media yang dikembangkan berupa tiga seri buku cerita pop-up bertema etika sosial yang disesuaikan dengan pengalaman dan kehidupan sehari-hari siswa. Materi yang dimuat diklasifikasikan menjadi tiga seri cerita yaitu sopan santun kepada orang yang lebih tua, menghargai teman, dan tanggung jawab, dan kepedulian terhadap lingkungan. Penyampaian materi dilakukan melalui cerita fiksi anak dengan dukungan ilustrasi serta elemen pop-up agar pesan moral lebih mudah dipahami.

Ideate

Tahap ideate merupakan proses pengembangan gagasan dan alternatif solusi kreatif yang didasarkan pada hasil analisis pada tahap define. Pada tahap ini, dilakukan penyusunan tujuan kreatif, strategi kreatif, serta program kreatif yang menjadi dasar dalam proses perancangan media.

a. Tujuan Kreatif

Perancangan *Interactive Pop-Up Book* etika sosial bertujuan menciptakan media edukasi yang mampu membantu siswa kelas II SDN 1 Dadapan memahami dan menerapkan nilai-nilai etika sosial melalui pengalaman membaca yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Selain itu, media ini diharapkan dapat meningkatkan minat baca siswa melalui kombinasi cerita, ilustrasi, dan elemen pop-up tiga dimensi.

b. Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang digunakan berfokus pada penyampaian materi etika sosial melalui cerita fiksi realistis yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Media utama yang dirancang berupa tiga seri buku pop-up yang masing-masing membahas nilai etika sosial berbeda, yaitu sopan santun kepada orang yang lebih tua, menghargai teman dan bertutur kata yang baik, serta disiplin dan tanggung jawab. Target audiens adalah siswa kelas II sekolah dasar dengan rentang usia 7-8 tahun. Oleh karena itu, bahasa yang digunakan dibuat sederhana dan mudah dipahami. Gaya ilustrasi menggunakan karakter kartun hewan yang ekspresif agar lebih menarik bagi anak-anak. Warna yang digunakan merupakan warna-warna cerah dan hangat sesuai hasil kuesioner siswa. Teknik visualisasi dilakukan menggunakan ilustrasi digital, sedangkan teknik cetak menggunakan digital printing.

Selain media utama, perancangan ini juga dilengkapi media pendukung berupa *hardbox*, *puzzle*, *acrylic stand*, *keychain*, dan yang dirancang menggunakan identitas visual yang sama dengan buku sehingga dapat memperkuat pengalaman belajar siswa.

c. Program Kreatif

Program kreatif merupakan implementasi dari strategi kreatif yang telah dirumuskan. Judul buku dirancang sesuai dengan tema etika sosial yang diangkat pada masing-masing seri. Tokoh utama menggunakan karakter hewan yang memiliki sifat dan permasalahan berbeda sehingga mampu merepresentasikan berbagai bentuk perilaku sosial yang sering ditemui siswa dalam kehidupan sehari-hari. Cerita dalam buku dirancang menggunakan alur

sederhana dengan konflik yang dekat dengan pengalaman anak. Penyelesaian konflik disajikan melalui contoh perilaku yang baik sehingga siswa dapat memahami pesan moral secara tidak langsung melalui cerita. *Layout* menggunakan komposisi ilustrasi yang dominan dengan teks yang tidak terlalu padat agar sesuai dengan karakteristik pembaca awal. Tipografi dipilih berdasarkan tingkat keterbacaan yang baik untuk anak usia sekolah dasar, sedangkan pemilihan warna menggunakan kombinasi warna cerah untuk menciptakan kesan menyenangkan dan menarik perhatian siswa.



Gambar 2. Tokoh dalam buku cerita (Sumber: Wiyanti, 2026)

Berlin Sans FB Demi Bold Poppins Medium AaBbCcDdEeFfGg

Gambar 3. Tipografi dalam buku cerita (Sumber: Wiyanti, 2026)



Gambar 4. Color palette dalam buku cerita (Sumber: Wiyanti, 2026)

Prototype

Tahap *prototype* merupakan proses penerapan konsep dan strategi kreatif ke dalam bentuk visual yang dapat diuji kepada pengguna. Pada tahap ini dilakukan pengembangan desain secara bertahap mulai dari pembuatan *thumbnail*, *tight tissue*, *dummy*, hingga produk akhir berupa *interactive pop-up book*.

Proses perancangan diawali dengan pembuatan *thumbnail sketch* yang berfungsi sebagai rancangan awal tata letak halaman, penempatan ilustrasi, alur cerita, serta penentuan posisi elemen pop-up pada setiap halaman. Thumbnail dibuat secara manual untuk mempermudah visualisasi ide dan memastikan kesinambungan cerita pada ketiga seri buku yang dirancang.



Gambar 5. Thumbnail (Sumber: Wiyanti, 2026)

Setelah tahap *thumbnail* selesai, proses perancangan dilanjutkan dengan pembuatan *tight tissue*. Pada tahap ini, rancangan visual dikembangkan secara lebih detail dengan

menentukan ilustrasi, pewarnaan, tipografi, serta tata letak halaman yang mendekati hasil akhir. *Tight tissue* berfungsi sebagai acuan visual dalam proses produksi karena telah menampilkan keseluruhan konsep desain secara lebih jelas dan terstruktur.



Gambar 6. *Tight tissue* (Sumber: Wiyanti, 2026)

Hasil dari tahap *tight tissue* kemudian diwujudkan ke dalam bentuk *dummy book*. *Dummy* dibuat sebagai representasi fisik awal dari buku yang dirancang untuk menguji ukuran, urutan halaman, tata letak, serta fungsi elemen *pop-up* yang digunakan. Pada tahap ini dikembangkan beberapa teknik *paper engineering*, yaitu teknik *V-Folding*, *Internal Stand*, *Double Internal Stand*, perpaduan *V-Folding* dan *Internal Stand*, serta perpaduan *Double Internal Stand* dan *V-Folding*. Tahap *dummy* dilakukan untuk memastikan seluruh mekanisme *pop-up* dapat berfungsi dengan baik sebelum memasuki proses produksi akhir.



Gambar 7. *Dummy* (Sumber: Wiyanti, 2026)

Produk akhir yang dihasilkan berupa tiga seri buku cerita *pop-up* bertema etika sosial untuk siswa kelas II SDN 1 Dadapan. Buku pertama mengangkat tema sikap disiplin dan tanggung jawab melalui tokoh kura-kura yang belajar melaksanakan kewajiban dan menaati aturan. Buku kedua membahas sikap menghargai teman dan penggunaan bahasa yang baik melalui tokoh tupai yang belajar membangun hubungan sosial yang positif dengan teman sebayanya. Buku ketiga membahas sopan santun kepada orang yang lebih tua melalui tokoh belalang yang belajar menghormati orang yang lebih tua dalam kehidupan sehari-hari.

Setiap buku dirancang menggunakan ilustrasi bergaya kartun dengan warna-warna cerah dan tone warna dingin yang disesuaikan dengan preferensi target audiens berdasarkan hasil kuesioner. Elemen *pop-up* diterapkan pada adegan-adegan penting dalam cerita untuk meningkatkan ketertarikan siswa saat membaca sekaligus membantu memperjelas pesan yang disampaikan.





Gambar 8. Hasil karya (Sumber: Wiyanti, 2026)

Selain media utama berupa *interactive pop-up book*, perancangan ini juga menghasilkan media pendukung berupa puzzle, akrilik stand tokoh utama (Nino, Nana, dan Nuri), gantungan kunci, serta *hardbox*. Media pendukung dirancang dengan identitas visual yang konsisten dengan buku dan berfungsi sebagai pengingat terhadap cerita serta nilai-nilai etika sosial yang disampaikan. Dengan demikian, siswa dapat lebih mudah mengingat tokoh, alur cerita, dan pesan moral yang telah dipelajari.



Gambar 9. Media pendukung (Sumber: Wiyanti, 2026)

Tahap selanjutnya dalam proses perancangan adalah pelaksanaan validasi produk yang meliputi validasi materi dan validasi media. Proses validasi ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang telah dirancang sebelum dilakukan uji coba kepada pengguna. Pengumpulan data validasi dilakukan menggunakan instrumen penilaian dengan Skala Likert 1-5. Nilai yang diperoleh dari masing-masing validator kemudian dihitung total rata-ratanya untuk menentukan tingkat kelayakan karya sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan.

Tabel 1. Kategori penilaian validasi

Kategori	Keterangan
1	Sangat kurang
2	Kurang
3	Cukup
4	Layak
5	Sangat Layak

Kategori penilaian digunakan sebagai acuan dalam menentukan tingkat kelayakan pada setiap indikator yang dinilai. Dengan adanya kategori penilaian, skor yang diperoleh dari hasil validasi dapat diklasifikasikan ke dalam tingkat kelayakan tertentu, sehingga

memudahkan dalam mengetahui karya telah layak digunakan atau masih membutuhkan revisi dan penyempurnaan.

Tabel 2. Kriteria penilaian validasi

Persentase (%)	Kriteria
0-20	Sangat kurang baik
21-40	Kurang baik
41-60	Cukup baik
61-80	Baik
81-100	Sangat Baik

Untuk mengetahui tingkat kelayakan produk secara keseluruhan, total skor dari penilaian validator dijumlah dan di rata-rata dalam bentuk persentase. Persentase penilaian dihitung dengan membandingkan jumlah nilai yang diperoleh dengan nilai maksimum, sehingga kategori kelayakan karya yang dirancang dapat diketahui.

Validasi materi dilaksanakan untuk mengetahui tingkat kesesuaian dan kelayakan isi materi etika sosial yang terdapat dalam media *interactive pop-up book* yang dirancang. Proses validasi materi dilakukan oleh Ibu Harirotun Ni'mah, S.Pd wali kelas 2A SDN 1 Dadapan sebagai ahli materi.

Tabel 3. Indikator validasi materi

No	Indikator	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Alur cerita disajikan secara runtut dan mudah diikuti					√
2	Bahasa yang digunakan sesuai dengan Tingkat perkembangan Bahasa siswa kelas II SD					√
3	Kesesuaian isi cerita dengan karakteristik siswa kelas II SDN 1 Dadapan					√
4	Kesesuaian nilai-nilai etika sosial dalam kehidupan sehari-hari anak					√
5	Kejelasan Bahasa yang digunakan pada cerita					√
6	Contoh perilaku yang ditampilkan dalam cerita mudah dipahami anak					√
7	Pesan moral dalam cerita disampaikan dengan jelas					√
Skor Hasil		35				
Skor Rata-rata		$P = \frac{F}{N} \times 100\%$				
Keterangan						
P = Persentase						
F = Jumlah skor penilaian						
N = Jumlah skor maksimal		$P = \frac{35}{35} \times 100\%$				
		$P=100\%$				
Kriteria penilaian		Sangat Baik				

Hasil validasi materi yang dilakukan oleh Ibu Harirotun Ni'mah, S.Pd menunjukkan bahwa selaku wali kelas II SDN 1 Dadapan, media *Interactive Pop-Up Book* edukasi etika sosial memperoleh persentase kelayakan sebesar 100% dengan kategori "Sangat Baik". Nilai tersebut diperoleh dari penilaian terhadap 7 indikator yang seluruhnya mendapatkan skor maksimal, yaitu 35 dari total skor 35. Hasil ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan karakteristik siswa kelas II sekolah dasar dan layak digunakan sebagai media edukasi etika sosial.

Validasi media dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan aspek visual, teknis, dan fungsional pada buku yang dirancang. Proses validasi media dilaksanakan oleh Bapak Akmad Arif Wicaksono Sandi, S.Ds., M.Ds. selaku dosen Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Surabaya.

Tabel 4. Indikator validasi materi

		Penilaian				
No	Indikator	1	2	3	4	5
Elemen Pop-Up						
1	Kesesuaian pop-up dalam mendukung pemahaman materi					√
2	Kesesuaian elemen pop-up, kualitas cetak, (warna dan resolusi gambar) dalam mendukung estetika media.				√	
Tata Letak (Layout)						
3	Tata letak setiap halaman terlihat rapi dan konsisten.					√
4	Penempatan teks dan ilustrasi sudah proporsional.					√
5	Informasi dalam buku mudah untuk diikuti pembaca.				√	
Tipografi						
6	Jenis <i>font</i> yang digunakan mudah dibaca.					√
7	Ukuran <i>font</i> sudah sesuai dan nyaman dibaca.				√	
8	Penerapan tipografi (judul, sub judul, isi) sudah jelas.					√
Ilustrasi						
9	Kesesuaian ilustrasi dengan materi.					√
10	Kesesuaian media dalam mendukung penyampaian materi dengan baik.				√	
11	Kesesuaian pemilihan komposisi warna.					√
Skor Hasil		51				
Skor Rata-rata		$P = \frac{F}{N} \times 100\%$				
Keterangan						
P = Persentase						
F = Jumlah skor penilaian						
N = Jumlah skor maksimal		$P = \frac{51}{55} \times 100\%$				
		$P = 92,7\%$				
Kriteria penilaian		Sangat Baik				

Berdasarkan hasil validasi media yang dilakukan oleh Bapak Akmad Arif Wicaksono Sandi, M.Ds. selaku dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Surabaya, media *Pop-Up Book* edukasi etika sosial memperoleh persentase kelayakan sebesar 93% dengan kategori "Sangat Baik". Nilai tersebut diperoleh dari penilaian terhadap 11 indikator dengan total skor 51 dari skor maksimal 55, sehingga media yang dirancang dinyatakan sangat layak untuk digunakan.

Test

Tahap *test* dilakukan untuk mengetahui respons pengguna terhadap media *Pop-Up Book* edukasi etika sosial yang telah dirancang. Uji coba melibatkan 10 siswa kelas II SDN 1 Dadapan berusia 8–9 tahun yang diminta membaca dan menggunakan buku, kemudian memberikan tanggapan melalui angket. Penilaian mencakup aspek ketertarikan cerita, kemudahan memahami bahasa, kejelasan ilustrasi, daya tarik elemen interaktif, dan penilaian media secara keseluruhan. Analisis data hasil uji coba dilakukan dengan menggunakan Skala Guttman yang menyediakan pilihan jawaban "Ya" dan "Tidak". Setiap jawaban "Ya" memperoleh skor 1, sementara jawaban "Tidak" memperoleh skor 0.

Tabel 5. Hasil uji coba karya

No	Pertanyaan	Jawaban		Nilai
		Ya	Tidak	
1	Cerita yang disajikan sangat menarik	10	0	10
2	Cerita yang disajikan mudah untuk dimengerti	10	0	10
3	Cerita pada buku ini membuat saya memahami hal baru	10	0	10
4	Tulisan dalam cerita mudah untuk dibaca	10	0	10
5	Gambar pada buku sangat menarik	10	0	10
6	Gambar pada buku membantu saya memahami ceritanya	10	0	10
7	Efek timbul pada buku <i>pop-up</i> ini sangat menarik dan unik	10	0	10
8	Buku <i>pop-up</i> ini membuat saya tertarik untuk membaca cerita	9	1	9
9	Cerita ini memberikan ilmu baru bagi saya	10	0	10
10	Pesan moral dalam cerita sangat bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari	10	0	10
Jumlah				99
Hasil perhitungan		$P = \frac{99}{100} \times 100\% = 99\%$		

Berdasarkan hasil uji coba yang melibatkan 10 siswa kelas II SDN 1 Dadapan, media *Pop-Up Book* edukasi etika sosial memperoleh tingkat persetujuan sebesar 99%. Dari total 100 jawaban yang terkumpul, terdapat 99 jawaban setuju dan 1 jawaban tidak setuju. Hasil tersebut menunjukkan bahwa buku yang dirancang mampu menarik minat siswa, memudahkan pemahaman isi cerita, serta menyampaikan nilai-nilai etika sosial secara efektif.

SIMPULAN DAN SARAN

Perancangan *Interactive Pop-Up Book* sebagai media edukasi etika sosial untuk siswa kelas II SDN 1 Dadapan berhasil dilakukan menggunakan metode *Design Thinking*. Produk yang

dihasilkan berupa tiga seri buku pop-up yang membahas nilai sopan santun, menghargai teman, disiplin, tanggung jawab, dan kepedulian terhadap lingkungan. Hasil validasi materi memperoleh persentase 100%, validasi media 93%, dan uji coba kepada siswa 99%, yang seluruhnya termasuk kategori Sangat Baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dirancang layak digunakan sebagai sarana edukasi etika sosial bagi siswa sekolah dasar.

Buku pop-up edukasi etika sosial diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung pembelajaran dan kegiatan literasi di sekolah dasar. Bagi peneliti selanjutnya, pengembangan dapat dilakukan dengan memperluas materi etika sosial serta melibatkan cakupan informan yang lebih luas agar media yang dihasilkan semakin sesuai dengan kebutuhan pengguna.

REFERENSI

- Andari, T. F., & Friska, N. (2024). Pengembangan media buku *pop up* dalam meningkatkan kognitif anak usia 5–6 tahun *Journal of Social Science Research*, 4(3), 9–23. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/7199/7143>
- Anisah, A. S., Sapriya, S., Hakam, K. A., & Ernawulan, E. (2023). Perkembangan sosial, emosi, moral anak, dan implikasinya terhadap pembentukan sikap sosial siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(1), 69–80. <https://etdci.org/journal/judikdas/article/view/262>
- Dewayani, S. (2017). *Menghidupkan literasi di ruang kelas*. PT Kanisius. https://www.google.co.id/books/edition/Menghidupkan_Literasi_di_Ruang_Kelas/J_PnEAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=buku+cerita+siswa+kelas+rendah&pg=PA73&printsec=frontcover
- Hasso Plattner Institute of Design at Stanford. (2018). *The d.school bootleg deck*. Stanford University. https://dschool.sfo3.digitaloceanspaces.com/documents/dschool_bootleg_deck_2018_final_sm2-6.pdf
- Hijjatin, S. N., Suyadi, S., & Shomiyatun, S. (2025). Menjadi orang tua bijak di era modern: Strategi Gen Z dalam menguatkan karakter sopan santun dan toleransi AUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(6), 2633–2640. <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/7544>
- Jayanegara, I. N., Hamdiah, Hanandry Dewanto, T., Sudiani, Y., Sutoyo, S., Imanto, T., Aziz, A., Tobroni, M. I., Udin, N., & Annas, T. (2026). *Buku ajar desain komunikasi visual (DKV)*. Penerbit Buku Sonpedia. https://books.google.co.id/books?id=ql2_EQAAQBAJ&newbks=0&printsec=frontcover&pg=PA103&dq=konsep+dasar+dkv+ilustrasi&hl=id&source=newbks_fb&redir_esc=y#v=onepage&q=konsep%20dasar%20dkv%20ilustrasi&f=false
- Kamaruddin, I., Zulham, Z., Utama, F., & Fadilah, L. (2023). Pendidikan karakter di sekolah: Pengaruhnya terhadap pengembangan etika sosial dan moral siswa. *Attractive: Innovative Education Journal*, 5(3), 140–150. <https://attractivejournal.com/index.php/aj/article/view/853/668>
- Maulana, R., Chandra, D., & Pratama, F. F. (2025). Analisis sopan santun dalam bertutur pada siswa kelas IV di SDN Mugarsari. *Menara Ilmu: Jurnal Penelitian dan Kajian Ilmiah*, 19(1). <https://jurnal.umsb.ac.id/index.php/menarailmu/article/view/7102/pdf>
- Mudiono, A. (2024). *Pembelajaran literasi menulis cerita di SD*. Surya Pena Gemilang. https://www.google.co.id/books/edition/Pembelajaran_Literasi_Menulis_Cerita_di/tBvxEAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pembelajaran+literasi+prof.+dr.+alif&pg=PA139&printsec=frontcover

- Nugroho, D., Fauziah, E., Nugraha, B. A., Miranda, H. F., & Lathifah, H. (2024). Mengurai etika sosial berbagi nasi: Konsep, nilai, dan dampaknya dalam masyarakat. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 1(3), 275–280.
<https://ejurnal.kampusakademik.co.id/index.php/jirs/article/view/576/532>
- Rösch, N., Tiberius, V., & Kraus, S. (2023). *Design thinking for innovation: Context factors, process, and outcomes*. *European Journal of Innovation Management*, 26(7), 160–176.
<https://doi.org/10.1108/EJIM-03-2022-0164>
- Shieny, M. S., & Wardaya, M. (2026). *Design thinking: Proses kreatif merancang solusi DKV*. Penerbit Universitas Ciputra.
https://www.google.co.id/books/edition/DESIGN_THINKING_PROSES_KREATIF_MERANCANG/uzjWEQAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- Susanto, D., Judijanto, L., Sarjani, N. K. P., Solicitor, A., Widyasari, Magfirah Nugraheni, A., Prasetyo, D., Narulita, E. T., Negoro, A. T., Saputra, A. A., Latifah, A., Pratama, N. E., & Putri, R. A. (2025). *Pengantar desain komunikasi visual (DKV)*. Penerbit Buku Sonpedia.
[https://www.google.co.id/books/edition/Pengantar_Desain_Komunikasi_Visual_DKV/mNyLEQAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Desain+Komunikasi+Visual+\(DKV\)+tipografi&pg=PA69&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Pengantar_Desain_Komunikasi_Visual_DKV/mNyLEQAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Desain+Komunikasi+Visual+(DKV)+tipografi&pg=PA69&printsec=frontcover)
- Winangun, I. M. A., Dewi, N. P., Wiguna, I. K. W., & Nirmayani, L. H. (2024). *Teori dan aplikasi model aligned and skilled learning*. CV Green Publisher Indonesia.
https://www.google.com.bo/books/edition/TEORI_DAN_APLIKASI_MODEL_ALIGNED_AND_SKI/Pk2hEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=teori+dan+aplikasi+i+made+ari&pg=PA3&printsec=frontcover
- Yasa, I. W. A. P., Putra, R. W., Kurniawan, H., Ruslan, A., Muhdaliba, B., Suryani, R. I., Dwitasari, P., Jayanegara, I. N., Mustikadara, I. F., Asia, S. N., Prasetyo, D., Alamin, R. Y., Negoro, A. T., Anggasta, B., Lesmana, P. S. W., Sutarwiyasa, I. K., Ramadhani, N., & Judijanto, L. (2024). *Desain komunikasi visual (Teori dan perkembangannya)*. PT Sonpedia Publishing Indonesia.
https://www.google.co.id/books/edition/Desain_Komunikasi_Visual_Teori_dan_Perke/2jAGEQAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=konsep+dkv+yasa&printsec=frontcover
- Yunidar, D., Zulkarnain, T., & Barr, T. J. (2024). *Simplicity amplified: Pendekatan ergonomi, semantik, dan estetika dalam desain produk*. PT Kanisius.
https://www.google.co.id/books/edition/Simplicity_Amplified/HmlMEQAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=design+thinking+stanford+d+school&pg=PA166&printsec=frontcover