

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI BAWANG MERAH DAN BAWANG PUTIH SEBAGAI EDUKASI KARAKTER ANAK USIA BALITA

Ilchy Anastaria

Universitas Negeri Surabaya

email: anastariailchy@gmail.com

Received:

29-07-2026

Reviewed:

29-07-2026

Accepted:

29-07-2026

ABSTRAK : Perkembangan karakter pada anak usia balita merupakan tahap penting dalam membentuk kepribadian dan perilaku di masa depan. Namun, meningkatnya penggunaan perangkat digital menyebabkan interaksi sosial anak berkurang sehingga berdampak pada menurunnya nilai karakter, seperti tanggung jawab, toleransi, dan sikap saling menghargai. Penelitian ini bertujuan merancang buku ilustrasi Bawang Merah dan Bawang Putih sebagai media edukasi karakter bagi anak usia balita menggunakan metode Design Thinking yang meliputi tahapan *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dengan guru PAUD dan orang tua sebagai data primer serta studi literatur sebagai data sekunder. Hasil analisis digunakan sebagai dasar dalam merancang buku ilustrasi bergaya kartun dengan warna cerah, berukuran 20 × 20 cm, dan dilengkapi elemen magnet interaktif. Hasil uji coba menunjukkan bahwa buku ilustrasi mampu menarik perhatian anak serta membantu mengenalkan perbedaan sikap baik dan buruk melalui kegiatan *storytelling*. Dengan demikian, buku ilustrasi ini berpotensi menjadi media edukasi karakter yang menarik dan sesuai dengan perkembangan anak usia balita.

Kata Kunci: buku ilustrasi, pendidikan karakter, *Bawang Merah dan Bawang Putih*, anak usia balita.

ABSTRACT : Character development during early childhood plays an important role in shaping children's personality and behavior. However, the increasing use of digital devices has reduced children's social interactions, leading to a decline in essential character values such as responsibility, tolerance, and respect for others. This study aims to design an illustrated book entitled *Bawang*

*Merah and Bawang Putih as a character education medium for children under five using the **Design Thinking** method, which consists of five stages: Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. Primary data were collected through interviews with preschool teachers and parents, while secondary data were obtained from literature studies. The findings were used to develop a 20 × 20 cm illustrated book featuring a cartoon-style illustration, bright colors, and interactive magnetic elements. The evaluation results indicate that the illustrated book successfully attracts children's attention and helps them recognize the differences between positive and negative behaviors through storytelling activities. Therefore, the book has the potential to serve as an engaging character education medium for children under five.*

Keywords: *illustrated book, character education, Bawang Merah and Bawang Putih, children under five, Design Thinking.*

PENDAHULUAN

Anak usia balita berada pada usia *golden age*, yaitu masa perkembangan fisik, kognitif, serta sosial dan emosional yang sangat pesat. Pada tahap ini, karena nilai, kebiasaan, dan perilaku mudah untuk diserap oleh anak dari lingkungan sekitarnya, pendidikan karakter harus diperkenalkan sedini mungkin. Menurut Halim (2019), pembentukan karakter pada masa kanak-kanak usia dini sebagai dasar bagi perkembangan kepribadian anak di masa depan. Namun, dalam perkembangan teknologi, anak-anak menggunakan lebih banyak gawai sehingga mengurangi interaksi sosial. Kondisi ini berdampak pada menurunnya pengetahuan terhadap nilai-nilai karakter pada anak, seperti tanggung jawab, toleransi, saling menghormati, membiasakan kata tolong dan maaf, serta mengucapkan terima kasih dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu media yang efektif untuk mengajarkan nilai-nilai karakter kepada anak adalah melalui penggunaan buku ilustrasi. Menurut Halim (2019), cerita yang ada gambar-gambarnya bisa membantu anak-anak lebih mudah memahami isi cerita. Pendapat ini didukung oleh Diah (2015) yang mengatakan bahwa ilustrasi tidak hanya sebagai tambahan, tetapi juga sebagai cara utama untuk menyampaikan arti cerita bagi anak yang belum bisa membaca sendiri. Maka dari itu, gambar ilustrasi yang menarik dapat membuat anak lebih tertarik belajar dan juga membantu mereka mengerti pesan moral yang ingin disampaikan cerita. Cerita rakyat dari karakter tokoh Bawang Merah dan Bawang Putih dipilih sebagai dasar perancangan karena memiliki nilai-nilai karakter seperti jujur, bertanggung jawab, sabar, dan menghormati satu sama lain. Berdasarkan uraian dari beberapa permasalahan di atas maka dalam penelitian ini akan dirancang media edukasi berupa buku ilustrasi. Melalui buku ini diharapkan dapat membantu anak dalam mengenali dan belajar membentuk karakter yang baik. Pemilihan buku ilustrasi sebagai media edukasi ini dipilih karena mampu menyampaikan pesan sederhana dan juga memiliki visualisasi yang menarik, sehingga anak usia dini dapat lebih mudah dalam memahami cerita yang disampaikan serta dapat mendukung proses pembentukan karakter.

Pendidikan karakter adalah cara untuk membentuk nilai-nilai, sikap, dan perilaku baik yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (La Hadisi, 2015). Menurut Kemendikbud

(2024), pendidikan karakter meliputi berbagai nilai seperti kejujuran, toleransi, disiplin, kepedulian sosial, dan tanggung jawab. Penting untuk mengajarkan nilai-nilai ini sejak anak-anak masih kecil, karena saat itu adalah waktu yang tepat untuk membentuk kebiasaan dan karakter mereka melalui contoh dan rutinitas. Salah satu alat yang digunakan untuk membantu dalam pembelajaran karakter adalah buku ilustrasi. Buku ilustrasi menggabungkan tulisan dan gambar sehingga anak lebih mudah memahami cerita, membuat mereka lebih tertarik untuk membaca, serta membantu perkembangan bahasa dan imajinasi (Nurgiyantoto, 2005). Penggunaan ilustrasi juga dapat meningkatkan pemahaman anak terhadap pesan yang disampaikan, terutama saat dipadukan dengan cerita, yang dapat memperkaya kosakata, kemampuan berbicara, dan pemahaman anak tentang nilai moral (Desmarini, 2020). Cerita rakyat merupakan salah satu media pembelajaran yang menyimpan nilai-nilai budaya dan moral yang diturunkan dari generasi ke generasi (Danandjaja, 2002). Salah satu cerita rakyat yang mengandung nilai pendidikan karakter adalah Bawang Merah dan Bawang Putih, yang mengajarkan tentang kejujuran, tanggung jawab, ketulusan, kesabaran, dan saling menghargai. Karena itu, cerita rakyat ini dipilih untuk dasar pengembangan buku ilustrasi.

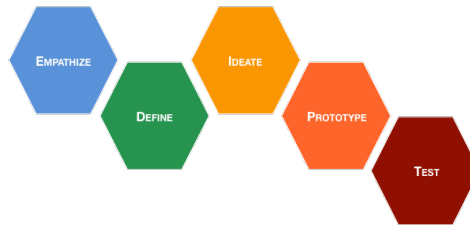
Penelitian mengenai buku ilustrasi sebagai media pembelajaran untuk anak-anak sudah banyak dilakukan. Tungary dan rekan-rekannya (2021) membuat buku ilustrasi interaktif untuk memperkenalkan kegiatan di rumah sebagai cara mengajarkan kesetaraan gender kepada anak-anak yang berumur 4 hingga 6 tahun. Dewi (2021) juga menciptakan buku bergambar yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai karakter Islami melalui sikap baik dan contoh yang baik. Kemudian, Fattah dan Prabowo (2023) menggunakan buku bergambar untuk membantu anak-anak berusia 4 hingga 6 tahun memahami emosi mereka, sedangkan Wardhani (2020) menceritakan kisah Nabi Musa AS sebagai cara untuk mengajarkan moral kepada anak-anak. Penelitian lain oleh Azizah (2023) menunjukkan bahwa buku bergambar juga bisa dengan baik digunakan untuk mengajarkan cara berinteraksi sosial kepada anak-anak. Dari penelitian-penelitian yang ada, bisa lihat bahwa buku bergambar bisa menjadi alat yang sangat baik untuk mengajarkan berbagai nilai pendidikan kepada anak-anak kecil. Namun, penelitian sebelumnya lebih banyak membahas tema seperti kesetaraan gender, pengajaran karakter Islami, pengenalan emosi, pendidikan moral melalui kisah nabi, dan interaksi sosial, terutama untuk kelompok usia 3 hingga 6 tahun atau 4 hingga 6 tahun. Hingga kini, belum ada yang merancang buku ilustrasi yang menggunakan adaptasi tokoh karakter cerita rakyat Bawang Merah dan Bawang Putih sebagai media pendidikan karakter untuk anak balita dengan menggunakan elemen interaktif magnet sebagai bantuan untuk kegiatan bercerita dan pengawasan guru serta orang tua.

Berdasarkan permasalahan tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana proses dan hasil perancangan buku ilustrasi Bawang Merah dan Bawang Putih sebagai edukasi karakter anak usia balita. Maka, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan desain buku bergambar yang menarik dan interaktif serta sesuai dengan cara anak usia balita berkembang, dengan menggunakan metode *Design Thinking*. Hal ini diharapkan dapat membantu anak mengenal nilai-nilai karakter seperti tanggung jawab, toleransi, dan saling menghargai melalui cerita yang disampaikan.

METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN/PERANCANGAN)

Penelitian ini menerapkan metode Design Thinking yang dikemukakan oleh Brown (2009), yang terbagi menjadi lima tahapan utama, yaitu Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Metode ini dipilih karena menitikberatkan pada kebutuhan pengguna, sehingga

cocok digunakan dalam proses pembuatan media pendidikan berupa buku ilustrasi yang ditujukan untuk anak usia balita. Proses perancangan dimulai dengan memahami kebutuhan pengguna, selanjutnya merumuskan permasalahan yang dihadapi, mengembangkan konsep desain yang sesuai, membuat prototipe sebagai bentuk implementasi konsep tersebut, serta melakukan pengujian kepada pengguna untuk mengecek kinerja dan kepuasan pengguna.



Gambar 1. Tahapan *Design Thinking*
(Sumber: paddybarret.com, 2018)

Objek penelitian ini adalah perancangan buku ilustrasi berjudul "Bawang Merah dan Bawang Putih" yang digunakan sebagai sarana pendidikan karakter bagi anak usia balita. Penelitian ini difokuskan pada pengenalan karakter positif dan negatif melalui media visual yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak usia balita. Variabel perancangan mencakup konsep cerita, gaya ilustrasi, pilihan warna, jenis huruf, penataan tata letak, serta elemen interaktif berupa magnet yang membantu memperkaya proses belajar anak.

Sasaran penelitian meliputi guru pendidikan anak usia dini, orang tua, serta anak balita berusia 3 hingga 4 tahun. Pengumpulan data primer dilakukan dengan cara wawancara terstruktur kepada dua guru PAUD, yakni Bu Elok dan Bu Rina, serta satu orang tua siswa, yaitu Bu Sumini. Wawancara dilakukan pada bulan Februari hingga Maret 2026 di PAUD Kasih Bunda, yang terletak di Kecamatan Krian, Kabupaten Sidoarjo, dengan setiap sesi berlangsung selama sekitar 15 hingga 20 menit. Data sekunder diperoleh melalui studi literatur yang mencakup buku, jurnal ilmiah, artikel, serta berbagai dokumen yang terkait dengan pendidikan karakter pada anak, perkembangan anak usia dini, buku ilustrasi, media pembelajaran, dan cerita rakyat Bawang Merah dan Bawang Putih.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara serta tinjauan pustaka. Hasil wawancara digunakan untuk memahami kebutuhan pengguna mengenai materi karakter, preferensi visual, serta penggunaan elemen interaktif. Selain itu, studi literatur digunakan sebagai dasar teoritis untuk menentukan konsep visual dan isi dari buku tersebut.

Data yang dikumpulkan dianalisis dengan menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman (1994), yang terdiri dari tiga tahap yaitu reduksi data, penyajian data dengan pendekatan 5W+1H, serta pengambilan kesimpulan. Hasil analisis tersebut digunakan sebagai dasar dalam menyusun konsep kreatif, mengembangkan ilustrasi, memilih jenis huruf dan warna, serta merancang elemen interaktif pada buku ilustrasi.

Tahap Prototype menghasilkan buku ilustrasi purwarupa dengan ukuran 20 × 20 cm, menggunakan gaya ilustrasi kartun, warna yang cerah, serta aktivitas interaktif berbasis magnet pada bagian halaman akhir. Selanjutnya, tahap uji coba dilakukan kepada guru PAUD, orang tua, serta anak usia 3 sampai 4 tahun guna mengumpulkan masukan mengenai aspek visual, kemudahan dalam membaca, interaktivitas, serta cara penyampaian nilai karakter. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki dan menyempurnakan desain akhir buku ilustrasi.

KERANGKA TEORETIK

a. Teori Perkembangan Anak Usia Balita

Anak-anak pada usia balita adalah anak-anak yang berusia antara 0 sampai 5 tahun dan sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat di berbagai aspek, seperti fisik, berpikir, berbicara, berinteraksi sosial, dan mengelola perasaan. Menurut Piaget (1952), anak usia 2 sampai 7 tahun berada dalam tahap praoperasional. Tahap ini merupakan masa di mana anak mulai memahami dunia sekitarnya dengan menggunakan simbol, gambar, dan kata-kata, tetapi cara berpikirnya masih bersifat konkret. Oleh karena itu, media belajar yang menggunakan gambar, warna yang menarik, dan cerita yang sederhana dianggap lebih baik dalam membantu anak memahami materi dan menanamkan nilai-nilai karakter.

b. Teori Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter merupakan proses mengajarkan nilai-nilai moral, etika, dan sikap sopan kepada seseorang agar ia memiliki perilaku yang sesuai dengan aturan dan norma yang berlaku. Menurut Thomas Lickona (1991), pendidikan karakter terdiri dari tiga bagian utama, yaitu pengetahuan tentang nilai-nilai moral, perasaan yang berkaitan dengan nilai-nilai tersebut, dan tindakan yang dilakukan berdasarkan nilai-nilai itu. Tiga komponen itu bekerja bersama dalam membentuk sikap baik pada anak sejak kecil. Pada anak-anak usia balita, nilai-nilai karakter bisa diajarkan melalui metode pembelajaran yang menarik dan cocok dengan tahap pertumbuhan mereka, salah satunya dengan menggunakan buku cerita yang berisi gambar. Cerita rakyat Bawang Merah dan Bawang Putih memiliki berbagai nilai kepribadian, seperti jujur, peduli, bertanggung jawab, berkerja keras, serta sikap saling membantu. Oleh karena itu, dengan adaptasi tokoh karakter Bawang Merah dan Bawang Putih diharapkan dapat membantu anak memahami karakter yang baik dan buruk melalui cerita.

c. Teori Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala hal yang digunakan dalam menyampaikan pesan atau informasi selama proses belajar, sehingga mampu membangkitkan perhatian, minat, pemikiran, dan perasaan siswa, serta membantu mencapai tujuan belajar yang diinginkan. Menurut Azhar Arsyad (2017), media pembelajaran berperan sebagai alat bantu yang membantu penyampaian materi, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan lebih menarik. Pada anak-anak usia balita, pembelajaran harus disesuaikan dengan kemampuan mereka saat ini dengan menggunakan gambar yang menarik, kata-kata yang mudah dipahami, dan kegiatan yang bisa dilakukan bersama. Oleh karena itu, buku ilustrasi dipilih sebagai media pembelajaran dalam penelitian ini karena mampu menggabungkan gambar, teks, dan elemen interaktif yang membantu anak memahami cerita sekaligus menanamkan nilai-nilai karakter secara menyenangkan.

d. Teori Buku Ilustrasi

Buku ilustrasi adalah sarana yang menggabungkan tulisan dan gambar untuk memberikan informasi, menceritakan kisah, atau menyampaikan pesan kepada pembaca. Menurut Burhan Nurgiyantoro (2018), ilustrasi dalam buku anak tidak hanya menjadi tambahan teks, tetapi juga membantu anak memahami alur cerita, mengenali tokoh-tokoh dalam cerita, serta memahami pesan yang ingin disampaikan. Menggunakan gambar yang menarik bisa membuat anak lebih tertarik untuk membaca dan lebih kreatif dalam membayangkan cerita. Dalam membuat buku ilustrasi untuk anak-anak balita, ilustrasi harus disesuaikan dengan perkembangan anak melalui penggunaan warna yang terang, bentuk yang mudah dikenali, dan tokoh yang memiliki ekspresi yang jelas. Oleh karena itu, buku ilustrasi dalam penelitian ini dibuat sebagai sarana pembelajaran karakter yang bisa

mengajarkan nilai-nilai moral dengan menggabungkan cerita dan gambar yang menarik, sehingga lebih mudah dipahami oleh anak-anak.

e. Teori Warna

Warna merupakan bagian penting dalam desain visual yang digunakan untuk menarik perhatian, memberi informasi, serta menciptakan suasana dan makna tertentu. Menurut Johannes Itten (1970), warna memiliki sifat tertentu yang bisa memengaruhi cara seseorang memandang, merasa, dan bereaksi secara psikologis. Oleh karena itu, memilih warna yang tepat sangat penting dalam membuat komunikasi visual lebih efektif. Menurut Johannes Itten (1970), warna memiliki berbagai sifat yang bisa memengaruhi cara kita merasakan dan menghayati sesuatu. Salah satu ide yang diajukan adalah kontras hangat-dingin, yaitu cara mengelompokkan warna berdasarkan kesan yang muncul di mata. Warna-warna hangat seperti merah, jingga, dan kuning menciptakan kesan yang hangat, dinamis, dan penuh energi. Warna dingin, seperti biru, hijau, dan ungu, menciptakan kesan yang terasa sejuk, tenang, dan nyaman.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Empathize

Pada tahap empathize, dilakukan pengumpulan data dengan melakukan wawancara kepada dua orang guru PAUD dan satu orang orang tua anak usia dini sebagai sumber data primer, serta mengumpulkan informasi dari studi literatur sebagai sumber data sekunder. Hasil wawancara menunjukkan bahwa anak usia 3 hingga 4 tahun masih memerlukan bimbingan dalam memahami perbedaan antara perilaku baik dan buruk. Guru dan orang tua juga memberikan masukan bahwa media pembelajaran yang digunakan sebaiknya dilengkapi dengan ilustrasi berwarna, cerita yang mudah dipahami, serta aktivitas yang dapat diikuti secara interaktif agar anak lebih tertarik untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar.

Define

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada tahap empathize, pada tahap define dilakukan identifikasi masalah utama dengan menganalisis data menggunakan metode Miles dan Huberman, yang mencakup proses reduksi data, penyajian data dengan pendekatan 5W+1H, serta penarikan kesimpulan. Hasil analisis menunjukkan bahwa media pendidikan yang tersedia masih terbatas dalam memperkenalkan nilai-nilai karakter, terutama tanggung jawab, toleransi, dan sikap saling menghargai, sesuai dengan karakteristik anak usia balita. Oleh karena itu, solusi yang ditawarkan adalah dengan merancang buku ilustrasi interaktif yang berdasarkan pada cerita rakyat Bawang Merah dan Bawang Putih.

Selanjutnya, dalam tahap ideate, konsep kreatif buku ilustrasi dikembangkan berdasarkan kebutuhan pengguna. Buku ini dibuat dengan menggunakan ilustrasi berbentuk kartun, warna yang cerah, tata huruf yang mudah dibaca, serta cerita yang sederhana dan disesuaikan dengan kemampuan anak usia balita. Konsep tersebut digabungkan dengan nilai-nilai karakter yang diambil dari tokoh Bawang Putih dan Bawang Merah sebagai gambaran perilaku yang baik dan buruk.

Ideate

Berdasarkan hasil analisis pada tahap sebelumnya, dirumuskan konsep kreatif berupa perancangan buku ilustrasi berjudul *Aku Bersikap Baik* yang mengadaptasi cerita rakyat Bawang Merah dan Bawang Putih sebagai media edukasi karakter bagi anak usia 2-4 tahun. Cerita dipilih karena mengandung nilai moral yang relevan, seperti tanggung jawab, toleransi,

kejujuran, dan sikap saling menghargai, sehingga lebih mudah dipahami melalui tokoh yang memiliki karakter baik dan buruk. Konsep visual buku disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Buku menggunakan gaya ilustrasi kartun dengan bentuk karakter sederhana, ekspresi yang jelas, serta proporsi yang menarik agar anak lebih mudah mengenali tokoh dan memahami alur cerita. Pemilihan warna didominasi warna-warna cerah dengan kontras hangat dan dingin untuk membangun suasana yang menyenangkan sekaligus membantu anak membedakan karakter. Tokoh Bawang Putih menggunakan warna lembut seperti putih dan biru muda untuk menggambarkan sifat baik, sedangkan Bawang Merah menggunakan warna merah dan jingga yang merepresentasikan sifat egois dan pemaarah. Dari sisi tipografi, judul buku menggunakan font Bear Days untuk memberikan kesan ceria dan menarik perhatian anak. Narasi cerita menggunakan font mommi karena memiliki bentuk huruf sederhana dan mudah dikenali oleh anak usia dini. Media dirancang dalam bentuk buku ilustrasi interaktif berukuran 20 × 20 cm dengan 24 halaman, menggunakan hard cover dan isi art paper 260 gsm. Pada bagian akhir buku ditambahkan elemen magnet interaktif yang memungkinkan anak mencocokkan ilustrasi perilaku baik dan buruk. Elemen ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan anak selama proses storytelling sekaligus memperkuat pemahaman terhadap pesan moral yang disampaikan.



Gambar 2. Gaya Ilustrasi Kartun (Sumber: Tubik Studio)



Gambar 3. Font Bear Days (Sumber: dafont.com)

mommi

Gambar 4. Font mommi (Sumber: Canva)

Prototype

Tahap prototype dilakukan dengan mengimplementasikan konsep yang telah dirumuskan pada tahap ideate ke dalam bentuk visual. Proses diawali dengan penyusunan alur cerita (storyboard) berdasarkan adaptasi cerita rakyat Bawang Merah dan Bawang Putih yang disederhanakan agar sesuai dengan tingkat pemahaman anak usia balita. Selanjutnya dibuat sketsa karakter, lingkungan, dan tata letak halaman sebagai dasar proses ilustrasi digital. Tahap berikutnya adalah proses pembuatan thumbnail kemudian dilanjutkan untuk detailing pada proses tightissue, digitalisasi menggunakan gaya ilustrasi kartun dengan warna-warna cerah serta tipografi yang ramah anak. Layout setiap halaman dirancang agar memiliki keseimbangan antara ilustrasi dan teks sehingga mudah diikuti saat kegiatan storytelling. Selain itu, pada halaman akhir ditambahkan elemen magnet interaktif yang memungkinkan anak mencocokkan perilaku baik dan buruk berdasarkan isi cerita. Hasil akhir prototype berupa buku ilustrasi berjudul “Aku Bersikap Baik” berukuran 20 × 20 cm, terdiri atas 24 halaman, menggunakan hard cover dan isi art paper 260 gsm. Buku dirancang dengan visual yang menarik serta aktivitas interaktif sederhana untuk meningkatkan perhatian, keterlibatan, dan pemahaman anak terhadap nilai-nilai karakter yang disampaikan melalui cerita.



Gambar 5. Thumbnail (Sumber: Anastaria, 2026)



Gambar 6. Tigh tissue (Sumber: Anastaria, 2026)

Proses perancangan yang sedang dilakukan akan divalidasi oleh ahli oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan buku ilustrasi “Aku Bersikap Baik” sebagai media edukasi karakter anak usia balita. Validasi ahli materi dilakukan untuk mengetahui kesesuaian isi cerita dari buku ilustrasi anak balita. Hasil validasi ahli materi memperoleh 80% dengan kategori “layak digunakan dengan sedikit revisi”. Sementara itu, validasi ahli media dilakukan untuk menilai aspek visual, komponen ilustrasi, tata letak, dan aspek teknis media. Hasil validasi media memperoleh 77% dengan kategori “layak digunakan dengan sedikit revisi”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa buku ilustrasi “Aku Bersikap Baik” dapat digunakan dengan layak dengan sedikit aspek yang memerlukan revisi.

$\frac{\text{F}}{\text{N}} \times 100\%$	Keterangan: P : Presentase Penelitian F : Jumlah Skor Penilaian N : Jumlah Skor Tertinggi
--	---

Tabel 1. Kategori Penilaian Validasi

Skala	Keterangan
1	Sangat Kurang
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

Tabel 2. Kriteria Penilaian Validasi

Presentase	Kriteria
0-20	Tidak Layak
21-40	Kurang Layak
41-60	Cukup Layak
61-80	Layak
81-100	Sangat Layak

Pada tahap ini dilakukan proses penerapan desain yang telah dibuat ke dalam seluruh elemen media buku ilustrasi, mulai dari buku ilustrasi hingga media pendukung seperti, gantungan kunci, sticker, magnet dekoratif, tote bag.



Gambar 7. Media Utama (Sumber: Anastaria, 2026)



Gambar 8. Media Pendukung (Sumber: Anastaria, 2026)

Test

Tahap test dilakukan untuk mengetahui kelayakan buku ilustrasi yang telah dirancang sebagai media edukasi karakter bagi anak usia balita. Pengujian melibatkan guru PAUD, orang tua, dan 4 anak dengan rentang usia 3–4 tahun sebagai pengguna utama. Proses uji coba dilakukan melalui kegiatan storytelling, di mana guru atau orang tua membacakan isi buku kepada anak, kemudian anak diajak berinteraksi menggunakan elemen magnet pada halaman akhir untuk mencocokkan perilaku baik dan buruk sesuai dengan cerita. Hasil uji coba menunjukkan bahwa buku ilustrasi mampu menarik perhatian anak melalui penggunaan ilustrasi bergaya kartun, warna-warna cerah, dan aktivitas interaktif. Anak terlihat lebih antusias mengikuti jalannya cerita serta mampu mengenali perbedaan karakter Bawang Merah dan Bawang Putih. Elemen magnet interaktif juga membantu meningkatkan keterlibatan anak selama proses pembelajaran karena mereka dapat berpartisipasi secara langsung dalam kegiatan yang disajikan. Guru PAUD dan orang tua memberikan tanggapan positif terhadap media yang dirancang. Menurut narasumber, buku ilustrasi ini mudah digunakan sebagai media storytelling serta dapat membantu mengenalkan nilai-nilai karakter seperti tanggung jawab, toleransi, saling menghargai, dan kejujuran kepada anak usia dini. Berdasarkan hasil pengujian tersebut, buku ilustrasi dinilai telah memenuhi tujuan

perancangan sebagai media edukasi karakter yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia balita

SIMPULAN DAN SARAN

Perancangan buku ilustrasi Bawang Merah dan Bawang Putih sebagai media edukasi karakter bagi anak usia balita dilakukan menggunakan metode Design Thinking yang meliputi tahapan Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak usia dini memerlukan media pembelajaran yang menarik secara visual, sederhana, dan interaktif untuk membantu memahami nilai-nilai karakter. Produk yang dihasilkan berupa buku ilustrasi berukuran 20 × 20 cm dengan gaya ilustrasi kartun, penggunaan warna cerah, tipografi yang ramah anak, serta elemen magnet interaktif pada bagian akhir buku. Berdasarkan hasil uji coba, media yang dirancang mampu menarik perhatian anak, meningkatkan keterlibatan selama kegiatan storytelling, serta membantu anak mengenali perbedaan perilaku baik dan buruk melalui tokoh Bawang Merah dan Bawang Putih. Dengan demikian, buku ilustrasi ini layak digunakan sebagai salah satu media edukasi karakter bagi anak usia balita.

Pengembangan selanjutnya disarankan untuk menambahkan lebih banyak aktivitas interaktif agar keterlibatan anak dalam proses pembelajaran semakin meningkat. Selain itu, materi pendidikan karakter dapat dikembangkan dengan mengangkat cerita rakyat Indonesia lainnya sehingga nilai-nilai moral yang dikenalkan menjadi lebih beragam. Penelitian berikutnya juga dapat melibatkan jumlah responden yang lebih luas agar efektivitas media terhadap perkembangan karakter anak dapat dievaluasi secara lebih komprehensif.

REFERENSI

- Brown, T. (2009). *Change by design: How design thinking transforms organizations and inspires innovation*. Harper Business.
- Danandjaja, J. (2002). *Folklor Indonesia: Ilmu gosip, dongeng, dan lain-lain*. Pustaka Utama Grafiti.
- Desmarini. (2020). Pengaruh metode storytelling terhadap perkembangan bahasa anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 85–94.
- Hasan, M. (2010). *Pendidikan anak usia dini*. Diva Press.
- Kemendikbud. (2024). *Penguatan pendidikan karakter*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2020). *Pedoman stimulasi, deteksi, dan intervensi dini tumbuh kembang anak*. Kementerian Kesehatan RI.
- La Hadisi. (2015). Pendidikan karakter pada anak usia dini. *Jurnal Al-Ta'dib*, 8(2), 50–69.

- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Neuman, S. B., & Celano, D. (2001). Access to print in low-income and middle-income communities: An ecological study of four neighborhoods. *Reading Research Quarterly*, 36(1), 8–26.
- Nurgiyantoro, B. (2005). *Sastra anak: Pengantar pemahaman dunia anak*. Gadjah Mada University Press.
- Piaget, J. (1998). *The moral judgment of the child*. Free Press.
- Putri, N. (2024). Nilai moral dalam cerita rakyat *Bawang Merah dan Bawang Putih*. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9(1), 45–54.
- Rudiana. (2024). Perkembangan kognitif anak usia dini melalui media visual. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 22–31.
- Susanto, A. (2017). *Pendidikan anak usia dini: Konsep dan teori*. Bumi Aksara.
- Wei, Y. (2020). Designing attractive children's picture books. *Journal of Design Research*, 18(2), 105–118.