

TESIS

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMUNIKASI
VISUAL BUKU ANAK “PETUALANGAN ONDING” TERHADAP
KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK TK PGKG NOBEL MAKASSAR**

ANDI FENINDA AMALIA SYAHBANI

E022222019



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI MAGISTER ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR**

2024

**“PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMUNIKASI
VISUAL BUKU ANAK “PETUALANGAN ONDING” TERHADAP
KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK TK PGKG NOBEL MAKASSAR”**

"THE EFFECT OF USING VISUAL COMMUNICATION LEARNING
MEDIA FOR CHILDREN'S BOOKS "PETUALANGAN ONDING" ON THE
COGNITIVE ABILITIES OF CHILDREN
AT TK PGKG NOBEL MAKASSAR"

TESIS

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar Magister

Program Studi

Ilmu Komunikasi

Disusun dan Diajukan Oleh:

Andi Feninda Amalia Syahbani

E022222019

**PROGRAM PASCASARJANA ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR
2024**

LEMBAR PENGESAHAN TESIS

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMUNIKASI VISUAL
BUKU ANAK “PETUALANGAN ONDING” TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF
ANAK TK PGKG NOBEL MAKASSAR**

Disusun dan diajukan oleh:

ANDI FENINDA AMALIA SYAHBANI

E022222019

Telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian yang dibentuk dalam rangka penyelesaian Studi Program Magister Ilmu Komunikasi Pascasarjana Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin Pada tanggal **09 Oktober 2024** dan dinyatakan telah memenuhi syarat kelulusan

Menyetujui

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pendamping,

Prof. Dr. H. Muh. Akbar, M.Si.
NIP. 196506271991031004

Dr. Alem Febri Sonni, S.Sos., M.Si.
NIP. 197402232001121002

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi,

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin,



Prof. Dr. H. Muh. Akbar, M.Si.
NIP. 196506271991031004

Prof. Dr. Phil. Sukri, S.IP., M.Si.
NIP. 197508182008011008

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Andi Feninda Amalia Syahbani

Nim : E022222019

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis yang saya tulis dengan judul:

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMUNIKASI VISUAL BUKU ANAK "PETUALANGAN ONDING" TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK TK PMKG NOBEL MAKASSAR

Adalah hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pemikiran orang lain. Apabila kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa Sebagian atau keseluruhan tesis ini karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Makassar, 14 Oktober 2024

Yang Menyatakan,

A handwritten signature in black ink is written over a yellow revenue stamp. The stamp features a cartoon character and the text '10000', 'METERAI TEMPEL', and the alphanumeric code 'B3E6BALX373133503'.

Andi Feninda Amalia Syahbani

ABSTRAK

ANDI FENINDA AMALIA SYAHBANI. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komunikasi Visual Buku Anak "Petualangan Onding" terhadap Kemampuan Kognitif Anak TK PGKG Nobel Makassar (dibimbing oleh Muh. Akbar dan Alem Febrni Sonni).*

Ketika anak memasuki *fase golden age*, buku cerita bergambar yang mengandung nilai-nilai Bugis *sipakatau*, *sipakainge'*, dan *sipakalebbi* yang erat kaitannya dengan pendidikan karakter dapat menjadi salah satu media untuk mengembangkan aspek kognitif anak. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh buku cerita terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di TK PGKG Nobel Makassar. Penelitian berlangsung pada bulan April - Mei 2024 menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian kuasi eksperimen. Populasi ialah seluruh anak sebanyak 54 orang di KG PGKG Nobel Makassar. Dengan teknik *cluster random sampling* diperoleh 32 orang dengan kategori kelas eksperimen dan kelas kontrol ($n = 32$). Variabel (X) dalam penelitian ini ialah buku "Petualangan Onding" mengenalkan *sipakatau*, *sipakainge'*, dan *sipakalebbi* dan variabel (Y) ialah perkembangan kognitif anak. Penelitian ini menggunakan *pretest dan posttest* yang berisi pertanyaan-pertanyaan tentang literasi visual dan nilai/sikap. Data dikumpulkan dengan menggunakan distribusi frekuensi, mean, dan standar deviasi, serta pengujian normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis yang menggunakan uji-T berpasangan serta uji-T independen ($\alpha = 5\%$). Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) terdapat perbedaan yang signifikan pada aspek kognitif anak setelah dibacakan buku cerita bergambar. Rata-rata sebelum dan sesudah intervensi, yaitu 11,06 menjadi 13,19, dan nilai $p\text{-value} = < 0.001$. (2) perkembangan kognitif pada kelas kontrol juga mengalami perubahan. Rata-rata sebelum dan sesudah intervensi, yaitu 10,38 menjadi 11,13 dan nilai $p\text{-value} = 0,035$. (3) terdapat perbedaan yang signifikan terkait kemampuan kognitif antara anak yang menggunakan buku dengan anak yang tidak menggunakan buku, yang ditunjukkan dengan hasil uji hipotesis dengan nilai $p = < 0.001$. Dapat disimpulkan bahwa buku "Petualangan Onding" mengenalkan *sipakatau*, *sipakainge'*, dan *sipakalebbi* dapat memengaruhi perkembangan aspek kognitif anak melalui pembelajaran nilai-nilai budaya Bugis, Sulawesi Selatan'.

Kata kunci: perkembangan kognitif, nilai-nilai Bugis; desain komunikasi visual, buku cerita bergambar



ABSTRACT

ANDI FENINDA AMALIA SYAHBANI. *The Effect of Using Visual Communication Learning Media in the Children's Book "Petualangan Onding" on the Children's Cognitive Abilities at TK PGKG Nobel Makassar* (supervised by Muh. Akbar and Alem Febri Sonni).

When children enter the Golden Age phase, picture story books containing the Bugis values of Sipakatau, Sipakainge', and Sipakalebbi, closely related to character education, can become a medium for developing children's cognitive aspects. This research aims to analyze the influence of story books on early childhood cognitive development at TK PGKG Nobel Makassar (a Kindergarten). The research took place in April - May 2024 using quantitative methods with a quasi-experimental type of research. The population of this study was all 54 children at TK PGKG Nobel Makassar. Using the cluster random sampling technique, 32 children were obtained in the experimental class and control class categories (n = 32). The variable (X) in this research is the book "*Petualangan Onding: Memperkenalkan Sipakatau, Sipakainge', dan Sipakalebbi*", and the variable (Y) is the child's cognitive development. This research uses pre-tests and post-tests, which contain questions about visual literacy and values/attitudes. Data were collected using frequency distribution, mean, and standard deviation, as well as normality, homogeneity, and hypothesis testing using Paired T-Test and Independent T-Test ($\alpha = 5\%$). The results show that (1) There are significant differences in children's cognitive aspects after reading picture story books. The average before and after intervention was 11.06 to 13.19, and the p-value = $<.001$. (2) Cognitive development in the control class also experienced changes. The average before and after intervention was 10.38 to 11.13, and the p-value = 0.035. (3) there is a significant difference regarding cognitive abilities between children who use books and children who do not use books, as indicated by the results of the hypothesis test with a value of $p = <.001$. The results of the research also show that the book entitled "*Petualangan Onding: Memperkenalkan Sipakatau, Sipakainge', dan Sipakalebbi*" can influence the development of children's cognitive aspects through learning the cultural values of Bugis, South Sulawesi.

Keywords: Cognitive Development, Bugis Values, Visual Communication Design, Picture Story Books



KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Puji syukur kepada Allah SWT atas kehendak dan berkah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini dengan baik. Tak lupa dihaturkan salam dan shalawat kepada Rasulullah SAW beserta sahabatnya, sebagai penuntun segala—termasuk bidang keilmuan, suri tauladan hingga akhir zaman.

Tesis ini merupakan tugas akhir dalam rangka penyelesaian studi Program S2 Magister Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Hasanuddin. Proses penulisan tesis dan penelitian lapangan tentu tidak lepas dari pihak-pihak yang telah banyak membantu—baik berupa ilmu, tenaga, serta doa dan semangat yang terus mengalir hingga hari ini.

Melalui kata pengantar, izinkan penulis mengucapkan terima kasih yang mendalam serta rasa hormat sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua penulis, H. Andi Faisal Madjid, S.E dan Hj. Laila Qadaria yang sudah sabar menunggu dan tidak henti-hentinya mendukung serta mendoakan anak-anaknya untuk terus berlaku baik.
2. Pembimbing utama tesis penulis sekaligus Ketua Program Studi Magister Ilmu Komunikasi FISIP Unhas, Dr. Muh. Akbar, M.Si. yang telah bersedia mengorbankan waktunya untuk membimbing,

menghibur, menyemangati, dan memperkaya pengetahuan penulis selama pengerjaan tesis ini.

3. Pembimbing akademik sekaligus pendamping sejak pengerjaan skripsi hingga tesis ini, Dr. Alem Febri Sonni, S.Sos., M.Si. Terima kasih banyak atas pendampingannya sejak memasuki bangku kuliah S1 hingga S2 dan telah mendedikasikan waktunya dalam membimbing, menyemangati, bahkan banyak membantu serta menghibur penulis hingga proses penyelesaian tesis.
4. Teruntuk Dosen Dr. Muliadi Mau, S.Sos., M.Si. selaku penguji dalam seminar ujian penulis yang banyak memberi masukan serta kritik maupun saran dalam mengembangkan tesis ini menjadi lebih baik lagi. Terima kasih banyak penulis haturkan atas seluruh pengetahuan yang diberikan—khususnya dalam ranah penelitian kuantitatif.
5. Teruntuk Dosen Dr. Mursalim, M.Si. selaku penguji yang juga memberi banyak perspektif tentang penelitian berbasis kuantitatif. Terima kasih banyak atas seluruh masukan yang telah diberikan.
6. Teruntuk Dosen Dr. M. Iqbal Sultan, M.Si. selaku pendamping sejak pengerjaan skripsi hingga menjadi tim penguji pada seminar tesis penulis, terima kasih banyak atas seluruh pengetahuan yang diberikan.
7. Seluruh Bapak/Ibu dosen Departemen Ilmu Komunikasi FISIP Unhas tanpa terkecuali yang telah memberikan ilmu penting selama penulis

menempuh pendidikan, beserta seluruh staf yang telah banyak membantu selama perkuliahan.

8. Anak-anak TK PGKG Nobel Makassar serta Ibu Ola, Ibu Guru Mida yang telah berpartisipasi langsung sebagai responden penelitian. Terima kasih banyak karena telah bersedia mengikuti rangkaian penelitian dan menerima penulis dengan baik.
9. Teruntuk Onding dan Upe, karakter buku “Petualangan Onding” yang selalu menjadi alasan peneliti untuk terus belajar. Terima kasih banyak telah membersamai!
10. Teruntuk Laksmi Nurul Suci, sahabat seperjuangan penulis menempuh pendidikan S2 serta sahabat dalam segala hal. Kita usahakan wisuda bersama itu, ya.
11. Teruntuk Sayid Salim yang selalu memberi dukungan (walau kadang menyebalkan), serta terus membantu penulis dalam banyak hal— termasuk saat penulis melakukan penelitian. Hal-hal yang baik semoga menyertai.
12. Teruntuk sahabat penulis selama menempuh pendidikan S2: Aye, Alma, Nini, Caca, Magfirah, Ifah, Ain, Alam, Kiki, dan Fadhlul, terima kasih telah menjadi teman yang baik selama perkuliahan dan menjawab keluh kesah peneliti tentang hal apapun itu.

13. Teman-teman DINAMIKA 2023 yang telah kebersamai penulis pada perkuliaan S2. *Glad to meet a new friends also create a new memory.*
14. Teruntuk Abdul dan Mita yang telah membantu penulis dalam hal teknik analisis data hingga interpretasi data penelitian. Tanpa bantuan kalian, tesis ini tidak akan selesai dengan baik.
15. Teruntuk sahabat baik penulis: Eka, Rani, Silet, Rani, Febby, Linda, Revy, dan Rasti, terima kasih untuk selalu menjadi teman dalam segala situasi.
16. Kosmik Unhas sebagai organisasi kampus serta tempat belajar penulis, terima kasih telah menjadi rumah yang selalu nyaman untuk ditinggali.
17. Teruntuk teman-teman baik penulis: Imo, Yahya, Wilda, Rudi, Ketepas, Kak lin, Kak Ndica, Kak Wawan, Kak Agung, Satria, Awwang, Ukong, Fadel, Kiki, Farhan, Abrar, Abul, Fiqo, Dade, dan Alep. Terima kasih untuk selalu menghibur dan menyemangati penulis.
18. Teruntuk Seventeen dan The Boyz yang menjadi penyemangat penulis saat merasa lelah dalam keadaan apapun, termasuk saat mengerjakan tesis ini.
19. Seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam penyelesaian tesiskarya ini. Terima kasih banyak atas bantuan dan semangatnya!

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa dalam penyusunannya masih banyak kekurangan karena keterbatasan penulis. Penulis menyadari bahwa penelitian ini memerlukan penyempurnaan sehingga mengharapkan koreksi dan telaah secara berkelanjutan agar tesis ini dapat menjadi lebih baik dan dapat dijadikan referensi kedepannya.

Akhir kata, semoga penulisan maupun rancangan tesis ini dapat bermanfaat dan memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang keilmuan komunikasi pendidikan kognitif anak usia dini.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Makassar, Oktober 2024

Penulis

DAFTAR ISI

TESIS	i
LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN KEASLIAN TESIS	iii
ABSTRAK	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	10
C. Tujuan Penelitian	10
D. Kegunaan Penelitian.....	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	13
A. Tinjauan Konsep.....	13
1. Nilai-nilai Bugis sebagai Narasi Budaya untuk Pendidikan Anak Usia Dini	13
2. Konsep Buku Cerita Bergambar sebagai Literasi Visual	16
B. Tinjauan Teori.....	19
1. Desain Komunikasi Visual.....	19
2. Teori Perkembangan Kognitif.....	24
3. Teori Belajar Sosial	30
C. Kerangka Pemikiran	38
D. Hasil Penelitian yang Relevan	41
E. Definisi Operasional Variabel	43
F. Hipotesis Penelitian	45
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	47
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	47
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	49
C. Populasi dan Sampel Penelitian	52

D. Teknik Pengumpulan Data	54
E. Variabel Penelitian.....	56
F. Instrumen Penelitian	57
G. Teknik Analisis Data	65
BAB IV HASIL & PEMBAHASAN	69
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	69
B. Hasil Penelitian	71
C. Pembahasan Hasil Penelitian	114
BAB V PENUTUP	125
A. Kesimpulan	125
B. Saran	127
DAFTAR PUSTAKA	129
LAMPIRAN.....	134

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Presentase Efektivitas Panca Indera.....	5
Gambar 1. 2 Buku Cerita Bergambar: “Petualangan Onding”	6
Gambar 1. 3 Frekuensi membaca mingguan anak usia dini di Kota Makassar	7
Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Pemikiran.....	40
Gambar 3. 1 Tampak Depan TK PGKG Nobel Makassar	49
Gambar 4. 1 Logo TK PGKG Nobel Makassar.....	69
Gambar 4. 2 Diagram Post-Test Kelas Eksperimen.....	80
Gambar 4. 3 Diagram Pre-Test Kelas Kontrol.....	88
Gambar 4. 4 Diagram Post-Test Kelas Kontrol	92

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Model Eksperimen Pretest Posttest Nonequivalent Control Group Design	48
Tabel 3. 2 Timeline Pelaksanaan Peneliti	51
Tabel 3. 3 Populasi TK PMKG Nobel Makassar.....	52
Tabel 3. 4 Sampel Penelitian TK PGKG Nobel Makassar	54
Tabel 3. 5 Isi Buku Buku “Petualangan Onding Mengenal Sipakatau, Sipakainge’, dan Sipakalebbi”	58
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Instrumen Variabel Dependen (Tes) Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini.....	62
Tabel 3. 7 Kriteria Tes Berdasarkan Hasil Skor	65
Tabel 4. 1 Hasil Nilai Pre-Test dan Post-Test kelas Eksperimen TK PGKG Nobel Makassar.....	72
Tabel 4. 2 Distribusi Frekuensi Pre-Test Kelas Eksperimen TK PGKG Nobel Makassar.....	74
Tabel 4. 3 Blue print draft Pre-Test Kelas Eksperimen TK PGKG Nobel Makassar	76
Tabel 4. 4 Distribusi Frekuensi Post-Test Kelas Eksperimen TK PGKG Nobel Makassar.....	79
Tabel 4. 5 Blue print draft Post-Test Kelas Eksperimen TK PGKG Nobel Makassar	81
Tabel 4. 6 Hasil Nilai Pre-Test dan Post-Test kelas Eksperimen TK PGKG Nobel Makassar.....	85
Tabel 4. 7 Distribusi Frekuensi Pre-Test Kelas Kontrol.....	87
Tabel 4. 8 Blue print draft Pre-Test Kelas Kontrol	89
Tabel 4. 9 Distribusi Frekuensi Post-Test Kelas Kontrol	91
Tabel 4. 10 Blue print draft Post-Test Kelas Kontrol	93
Tabel 4. 11 Uji normalitas data kelas eksperimen.....	98

Tabel 4. 12 Uji normalitas data kelas kontrol.....	99
Tabel 4. 13 Uji homogenitas data Pre-Test dan Post-Test	101
Tabel 4. 14 Statistik dan Korelasi data Pre-Test dan Post-Test.....	104
Tabel 4. 15 Uji-T Berpasangan Hasil Pre-Test dan Post-Test	104
Tabel 4. 16 Statistik dan Korelasi data Pre-Test dan Post-Test.....	106
Tabel 4. 17 Uji-T Berpasangan Hasil Pre-Test dan Post-Test	107
Tabel 4. 18 Statistik data Pre-Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol TK PGKG Nobel Makassar.....	110
Tabel 4. 19 Uji-T Independen Hasil Pre-Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol TK PGKG Nobel Makassar	110
Tabel 4. 20 Statistik data Post-Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol TK PGKG Nobel Makassar.....	112
Tabel 4. 21 Uji-T Independen Hasil Pre-Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol TK PGKG Nobel Makassar	113

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Surat Izin Penelitian dari Pemerintah Provinsi Sulawesi Selatan	134
Lampiran II Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Kelas Eksperimen dengan Buku Cerita Bergambar “Petualangan Onding: Mengenal Sipakatau, Sipakainge’, dan Sipakalebbi”	135
Lampiran III Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Kelas Kontrol dengan Metode Pembelajaran Konvensional	143
Lampiran IV Draft Soal Pre-Test dan Post-Test.....	155
Lampiran V Rekap Hasil Nilai Pre-Test dan Post-Test anak kelas eksperimen TK PGKG Nobel Makassar	162
Lampiran VI Rekap Hasil Nilai Pre-Test dan Post-Test anak kelas kontrol TK PGKG Nobel Makassar.....	164
Lampiran VII Hasil analisis data menggunakan SPSS 29.00.....	166
Lampiran VIII Dokumentasi anak-anak dalam kegiatan pengerjaan lembar Pre-Test dan Post-Test	169

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menilik proses perkembangan anak usia dini adalah hal yang cukup kompleks. Hal ini dikarenakan adanya tiga aspek utama yang harus diperhatikan perubahannya yakni proses secara biologis, proses pada ranah kognitif, serta proses sosial-emosional sang anak (Santrock, dikutip dalam Aniswita et al., 2020).

Selama beberapa dekade, ranah kognitif menjadi salah satu aspek psikologis manusia yang penting karena berkaitan dengan pemahaman, sikap pertimbangan, penerimaan informasi, pemecahan masalah, kesengajaan, hingga apa yang diyakini oleh seseorang (Patmodewo, dikutip dalam Khadijah, 2016). Sehingga, aspek ini menjadi sangat krusial dan perlu dikaji lebih jauh dalam proses perkembangan anak usia dini.

Proses perkembangan kognitif biasanya dimulai pada usia 0-6 tahun atau fase *Golden Age*, bersamaan dengan perkembangan di aspek lainnya. Pada usia ini, otak anak mulai berkembang pesat dan mulai belajar tentang nilai-nilai moral dan sosial serta mengembangkan perilaku yang akan menjadi dasar bagi karakter mereka di masa depan.

Memasuki fase *golden age* juga mengasah otak anak dalam proses memahami aturan, namun dalam cara yang sederhana. Mereka

beranggapan bahwa aturan bersifat tidak fleksibel, tidak dapat diubah, dan dibuat oleh figur otoritas.

Sejalan dengan peribahasa “dimana bumi dipijak, disitu langit dijunjung”, pada dasarnya tiap-tiap tempat yang dihuni oleh masyarakat sosial memiliki budaya dan nilai moralnya masing-masing.

Setiap suku bangsa berusaha memberikan pembelajaran kepada generasinya yang bertujuan untuk melestarikan budaya mereka dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Indonesia memiliki lebih dari seribu suku dan kepulauan yang masing-masing mempunyai nilai moral yang dijunjung tinggi, tak ketinggalan dari suku Bugis, Sulawesi Selatan.

Suku Bugis mendiami sebagian besar wilayah di Sulawesi Selatan. Dalam gerak keseharian, masyarakat dari suku Bugis menganut banyak prinsip dan nilai-nilai yang dijunjung tinggi. Walaupun mereka terus menyesuaikan diri dengan keadaan sekitarnya, orang Bugis tetap mampu mempertahankan identitas “kebugisan” mereka. (Salim et al., 2018)

Terdapat beberapa prinsip dari Suku Bugis yang bersentuhan dengan pendidikan karakter dan *moral education*. Prinsip suku Bugis tersebut adalah *Sipakatau*, *Sipakainge'*, dan *Sipakalebbi*. *Sipakatau* dalam falsafah Bugis diartikan sebagai sikap memanusiaikan manusia. Seorang manusia hendaklah memperlakukan siapapun sebagai manusia seutuhnya tanpa memandang jabatan, materi, atau atribut sosial yang melekat pada diri seseorang (Khaeruddin et al., 2022).

Selanjutnya, kata *Sipakainge'* dari suku Bugis diartikan dengan sifat saling mengingatkan. Penerapan nilai *Sipakainge'* bertujuan untuk mengingatkan agar tiap individu terhindar dari perbuatan menyimpang.

Sipakalebbi sendiri dalam bahasa Bugis berarti saling memuliakan, saling mengasihi, serta sikap selalu membantu sesama. Konsep *Sipakalebbi* mengajarkan kepada manusia untuk menciptakan suasana kekeluargaan, menghargai hasil karya orang lain, serta tidak merendahkan orang lain karena status sosialnya, juga saling membantu satu sama lain tanpa memandang perbedaan yang ada (Tanjung, 2019).

Makna nilai suku Bugis *Sipakatau*, *Sipakainge'*, dan *Sipakalebbi* dapat memberikan dampak untuk mewujudkan perilaku yang berlandaskan konsepsi nilai-nilai seperti nilai tekad yang memberi motivasi dan pandangan hidup, nilai keberanian yang membantu mempertahankan harga diri, nilai solidaritas, serta nilai kesopanan (Salim et al., 2018).

Ketiga nilai dari suku Bugis memiliki pengaruh yang baik untuk pembentukan tiap individu serta baik untuk perkembangan kognitif anak. Nilai-nilai dari Suku Bugis ini penting untuk ditransformasikan oleh masyarakat, khususnya pada anak usia dini sebab eksistensi suatu nilai budaya dapat menjadi pedoman tertinggi bagi perilaku manusia dan menjadi upaya pencegahan terjadinya perilaku menyimpang.

Beberapa metode dikemukakan oleh para ahli untuk mengembangkan aspek kognitif anak dapat dilakukan dengan menggunakan medium bersifat

audio, pengembangan taktil (tekstur), kinestetik, aritmatika dan geometri, pengembangan sains permulaan, serta yang paling sering digunakan adalah medium pengembangan visual anak usia dini (Khadijah, 2016).

Proses transformasi nilai-nilai Bugis sebagai salah satu aspek pendidikan karakter yang menunjang ranah kognitif dapat dilakukan melalui pembelajaran literasi visual untuk usia dini. Literasi visual (*visual literacy*) adalah kemampuan untuk memahami dan menginterpretasikan pesan visual, seperti gambar, foto, dan video. Kemampuan ini penting bagi anak-anak untuk belajar tentang dunia di sekitar mereka dan untuk berkomunikasi secara efektif (Huri, 2023).

Pada dasarnya, konsep literasi visual sama seperti literasi pada umumnya—namun literasi visual menginformasikan sesuatu dengan membaca dan memahami gambar atau *text visual* (Dini, 2020 dalam Syahbani, 2021). Literasi visual memiliki pengaruh yang besar dalam interaksi manusia dengan lingkungannya.

Literasi visual dapat diaplikasikan dalam berbagai medium, salah satunya buku cerita bergambar. Konsep buku cerita bergambar menjadi salah satu alternatif untuk menyampaikan pesan melalui gambar yang dapat berperan penting dalam menunjang kemampuan anak dalam mengembangkan imajinasi, melestarikan budaya, dan dapat menjadi salah satu medium yang signifikan untuk perkembangan kognitif anak. Literasi

visual juga dapat membantu anak meningkatkan kemampuan untuk peka terhadap lingkungannya (Sidhartani, 2016).

Konsep visual ini dapat dijelaskan dengan melihat efektivitas sejumlah indera untuk menerima rangsangan pada bagan berikut:

Gambar 1. 1 Presentase Efektivitas Panca Indera



Besar persentase efektivitas indera penglihatan berdasarkan informasi ini tergolong cukup signifikan, sehingga pemahaman literasi visual berpotensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran kognitif dengan menggunakan simbol-simbol atau lambang-lambang visual.

Sebagai usaha penciptaan medium untuk proses transformasi nilai budaya, buku bergambar dengan judul “Petualangan Onding: Mengenal *Sipakatau*, *Sipakainge*’, dan *Sipakalebbi*” dirancang sebagai media komunikasi visual yang menggabungkan ilustrasi dan cerita tentang seorang anak Bugis bernama Onding dan seekor kera endemik khas Sulawesi Selatan bernama Upe yang mengajak pembaca untuk

berpetualang mengenal tiga nilai leluhur dari suku Bugis—*Sipakatau*, *Sipakainge*, dan *Sipakalebbi*. Buku ini telah diterbitkan oleh Unhas Press dengan nomor ISBN 978-979-530-328-2.

Gambar 1. 2 Buku Cerita Bergambar: “Petualangan Onding: Mengenal Sipakatau, Sipakainge, dan Sipakalebbi”



Selain membantu interpretasi gambar anak, buku cerita bergambar merangsang keterampilan kognitif seperti mengurutkan, memprediksi, dan mampu berpikir kritis. Anak usia dini dapat belajar menghubungkan sebab dan akibat, mengenali pola, dan hingga pada tahap membuat kesimpulan (Niland, 2023).

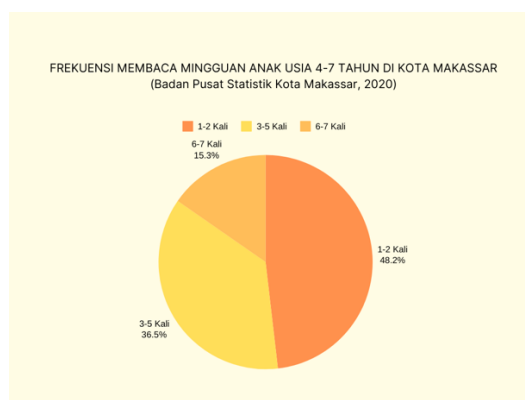
Buku cerita bergambar juga dapat membantu anak mengembangkan tiga nilai utama dalam kehidupan seperti tanggung jawab, belajar tentang kejujuran, serta memiliki rasa gotong-royong dalam dirinya. Buku cerita bergambar sebagai salah satu medium desain komunikasi visual juga dapat menjadi suatu representasi sosial budaya masyarakat dan menjadi salah

satu manifestasi kebudayaan yang berwujud produk dari nilai moral yang berlaku pada kurun waktu tertentu (Tinarbuko, 2009).

Medium ini dipilih sebagai bentuk penyampaian pesan mengenai nilai budaya Bugis dalam bentuk ilustrasi karena dapat meningkatkan kecerdasan moral anak di usia pra sekolah hingga 34% (Putri, 2017) sehingga secara sadar anak dapat memahami dan mengaplikasikan nilai-nilai dari budaya Bugis tersebut dalam kehidupan sehari-hari dalam pengembangannya akan pendidikan moral.

Buku “Petualangan Onding: Mengenal *Sipakatau*, *Sipakainge*’, dan *Sipakalebbi*” diharapkan dapat meningkatkan kebiasaan membaca, khususnya di kota Makassar sebab berdasarkan data Badan Pusat Statistik Kota Makassar per tahun 2020, frekuensi membaca anak (usia 4-7 tahun) terhitung cukup rendah sebab berada pada presentase dibawah 50%. Data tersebut diuraikan sebagai berikut:

Gambar 1. 3 Frekuensi membaca mingguan anak usia dini di Kota Makassar



Sejalan dengan hal tersebut, data dari Dinas Pendidikan Kota Makassar per tahun 2022 menyimpulkan bahwa kurikulum pembelajaran dari seluruh TK Swasta di Kota Makassar yang memuat nilai-nilai budaya Bugis hanya mencapai 48%, termasuk TK PGKG Nobel Makassar yang merupakan salah satu sekolah pendidikan kanak-kanak swasta.

Dengan memberikan pengetahuan budaya dan memaksimalkan perkembangan kognitif anak melalui literasi, buku “Petualangan Onding: Mengenal *Sipakatau*, *Sipakainge*’, dan *Sipakalebbi*” hadir dengan tujuan memberikan pemahaman serta nilai-nilai budaya kepada anak tanpa harus bersifat menggurui.

Secara garis besar, proses pembuatan buku cerita bergambar ini menggunakan prinsip peniruan atau ikonitas. Bentuk peniruan ini memiliki peran penting untuk mengacu daya kreativitas dan imajinasi anak agar berperilaku seperti tokoh yang terdapat dalam suatu cerita.

Untuk menelaah pemahaman anak dari buku Petualangan Onding, perlu analisa lebih lanjut sejauh mana anak-anak merespon perilaku tokoh yang berperan dalam buku tersebut dan membuktikan asumsi konsep *modelling* dari Teori Belajar Sosial oleh Bandura yang menyatakan bahwa manusia secara otomatis cenderung berempati dengan perasaan orang-orang yang diamatinya dan meniru perilaku tokoh yang memiliki daya tarik pesan yang tinggi (*appeal message*) serta *ground* yang menghanyutkan daya khayal dan imajinasi anak—dengan indikator tertentu seperti pemodelan karakter,

pemahaman narasi, pengembangan keterampilan sosial, pengenalan budaya dan nilai, serta imajinasi anak.

Sebelumnya, terdapat beberapa penelitian yang menganalisis terkait pentingnya nilai-nilai Bugis untuk anak. Misalnya, Penelitian “Rameng: Hologram Dongeng 3S Sebagai Media Pembelajaran Penanaman Nilai-nilai Budaya pada Siswa Kelas VI SD dalam Mewujudkan Revolusi Industri 4.0” oleh Dirgahayu et al., (2020) yang membahas tentang pentingnya media hologram berbasis nilai Bugis untuk mengajak anak-anak melestarikan budaya.

Rita et al., (2023) melakukan penelitian yang juga berbasis pelestarian budaya dengan judul “Pengaruh Buku Cerita Rakyat Melayu Riau Terhadap Kemampuan Literasi Budaya Anak Usia Dini”. Penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari buku cerita rakyat dalam meningkatkan pengenalan budaya dan kemampuan literasi budaya yang baik pada anak.

Berdasarkan penelitian yang telah disebutkan sebelumnya, dengan dirancangnya buku cerita bergambar “Petualangan Onding: Mengenal *Sipakatau*, *Sipakainge*’, dan *Sipakalebbi*” peneliti ingin melihat efektivitas pemahaman serta literasi visual anak tentang penerapan nilai Bugis tersebut demi pengembangan karakter yang menunjang aspek perkembangan kognitif dengan judul:

“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komunikasi Visual Buku Anak “Petualangan Onding” terhadap Kemampuan Kognitif Anak TK PGKG NOBEL Makassar”

B. Rumusan Masalah

Untuk mengkaji efektivitas buku “Petualangan Onding: Mengenal *Sipakatau*, *Sipakainge*’, dan *Sipakalebbi*” yang telah dijabarkan sebelumnya, maka pengajuan rumusan masalah yang akan menjadi fokus utama dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana buku bergambar “Petualangan Onding: Mengenal *Sipakatau*, *Sipakainge*’, dan *Sipakalebbi*” dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak usia dini TK PGKG Nobel Makassar?
2. Bagaimana pembelajaran secara konvensional tentang Nilai-nilai Bugis dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak usia dini TK PGKG Nobel Makassar?
3. Bagaimana terdapat perbedaan perkembangan kognitif antara anak-anak yang menggunakan buku bergambar “Petualangan Onding: Mengenal *Sipakatau*, *Sipakainge*’, dan *Sipakalebbi* dengan anak-anak dengan pembelajaran seperti biasa di TK PGKG Nobel Makassar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diajukan, maka tujuan akan dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis pengaruh buku bergambar “Petualangan Onding: Mengenal *Sipakatau*, *Sipakainge*’, dan *Sipakalebbi*” terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di TK PGKG Nobel Makassar.
2. Untuk menganalisis pengaruh pembelajaran konvensional tentang Nilai-nilai Bugis terhadap perkembangan kognitif anak usia dini TK PGKG Nobel Makassar.
3. Untuk menganalisis perbedaan perkembangan kognitif antara anak-anak yang menggunakan buku bergambar “Petualangan Onding: Mengenal *Sipakatau*, *Sipakainge*’, dan *Sipakalebbi* dengan anak-anak dengan pembelajaran seperti biasa di TK PGKG Nobel Makassar.

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan kedepannya dapat menjadi referensi ataupun sitasi untuk pengembangan ilmu komunikasi, khususnya di bidang pendidikan moral dan komunikasi visual. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memperluas jangkauan pengetahuan tentang ilmu komunikasi. Secara teoritis dan praktis, penelitian ini mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan agar menjadi bahan masukan dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang komunikasi visual untuk pendidikan moral anak usia dini. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan menjadi bahan informasi untuk

mempelajari dan memahami pengaruh medium komunikasi visual terhadap perilaku anak usia dini.

2. Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu bahan pertimbangan serta perbandingan terhadap hasil-hasil riset ilmiah lain terkait pengaruh buku “Petualangan Onding: Mengenal *Sipakatau*, *Sipakainge*’, dan *Sipakalebbi*” pada anak usia dini. Penelitian ini juga diperuntukkan untuk memberikan varian penelitian yang baru untuk mendapatkan gelar Magister pada Jurusan Ilmu Komunikasi pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Konsep

1. Nilai-nilai Bugis sebagai Narasi Budaya untuk Pendidikan Anak Usia Dini

Negara Indonesia dengan komoditas budaya yang berbeda di setiap sukunya menghadirkan berbagai macam entitas sebagai bentuk keberagaman. Salah satu budaya di Indonesia yang memiliki populasi lebih dari satu juta jiwa adalah suku Bugis. Dalam bukunya, Palres (1996) menjelaskan bahwa suku Bugis merupakan salah satu dari berbagai suku di Asia Tenggara yang memiliki populasi sebanyak empat juta jiwa dan dapat ditemukan di bagian barat daya pulau Sulawesi. Dibandingkan dengan suku-suku lain di Indonesia, menurut Palres, suku Bugis selama berabad-abad merupakan salah satu suku yang paling tidak dikenal di nusantara. Suku Bugis memiliki berbagai ciri khas yang sangat menarik, mulai dari adat istiadat, pakaian, tradisi pernikahan, sastra, juga prinsip hidup. Dalam kegiatan sehari-hari, suku Bugis memegang teguh beberapa prinsip dan nilai yang mereka junjung tinggi. Beberapa prinsip dari suku Bugis berkaitan dengan pendidikan karakter untuk perkembangan kognitif anak. Prinsip-prinsip suku Bugis tersebut adalah *Sipakatau*, *Sipakainge'*, dan *Sipakalebbi*.

Yang pertama adalah *Sipakatau*. Ini adalah konsep yang memandang setiap manusia sebagai manusia seutuhnya, sehingga tidak sepatutnya memperlakukan orang lain di luar perlakuan yang layak bagi manusia. Konsep ini memandang manusia dengan segala kehormatannya; apapun kondisi sosialnya, apapun kondisi fisiknya, layak diperlakukan layaknya manusia dengan hak-hak yang melekat padanya. Memandang orang lain sebagai individu memandang dirinya sendiri sebagai sesama manusia (Halima et al., 2021). *Sipakatau* mengajarkan manusia harus memperlakukan siapa pun sebagai manusia seutuhnya tanpa memandang jabatan, materi, atau atribut sosial yang melekat pada diri seseorang (Khaeruddin et al., 2022). Dalam kehidupan bermasyarakat, manusia harus dipandang sebagai manusia seutuhnya dalam kondisi apapun tanpa memandang status sosial atau kondisi lainnya (Asfar et al., 2021).

Selanjutnya, *Sipakainge'*, berarti saling mengingatkan. *Sipakainge'* memiliki dua karakteristik yang sangat penting, yaitu 'Warani' yang berarti keberanian, dan 'Arung' yang berarti pemimpin. *Warani* memiliki ciri khas tentang bagaimana masyarakat dapat membimbing orang lain untuk bersikap tegas dan memiliki keberanian yang kuat ketika menyampaikan pendapat, baik berupa kritik maupun saran yang dapat mengingatkan satu sama lain. Sementara itu, *Arung* lebih memberikan gambaran tentang bagaimana manusia bersikap ketika siap menerima kritik atau saran dengan segala kerendahan hati.

Kemudian, *Sipakalebbi* dalam bahasa Bugis diartikan sebagai sikap saling menghormati, terutama terhadap orang yang lebih tua. *Sipakalebbi* dapat diaplikasikan dengan cara saling menghormati dan saling memuji, artinya saling menyayangi dan saling membantu sehingga tercipta suasana kekeluargaan, kerja sama, dan tidak memandang status sosial, budaya ini membuktikan bahwa prinsip yang dipegang teguh dalam proses bernegara adalah prinsip gotong royong (Herlin dkk, 2020). Konsep *Sipakalebbi* menggambarkan bagaimana manusia harus memperlakukan orang lain dengan baik dan melihat segala sesuatu dari sisi positifnya. *Sipakalebbi* lebih mengajarkan manusia untuk menciptakan suasana kekeluargaan, sederhana memberikan pujian, memiliki rasa kepedulian, memberikan apresiasi kepada orang lain atas usaha atau prestasinya, menghargai hasil karya orang lain, dan tidak merendahkan orang lain karena status sosialnya, dan juga saling membantu satu sama lain tanpa memandang perbedaan yang ada.

Integrasi nilai-nilai budaya Bugis ini berperan penting dalam perkembangan kognitif anak, terutama melalui kacamata teori belajar sosial. Dengan menanamkan nilai-nilai ini ke dalam buku cerita bergambar, lingkungan belajar yang dinamis yang melampaui pengajaran tradisional dapat diciptakan. Buku cerita bergambar "Petualangan Onding: Memperkenalkan Sipakatau, Sipakainge', dan Sipakalebbi" yang menampilkan narasi budaya Bugis memungkinkan anak-anak untuk

mengamati dan menginternalisasi norma-norma sosial dan perilaku positif yang digambarkan oleh para karakter. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik, tetapi juga menumbuhkan pemahaman yang lebih dalam tentang warisan budaya, sehingga mendorong pertumbuhan kognitif secara holistik. Diharapkan pemodelan simbolik yang disajikan dalam buku cerita ini dapat menjadi alat yang ampuh untuk memperkuat nilai-nilai budaya, yang pada akhirnya berkontribusi pada pengembangan kesadaran budaya yang holistik.

2. Konsep Buku Cerita Bergambar sebagai Literasi Visual

Seiring berkembangnya waktu, ruang lingkup desain komunikasi visual sangat beragam. Namun jika dibagi secara garis besar terdapat komunikasi visual yang bersifat statis dan dinamis. Buku Cerita bergambar merupakan salah satu jenis komunikasi visual yang bersifat statis namun memiliki pengaruh besar terhadap indera manusia, karena merangkai tulisan serta visual menjadi satu kesatuan.

Buku cerita bergambar merupakan salah satu wujud dari media komunikasi visual yang berbentuk buku dengan konten yang berisi teks yang dilengkapi gambar-gambar sehingga dapat menerangkan teks agar dapat lebih dipahami (Murty, 2022). Dalam buku cerita bergambar, cerita yang berisi pesan dikemas dalam bentuk tulisan dengan ilustrasi sebagai visualisasi yang berperan penting dalam alur cerita.

Bagi anak usia dini, buku cerita bergambar adalah medium untuk mereka hidup dalam dunia yang sesuai dengan imajinasinya. Anak-anak secara teratur hidup didalamnya dan menciptakan sesuatu yang unik sebagai alternatif dunia nyata untuk membantu diri mereka memahami isi pesan didalamnya (Niland, 2023). Dalam banyak pengalaman, buku cerita bergambar menjadi salah satu bahan ajar untuk membantu anak meningkatkan literasi visualnya.

Literasi visual adalah konsep yang menjelaskan bagaimana seseorang dapat memaknai dan memahami pesan-pesan visual yang ditangkapnya sehingga dapat memberikan respon yang tepat dan sesuai dengan pesan tersebut. Meskipun terlihat sederhana, tetapi tingkat kemampuan literasi visual yang dimiliki seseorang dipengaruhi oleh beragam aspek fisik maupun psikologis. Hal ini tidak lepas dari keterkaitan antara penguasaan literasi visual yang berfungsi sebagai salah satu aspek keberhasilan sebuah proses komunikasi (Sidhartani, 2016).

Pada dasarnya, konsep literasi visual sama seperti literasi pada umumnya. Yang menjadi pembeda adalah bagaimana literasi visual menginformasikan sesuatu melalui proses membaca dan memahami gambar dan teks visual. Literasi visual berusaha menjelaskan bagaimana manusia melihat objek atau benda lalu menginterpretasi dan apa yang dipelajari dari pembacaan tersebut.

Pembentukan perspektif melalui visual menurut Jamieson (2007) dalam Sidhartani (2016) meliputi tiga tahapan, yakni:

1) *The Primary Stage: Optics of Viewing*

Tahapan yang menjelaskan bagaimana menangkap gambar atau visual oleh mata. Walau terdengar mudah, proses “melihat” di tahap ini akan didasari oleh aspek personal seseorang dan menentukan bagaimana sesuatu akan terlihat.

2) *The Secondary Stage: Brain Processing of Visual Information*

Pada tahap ini, kedua bagian otak manusia; yakni otak kiri dan otak kanan melakukan pemrosesan informasi sesuai dengan stimulusnya masing-masing. Otak kanan akan mengolah informasi secara visual, sedangkan otak kiri akan menangkap pesan secara verbal. Di tahap ini, kedua bagian otak akan mengolah objek visual dari mata.

3) *The Third Arm: Psychology and Visual Perception*

Di tahap ketiga, gambaran visual yang diterima oleh mata dan dikelola oleh otak akan diproses serta dimaknai berdasarkan latar belakang seseorang serta pengalaman yang telah dilalui sehingga dapat menghasilkan pandangan visual yang beragam di tiap-tiap manusia.

Ketiga tahapan ini dilakukan untuk menangkap pesan visual yang berasal dari medium visual, salah satunya buku cerita bergambar. Dalam konteks meningkatkan kualitas belajar, buku cerita bergambar dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan literasi visual mereka

dengan mengajari mereka bagaimana menafsirkan makna gambar, memahami hubungan antara gambar dan teks, dan menggunakan gambar untuk mengekspresikan diri mereka sendiri (Sidhartani, 2016).

Selain itu, literasi visual melalui buku cerita bergambar juga dapat memberikan transformasi terhadap pemahaman mereka tentang pentingnya nilai moral seperti empati, keadilan, dan kepedulian terhadap orang lain. Dengan dampingan orang tua dan guru pendidik, perspektif melalui visual anak-anak dapat mempelajari tentang bagaimana nilai-nilai moral dapat diterapkan di gerak keseharian mereka (Niland, 2023).

B. Tinjauan Teori

1. Desain Komunikasi Visual

1.1. Pengertian Desain Komunikasi Visual

Proses komunikasi dalam kehidupan manusia adalah hal yang lazim dan akan selalu hadir saat berinteraksi dengan satu, dua, hingga banyak orang. Komunikasi berjalan efektif adalah komunikasi yang mampu menciptakan hasil perubahan sikap (*attitude change*) pada orang yang terlibat dalam komunikasi (Aisyah et al., 2023).

Dalam proses penyampaian pesan, terdapat beberapa jenis medium yang dapat digunakan—salah satunya ialah dengan komunikasi visual. Leslie Martin yang merupakan seorang desainer grafis terkenal pernah berkata bahwa “*one picture is better than a thousand words*”. Menurutnya, desain

komunikasi visual dapat memberikan representasi dari bahasa lisan maupun tulisan tanpa batas apapun. Bahkan, Paul Leseau yang juga seorang ahli komunikasi memprediksi bahwa 80% pengetahuan yang diperoleh oleh manusia berasal dari indera penglihatan.

Kata komunikasi visual biasanya dibarengi dengan penambahan kata desain di awalnya. Secara etimologi, istilah desain sendiri berasal dari beberapa serapan bahasa yang diambil dari bahasa Italia "*designo*" yang berarti gambar. Istilah ini memiliki banyak artian jika digunakan pada kalimat-kalimat tertentu. Jika sifatnya kata kerja, desain bisa diartikan sebagai proses membuat/menciptakan sesuatu. Sedangkan dalam kata benda, desain sendiri dapat digunakan sebagai hasil akhir dari sebuah proses kreatif, baik itu berwujud sebuah rencana ataupun karya nyata.

Dalam prosesnya, terdapat seorang desainer yang merupakan sebutan bagi orang yang membuat karya desain. Proses desain tidak hanya membutuhkan aspek visual dan estetika semata, tetapi juga perlu pertimbangan riset, konsep, segmentasi, serta fungsi dari desain itu sendiri.

Komunikasi visual adalah sebuah rangkaian proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan dengan menggunakan media yang dapat dibaca secara visual, yakni melalui indera penglihatan. Kata visual sendiri berasal dari bahasa latin "*videre*" yang berarti melihat.

Sebagai bahasa, desain komunikasi visual adalah ungkapan ide, dan pesan dari perancang kepada publik yang dituju melalui simbol berujud

gambar, warna, tulisan dan lainnya. Komunikasi visual akan bersifat komunikatif jika bahasa yang disampaikan itu dapat dimengerti oleh publik (Tinarbuko, 2009).

Desain komunikasi visual merupakan proses kreatif yang menggabungkan seni dan teknologi untuk menyampaikan pesan tertentu kepada penerima dengan dua komponen utama, yakni gambar dan tulisan.

Komunikasi visual bertujuan untuk menginformasikan, mempengaruhi, hingga merubah perilaku audiens sesuai dengan yang diharapkan. Proses desain dalam komunikasi visual pada umumnya memperhitungkan berbagai aspek—mulai dari fungsi dan estetika secara umum hingga aspek pendukung seperti riset, *brainstorming*, serta desain-desain yang sudah ada sebelumnya.

1.2. Kaidah Elemen & Prinsip Desain Komunikasi Visual

Medium desain grafis sebagai bentuk komunikasi visual memiliki prinsip dasar dan elemen visual yang berhubungan satu sama lain untuk menyampaikan pesan kepada audiens. Menurut Lieven, dkk., dalam D.Z. Munzier, dkk. (2023), beberapa komponen desain—termasuk bentuk logo, *font*, dan warna dimanipulasi dalam kondisi eksperimental.

Medium desain grafis sebagai bentuk komunikasi visual memiliki prinsip dasar dan elemen visual yang berhubungan satu sama lain untuk menyampaikan pesan kepada audiens. Elemen dasar dalam desain komunikasi visual meliputi:

- a) Garis, elemen visual yang menghubungkan satu titik dengan titik yang lain. Garis dapat digunakan untuk mengatur layout, mengarahkan pembaca ataupun membawa emosi pembaca.
- b) Bentuk, merupakan gambaran umum sesuatu atau formasi yang tertutup atau jalur yang tertutup. Melalui bentuk, pencipta karya dapat mengkomunikasikan idenya sehingga pembaca dapat terbantu untuk mengenali pesan.
- c) Warna, membawa suasana tertentu, menegaskan makna pesan, serta merupakan elemen grafis yang paling kuat dan provokatif karena dapat berbicara sebagai warna itu sendiri, sebagai representasi pesan, hingga lambang atau simbol tertentu.
- d) Tipografi, yakni seni merancang, menyusun, dan mengatur tata letak huruf dan jenis huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia. Penggunaan tipografi sesuai visual sangat perlu diperhatikan sebab jika salah dalam memilih jenis huruf, pesan tidak akan sampai kepada penerima.
- e) Tekstur, memberikan tampilan seperti nyata dan semu yang mempunyai peran untuk mempengaruhi unsur visual lain seperti kejelasan titik, kualitas garis, keluasan bidang dan ruang, serta menambah intensitas warna.

Setelah mengenal prinsip dalam desain komunikasi visual, medium berbasis komunikasi visual juga perlu mengaplikasikan prinsip desain.

Prinsip tersebut bertujuan agar penggunaan elemen yang telah di *layout* dapat tersusun dengan rapi dan menarik, sehingga penerima pesan tidak sekedar menangkap apa yang ingin disampaikan tetapi juga menambah nilai estetika pada desain tersebut.

Variabel yang memuat prinsip penyusunan unsur visual meliputi adanya penyusunan hirarki visual yang baik untuk memudahkan audiens menangkap pesan. Desain juga harus memperhatikan keseimbangan bobot antara gambar dan tulisan pada desain. Selain itu, desain juga memerlukan ritme atau pola yang diciptakan dengan membuat variasi elemen dengan pertimbangan yang diberikan ruang yang ada di antaranya dan dengan membangun perasaan berpindah dari satu elemen ke elemen lainnya.

1.3. Fungsi Desain Komunikasi Visual

Komunikasi visual tentu saja mempunyai tujuan untuk memberikan audiens kemudahan dalam menerima pesan melalui gambar dan tulisan yang diramu menjadi satu. Secara garis besar, desain mempunyai fungsi utama sebagai:

1) Medium Identifikasi

Sebagai salah satu jenis medium dalam melakukan proses komunikasi, sarana identifikasi pada komunikasi visual sangat penting sebagai wujud pengenalan—baik itu identitas seseorang, perusahaan, produk, maupun jasa. Sarana identifikasi yang biasa diimplementasikan

adalah melalui bentuk logo, *packaging* produk, hingga ke perilaku sebuah *brand* itu sendiri.

2) Medium Penyampaian Informasi

Komunikasi visual sebagai sarana informasi bertujuan untuk menunjukkan hubungan antara suatu hal dengan lainnya. Baik dalam bentuk petunjuk, informasi, cara penggunaan, arah, posisi dan skala, hingga simbol. Informasi ini akan berguna apabila dikomunikasikan kepada segmentasi serta di waktu dan tempat yang sesuai, dengan menggunakan bentuk yang mudah untuk dimengerti serta dapat dipresentasikan secara konsisten. Bentuk-bentuk ini harus dipahami oleh penerima agar instruksi yang ingin disampaikan dapat diterima dengan jelas.

3) Medium Penyampaian Rasa

Biasanya, pengutaraan perasaan dan emosi seseorang dengan komunikasi visual digunakan untuk menggambarkan situasi untuk merangsang kepekaan komunikan. Komunikasi visual yang dapat diimplementasikan pada fungsi-fungsi ini dapat digambarkan melalui tulisan, karakter, *emoticon*, dan sejenisnya.

2. Teori Perkembangan Kognitif

Di usia belia, pertumbuhan fisik dan perkembangan mental terjadi sangat pesat. Sejak dilahirkan, setiap anak pada umumnya memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing sesuai dengan apa yang

dipahami melalui panca indra-nya. Keunikan yang ada dalam anak-anak dikembangkan melalui proses pendidikan yang mereka lalui.

Paul Baltes berpendapat bahwa perspektif masa hidup (*life-span perspective*) memandang bahwa perkembangan manusia berlangsung seumur hidup, multidimensi, multiarah, plastis, multidisiplin, dan kontekstual serta merupakan proses yang melibatkan pertumbuhan, pemeliharaan dan regulasi terhadap penurunan (John dalam Talango, 2020).

Berdasarkan aturan oleh NAEYC (*National Association of Early Young Children*), usia dini merupakan tahapan yang dilalui oleh seorang anak ketika usianya berumur 0-8 tahun. Di Indonesia sendiri, usia dini berada pada rentang umur 0-6—merujuk pada Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 Pasal 1 Ayat 3.

Dalam fase ini, tiap-tiap anak memiliki karakteristik yang terbentuk sesuai dengan apa yang mereka terima dari lingkungan. Pembentukan karakteristik tersebut mempunyai peran penting dalam memahami nilai yang kedepannya akan dipegang teguh sebagai prinsip kehidupan. Sehingga, peran orang tua dan guru sangat penting di usia ini dalam memberikan pembelajaran dan pendidikan.

Untuk membantu tumbuh-kembang anak menjadi lebih baik, terdapat beberapa pemahaman tentang perkembangan anak yang membantu menjelaskan proses pembelajaran dan memberikan rekomendasi terkait bagaimana memfasilitasi perkembangan anak. Pemahaman tersebut dinilai

penting karena membantu menciptakan lingkungan yang mendukung efisiensi pendidikan dan melindungi anak selama proses pembentukan identitas.

Atas dasar ini, beberapa pendekatan dan konsep tentang perkembangan anak pun hadir dan berfokus pada penjelasan bagaimana mereka berubah dan bertumbuh. Salah satu pendekatan yang dikemukakan oleh para ahli mengenai perkembangan anak adalah pendekatan tentang aspek kognitif.

Kognitif merupakan salah satu dari banyak aspek yang mempengaruhi proses berpikir setiap manusia. Proses Kognitif berhubungan kemampuan intelegensi yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar. Dalam prosesnya, kognitif merupakan kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

Pendidikan anak usia dini dilakukan sebagai upaya pendidikan moral dan memberikan stimulus serta rangsangan pembelajaran untuk membantu pertumbuhan serta perkembangan anak agar siap ke tahap pendidikan selanjutnya. Anak usia dini memiliki pola pertumbuhan yang unik karena memiliki sosial emosional, bahasa, dan pola komunikasi yang khusus di usianya. Sebagian besar pengulangan gerak keseharian mereka dilakukan dengan bermain (Putri & Suryana, 2022).

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Budaya (Permendikbud) No. 58 tahun 2009, terdapat beberapa indikator-indikator yang sejatinya harus

dimiliki dan diaplikasikan oleh anak terkait perkembangan kognitif mereka di usia 4-6 tahun. Klasifikasi indikator dalam Permendikbud tersebut adalah:

- 1) Anak dapat melakukan klasifikasi sesuatu berdasarkan makna dan fungsi.

Contohnya: **Anak mampu membedakan nilai-nilai *Sipakatau*, *Sipakainge'*, dan *Sipakalebbi*.**

- 2) Anak dapat menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan terus mencari tahu.

Contohnya: **Anak mengeksplorasi makna tentang apa contoh dari sikap saling menghargai atau *Sipakatau*.**

- 3) Anak dapat menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan.

Contohnya: **Anak secara sadar mengetahui jika ia berencana untuk membantu ibu dan ayah, artinya ia ingin melakukan sikap memuliakan atau *Sipakalebbi*.**

- 4) Anak dapat mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya.

Contohnya: **Anak dapat mengingat bahwa jika terjadi perbedaan pendapat antar temannya, artinya ia harus melakukan musyawarah untuk saling mengingatkan satu sama lain atau sikap *Sipakainge'*.**

- 5) Anak dapat menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan.

Contohnya: **Anak ramai-ramai bermain petak umpet tanpa memilih-milih teman dan mengaplikasikan sikap *Sipakatau*.**

6) Anak dapat memecahkan masalah sederhana dalam gerak kesehariannya.

Contoh: **Anak melakukan musyawarah jika hendak bermain di wahana permainan dan mendahulukan anak yang lain, yakni sikap *Sipakalebbi* atau saling memuliakan.**

Keenam indikator ini nantinya akan diuraikan dan dianalisis secara holistik untuk membuat silabus dan instrumen penelitian, dikaitkan dengan aspek perkembangan kognitif menurut Piaget yang bertujuan untuk melihat perkembangan kognitif anak dari pembelajaran komunikasi visual buku cerita bergambar.

Konsep perkembangan kognitif dijelaskan oleh seorang ahli psikologi Piaget. Menurutnya, perkembangan kognitif bersifat universal dan ditentukan oleh faktor fisiologis. Pada saat yang sama, Piaget juga mencatat bahwa cara seorang anak berinteraksi dan melakukan eksplorasi lingkungan yang berkontribusi terhadap perkembangannya (Aliakbari et al., 2015).

Kemampuan kognitif menurut Piaget dikembangkan dengan tujuan agar anak dapat melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca indera, sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya tersebut; anak akan melalui masa hidupnya menjadi manusia yang utuh sesuai kodrat. Pernyataan ini didukung oleh Patmodewo dalam Khadijah (2016) yang menjelaskan bahwa perkembangan kognitif merupakan pengertian luas mengenai berpikir dan mengamati sehingga muncul tingkah laku yang mengakibatkan anak dapat

memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan.

Perkembangan kognitif menurut Piaget menjelaskan tentang kemampuan anak untuk berpikir, memahami, dan menyelesaikan masalah. Proses ini berkembang secara bertahap dari sensorimotor (0-2 tahun) ke praoperasional (2-7 tahun), operasi konkret (7-11 tahun), dan formal operasional (11 tahun ke atas) dengan detail sebagai berikut:

1) Tahap Sensorimotor (0-2 tahun)

Yakni proses perkembangan melalui interaksi langsung dengan lingkungan. Kemampuan yang dicapai pada tahap ini adalah proses mempelajari bahwa objek tetap ada meskipun tidak terlihat. Selain itu, anak mengeksplorasi Melalui Indra dan Tindakan dengan menggunakan indra dan gerakan untuk belajar tentang dunia. Tahap ini juga memungkinkan anak menggabungkan skema-skema sederhana menjadi tindakan yang lebih kompleks.

2) Tahap Praoperasional (2-7 tahun)

Pada tahap ini, perkembangan kognitif anak melakukan penggunaan bahasa dan simbol. Terdapat simbol seperti kata-kata dan gambar yang digunakan untuk mewakili objek yang tidak hadir. Tahap praoperasional juga memungkinkan anak mempercayai bahwa benda mati memiliki perasaan dan niat. Mereka berpikir berdasarkan intuisi dan persepsi daripada logika.

3) Tahap Operasional Konkret (7-11 tahun)

Pengembangan pemikiran logis tetapi masih terkait dengan objek konkret. Anak mulai memahami bahwa kuantitas benda tidak berubah meskipun bentuk atau penampilannya berubah. Selain itu, anak mulai mengelompokkan objek berdasarkan ciri-ciri yang sama serta mengatur objek dalam urutan berdasarkan suatu sifat, misalnya tentang ukuran. Anak juga memahami bahwa tindakan bisa dibalikkan.

4) Tahap Operasional Formal (11 tahun ke atas)

Pada tahap operasional formal, anak memahami konsep abstrak yang tidak terikat pada objek konkret. Anak juga mampu membuat rencana dan memecahkan masalah secara logis serta membuat hipotesis dan menilai kesimpulan berdasarkan hipotesis tersebut. Kemampuan anak untuk merenungkan dan mengevaluasi proses pemikiran sendiri sudah bisa dilakukan pada tahap operasional formal.

Tahap-tahap ini menunjukkan bagaimana kemampuan kognitif anak-anak berkembang dari interaksi fisik sederhana dengan dunia hingga kemampuan berpikir abstrak dan logis yang kompleks.

3. Teori Belajar Sosial

Pendidikan anak usia dini dilakukan sebagai upaya pengembangan aspek kognitif anak dan memberikan stimulus serta rangsangan pembelajaran untuk membantu pertumbuhan serta perkembangan anak agar siap ke tahap pendidikan selanjutnya. Anak usia dini memiliki pola

pertumbuhan yang unik karena memiliki sosial emosional, bahasa, dan pola komunikasi yang khusus di usianya.

Vygotsky, seorang ahli psikologi yang juga mengembangkan tentang teori perkembangan kognitif percaya bahwa bermain dapat membantu perkembangan kognitif anak secara langsung, tidak sekedar hasil dari perkembangan. Bermain simbolik memainkan peran yang sangat penting dalam perkembangan berfikir abstrak. Sejak anak mulai bermain pura-pura, maka anak menjadi mampu berfikir tentang makna-makna objek yang mereka representasikan secara independen.

Konsep 'belajar sambil bermain' kemudian diadopsi oleh beberapa psikologi anak untuk mengidentifikasi metode anak-anak dalam belajar dan memahami apa yang ada di sekitarnya. Dalam proses belajar-mengajar, semestinya anak tidak dijadikan penonton yang hanya duduk manis dan mendengarkan. Orang tua maupun guru diupayakan untuk mampu menciptakan suasana yang memungkinkan peserta didik aktif menemukan, memproses, dan mengkonstruksi ilmu pengetahuan serta keterampilan baru (Lesilolo, 2018).

Salah satu bentuk yang dapat diaplikasikan adalah konsep belajar sosial oleh Albert Bandura. Bandura memroyeksikan konsep dimana individu mengelola dan mencerna sendiri pengetahuan serta informasi yang diperoleh dari pengamatan model di lingkungan sekitar.

Teori pembelajaran sosial merupakan perluasan dari teori belajar perilaku yang tradisional (behavioristik). Teori pembelajaran sosial ini dikembangkan oleh Albert Bandura (1986). Teori ini menerima sebagian besar dari prinsip-prinsip teori-teori belajar perilaku, tetapi memberi lebih banyak penekanan pada efek-efek dari isyarat-isyarat pada perilaku, dan pada proses-proses mental internal.

Teori belajar sosial merupakan gabungan dari teori belajar behavioristik dengan penguatan psikologi kognitif yang berprinsip pada modifikasi perilaku (Adi, 2020). Teori ini menekankan adanya komponen kognitif dari pikiran, pemahaman, dan evaluasi. Menurut Bandura, individu belajar melalui proses pengamatan, pemodelan, dan peniruan perilaku orang lain dalam konteks sosial (Warini et al., 2023).

Teori belajar sosial menekankan peran penting yang dimainkan oleh proses perwakilan, simbolik, dan pengaturan diri dalam fungsi psikologis. Dengan metode ini, mereka memilih, mengatur, dan mengubah rangsangan yang menimpa mereka. Tentu saja, menurut Bandura, teori ini mendekati penjelasan perilaku manusia dalam hal interaksi timbal balik yang berkesinambungan antara faktor penentu kognitif, perilaku, dan lingkungan. Sebab, anak yang lahir tidak dibekali dengan pengulangan perilaku bawaan saat ia hadir. Mereka harus mempelajari dan menganalisis secara rutin. Teori belajar sosial secara umum memiliki tiga asumsi penting, yakni:

Tingkat tertinggi dari pembelajaran hasil pengamatan dicapai dengan mengatur dan berlatih memperagakan perilaku secara simbolis kemudian memerankannya secara terbuka. Peniruan perilaku termasuk kata, label, atau kesan pada ingatan yang lebih baik dari sekedar mengamati.

Seseorang dapat menemukan penambahan dan pencarian perilaku yang diamati, untuk kemudian melakukan generalisasi dari satu pengamatan ke pengamatan lain. Individu kemungkinan besar mengadopsi perilaku model jika model tersebut serupa dengan si pengamat dan memiliki kekaguman padanya dan perilaku memiliki fungsi nilai. Individu kemungkinan besar mengadopsi perilaku orang lain jika berkesudahan dengan penghargaan padanya.

Bandura yakin bahwa proses pengkondisian dan penguatan tidak cukup menjelaskan semua pembelajaran manusia. Bandura berfokus pada proses pengondisian perilaku yang belum diperkuat melalui pengondisian klasik dan operan. Menurut teori pembelajaran sosial, perilaku juga dapat dipelajari melalui observasi dan pemodelan.

Dengan mengamati tindakan orang lain di sekitarnya, termasuk orang tua dan teman, anak dapat mengembangkan keterampilan serta menemukan informasi baru. Teori perkembangan anak menurut Bandura ini ingin mengutarakan bahwa observasi memainkan peran penting dalam pembelajaran.

Pemahaman tentang menganalisis "model" secara langsung bukanlah hal yang menjadi hal yang wajib dipenuhi dari teori ini. Sebaliknya, anak dapat belajar dengan cara mendengarkan instruksi verbal. Pembelajaran dari permodelan secara tidak langsung juga bisa dilakukan dengan cara mengamati karakter, baik nyata maupun fiksi, yang menampilkan perilaku. Misalnya, dalam buku cerita anak atau melihat karakter di sebuah film.

Pernyataan ini sejalan dengan penjelasan Bandura bahwa fungsi utama dari pembelajaran pemodelan adalah untuk mengirimkan informasi kepada manusia tentang bagaimana tanggapan dapat dimodifikasi menjadi pola baru. Informasi tanggapan ini dapat disampaikan melalui demonstrasi fisik, representasi bergambar, atau verbal.

Sumber pembelajaran sosial lain yang berpengaruh adalah pemodelan simbolis yang berlimpah dan beragam yang disediakan oleh televisi, film, dan media visual lainnya. Telah ditunjukkan bahwa baik anak-anak maupun orang dewasa memperoleh sikap, respons emosional, dan gaya perilaku baru melalui pemodelan yang divisualisasikan dari medium komunikasi visual seperti film dan televisi.

Proses belajar sosial dari pemodelan secara langsung maupun media massa memiliki peran penting dalam membentuk perilaku serta *attitude social*. Dengan meningkatkan penggunaan secara bentuk dan simbol, peranan orang tua serta guru dapat sangat berpengaruh dalam pembelajaran sosial.

Inti dari teori pembelajaran sosial adalah bagaimana seseorang dapat menemukan penambahan dan pencarian perilaku yang diamati, untuk kemudian melakukan generalisasi dari satu pengamatan ke pengamatan lain. Proses belajar sosial melibatkan proses-proses kognitif, sehingga tidak sekedar melakukan peniruan, tetapi juga menyesuaikan diri dengan tindakan orang lain dengan representasi informasi secara simbolis dan menyimpannya untuk digunakan di masa depan.

Selain itu, perlu dipahami bahwa manusia lebih menyukai model yang statusnya lebih tinggi daripada sebaliknya, pribadi yang berkompeten daripada yang tidak kompeten dan pribadi yang kuat daripada yang lemah. Artinya, konsekuensi dari perilaku yang dimodelkan dapat memberikan efek bagi pengamatnya.

Manusia bertindak berdasarkan kesadaran tertentu mengenai apa yang bisa ditiru dan apa yang tidak bisa. Tentunya manusia mengantisipasi hasil tertentu dari *modeling* yang secara potensial bermanfaat.

Bandura memandang tingkah laku manusia bukan semata-mata refleksi otomatis atas stimulus, melainkan juga akibat reaksi yang timbul sebagai hasil interaksi antara lingkungan dengan skema kognitif manusia itu sendiri. Teori belajar sosial dari Albert Bandura ini merupakan gabungan dari teori belajar behavioristik dengan penguatan dan psikologi kognitif yang berpinsip pada modifikasi perilaku.

Secara umum, terdapat empat komponen yang bertahap dalam proses belajar sosial atau *modeling*. Komponen ini didasari melalui pengamatan dan terdiri atas:

1) Perhatian (Atensi)

Untuk melakukan proses peniruan, manusia sebelumnya pasti menaruh perhatian terhadap objek atau wujud permodelan yang ingin ditiru. Tentunya, keinginan belajar dan meniru tersebut dikarenakan visualisasi model ataupun objek yang hebat, baik, dan menarik perhatian. Bandura memberikan contoh dengan menjelaskan tentang bagaimana model-model di televisi mempengaruhi pemikiran anak. Jika objek ataupun model memiliki keterkaitan dengan kebutuhan dan minat seseorang, maka semakin dekat perhatian manusia terhadap model tersebut.

2) Mengingat (Retensi)

Setelah mengamati objek dari proses atensi oleh panca indra, selanjutnya anak akan mencoba untuk berperilaku sejalan dengan objek yang dilihat. Ketika proses tersebut berjalan, artinya anak melakukan proses retensi atau mengingat dengan menyimpan memori terkait model/objek yang dilihat—dalam konteks ini, berwujud simbol. Proses menyimpan ciri-ciri terpenting dari suatu kejadian sehingga bisa dipanggil kembali dan digunakan ketika diperlukan (Herly, 2018).

Bentuk simbol-simbol yang diingat ini tidak hanya diperoleh berdasarkan pengamatan visual, melainkan juga melalui verbalisasi. Ada

simbol-simbol verbal yang nantinya bisa ditampilkan dalam tingkah laku yang berwujud. Pada anak-anak yang kekayaan verbalnya masih terbatas, maka kemampuan meniru hanya terbatas pada kemampuan mensymbolisasikan melalui pengamatan visual.

3) Proses Produksi Gerak Motorik

Agar perilaku yang diaplikasikan sesuai dengan permodelan, setidaknya pada diri seseorang harus bisa memperlihatkan kemampuan yang bersifat motorik.

Pada komponen ketiga dari pemodelan, hal yang dilakukan adalah bagaimana mengubah representasi simbolis menjadi tindakan yang sesuai. Sehingga, untuk memahami fungsi panduan respons ini diperlukan analisis mekanisme kinerja motorik. Reproduksi perilaku nantinya akan dicapai dengan mengatur respons seseorang secara spasial dan temporal sesuai dengan pola yang dimodelkan. Untuk tujuan analisis, pemberlakuan perilaku dapat dipisahkan menjadi organisasi kognitif tanggapan, inisiasi mereka, pemantauan, dan penyempurnaan berdasarkan umpan balik informatif.

4) Motivasi (*Reinforcement*)

Pembelajaran dengan mengamati menjadi sangat efektif ketika subjek yang belajar termotivasi untuk melakukan perilaku yang serupa dengan objek atau permodelan. Meskipun pengamatan terhadap orang lain dapat

menjelaskan tentang bagaimana melakukan sesuatu, tapi mungkin tidak ada keinginan yang dimiliki untuk melakukan tindakan yang dibutuhkan.

Diperlihatkan atau tidaknya hasil pengamatan dalam tingkah laku yang nyata, bergantung pada kemauan atau motivasi yang ada. Apabila motivasi kuat untuk memperlihatkannya, misalnya karena ada hadiah atau keuntungan, maka ia akan melakukan hal itu, begitu juga sebaliknya. Mengulang suatu perbuatan untuk memperkuat perbuatan yang sudah ada agar tidak hilang disebut proses penguatan.

Dalam tumbuh kembang anak, keempat komponen ini sangat berguna sebagai bentuk acuan pembelajaran yang tepat untuk anak. Orang tua, guru, atau pihak-pihak lain dapat mengoptimalkan tumbuh kembang anak dengan menerapkan teori belajar sosial serta metode peniruan yang sesuai dengan empat komponen teori belajar sosial, dengan tujuan agar lebih memahami tindakan apa yang pantas atau tidak untuk ditunjukkan kepada anak sebagai bentuk pembelajaran dan pembentukan pola tingkah laku diri yang sesuai dengan pendidikan karakter, nilai-nilai, serta pembelajaran moral.

C. Kerangka Pemikiran

Perkembangan anak usia dini didasari dengan bagaimana mereka berusaha memahami dan belajar dari apa yang ia tangkap melalui panca indra serta lingkungannya. Konsep ini dijabarkan melalui teori

perkembangan kognitif oleh Piaget serta teori belajar sosial yang dikembangkan oleh Bandura.

Kedua teori tersebut berpengaruh terhadap pembelajaran anak; khususnya terkait pendidikan karakter. Penguatan pendidikan karakter terhadap anak bertujuan untuk membangun kesadaran, perilaku dan sikap anak dalam menjunjung tinggi hak asasi manusia dan berusaha mewujudkan kehidupan yang beradab (Zakso *et al.*, 2021 dalam Sri *et al.*, 2022). Nilai-nilai yang terdapat dalam penguatan Pendidikan karakter tidak berdiri dengan sendirinya, tiap-tiap nilai memiliki keterterhubungan satu sama lain dan dikembangkan secara dinamis untuk membentuk suatu kesatuan individu (Sanjaya *et al.*, 2021 dalam Sri *et al.*, 2022).

Pendidikan karakter dapat diaplikasikan salah satunya melalui pembelajaran medium komunikasi visual berbasis buku anak. Buku anak dipilih sebab penggunaannya memainkan peran penting dalam perkembangan kognitif anak. Hal ini membantu mereka untuk memahami dunia di sekitar mereka, belajar tentang konsep baru, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Pada penelitian ini, digunakan buku "Petualangan Onding: Mengenal *Sipakatau*, *Sipakainge*', dan *Sipakalebb*" yang berisi nilai-nilai Suku Bugis, Sulawesi Selatan untuk membantu perkembangan kognitif mereka.

Buku cerita bergambar ini menjadi medium komunikasi visual yang disegmentasikan khusus kepada anak usia dini dengan tujuan menunjang

literasi visual anak serta pemahaman tentang nilai budaya Bugis yang mulai pudar agar dapat dipahami dan diaplikasikan dalam gerak keseharian kognitif sebagai wujud pembiasaan. Untuk menilik kemampuan kognitif anak tersebut, dibuatlah kerangka penelitian dengan skema berikut:

Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Pemikiran



D. Hasil Penelitian yang Relevan

Proses pengkajian penelitian yang dinilai relevan berisi tentang hasil tinjauan peneliti terkait beberapa jenis topik penelitian lain yang serupa, baik dari segi metode hingga objek yang diteliti sebagai referensi untuk penulisan serta proses penelitian dari segi konsep hingga teori yang akan digunakan. Terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang telah dikaji, dan penulis memilih lima penelitian serupa untuk referensi lanjutan dan tinjauan pustaka bagi peneliti; yang dipaparkan pada tabel berikut:

Tabel 2. 1 Tinjauan Penelitian Terdahulu

No	Judul dan Nama Peneliti	Fokus Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	“Picture Books, Imagination and Play: Pathways to Positive Reading Identities for Young Children” – Amanda Niland, The University of Sydney (2023)	Mengemukakan peran buku bergambar yang memiliki peran krusial dalam mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak-anak serta membangun hubungan positif dengan membaca.	Menganalisis pentingnya buku cerita bergambar untuk anak usia dini.	Berfokus pada pembahasan tentang buku bergambar secara umum, dan berfokus pada buku gambar sebagai pengembangan imajinasi anak.
2.	“Pengaruh Media Kartu Kata Bergambar dan Audio	Penggunaan medium kartu kata bergambar—	Menganalisis pengaruh media komunikasi	Berfokus pada medium kartu bergambar

	<p>Visual terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini”</p> <p>– Amindari <i>et al.</i>, S2 Teknologi Pembelajaran IKIP PGRI JEMBER (2019)</p>	<p>dapat menjadi strategi yang efektif dalam membantu anak usia dini.</p> <p>Disimpulkan pada penelitian ini bahwa kartu bergambar dapat menjadi salah satu rekomendasi untuk pendekatan pembelajaran anak.</p>	<p>visual terhadap anak usia dini.</p>	<p>dan bertujuan untuk melihat pengaruh kartu tersebut terhadap kemampuan membaca anak.</p>
3.	<p>“Pengaruh Buku Cerita Rakyat Melayu Riau terhadap Kemampuan Literasi Budaya Anak Usia Dini”</p> <p>– Rita <i>et al.</i>, Universitas Riau (2023)</p>	<p>Bertujuan untuk menilai sejauh mana cerita rakyat dapat menjadi media yang efektif dalam memperkenalkan dan menanamkan nilai-nilai budaya lokal kepada anak-anak sejak usia dini.</p>	<p>Menganalisis pentingnya nilai-nilai budaya lokal setempat untuk pendidikan anak usia dini.</p>	<p>Berfokus pada cerita-cerita rakyat (non fiksi) sebagai instrument penelitian, serta menganalisis literasi budaya anak.</p>
4.	<p>Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun</p>	<p>Bertujuan untuk melihat efektivitas media audio visual sebagai alat bantu dalam proses</p>	<p>Menganalisis media pembelajaran untuk perkembangan kognitif</p>	<p>Berfokus pada penggunaan medium audio visual sebagai instrument</p>

	di TK Dwi Utama Deli Serdang Tahun Ajaran 2018/2019	pembelajaran dan bagaimana media ini dapat merangsang perkembangan kognitif anak-anak.	anak usia dini.	penelitian serta bertujuan melihat perkembangan kognitif anak pada aspek pemahaman angka dan geometri.
5.	“Relevansi Teori Belajar Sosial Albert Bandura dan Metode Pendidikan Keluarga dalam Islam” – Nurul Wahyuni & Wahidah Fitriani, Pascasarjana UIN Mahmud Yunus Batusangkar (2022)	Mengeksplorasi tentang keterkaitan antara teori belajar sosial yang diajukan oleh Albert Bandura sejalan dengan pendidikan keluarga dalam konteks agama Islam.	Menganalisis bagaimana teori belajar sosial Bandura ditransformasikan ke dalam gerak-gerak keseharian melalui proses <i>modeling</i> ; Yakni observasi, imitasi, dan penguatan dalam proses pembelajaran individu.	Berfokus pada pendidikan lingkup keluarga dalam agama Islam sebagai objek penelitian.

E. Definisi Operasional Variabel

1. Pengaruh dalam penelitian ini merujuk pada hasil interpretasi dari pengujian hipotesis—yang bertujuan untuk menjawab ada/tidaknya pengaruh dari medium pembelajaran buku anak “Petualangan Onding: Mengenal *Sipakatau*, *Sipakainge*’, dan *Sipakalebbi*” terhadap

perkembangan kognitif anak usia dini yang diuji menggunakan metode kuantitatif berbasis eksperimental.

2. Komunikasi Visual adalah proses penyampaian pesan dan informasi dari komunikator ke komunikan (pembaca) dengan menggunakan media penggambaran—menggombinasikan elemen-elemen visual seperti gambar, ilustrasi, tipografi, warna, *layout*, serta desain grafis untuk ditangkap pesannya oleh indera, khususnya indera penglihatan melalui bantuan teknologi.
3. Perkembangan Kognitif adalah kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa, sehingga proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (*intelegensi*) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide belajar.
4. *Modeling* adalah konsep dari teori belajar sosial oleh Albert Bandura yang berfungsi untuk mengirimkan informasi kepada manusia terkait tanggapan atau contoh yang diinstruksikan. Informasi tanggapan ini dapat dilakukan melalui demonstrasi secara visual, representasi bergambar atau verbal.
5. Anak Usia Dini adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan periode perkembangan anak sejak lahir hingga usia 8 tahun. Ini adalah tahap perkembangan yang sangat penting karena merupakan masa ketika otak anak berkembang paling pesat.

F. Hipotesis Penelitian

Penjabaran hipotesis diartikan sebagai adanya jawaban sementara terhadap pertanyaan penelitian yang dirumuskan berdasarkan hasil penalaran dan kajian teoritis yang ada (Sugiyono, 2017). Karena bersifat sementara, sehingga hipotesis membutuhkan proses pengujian untuk dibuktikan kebenarannya melalui pengumpulan data.

Hipotesis pada penelitian ini diajukan untuk memperoleh presentase tentang keterkaitan perkembangan kognitif anak usia dini di TK PMKG Nobel Makassar melalui pembelajaran komunikasi visual, yakni buku cerita bergambar “Petualangan Onding: Mengenal *Sipakatau*, *Sipakainge*’, dan *Sipakalebbi*” dengan pendekatan *modeling* dan proses sosio-kultural. Sehingga, peneliti menguraikan hipotesa untuk penelitian ini dengan penjabaran sebagai berikut:

1) Hipotesis Nol / H_0

Tidak terdapat perbedaan yang signifikan dalam kemampuan kognitif antara anak TK PMKG Nobel Makassar yang menggunakan buku “Petualangan Onding: Mengenal *Sipakatau*, *Sipakainge*’, dan *Sipakalebbi*” dengan anak yang tidak menggunakan media tersebut.

2) Hipotesis Alternatif / H_1

Terdapat perbedaan yang signifikan dalam kemampuan kognitif antara anak TK PMKG Nobel Makassar sebelum dan setelah diberi

perlakukan dengan membaca buku cerita bergambar “Petualangan Onding: Mengenal *Sipakatau*, *Sipakainge*’, dan *Sipakalebbi*”.

3) Hipotesis Alternatif / H₁

Terdapat perbedaan yang signifikan dalam kemampuan kognitif antara anak TK PMKG Nobel Makassar sebelum dan setelah diberi pembelajaran konvensional.

4) Hipotesis Alternatif / H₁

Terdapat perbedaan yang signifikan dalam kemampuan kognitif antara anak TK PMKG Nobel Makassar yang menggunakan buku “Petualangan Onding: Mengenal *Sipakatau*, *Sipakainge*’, dan *Sipakalebbi*” dengan anak yang tidak menggunakan media tersebut.