

PENGEMBANGAN KARAKTER SOPAN SANTUN MELALUI BUKU CERITA: PEMBELAJARAN EMPAT KATA AJAIB DI SEKOLAH DASAR

Sarah Divani Adrina

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta

sarahdivani.2021@student.uny.ac.id

Abstrak

Kata Kunci:

Buku Cerita Bergambar, Empat Kata Ajaib, Sikap Sopan Santun

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan buku cerita bergambar tentang empat kata ajaib (maaf, tolong, permisi, terima kasih) yang layak sebagai media pembelajaran di SD Negeri 1 Demangan; dan (2) menghasilkan media yang praktis untuk menanamkan sikap sopan santun. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya kesopanan peserta didik serta perlunya media non-digital dalam pembelajaran karakter. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model 4D (*define, design, develop, disseminate*). Produk yang dihasilkan berupa empat buku cerita bergambar. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan angket kepada ahli materi, ahli media, guru, dan peserta didik. Analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini “sangat layak” digunakan menurut ahli materi (92,5%) dan ahli media (100%), serta dinilai “praktis” oleh guru (85%) dan “sangat praktis” oleh peserta didik (100% uji coba terbatas, 96,7% uji coba lapangan).

Abstract

Key Word:

Picture Storybook, Four Magic Words, Polite Behavior

This study aims to: (1) develop a picture storybook about the four magic words ("sorry," "please," "excuse me," and "thank you") that is suitable as a learning medium at SD Negeri 1 Demangan; and (2) produce a practical medium for instilling polite behavior. The background of this research is the low level of politeness among students and the need for non-digital media in character education. This is a development study using the 4D model (Define, Design, Develop, Disseminate). The product consists of four illustrated storybooks. Data were collected through observations, interviews, and questionnaires involving content experts, media experts, teachers, and students. The data were analyzed using descriptive quantitative methods. The results show that the media is "highly feasible" according to content experts (92.5%) and media experts (100%), "practical" according to teachers (85%), and "highly practical" according to students (100% in limited trials, 96.7% in field trials)

Copyright © 2025 Sarah Divani Adrina

This work is licensed under an Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)



PENDAHULUAN

Pendidikan karakter menjadi salah satu aspek penting dalam pembentukan kepribadian peserta didik sejak usia dini. Lickona (1992) menyebutkan “*character education is the deliberate effort to help people understand, care about, and act upon core ethical values*” yang berarti bahwa “pendidikan karakter adalah upaya yang disengaja untuk membantu orang memahami, peduli, dan bertindak berdasarkan nilai-nilai etika”. Proses pembentukan karakter terpuji peserta didik tentunya harus dimulai sejak usia dini, peserta didik perlu memahami nilai-nilai moral dan perilaku yang positif.

Pendidikan karakter dalam kurikulum merdeka mengacu pada profil pelajar Pancasila sebagai visi utama, serta nilai-nilai luhur yang selaras dengan budaya bangsa. Profil pelajar Pancasila berisi enam dimensi karakter yang diharapkan tertanam dalam diri peserta didik. Dalam dimensi beriman, bertaqwa

kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, terdapat lima elemen utama yang menjadi dasar pengembangan karakter. Dimensi ini menekankan hubungan manusia dengan Tuhan, diri sendiri, sesama manusia, alam, dan negara yang tercermin dalam akhlak atau perilaku mulia, salah satunya melalui sikap sopan santun. Oleh karena itu, sangat berpengaruh terhadap perkembangan perilaku anak sekolah dasar.

Namun realitanya, hingga peserta didik memasuki fase berkembang di lingkungan Sekolah Dasar, pendidikan karakter terutama sopan santun yang menjadi landasan utama bersikap ini luntur sehingga masih banyak peserta didik yang memiliki karakter tidak sesuai dengan usianya. Fenomena yang terjadi di Sekolah Dasar (SD), khususnya pada kelas awal, menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang belum mampu menerapkan sikap sopan santun secara konsisten dalam kehidupan sehari-hari, seperti penggunaan empat kata ajaib: “tolong”, “permisi”, “maaf”, dan “terima kasih” (Safarah et al., 2024).

Menurut Sari & Rosita (2021) pembiasaan kata-kata sopan seperti tolong, maaf, dan terima kasih mampu meningkatkan sikap sosial anak serta memperkuat empati dan rasa hormat terhadap orang lain. Pembiasaan ini secara konsisten melatih anak untuk mengakui kesalahan (maaf), menghargai bantuan (terima kasih), meminta dengan sopan (tolong), dan menjaga batasan dalam interaksi (permisi). Anak yang tidak mendapat pembiasaan nilai-nilai kesopanan melalui kata ajaib akan menunjukkan kecenderungan perilaku impulsif, tidak menghargai bantuan orang lain, dan sulit menerima kesalahan. Empat Kata Ajaib menjadi bekal bagi peserta didik untuk terbiasa bersikap sopan santun. Kebiasaan untuk meningkatkan moral peserta didik perlu diterapkan dalam proses pembelajaran.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah pengembangan media pembelajaran berupa buku cerita bergambar. Buku cerita bergambar memiliki potensi besar dalam menanamkan nilai-nilai karakter karena kemampuannya dalam menyampaikan pesan moral melalui cerita dan ilustrasi yang menarik. Penelitian yang dilakukan oleh Musfiquon (2012) dalam (Alfiani et al., 2018) mengungkapkan bahwa gambar atau suatu lambang visual dapat mempermudah peserta didik untuk mencapai tujuan belajar, mempermudah pemahaman, mengingat informasi melalui pesan yang terkandung dalam gambar, sehingga mendorong pengembangan empati dan kesadaran sosial. Di usia awal sekolah dasar, anak-anak berada pada masa emas dalam perkembangan bahasa dan berpikir. Di sinilah peran membaca, menyimak, dan bercerita menjadi sangat penting.

Penggunaan buku cerita bergambar juga selaras dengan teori perkembangan kognitif Piaget, yang menyatakan bahwa anak usia 7–11 tahun berada pada tahap operasional konkret, sehingga mereka lebih mudah memahami konsep-konsep yang disajikan secara visual dan konkret (Budiningsih, 2003). Selain itu, teori Bandura tentang pembelajaran sosial menunjukkan bahwa anak-anak cenderung meniru perilaku tokoh yang mereka lihat, termasuk tokoh dalam cerita (Bandura, 1977). Oleh karena itu, tokoh dalam buku cerita bergambar dapat menjadi model perilaku yang baik bagi peserta didik.

Dalam penelitian ini, pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan menggunakan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) yang telah diadaptasi dari Thiagarajan, Semmel dan Semmel dalam (Sugiyono, 2017). Produk yang dikembangkan adalah Buku Cerita Bergambar “Empat Kata Ajaib” yang dilengkapi fitur interaktif seperti lembar aktivitas, stiker, dan akses audio *storytelling* melalui *QR code*. Media ini dirancang untuk digunakan secara mandiri oleh peserta didik baik di sekolah maupun di rumah.

Dengan adanya media pembelajaran ini, diharapkan proses penanaman nilai sopan santun dapat berlangsung secara lebih efektif dan menyenangkan, serta mampu membentuk kebiasaan penggunaan empat kata ajaib dalam kehidupan sehari-hari peserta didik.

METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan dkk. dalam (Sugiyono, 2015). Model ini terdiri dari empat tahap, yaitu: *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di SD Negeri 1 Demangan yang berada di Jl. Munggur 38, Demangan, Kecamatan Gondokusuman, Kota Yogyakarta Provinsi D.I. Yogyakarta pada bulan Desember hingga Juli 2025.

Target/Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 1 yang berjumlah 24 orang dan 1 orang guru wali kelas.

Prosedur

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4D (*Four D*). Model ini terdiri dari empat tahap, yaitu: *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran). Berikut adalah prosedur pengembangan yang dijelaskan dari masing-masing tahapan:

1. *Define* (Pendefinisian)

Tahap pendefinisian dimulai dengan analisis terhadap masalah pembelajaran di lapangan, analisis kurikulum, analisis kebutuhan guru dan peserta didik, serta analisis tugas. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan angket kepada guru dan peserta didik di SD Negeri 1 Demangan, Yogyakarta. Analisis ini bertujuan untuk menentukan kebutuhan akan media pembelajaran yang menarik dan relevan dengan karakteristik peserta didik kelas 1 SD, serta memahami kesulitan dalam pembentukan sikap sopan santun selama ini.

2. *Design* (Perancangan)

Pada tahap ini, dilakukan perancangan awal produk berupa *storyboard*, desain karakter, dan penentuan alur cerita. Spesifikasi buku cerita bergambar dirancang agar sesuai dengan usia peserta didik, yaitu menggunakan bahasa sederhana, ilustrasi menarik, dan alur cerita yang pendek namun bermakna edukatif. Selain itu, buku ini dilengkapi dengan fitur interaktif seperti lembar aktivitas dan *QR code* untuk akses audio *storytelling*. Proses desain juga mencakup penyusunan naskah cerita dan pemilihan warna, *font*, dan *layout* yang ramah anak.

3. *Develop* (Pengembangan)

Tahap pengembangan mencakup produksi buku cerita bergambar fisik berbahan *boardbook* dengan finishing sudut tumpul untuk keamanan anak. Produk awal kemudian divalidasi oleh ahli materi dan media untuk menilai kelayakan isi, desain, dan penyajian. Setelah melalui proses revisi berdasarkan masukan dari validator, dilakukan uji coba terbatas (*limited trial*) dengan 3 peserta didik, diikuti dengan uji coba lapangan (*field trial*) bersama 21 peserta didik dan 1 orang guru. Uji coba ini bertujuan untuk mengevaluasi kepraktisan dan kelayakan penggunaan media dalam konteks pembelajaran nyata.

4. *Disseminate* (Penyebaran)

Setelah produk dinyatakan layak dan praktis, tahap akhir adalah penyebaran produk melalui pelatihan penggunaan media kepada guru dan penyediaan buku panduan untuk guru dan orang tua. Produk juga didokumentasikan dan disimpan sebagai referensi untuk pengembangan media pembelajaran serupa di masa mendatang.

Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Instrumen angket menggunakan skala Likert 4 poin untuk menilai kelayakan dan kepraktisan media oleh validator dan pengguna. Data kuantitatif berupa hasil angket dari validator serta pengguna dianalisis secara deskriptif untuk mengevaluasi saran, masukan, serta kelebihan dan kekurangan produk.

Teknik Analisis Data

Data hasil validasi dan uji coba dianalisis secara kuantitatif deskriptif. Data kuantitatif diperoleh dari skor penilaian validator dan pengguna, lalu dideskripsikan dari saran dan komentar yang diberikan. Analisis data dilakukan untuk menentukan tingkat kelayakan dan kepraktisan produk sebelum disempurnakan dan digunakan secara luas serta dari respon pengguna.

HASIL

Hasil Pengembangan

Pengembangan Buku Cerita Bergambar “Empat Kata Ajaib” dilakukan melalui tahapan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Hasil akhir dari penelitian ini berupa empat buku cerita bergambar yang masing-masing membahas satu kata ajaib: “tolong”, “maaf”, “terima kasih”, dan “permisi”. Judul buku yang dikembangkan adalah

1. Pahlawan Toli dan Si Domba (mengajarkan kata “tolong”)
2. Pahlawan Mimi dan Si Panda (mengajarkan kata “maaf”)
3. Pahlawan Kasi dan Si Monyet (mengajarkan kata “terima kasih”)
4. Pahlawan Pemi dan Si Kelinci (mengajarkan kata “permisi”)

Selain itu, dikembangkan pula satu buku panduan untuk guru dan orang tua sebagai referensi dalam memandu penggunaan media pembelajaran. Buku cerita bergambar ini berbentuk *boardbook*, berukuran 20 cm x 20 cm, berisi 8–10 halaman, dengan ilustrasi penuh warna, teks sederhana, dan fitur interaktif seperti lembar aktivitas dan *QR code* untuk akses audio *storytelling*.

Uji Kelayakan Media

Uji kelayakan dilakukan oleh ahli materi dan media untuk menilai kesesuaian isi, desain, dan penyajian media pembelajaran.

1. Validasi Ahli Materi

Hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan presentase kelayakan sebesar 92,5% dengan kriteria “Sangat Layak”. Masukan dari validator meliputi penyederhanaan kalimat, penyesuaian nama tokoh agar tidak bermakna ganda, serta penyempurnaan alur cerita agar lebih selaras dengan pesan moral yang ingin disampaikan.

2. Validasi Ahli Media

Hasil validasi oleh ahli media menunjukkan presentase kelayakan sebesar 100% dengan kriteria “Sangat Layak”. Validator memberikan masukan terkait penambahan sumber pada bagian akhir buku panduan, perbaikan ekspresi karakter, serta penyesuaian font untuk meningkatkan keterbacaan teks.

Uji Kepraktisan Media

Uji kepraktisan dilakukan melalui dua tahap, yaitu uji coba terbatas (*limited trial*) dan uji coba lapangan (*field trial*).

1. Uji Coba Terbatas

Uji coba dilakukan oleh 3 peserta didik kelas 1 SD. Hasil menunjukkan bahwa media diterima dengan baik, dengan presentase kelayakan mencapai 100% pada semua aspek (media, materi, evaluasi), masuk dalam kategori “Sangat Layak”.

2. Uji Coba Lapangan

Uji coba dilakukan oleh 21 peserta didik dan 1 guru. Hasil menunjukkan presentase kelayakan sebesar 94,6%, dengan kriteria “Sangat Layak”. Respon guru menyatakan bahwa media ini praktis digunakan dan mudah diintegrasikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Sementara itu, peserta didik menyampaikan bahwa mereka senang menggunakan buku karena ilustrasinya menarik dan ceritanya mudah dipahami.

PEMBAHASAN

Pengembangan Buku Cerita Bergambar ini merupakan upaya inovatif dalam memanfaatkan media pembelajaran visual sebagai alat pendukung pembentukan karakter peserta didik kelas 1 di Sekolah Dasar. Produk ini dirancang agar sesuai dengan perkembangan kognitif, sosial, dan emosional peserta didik, sebagaimana dijelaskan dalam teori Piaget dalam (Budiningsih, 2003) bahwa anak usia 6–8 tahun berada pada tahap operasional konkret dan sangat responsif terhadap pembelajaran yang menggunakan media visual dan narasi.

Melalui narasi cerita, buku ini menyampaikan nilai-nilai moral seperti sopan santun, empati, kerja sama, dan tanggung jawab dalam bentuk yang ringan dan menyenangkan. Empat kata ajaib “tolong”, “maaf”, “terima kasih”, dan “permisi” tidak hanya diajarkan sebagai kosakata, tetapi juga dalam konteks situasi nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari anak. Seperti dijelaskan dalam teori

pembelajaran sosial Bandura bahwa anak belajar melalui observasi perilaku orang lain. Dengan adanya tokoh tokoh positif dalam cerita, anak akan cenderung meniru perilaku tersebut (Yulianti et al., 2018).

Buku cerita yang diintegrasikan dalam pembelajaran juga mampu meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif dan reseptif anak. Kombinasi antara teks sederhana dan gambar membantu anak mengaitkan makna kata dengan gambar, sehingga memudahkan mereka dalam memahami struktur kalimat dan memperkaya kosa kata. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Akhir et al. (2024) dan menyebutkan bahwa penggunaan buku cerita bergambar meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia prasekolah dan SD.

Menurut Oswald Kroh (Kartono, 1990) anak usia 7–8 tahun masih sangat suka dunia fantasi dan khayalan, namun mulai tertarik pada cerita yang realistis. Penggunaan karakter pahlawan dan hewan sebagai tokoh utama dalam cerita memberikan kombinasi yang menarik untuk anak. Tokoh-tokoh hewan seperti panda, monyet, kelinci, dan domba memiliki karakteristik yang mudah dikenali dan sering muncul dalam dongeng atau cerita anak. Karakteristik ini membantu anak mengenali dan mengingat tokoh lebih cepat, serta memahami pesan moral yang disampaikan melalui perilaku mereka. Melalui tokoh pahlawan, anak diajak untuk meniru perilaku positif dan memahami pentingnya sopan santun dalam kehidupan sehari-hari.

Pengembangan buku panduan untuk orang tua dan guru merupakan langkah strategis dalam mewujudkan proses pembelajaran yang holistik dan berkelanjutan. Langkah ini selaras dengan prinsip-prinsip teknologi pendidikan, yaitu bahwa media pembelajaran harus tidak hanya efektif digunakan oleh peserta didik, tetapi juga didukung oleh fasilitator pembelajaran, baik itu guru di sekolah maupun orang tua di rumah (Sadiman et al., 2008).

Penggunaan buku cerita bergambar sebagai media pembentukan karakter selaras dengan tujuan dari Kurikulum Merdeka, yaitu menciptakan pembelajaran yang holistik dan berorientasi pada pengembangan karakter, bukan hanya penguasaan materi semata. Menurut Harahap et al. (2023), Kurikulum Merdeka fokus pada pembentukan karakter yang mencakup sifat, kebiasaan, dan nilai normatif yang dianut oleh peserta didik sejak usia dini.

Seperti yang disebutkan dalam teori Kerucut Pengalaman Edgar Dale, semakin interaktif suatu media pembelajaran, semakin besar kemungkinan peserta didik untuk memahami dan mengingat materi. Aktivitas dalam buku menjadikan media tersebut lebih interaktif dan tidak hanya bersifat pasif. Dalam buku panduan, guru dan orang tua diberikan strategi untuk meningkatkan minat membaca dan motivasi anak, salah satunya dengan menceritakan buku dengan ekspresi yang menarik, memberikan pertanyaan reflektif setelah membaca, atau membuat aktivitas menyenangkan berbasis cerita. Penguatan-penguatan positif juga perlu diberikan setelah membaca cerita.

Buku ini membantu guru karena tidak perlu lagi membuat skenario sendiri untuk mengilustrasikan penggunaan empat kata ajaib. Buku ini sudah menyediakan contoh konkret dalam bentuk narasi dan ilustrasi, sehingga guru hanya membimbing, merefleksikan dan mempraktikkannya. Guru juga memiliki acuan visual dan verbal untuk menunjukkan contoh perilaku baik kepada peserta didik, sehingga lebih mudah membentuk kebiasaan sopan santun di kelas. Selain itu, fitur audio dalam buku membantu guru untuk menceritakan isi buku tanpa pendampingan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan dengan model 4D (*define, design, develop, disseminate*), dihasilkan media buku cerita bergambar seri “4 kata ajaib” dengan judul “4 Pahlawan Kata di Negeri Binatang” yang mengajarkan tentang 4 kata ajaib (permisi, maaf, tolong, terima kasih). Hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media “Sangat Layak” dengan persentase 92,5% dan 100%. Hasil uji coba lapangan pada 21 siswa dan guru menunjukkan bahwa media ini “Praktis” digunakan untuk pembelajaran dengan persentase 94,6%. Dengan demikian, media yang dikembangkan dinyatakan layak dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran di kelas.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, penulis memberi beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru agar dapat memanfaatkan produk media pembelajaran buku cerita bergambar ini dengan sebaik-baiknya untuk membantu peserta didik membentuk sikap sopan santun di lingkungan sekolah ataupun rumah.
2. Bagi peserta didik agar dapat menggunakan buku cerita bergambar ini secara mandiri untuk dibaca dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Aktivitas pembiasaan juga bisa sering dilakukan untuk membiaskan penggunaan empat kata ajaib.
3. Bagi peneliti selanjutnya agar dapat menggunakan penelitian ataupun produk buku cerita bergambar ini sebagai acuan atau referensi dalam melakukan inovasi di bidang pendidikan.

DAFTAR RUJUKAN

- Akhir, M. H., Tebisi, J. M., Lestari, K. F., & Mulki, M. M. (2024). Ilmu Pengaruh Buku Cerita Bergambar Terhadap Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Prasekolah Paud Nagaya Sigi. *Gudang Jurnal Multidisiplin*, 2(April), 36–40.
- Alfiani, F., Kurniawati, T., & Siwi, M. K. (2018). Pengembangan Webtoon Untuk Pembelajaran IPS (Ekonomi) Di SMP. *Jurnal Ecogen*, 1(2), 439. <https://doi.org/10.24036/jmpe.v1i2.4766>
- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Prentice Hall.
- Budiningsih, C. A. (2003). Perkembangan Teori Belajar dan Perkembangan Menuju Revolusi-Sosiokultural Vygotsky. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 1(1), 37-48.
- Harahap, D. G. S., Alparis Sormin, S., Fitrianti, H., Rafi'y, M., & Irawan, F. (2023). Implementation of Merdeka Curriculum using Learning Management System (LMS). *International Journal of Educational Research Excellence (IJERE)*, 2(1), 93–99. <https://doi.org/10.55299/ijere.v2i1.439>
- Kartono, K. (1990). *Psikologi anak (Psikologi Perkembangan)*. CV Mandar Maju. Bandung.
- Lickonna.T. (1992). *Education for Character, How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. New York: Bantam Books.
- Piaget, J. (1932). *The Moral Judgment Of The Child*. Harcourt, Brace & World. 60-61
- Safarah, Rosya Alvina Zaida, K. M. (2024). Buku Cerita Bergambar Tiga Kata Ajaib untuk Pendidikan Karakter Berkata Santun Anak Usia Dini. *Jurnal Program Studi PGRA*, 10, 1–10. <https://doi.org/10.29062/seling.v10i1.2137>
- Sari, A. P., & Rosita, L. (2021). Pembentukan Karakter Anak Melalui Pembiasaan Kata Sopan dalam Kehidupan Sehari-Hari. *Jurnal Golden Age*, 6(2), 104 112.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Yulianti, I., Isnani, A., Zakkiyyah, A. L., & Hakim, J. (2018). Penerapan Bahasa Jawa Krama untuk Membentuk karakter Sopan Santun di Sekolah Dasar. Dalam Prosiding Seminar Nasional di Universitas Muria Kudus (Vol. 11).