

BAB II

IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

2.1 Studi Pustaka

2.1.1 Landasan Teori

1. Perancangan dalam desain komunikasi visual

Perancangan merupakan suatu proses atau tahapan dalam merancang sesuatu, dengan menggunakan teknik tertentu untuk merumuskan tujuan yang ingin dicapai (Fauzi et al., 2022). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata "perancangan" berasal dari kata "rancang" yang berarti proses pembuatan. Dalam konteks desain komunikasi visual, perancangan adalah proses sistematis yang bertujuan menciptakan solusi visual yang efektif dan komunikatif agar pesan dapat tersampaikan dengan baik kepada audiens. Dalam merancang media, seorang desainer perlu mempertimbangkan unsur dan nilai yang terkandung dalam bidang desain komunikasi visual, karena jika unsur-unsur tersebut diabaikan, pesan yang disampaikan bisa meleset dari target sasaran (Yulius, 2016).

Hal serupa juga dijelaskan oleh Danella (2023), yang menyatakan bahwa metode perancangan desain komunikasi visual adalah rangkaian proses untuk menghasilkan pesan visual yang efektif dalam menyampaikan informasi, gagasan, dan konsep kepada audiens. Proses ini mencakup tahapan perencanaan, pengembangan, hingga penerapan elemen-elemen visual seperti ilustrasi, tipografi, warna, dan komposisi tata letak.

2. Ilustrasi

Ilustrasi merupakan bentuk seni rupa yang digunakan untuk menyampaikan suatu maksud atau tujuan melalui media visual (Santoso & Tri Wahyudi, 2016). Pada perkembangannya, ilustrasi tidak hanya berfungsi sebagai pendukung cerita, tetapi juga dapat digunakan untuk mengisi ruang kosong secara estetis, seperti pada media cetak majalah, surat kabar, tabloid, dan lainnya (Sri Wahyuningsih, 2015).

Sementara itu, menurut Gamal Thabroni (2020), gambar ilustrasi adalah visualisasi dari suatu suasana, kondisi, atau konsep abstrak yang

tidak dapat dilihat secara langsung, agar dapat memberikan gambaran representatif yang sesuai dengan hal yang ingin disampaikan. Definisi ini dianggap cukup umum namun tetap memiliki kejelasan dalam menggambarkan hakikat gambar ilustrasi.

Dari beberapa sumber yang di kutip dalam buku “Seni Ilustrasi” oleh (Indria Maharsi, 2015) dan “Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual” oleh (Maylinda Ambarwati, 2022) terdapat beberapa jenis-jenis ilustrasi yang sudah di rangkum sebagai berikut:

a. Ilustrasi Karikatur

Karikatur berasal dari bahasa Italia *caricature*, yang berarti memberikan muatan atau beban tambahan. Karikatur merupakan salah satu bentuk dari kartun, di mana karya ini dibuat dengan cara mendistorsi atau mengubah bentuk wajah tokoh yang dijadikan objek, biasanya untuk tujuan ekspresif atau satiris.

b. Ilustrasi Buku Anak

Ilustrasi buku anak merupakan wadah yang penting dalam proses kembang anak, Ilustrasi dalam buku anak merupakan bagian penting dalam mendukung proses tumbuh kembang anak. Ilustrasi ini menjadi bentuk literatur yang menarik, khususnya bagi anak-anak dan remaja. Biasanya, ilustrasi buku anak menyajikan gambar, alur cerita, plot, karakter, serta elemen unik lainnya yang mampu memperkaya pengalaman anak dalam hal pengetahuan, visual, dan literasi.

c. Ilustrasi Kartun

Ilustrasi kartun ialah gambar yang memberikan kesan lucu, biasanya mewakili suatu kejadian, bersifat menghibur dan sering kali mengandung pesan moral atau kritik sosial, dengan karakter yang dieksplorasi secara imajinatif dan humoris.

4. Media Edukasi

Media Edukasi adalah alat dan bahan yang membantu siswa memahami dan menguasai materi pelajaran. Ini bisa berupa objek fisik, teknologi, atau kombinasi keduanya, yang dirancang untuk menyampaikan informasi secara lebih efektif. Media pembelajaran mendukung pemahaman dan ingatan tentang materi yang diajarkan (Anugrah Dwi, 2023). Media Edukasi merupakan sarana yang sangat krusial perannya, karena tanpa media edukasi suatu komunikasi dalam proses pembelajaran tidak berjalan sebagaimana mestinya (Moessadeqc et al., 2024).

Media edukatif memiliki peran yang signifikan dalam mendukung para pendidik untuk mendorong, membimbing, serta memfasilitasi proses belajar peserta didik. Penggunaan media ini terbukti mampu meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Dengan demikian, media edukasi menjadi salah satu faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran serta peningkatan kualitas pendidikan secara keseluruhan (Indriyani, 2019).

5. *Puzzle*

Puzzle merupakan permainan yang melibatkan proses menyusun atau menyesuaikan potongan gambar atau bentuk tertentu hingga membentuk suatu pola yang utuh (Alawiyah et al., 2019). Kata "puzzle" berasal dari bahasa Inggris yang dalam Bahasa Indonesia berarti "teka-teki". Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, teka-teki adalah permainan yang bertujuan untuk mengasah kemampuan berpikir. (Ilhami et al. 2022) menjelaskan bahwa puzzle adalah media permainan yang menuntut pemain untuk menyusun potongan gambar yang tersebar menjadi satu kesatuan gambar yang lengkap.

Sementara itu, menurut Marsyella (2025) dalam tulisannya di <https://ruangbuku.id/>, puzzle edukatif merupakan media pembelajaran interaktif yang menyampaikan informasi melalui bagian-bagian terpisah

yang harus dirangkai kembali menjadi gambar atau konsep yang menyeluruh

6. Wudhu

Secara bahasa kata *Wudhu'* (ال وضوء) dalam bahasa Arab berasal dari kata al-wadha'a (الاءة وءا). Kata ini bermakna an-Nadhzafah (النظافة) yaitu kebersihan. Adapun kata *Wudhu* berasal dari wadha'ah yang maknanya adalah kebersihan (Muhammad Ajib, 2019).

Menurut KBBI, pengertian *Wudhu* adalah menyucikan diri (sebelum salat) dengan membasuh muka, tangan, kepala, dan kaki. Dalam definisi lain, *Wudhu* juga dimaknai dengan proses kebersihan yang dilakukan oleh seseorang untuk membasuh bagian-bagian tubuh sebanyak lima dalam sehari (Jamal & Dalimunthe, 2021).

Menurut (Muhamad Haerudin, 2022) Wudhu adalah salah satu bentuk bersuci yang bertujuan untuk menghilangkan hadas kecil, seperti setelah buang angin, buang air besar, buang air kecil, maupun tidur lelap. Wudhu juga merupakan syarat utama yang harus dipenuhi sebelum melaksanakan ibadah tertentu, seperti salat, Allah Swt. berfirman dalam Al-Qur'an: "Hai orang-orang yang beriman, apabila kamu hendak mengerjakan shalat maka basuhlah mukamu dan tanganmu sampai dengan siku, serta sapulah kepalamu dan (basuh) kakimu sampai dengan kedua mata kaki" (QS. Al-Maa'idah : 6) Dalam sebuah hadits disebutkan bahwa" Rasulullah Saw. pernah dibawakan air *wudhu*, kemudian berwudhu dengan membasuh kedua telapak tangannya sebanyak tiga kali, lalu membasuh wajahnya sebanyak tiga kali, setelah itu membasuh kedua tangannya tiga kali. Kemudian, beliau kumur-kumur dan mengeluarkan air yang telah dimasukkan kedalam hidung sebanyak tiga kali. Lalu, mengusap kepalanya dan dua telinganya."(HR. Abu Dawud).

7. Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan individu dengan rentang usia tertentu yang memiliki ciri khas tersendiri serta sedang berada dalam tahap

perkembangan yang sangat cepat dan menjadi fondasi penting bagi kehidupan mereka di masa depan (Syahrul & Nurhafizah, 2021).

Sementara itu, pendidikan anak usia dini merupakan bentuk pembinaan yang diberikan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun, melalui pemberian stimulasi pendidikan guna mendukung pertumbuhan dan perkembangan fisik maupun mental, sehingga anak siap untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya (Depdiknas, 2003).

8. Adobe Illustrator

Pada website <https://www.adobe.com/> menjelaskan software editor grafik berbasis vektor yang dikembangkan oleh Adobe. Dalam buku yang berjudul “BUKU INFORMASI MENGOPERASIKAN PERANGKAT LUNAK DESAIN” oleh (KEMENTERIAN KETENAGAKERJAAN R.I., 2020) dijelaskan bahwa Adobe Illustrator adalah perangkat lunak utama untuk editor grafis berbasis vektor yang dikembangkan dan dijual oleh Adobe Systems, untuk pengguna komputer yang berpartisipasi dalam banyak di dunia desain dan multimedia. Adobe Illustrator merupakan perangkat lunak desain berbasis vektor yang telah dikenal luas karena keunggulan fitur-fiturnya yang mendukung proses pembuatan desain secara kreatif. Aplikasi ini digunakan untuk menghasilkan karya desain grafis berbasis vektor (Savira Damayanti, 2023).

9. Kajian Literatur

Kajian literatur berfungsi sebagai landasan teoretis yang memperkuat arah dan fokus penelitian ini. Dalam bagian ini, peneliti akan mengulas berbagai teori, konsep, serta temuan-temuan terdahulu yang relevan dengan permasalahan yang diteliti. Berikut adalah penelitian terdahulu yang telah di rangkum dalam bentuk table berikut:

Table 2.1 Penelitian Terdahulu

Nama Penelitian	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
(Rahayu Khoerunnisa et al., 2023)	Pengaruh Bermain Puzzle terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun	Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media puzzle menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan motorik halus anak. Hal ini dibuktikan melalui analisis data, di mana rata-rata skor perkembangan motorik halus sebelum diberikan perlakuan bermain puzzle adalah 1,979 dengan standar deviasi sebesar 0,534. Setelah anak mengikuti intervensi melalui permainan edukatif puzzle, nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 3,631 dengan standar deviasi 0,268. Selisih rata-rata antara pretest dan posttest adalah 1,651 dengan standar deviasi 0,319. Hasil uji statistik menunjukkan nilai P sebesar 0,0001, yang berarti permainan puzzle edukatif secara signifikan mampu meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 5–6 tahun. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan, terutama dalam proses pembelajaran yang berkaitan dengan pengendalian perilaku anak selama bermain puzzle.
(Indriyani, 2019)	Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk	Berdasarkan hasil penelitian, kegiatan pembelajaran wudhu dapat terlaksana dengan baik dan mencapai hasil yang diharapkan oleh pendidik. Dapat disimpulkan bahwa anak-anak usia dini di

perkembangan anak usia dini. Permainan puzzle terbukti mampu meningkatkan kemampuan motorik halus anak secara signifikan melalui kegiatan yang melibatkan koordinasi tangan dan konsentrasi. Penggunaan media visual seperti poster dalam pembelajaran juga membuat proses belajar menjadi lebih menarik, efektif, dan efisien, sehingga anak-anak lebih mudah memahami materi yang diajarkan, seperti tata cara wudhu. Selain itu, penerapan puzzle secara berkelompok mendorong anak untuk belajar bekerja sama, berkomunikasi dengan baik, dan saling menghargai dalam menyelesaikan tugas bersama. Secara keseluruhan, media edukatif seperti puzzle dan gambar tidak hanya berfungsi sebagai sarana bermain, tetapi juga sebagai alat pembelajaran yang menyenangkan dan mampu mengembangkan aspek kognitif, motorik, sosial, serta kepercayaan diri anak usia dini.

2.2 Objek Penelitian

2.2.1 Profile Sekolah

Nama Sekolah : PAUD Nur Hidayah

Nama Pendiri : Painah S.Pd.i

Lokasi : Dusun Mekar Sari RT/RW 01/05, Kelurahan Desa Wates Way Ratai, Kecamatan Way Ratai, Kabupaten Pesawaran Provinsi Lampung.

2.2.2 Sejarah Sekolah

Sejarah dari PAUD Nur Hidayah berawal dari pasangan suami istri yang selalu menjadikan rumah atau tempat tinggalnya sebagai tempat mengaji bukan hanya dorongan itu aja bahkan di jelaskan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional peran desa dalam penyelenggaraan PAUD. Lalu pada tahun 2015 di resmikan lah Paud Nurhidayah dengan ketua Yayasan Lukmanul Hakim S.Pd.i Bersama ketua pengelola Painah S.Pd.i dan 4 pengajar lainnya yang masih aktif hingga saat ini. Berikut adalah Visi, Misi serta Tujuan Paud Nur Hidayah sebagai berikut :

- a. Visi: Membentuk anak yang cerdas, baik dan terampil berahlak mulia, Sholeh/Solihah sehingga terwujud anak yang kreatif dan mandiri.

- b. Misi: (1) Melaksanakan pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan inovatif, (2) Mendidik anak secara optimal sesuai kemampuan anak dan (3) Menyiapkan anak didik ke jenjang pendidikan dasar dengan ketercapaian kompetensi dasar sesuai tahapan perkembangan anak
- c. Tujuan: (1) Mengembangkan kurikulum dan perangkat pembelajaran yang inovatif, (2) Mendidik anak agar mejadi generasi yang berkualitas berguna bagi agama, nusa dan bangsa, (3) Menyiapkan anak didik memasuki jenjang pendidikan dasar dengan ketercapaian kompetensi dasar sesuai tahapan perkembangan anak, (4) Meningkatkan profesionalisme tenaga pendidik dalam mengelola pendidikan yang menyenangkan dan berpotensi serta berkualitas dan (5) Mengembangkan kreatifitas keterampilan anak didik untuk mengekspresikan diri dalam berkarya seni

2.3 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan metode kualitatif dan kuantitatif guna memperoleh data yang lebih komprehensif dan mendalam. Penggunaan kedua pendekatan ini bertujuan untuk saling melengkapi dalam memahami fenomena yang diteliti, baik dari segi angka maupun makna di balik angka tersebut.

2.3.1. Pengumpulan Data

a) Observasi Sekolah

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan secara bertahap, penulis menemukan bahwa guru menggunakan metode konvensional berupa Singing Method atau Musik Pembelajaran dalam proses belajar-mengajar. Teknik ini dilakukan dengan menyanyikan lagu yang berisi materi pelajaran secara bersama-sama dengan siswa. Observasi diawali dengan pra-pengamatan untuk menentukan guru yang relevan, dilanjutkan dengan observasi langsung di dalam kelas. Dalam proses ini, guru memperkenalkan lagu sesuai topik pembelajaran yaitu *wudhu*, membimbing siswa menyanyi, dan menjelaskan isi lagu yang berkaitan dengan materi. Penulis juga melakukan pengamatan berulang guna memastikan konsistensi penggunaan metode ini serta melihat variasi lagu yang digunakan pada pertemuan berbeda.

	Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa	Al Fikh Orchard Pendamar Indah 2 Selangor telah mampu melaksanakan wudhu sesuai dengan sunnah Nabi. Penggunaan media gambar seperti poster terbukti membuat proses pembelajaran wudhu menjadi lebih efektif dan efisien. Selain harganya yang terjangkau, media ini juga menarik sehingga cocok dijadikan alat bantu dalam mengenalkan tata cara wudhu kepada anak-anak.
(Nihayatu Asfarina, 2025)	Pemanfaatan Media Puzzle In-Group Untuk Pembentukan Karakter Kerjasama Anak Di RA Al-Hidayah UIN Walisongo	Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan puzzle in-group efektif meningkatkan keterampilan kerjasama anak. Anak-anak belajar bekerja sama dalam kelompok kecil, berkomunikasi lebih baik, berbagi tanggung jawab, serta menghargai sudut pandang teman. Guru berperan penting dalam membimbing, membagi tugas, dan menengahi konflik, sehingga kerja kelompok menjadi lebih efektif. Ditemukan pula kendala seperti perebutan potongan puzzle dan perselisihan pada anak kelas A karena usia yang masih labil. Secara keseluruhan, pembelajaran dengan puzzle in-group membuat proses belajar lebih menyenangkan sekaligus mengembangkan kemampuan kognitif, motorik halus, sosial-emosional, kepercayaan diri, dan bahasa anak.

Ketiga penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media edukatif seperti puzzle dan gambar sangat efektif dalam mendukung

Dari hasil observasi dan wawancara, diketahui bahwa siswa memberikan respons pasif terhadap metode ini. Mereka terlihat lebih kurang fokus, tidak mengikuti dan mudah terdistraksi. Guru juga menyampaikan bahwa Singing Method kurang efektif dalam penyampaian materi dan kurang menciptakan suasana lebih aktif belajar secara menyenangkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa teknik pembelajaran ini tidak efektif, terutama untuk siswa PAUD Nur Hidayah itu sendiri.



Gambar 2. 1 Observasi ke sekolah

(Sumber: Penulis, 2025)

b) Wawancara

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara langsung secara mendalam dengan guru sebagai narasumber utama. Wawancara merupakan kegiatan tanya jawab antara dua pihak atau lebih untuk memperoleh informasi, di mana pewawancara mengajukan pertanyaan dan narasumber memberikan jawaban. Guru yang dipilih sebagai narasumber adalah Ibu Painah, S.Pd., karena beliau memiliki peran penting dalam proses pembelajaran serta pemahaman yang mendalam mengenai dinamika siswa, kebijakan pendidikan, dan implementasi kurikulum di sekolah.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih bersifat pasif, meskipun sudah menggunakan media gambar sebagai alat bantu penyampaian materi. Hal ini menyebabkan beberapa anak cenderung kurang aktif dan belum sepenuhnya memahami materi yang disampaikan.

c). Pengisian Kuisisioner



Gambar 2. 2 Proses Pengisian Kuisisioner Oleh Responden

(Sumber: Penulis, 2025)

Dalam penelitian ini, salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan adalah melalui penyebaran kuesioner yang ditujukan kepada siswa sebagai responden utama. Kuesioner ini disusun dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami, menyesuaikan dengan usia dan tingkat pemahaman anak-anak. Tujuannya adalah untuk mengetahui pendapat, perasaan, dan tanggapan siswa terhadap metode pembelajaran yang digunakan guru, khususnya dalam penggunaan lagu atau Singing Method dalam kegiatan belajar di kelas.

Penulis turut membantu secara langsung dalam proses pengisian kuesioner untuk memastikan setiap siswa memahami isi pertanyaan. Sebelum mengisi, penulis memberikan penjelasan singkat mengenai maksud dari kuesioner dan membimbing siswa menjawab dengan jujur sesuai pengalaman mereka di kelas. Beberapa siswa dibacakan pertanyaannya secara perlahan dan diarahkan jika mengalami kebingungan.

Dari kuisisioner yang di sebar dan sudah di olah data oleh penulis di dapatkan bahwa sekitar 62% murid tidak mengetahui teknik wudhu secara keseluruhan dan belum memahami apa makna serta tujuan dari berwudhu itu sendiri seperti yang di sajikan pada, maka dari itu peneliti akan melakukan perancangan media ilustrasi intreaktif berbasis *puzzle* dengan tujuan anak – anak lebih memahami apa arti dari wudhu tersebut.

2.3.2 Analisis 5W + 1H

Menurut <https://news.detik.com/> di jelaskan bahwa 5W 1H adalah sebuah metode yang dilakukan guna mendapatkan informasi secara lebih kaya dan mendalam. Berikut table penjelasan analisis 5W + 1H:

Table 2.2 Analisis 5W+1H

<i>What</i>	Apa permasalahannya sehingga membutuh kan media pembelajaran berbasis ilustrasi <i>Puzzle</i>? belum serta kurang nya intreaksi antara penyampaian media pembelajaran dan murid cenderung telalu pasif sehingga murid kurang mendapatkan pengalaman lebih dalam belajar.
<i>Why</i>	Mengapa harus ada pembelajaran menggunakan Ilustrasi <i>Puzzle</i>? Karena dengan adanya media ini murid jauh mendapatkan pembelajaran dan pengalaman langsung dalam intreaksi serta keaktifan dalam belajar, serta visualisai yang mudah di tangkap oleh murid untuk pemahaman
<i>Who</i>	Siapa yang menjadi target audience? Anak – anak usia dini di Paud Nurhidayah serta lingkungan sekitar nya
<i>When</i>	Kapan permasalahan terjadi? Ketika anak anak kurang paham dan mengerti dengan materi tata cara wudhu sehingga keterbatasan pemahaman akan materi.
<i>Where</i>	Dimana perancangan ini akan di gunakan? Di Paud Nurhidayah, dan lingkungan yang ada sekitarnya
<i>How</i>	Bagaimana menyelesaikan permasalahan yang terjadi? Dengan perancangan ilustrasi <i>Puzzle</i> yang akan menjadi media pembelajaran tata cara wudhu untuk meningkatkan pengetahuan dan menjadi pengalaman intreaktif dalam pembelajaran

2.4 Kesimpulan Analisis Data

Proses pembelajaran di kelas masih banyak menggunakan media yang bersifat pasif seperti nyanyian dan media kurang intreaktif, sehingga membuat

anak – anak kurang aktif dan cepat bosan. Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi dan pemahaman anak -anak terhadap materi. Permasalahan ini terjadi di berbagai jenjang pendidikan dan dapat muncul kapan saja jika metode pembelajaran tidak disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih interaktif, seperti ilustrasi *Puzzle*, yang dapat meningkatkan minat belajar, keterlibatan siswa, dan membantu mereka memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan.

2.5 Solusi Perancangan

Sebagai solusi dari pembelajaran yang pasif, dirancang media pembelajaran berbasis ilustrasi *Puzzle* yang interaktif dan menarik. Media ini menyajikan materi pelajaran dalam bentuk gambar yang dipotong menjadi bagian-bagian *puzzle*, sehingga siswa belajar sambil bermain.