

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Metode Penelitian

3.1.1. Jenis Pendekatan

Jenis pendekatan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan Deskriptif kualitatif. Penelitian Deskriptif kualitatif adalah jenis, model atau desain penelitian yang biasanya digunakan untuk mempelajari objek penelitian yang alami atau dalam kondisi nyata, bukan secara konstruksi seperti dalam eksperimen. Deskriptif artinya hasil penelitian dideskripsikan sejelas mungkin berdasarkan penelitian yang dilakukan, tanpa menarik kesimpulan apapun tentang hasil penelitian tersebut [22]. Penelitian ini nantinya akan memanfaatkan data kualitatif yang akan dijelaskan secara deskriptif, hal ini bertujuan untuk mengetahui proses tahapan perancangan dan hasil dari perancangan tersebut.

3.1.2. Objek dan Subjek Penelitian

a. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah benda atau kegiatan dengan variabel-variabel tertentu yang ditentukan oleh para peneliti untuk mencari jawaban kemudian menarik kesimpulan [23]. Objek utama dalam pengaplikasian animasi ini yaitu sekolah POS PAUD Tunas Bangsa Rawaheng.

b. Subjek Penelitian

Subjek berupa ciri atau fenomena sekelompok orang, yang kemudian menjadi bahan kajian lebih lanjut. Untuk mendapatkan kesimpulan dan data yang objektif diperlukan data yang reliabel, objektif dan valid [23]. Subjek dari penelitian ini adalah guru dan para anak-anak umur 3-6 tahun yang bersekolah di POS PAUD Tunas Bangsa Rawaheng.

3.1.3 Jenis Data dan Sumber Data

a. Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini yaitu menggunakan data kualitatif deskriptif, yang nantinya data yang akan diambil melalui wawancara, observasi, dokumentasi, dan analisis dokumen.

b. Sumber Data

Sumber data terdiri dari data primer dan sekunder. Data primer merupakan data yang di peroleh langsung dari sumbernya [24]. Data dari penelitian ini diperoleh dari Ibu Rusmiyati selaku Kepala Sekolah di POS PAUD Tunas Bangsa Rawaheng dan Ibu Rasiti. Data primer tersebut meliputi informasi tentang anak-anak, metode belajar, sejarah, dan informasi lainnya. Data sekunder adalah data tidak langsung serta didapat dari orang lain. Biasanya data tersebut hanya didapat dari sumber-sumber internet, jurnal, skripsi dan buku lainnya. Data sekunder dapat diperoleh dari orang lain, dari kantor berupa laporan, profil, buku pedoman, atau pustaka [25]. Dalam penelitian ini, data sekunder akan didapat melalui jurnal, buku, studi literatur dan juga artikel atau website resmi.

3.1.4 Informan Penelitian

Informan penelitian merupakan seseorang yang nantinya akan diwawancarai oleh peneliti yang bertujuan untuk memperoleh data yang dibutuhkan. Informan dalam penelitian ini meliputi ibu Rusmiati selaku Kepala Sekolah di POS PAUD Tunas Bangsa, dan ibu Rasiti selaku guru di POS PAUD Tunas Bangsa. Pemilihan informan penelitian tersebut berdasarkan pada narasumber yang telah mengetahui latar belakang dan kondisi subjek dan objek penelitian tersebut.

3.1.5 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan sebuah cara yang digunakan untuk mengumpulkan informasi dan data yang ada di lapangan serta fakta pendukung lainnya yang bertujuan untuk keperluan penelitian [26]. Teknik yang digunakan berdasarkan pada penelitian tersebut meliputi observasi, wawancara, dokumentasi dan studi literatur.

a. Observasi

Metode observasi merupakan sebuah metode pengumpulan data yang mempunyai ciri lebih spesifik dalam pengumpulannya dibandingkan dengan wawancara [24]. Perancangan ini menggunakan teknik observasi dengan cara melakukan pengamatan terhadap anak-anak yang bersekolah di POS PAUD Tunas Bangsa, hal tersebut bertujuan untuk mengumpulkan data serta menganalisis karakter yang cocok dengan anak-anak.

b. Wawancara

Wawancara merupakan bentuk langsung komunikasi antara peneliti dan juga responden [27]. Komunikasi ini berbentuk tanya jawab secara tatap muka yang bertujuan untuk memperoleh data secara verbal. Tidak hanya itu, peneliti juga lebih dapat pemahaman dan juga perasaan, reaksi, serta pengalaman yang dimiliki oleh responden. Dalam metode wawancara ini, peneliti mewawancarai Ibu Irmawati selaku administrator POS PAUD Tunas Bangsa, peneliti memberikan beberapa pertanyaan lisan tentang sejarah, metode pembelajaran yang ada di kelas tersebut, tingkatan kelas, serta apa saja materi yang diajarkan oleh guru di sekolah tersebut.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan sebuah metode yang dilakukan untuk mengumpulkan data dari dokumen atau rekaman. Metode dokumentasi ini biasanya di gunakan dengan alasan selalu tersedia dan murah, relevan, serta mendasar dalam konteksnya [25]. Dokumentasi yang diambil oleh penulis akan

berupa dokumentasi lokasi subjek, gambar kegiatan mengajar, serta gambar kegiatan wawancara.

d. Studi Literatur

Studi literatur merupakan cara pengumpulan data yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan, biasanya bersumber dari buku, artikel ilmiah, berita maupun sumber-sumber lainnya yang sesuai dengan topik penelitian [28]. Hal tersebut akan dapat menjadi rujukan serta acuan dalam perancangan penelitian. Studi literatur yang digunakan yaitu bersumber pada jurnal-jurnal, buku, artikel dan sumber web dari internet.

3.1.6 Metode Analisis Data

Penelitian ini, menghasilkan data kualitatif yang didukung dari observasi, wawancara, dan studi literatur. Dengan adanya data tersebut, perancangan ini akan menggunakan metode analisis SWOT. SWOT adalah kepanjangan dari *Strengths* (kekuatan), *Weaknesses* (kelemahan), *Opportunities* (peluang) dan *Threats* (ancaman). SWOT merupakan sebuah alat dengan metode yang sistematis untuk mengidentifikasi sesuatu yang kemungkinan sedang atau akan dihadapi para perusahaan dan digunakan sebagai perencanaan strategi dalam mengatasi faktor dari dalam serta dari luar. Pada penelitian ini, Analisis SWOT akan membandingkan beberapa karya serta mengetahui kekuatan dan kelemahan dari perancangan yang akan dibuat.

3.2 Identifikasi Data

3.2.3 Profil Daerah

PAUD Tunas Bangsa merupakan sebuah sekolah anak yang berada di desa Rawaheng, Rt 2/5, Kecamatan Wangon, Kabupaten Banyumas. Sekolah yang berdiri sejak tahun 2010, pada tahun ini mempunyai murid sejumlah 43 anak dan 3 guru. Sistem pendidikan pada sekolah tersebut yaitu Kurtilas dan mengikuti pemerintah.



Gambar 3.1 Paud Tunas Bangsa Rawaheng
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada awal pembangunannya, dalam mengajar, sekolah tersebut berada di rumah Kepala Desa Rawaheng, lalu dengan bantuan pemerintah, sekolah tersebut dipindahkan ke tempat yang lebih layak yaitu tempat yang sekarang. Biaya pendaftaran dan materi lewat buku terbilang gratis karena semuanya dibiayai pemerintah. Kecuali jika ada kunjungan wisata, para orang tua wajib membayar untuk biaya perjalanan. Ada 2 kelas yang dibagi oleh guru seperti kelas A dan B. Materi yang diajarkan yaitu seperti susun balok, bermain dengan alam dan mewarnai.

3.2.2. Hasil Observasi dan Wawancara

a. Wawancara dengan Kepala Sekolah serta Guru POS PAUD Tunas Bangsa

Berdasarkan pada hasil wawancara dengan kepala sekolah dan guru di POS PAUD Tunas Bangsa. Paud ini didirikan pada tahun 2010, pada awalnya POS PAUD ini terbentuk oleh pos posyandu. Dengan jumlah peserta didik lebih dari 40an setiap tahunnya. Pada biaya pendaftaran, para orang tua tidak dipungut biaya sepeserpun dan sepenuhnya dibayar oleh pemerintah. Dari mulai seragam, buku, dan juga fasilitas lainnya.

Pada metode pembelajaran mereka menggunakan sistem susun balok, mewarnai dan juga bermain dengan alam. Pengenalan huruf dan angka hanya menggunakan lisan saja dengan mempraktekan dengan media yang ada. Murid yang belajar di sekolah tersebut mempunyai pribadi yang aktif, dan banyak bergerak. Jadi terkadang guru kewalahan dalam mengatur siswanya. Tetapi wajar

saja karena pada umur 4 sampai 6 tahun jiwa keingin tahuannya sangat tinggi dan juga mereka sedang berada difase belajar memahami dan bermain. Adapun anak yang cepat bosan dan keluar ruang kelas berlari ke orang tuanya. Kemungkinan disebabkan karena sistem pembelajaran yang monoton. Oleh karena hal tersebut, POS PAUD Tunas Bangsa membutuhkan media baru yang dapat digunakan untuk membantu anak aktif serta tidak cepat bosan, memahami hal-hal baru, serta belajar membaca baik huruf maupun angka.

3.2.3. Studi Komparasi

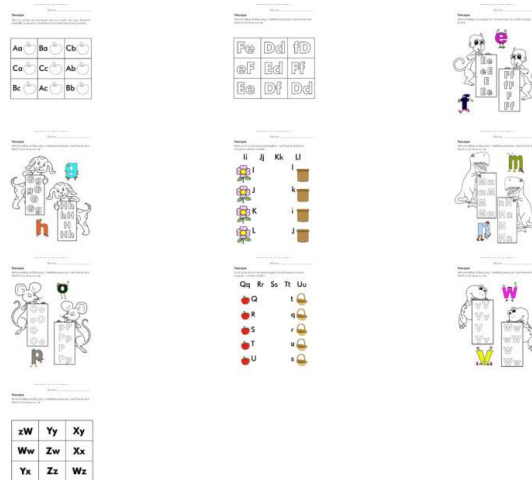
a. Buku Belajar Mengenal Huruf Besar

Buku ini dibuat oleh Web Anak Rajin yang di khususkan untuk anak yang sedang belajar mengenal huruf serta angka. Bersampulkan gambar ilustrasi astronot serta bintang-bintang kecil dan latar belakang berwarna ungu membuat buku tersebut tampak lebih hidup dan lebih menarik mata. Penggunaan judul melalui tipografi yang menyatu dengan papan tulis, elemen gambar yang beragam akan tetapi tidak rumit, dan lembut menjadikan buku ini cocok diperuntukan untuk anak-anak.



Gambar 3.2 Buku Belajar Mengenal Huruf Besar
(Sumber www.anakrajin.com/#)

Isi dari buku tersebut merupakan sebuah gambar, huruf dan angka yang dominan berwarna hitam putih. Hal tersebut memungkinkan anak dapat belajar membaca sambil mewarnai. Adapun permainan lain yang ada di dalam buku ini seperti permainan mencocokkan huruf kecil dan huruf besar.



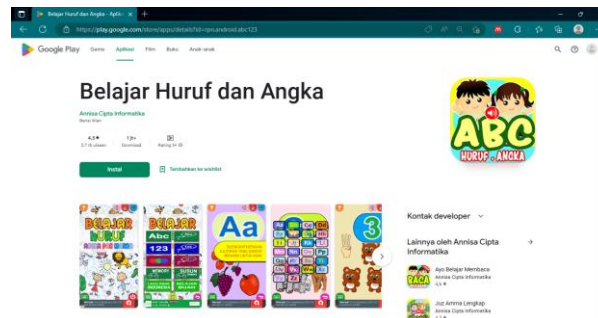
Gambar 3.3 Isi Buku Belajar Mengenal Huruf Besar

(Sumber www.anakrajin.com/#)

Kelebihan dari gambar tersebut yaitu ada pada sampul buku yang mempunyai warna dominan ungu dan juga beberapa ilustrasi kartun yang dapat menarik anak untuk melihatnya. Kemudian pada isi yang beragam dapat menambah pengetahuan anak. Kekurangan dari gambar tersebut yaitu pada isi yang dominan hitam dan putih yang membuat gambar kurang menarik dan pada penggunaan *font*. Kurangnya ilustrasi atau latar belakang yang bewarna agar dapat menarik minat anak.

b. Aplikasi Belajar Huruf, Angka, dan Warna

Aplikasi belajar huruf dan angka dirilis pada 17 Agustus 2018 oleh developer Annisa Cipta Informatika. Aplikasi tersebut menawarkan pembelajaran melalui *smartphone* yang berisi pengenalan huruf a sampai z, angka 1 sampai 20, dan 8 warna dasar. Adapun pelatihan soal yang berbentuk seperti pilihan ganda. Anak akan disajikan clue berupa suara dan gambar lalu diberikan pilihan untuk menjawab. Selain itu, ada juga permainan lain yang ada di aplikasi tersebut seperti memori dan juga susun gambar.



Gambar 3.4 Aplikasi Belajar Huruf dan Angka
(Sumber: Playstore)

Kelebihan pada aplikasi ini yaitu mempunyai beberapa pilihan menu yang dapat anak pilih, seperti belajar membaca angka, huruf dan warna dan menebaknya, permainan asah otak dan susun gambar. Suara yang digunakan merupakan suara anak laki-laki yang membuat aplikasi ini lebih hidup dan dapat dipahami oleh pengguna. Latar lagu menggunakan lagu yang tidak asing di telinga pengguna yaitu lagu anak-anak.

3.3 Analisis Data

3.3.1 Analisis SWOT, USP dan Positioning

a. SWOT

Tabel 3.1 analisis SWOT

		Judul		
		Video Animasi 2D Pengenalan Huruf dan Angka	Buku Belajar Mengenal Huruf dan Angka	Aplikasi Belajar Huruf, Angka dan Warna
S	Penggunaan 2 karakter yaitu Anak Perempuan dan Burung Trocokan (Identitas Visual Kabupaten Banyumas)	Sampul Buku yang berwarna Isi buku yang dapat diwarnai.	Mempunyai berbagai jenis pilihan permainan dan gambar yang beragam.	
W	Penentuan waktu durasi yang singkat membuat animasi ini nantinya dapat kurang maksimal.	Tampilan visual pada isinya kurang menarik dan tidak berwarna.	Gambar bukan milik pribadi sehingga saat diterapkan sebagai aset dan background	

	Gambar perscene yang masih sederhana Perlengkapan dalam pembuatan animasi yang masih kurang maksimal membuat proses perancangan akan memakan waktu lebih lama		terlihat buram. Saat membuka aplikasi tersebut dengan internet masih menyala, maka akan muncul iklan.
O	Dengan teknologi yang semakin maju. Anak membutuhkan metode belajar baru di sekolah salah satunya video animasi.	Anak akan lebih memanfaatkan buku untuk belajar dibandingkan dengan belajar melalui gadget	Dengan adanya HP sebagai sarana pendukung, aplikasi tersebut dapat berguna bagi orangtua dalam mendidik anaknya dirumah.
T	Banyak video animasi yang telah tersebar di internet.	Munculnya media belajar yang lebih efektif dan diminati oleh anak.	Banyak aplikasi yang serupa.

b. *Unique Selling Proposition (USP)*

USP atau *unique selling proposition* dapat diartikan sebagai nilai unik. Nilai unik ini memberikan karakteristik dan identitas yang membuatnya berbeda dan lebih menarik dari yang lain [29]. Keunikan dalam perancangan ini yaitu penggunaan karakter burung Trucukan yang merupakan identitas fauna dari Kabupaten Banyumas. Adapun latar tempat dari perancangan animasi ini yaitu suasana pedesaan yang meliputi persawahan, pepohonan, dan sungai.

c. *Positioning*

Positioning adalah cara pembuat/pemasar menanamkan citra, persepsi dan imajinasi tentang produk yang ditawarkan kepada konsumen melalui proses komunikasi [30]. Positioning pada penelitian ini yaitu pembuatan media pembelajaran alternatif melalui media video animasi yang nantinya dapat digunakan oleh POS PAUD Tunas Bangsa dalam melakukan pembelajaran.

3.4 Kerangka Penelitian

