

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini penulis akan menguraikan metodologi penelitian yang digunakan sebagai upaya memecahkan atau menjawab suatu permasalahan. Terdapat beberapa hal yang akan dibahas, hal tersebut merupakan aspek yang mendukung proses penelitian. Oleh karena itu, metodologi penelitian ini terdiri dari metode penelitian, identifikasi data, kerangka penelitian dan jadwal penelitian.

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian sangat dibutuhkan dalam sebuah penelitian. Hal ini dikarenakan metode penelitian ini merupakan metode yang digunakan untuk memperoleh hasil yang relevan untuk merumuskan masalah dalam penelitian ini. Metode penelitian yang digunakan sebagai berikut :

3.1.1 Jenis Pendekatan

Penelitian penulis mengambil jenis pendekatan penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian yang digunakan untuk menyelidiki, menemukan, menggambarkan, dan menjelaskan kualitas atau keistimewaan dari pengaruh sosial yang tidak dapat dijelaskan, diukur atau digambarkan melalui pendekatan kuantitatif [43]. Adanya data penelitian kualitatif didapatkan bukan berdasar pada hasil dalam bentuk angka-angka, melainkan data yang bersifat catatan dari wawancara, observasi, maupun dokumen atau buku yang terpercaya [44].

Penulis menggunakan pendekatan dengan metode kualitatif deskriptif. Metode deskriptif merupakan pencarian fakta dengan penafsiran yang tepat [45]. Tujuannya untuk mendapatkan data yang menjelaskan penggunaan *paper cut light box* terkait kelahiran Nabi Muhammad atau beberapa sumber dari buku menggunakan kata Sirah Nabawiyah. Penulis menentukan batasannya yang hanya berpusat di dalam surah Al-Fil sebelum kelahiran Nabi Muhammad dengan data yang shahih/ terpercaya.

3.1.2 Objek dan Subjek Penelitian

Objek penelitian adalah penggambaran atau menerangkan suatu situasi elemen bisa berupa orang, organisasi, atau barang yang diteliti [46]. Penelitian yang berfokus pada surah Al-Fil terkait kelahiran Nabi Muhammad yang akan dijadikan objek penelitian sebuah *paper cut light box* untuk menciptakan suatu karya seni edukasi bagi anak.

Kemudian subjek penelitian yang merupakan pihak yang dipandang sebagai sampel dalam penelitian yang juga membahas karakteristik subjek [47]. Penulis menggunakan subjek dari Kepala Sekolah Hompimpaa sebagai elemen terkait edukasi anak, serta narasumber dari pihak Ustadz dan salah satu santri terkait surah Al-Fil dalam sangkut paut dengan kelahiran Nabi Muhammad.

3.1.3 Jenis Data dan Sumber Data

a. Data Primer

Data primer sendiri merupakan data yang didapatkan langsung dari pihak pertama dengan cara wawancara, observasi dan lain-lain [48]. Penulis menggunakan data primer untuk mengetahui data yang shahih/ terpercaya melalui wawancara dan observasi terhadap subjek penelitian. Data yang didapatkan merupakan hasil wawancara dengan narasumber didapatkan dari salah satu santri mahasiswi dan Ustadz di Universitas Darussalam Gontor Kampus Mantingan di Jawa Timur sebagai perantara serta salah satu narasumber Kepala Sekolah Hompimpaa sebagai elemen terkait edukasi anak.

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan kebalikan dari data primer, dimana sumber yang didapatkan dari buku bacaan, hasil survei, dan dokumen-dokumen lainnya [49]. Data yang didapatkan tersebut digunakan untuk memperkuat informasi yang didapatkan dari wawancara. Penulis menggunakan data sekunder berupa sumber buku sirah nabawiyah, *website* resmi dan lain sebagainya.

3.1.4 Informan Penelitian

Informan yang dimaksud adalah orang yang terpercaya dapat memberikan informasi akurat dan paham mengenai objek penelitian [50]. Informasi data berupa beberapa pernyataan maupun sumber data yang bisa membantu penulis untuk mendalami perancangannya. Peneliti menggunakan informan yang merupakan seorang yang mengerti tentang kelahiran Nabi Muhammad SAW. Beberapa informan yang terpercaya untuk menjelaskan tentang kelahiran Nabi Muhammad adalah sebagai berikut:

- a. Al-Ustadz Oemar Ardi Budi Laksana S.Pd, Bapak Wakil pendidik Pondok Modern Darussalam Gontor Putri Kampus 2
- b. Mahasiswi S1 Pendidikan Agama Islam Universitas Darussalam Gontor Kampus Mantingan, Sekar Arum Purbosari.

Kemudian ada pula pihak dari manajemen terkait edukasi anak yaitu Febrianti Dwisetyarini sebagai Kepala Sekolah Hompimpaa.

3.1.5 Teknik Pengumpulan Data

Langkah selanjutnya merupakan pengumpulan data yang sangat penting, mengingat hal-hal yang menyangkut tentang Nabi Muhammad SAW harus berdasarkan data yang shahih atau terpercaya. Pengumpulan data akan informasi dari audiens untuk menentukan arah target yang sesuai dengan minat. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut :

- a. Wawancara

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu dengan wawancara. Wawancara yang dilakukan dilakukan dengan semi terstruktur, yaitu bentuk wawancara dimana dimana subjek yang diteliti bisa memberikan jawaban yang bebas dan tidak dibatasi, akan tetapi subjek yang diteliti tidak boleh keluar alur dari tema yang sudah ditentukan [51]. Tujuan wawancara ini untuk menghindari pertanyaan-pertanyaan diluar dari kelahiran Nabi Muhammad SAW yang mengacu pada buku Sirah Nabawiyah (Penerbit Pustaka Al-Kautsar) dan

Surah Al-Fill. Wawancara dilakukan pada 8 Desember 2021 pukul 19:00 WIB sampai selesai melalui panggilan Google Meet. Wawancara memiliki tujuan untuk mendapatkan informasi tepat perihal kelahiran Nabi Muhammad SAW yang dijelaskan dengan bukti dari Al Quran dan hadist.

Penjelasan wawancara juga dibantu oleh salah satu dosen Universitas tersebut, Ustadz Oemar Ardi Budi Laksana S.Pd. Hal ini dilakukan untuk menghindari kesalahan dalam menjabarkan informasi data mengenai kelahiran Nabi Muhammad SAW yang terikat dengan peristiwa Al-Fill. Secara garis besar informasi yang didapatkan terkait dengan peristiwa Al-Fill dan kelahiran Muhammad SAW adalah, berdasarkan sumber yang kuat dari penelitian ulama ahli sejarah, Muhammad Sulaiman Al-Manshurfury, dan ahli astronomi Mahmud Basya, disimpulkan bahwa hari Senin pagi yang bertepatan dengan permulaan tahun dari peristiwa penyerangan pasukan gajah dan 40 tahun setelah kekuasaan Kisra Anusyirwan atau bertepatan pada 20 atau 22 April tahun 571. Hari Senin tersebut bertepatan pada 9 Rabi'ul Awal, Allahu A'lam.

Kemudian ada pula wawancara terkait Hompimpaa sebagai pihak penyedia sistem Pendidikan edukasi anak yang dilaksanakan pada tanggal 18 Januari 2024 pukul 10:00 WIB.

b. Observasi

Observasi adalah proses pemerolehan data dari tangan pertama dengan pengamatan orang serta lokasi penelitian [52]. Tujuannya agar penelitian mendapatkan gambaran secara nyata. Pendekatan observasi dengan non-partisipan yaitu tidak melibatkan penulis secara langsung [53]. Observasi dilakukan dengan mengamati aktivitas terkait pembelajaran di Hompimpaa. Selain itu penulis juga menarik kesimpulan dari data terkait wawancara.

3.1.6 Metode Analisis Data

Penelitian menggunakan metode analisis SWOT, USP, dan *Positioning*. Metode SWOT adalah basis data yang menggunakan kekuatan (*strength*), kelemahan (*weakness*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threats*) [54].

Metode ini digunakan untuk membandingkan dan merangkum masalah berdasar factor internal dan eksternal.

Unique selling proposition (USP) adalah keunikan- keunikan dari produk yang kita tawarkan kepada konsumen agar produk tersebut mempunyai nilai lebih dari produk lain [55]. Kemudian *positioning* adalah strategi produk untuk menempati posisi yang jelas, berbeda, dan diinginkan dibandingkan produk pesaing dalam benak target konsumen [56]. Ketiga hal tersebut ditujukan untuk memiliki ciri khas berbeda dari pihak kompetitor lain sesuai target yang dituju.

3.2 Identifikasi Data

3.2.1 Data Verbal

a. Profil Perusahaan

Nama	: Hompimpaa
Website	: https://hompimpaa.id
Alamat	: Gewok, Bewok, Karanggintung, Kec. Sumbang, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah 53183
Telepon	: +62 838-3645-5275
Email	: info.hompimpaa@gmail.com



Gambar 3.1 Logo Hompimpaa
Sumber: <https://www.facebook.com/hompimpaaa/>

Hompimpaa membantu orang tua dalam menyediakan program belajar untuk anak yang seru dan bermakna di rumah. Hompimpaa mendesain program yang menginspirasi anak untuk menjadi pembelajar seumur hidup.

b. Pengenalan Hompimpaa

Hompimpaa awalnya dimulai dari sebuah keinginan keluarga dari pihak pendirinya yang melakukan aktivitas *playdate* anak dimana setiap bulan diadakan di taman kota Purwokerto. Kemudian didirikan secara resmi pada Agustus 2018 dengan ketetapan sebagai lembaga pendidikan penyedia kelas ekstrakurikuler untuk anak usia 1 sampai 12 dengan asesmen minat dan bakat. Berdasarkan kebutuhan yang mendesak dari yang Hompimpaa alami sebagai orang tua yaitu, pertama sulitnya mendapatkan kegiatan yang sesuai untuk minat dan bakat anak, kedua keterbatasan guru yang mengajar walaupun ada itu kurang profesional kurang kompeten dan tidak *passionate* di bidangnya, ketiga kelas-kelas ekstrakurikuler yang ada hanya ada di kota-kota besar dan juga biayanya sangat mahal dan sulit dijangkau, keempat sebagian besar penyedia kelas ekstrakurikuler melakukan kegiatannya secara *online* hal ini kurang nyaman untuk anak-anak karena anak-anak lebih nyaman dan akan lebih maksimal pembelajarannya dengan kelas tatap muka.

c. Tugas dan Fungsi

Sesuai dengan visi dan misi dicapai sebagai tugas serta fungsi yang menjadi pusat pengembangan potensi anak terkemuka, memberikan layanan pendidikan yang holistik dan berkualitas untuk membantu setiap anak mencapai tujuan dalam kehidupan mereka. Fungsinya berdiri untuk menyediakan program pendidikan yang inovatif dan berorientasi pada minat dan bakat anak, membantu mereka mengungkap dan mengembangkan potensi terbaik dalam diri mereka. Membangun lingkungan belajar yang positif, ramah anak, dan kolaboratif, di mana anak-anak merasa aman, terinspirasi, dan didukung dalam menjalani perjalanan pendidikan mereka. Menyediakan pendekatan pembelajaran yang holistik, menggabungkan aspek kognitif, emosional, sosial, dan fisik, untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh. Menyediakan tenaga pengajar yang berkualitas, berpengalaman, dan berkomitmen untuk mendukung perkembangan anak, mendorong kreativitas, kolaborasi, dan rasa percaya diri. Membangun kemitraan yang kuat

dengan orang tua, melibatkan mereka dalam proses pendidikan anak, memberikan dukungan dan saran yang berharga, serta menciptakan sinergi antara sekolah dan rumah. Menghadirkan program yang menyenangkan, menarik, dan bermakna, yang mendorong minat dan motivasi belajar anak serta mengembangkan keterampilan yang relevan dengan tuntutan zaman. Mengintegrasikan nilai-nilai moral dan etika dalam setiap aspek pembelajaran, membantu anak-anak menjadi individu yang bertanggung jawab, peduli, dan berempati terhadap orang lain dan lingkungan.

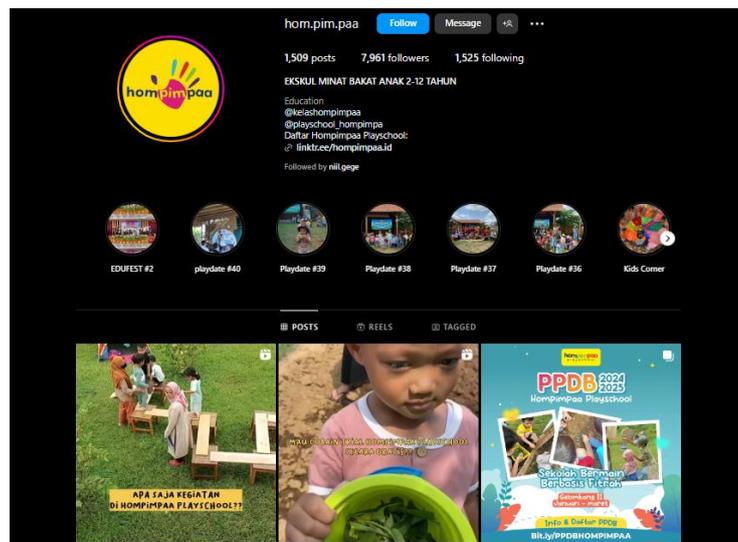
Saat ini, Hompimpaa fokus mengembangkan sebuah *platform* belajar dimana anak bisa belajar apa saja yang disukainya sesuai dengan minat bakatnya. Harapan Hompimpaa, dengan mencoba berbagai kegiatan, anak akan mendapatkan beragam pengalaman untuk bekal di masa depannya.

d. Program yang ditawarkan

Hompimpaa menawarkan tiga program utama untuk anak-anak usia 1-12 tahun yaitu *Playschool*, Kelas Bakat, dan *Playdate*. Program *Playschool* ditujukan untuk anak-anak usia 1-6 tahun dan menawarkan pengalaman belajar yang menarik, mendukung, dan menyenangkan melalui pendekatan penuh kasih yang melibatkan perhatian, empati, dan kepedulian terhadap kebutuhan individu setiap anak. Program Kelas Bakat ditujukan untuk anak-anak usia 6-12 tahun dan menawarkan pembelajaran yang inovatif dan berorientasi pada minat dan bakat anak, membantu mereka mengungkap dan mengembangkan potensi terbaik dalam diri mereka. Program *Playdate* ditujukan untuk anak-anak usia 2-5 tahun dan menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna, yang mendorong minat dan motivasi belajar anak serta mengembangkan keterampilan yang relevan dengan tuntutan zaman. Hompimpaa juga menawarkan konsultasi prinsip belajar yang dapat membantu orang tua memahami cara terbaik untuk mendukung perkembangan anak mereka.

e. Promosi yang pernah dilakukan

Promosi adalah salah satu program yang diperlukan untuk mengenalkan Hompimpaa dalam pengembangan informasi dan pelayanan yang dimiliki. Hompimpaa saat ini berfokus dalam promosi di media sosial Instagram kata Founder Hompimpaa. Akun Instagram Hompimpaa memiliki 7,9 ribu pengikut dengan total postingan 1,5 ribu. Respon balik dari audiens terbanyak pada postingan yang membahas tentang kegiatan besar seperti mengenalkan kegiatan Jelajah Anak, *Playdate*, dan Edufest.



Gambar 3.2 Instagram Hompimpaa
Sumber :Tangkapan layar Instagram Hompimpaa

Promosi besar yang dilakukan Hompimpaa salah satunya bekerja sama dengan Biodef Purwokerto. Acara *Playdate* yang dilakukan untuk memperingati Hari Ayah Nasional pada tanggal 26 November 2023, di dalam acara ini, ayah dan anak dapat bermain bersama, mendapatkan *sharing* edukasi dari psikolog inspiratif, serta pengenalan proteksi kesehatan bersama Biodef Purwokerto.



Gambar 3.3 Instagram Hompimpaa
Sumber :Tangkapan layar Instagram Hompimpaa

3.2.2 Hasil Wawancara dan Observasi

Hasil wawancara dan observasi ini merupakan data primer yang nantinya digunakan sebagai bahan analisis dalam perancangan *paper cut light box*. Observasi dilakukan dengan mencari data melalui internet serta bertanya kepada pihak Founder Hompimpaa yaitu Febrianti Dwisetyarini mengenai keterkaitan perancangan dengan program di Hompimpaa.

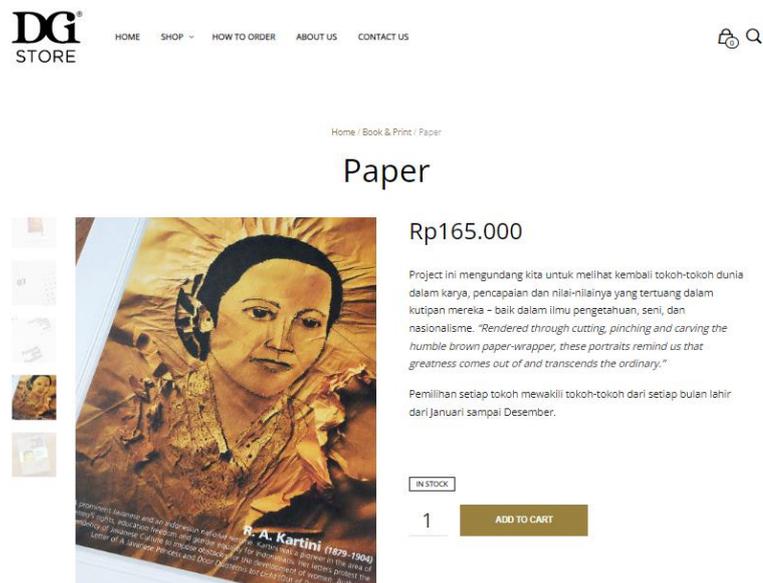
Selanjutnya wawancara dilakukan kepada Kamis, 18 Januari 2024 pukul 10:00 WIB di Saung Hompimpaa. Dalam wawancara memperoleh bahwa kegiatan mengajar di Hompimpaa dilakukan aktif oleh tenaga pengajar dengan menggunakan media ajar kreatif. Anak-anak seringkali lebih nyaman bermain di lingkungan yang tidak gampang membuat mereka bosan. Contohnya seperti di tempat terbuka, banyak media bermain dan belajar, kegiatan yang beragam agar tidak monoton. Salah satunya ada pada kegiatan *Story Time*. Founder Hompimpaa sendiri mengatakan bahwa media edukasi anak melalui *paper cut lightbox* dapat membantu kegiatan tersebut.

Paper cut light box mengusung tentang kelahiran Nabi Muhammad pada kejadian Surah Al-Fil dapat dijadikan kegiatan *Story Time*, selain kreatif juga dapat memberikan edukasi terkait agama. Menurutnya hal ini dapat membantu mengenalkan anak pada pendidikan agama. Apalagi anak cenderung penasaran

dengan media ajar baru yang belum diterapkan di Hompimpaa. Memang ada kelas *paper*, tapi lebih kepada pengenalan kegiatan lipat melipat kertas atau origami.

3.2.3 Studi Komparasi

a. Kalender “*Paper People and Quotes*” – Sandy Karman



Gambar 3.4 Paper DGI Store
Sumber :Tangkapan layar Website DGI Store

Media *Paper* yang menceritakan tentang pengenalan tokoh-tokoh dunia yang diciptakan oleh Desainer Sandy Karman. Kalender ini mengundang audiens untuk melihat kembali tokoh-tokoh dunia dalam karya *paper cutting*. Kalender ini mengutip pada nilai-nilai yang tertuang pada tiap bulan lahirnya tokoh-tokoh di kalender, baik itu ilmu pengetahuan, seni, dan nasionalisme. Dikemas secara ekonomis, sehingga penempatan kalender bisa dimana saja dan mudah dibawa.

Namun kalender ini menggunakan Bahasa Inggris untuk memberikan informasi terkait bacaannya. Untuk audiens anak-anak diharuskan penjelasan melalui peran orang tua sebagai penerjemah dan penyalur informasi. Karya dari Sandy Karman ini hanya berfokus pada kutipan-kutipan, dan tidak ada interaksi lain selain melihat bentuk karya dalam kalender.



Gambar 3.5 Bagian Kalender

Sumber : <https://store.dgi.or.id/product/paper/>

b. Buku “Let's Cut Paper” – Mideer

Buku edukasi anak terkait melipat, menempel dan memotong dari Mideer. Serangkaian kegiatan *paper cut* yang dirancang dengan cermat yang cocok untuk berbagai kelompok usia anak-anak. Melalui seri ini, anak-anak tidak hanya dapat meningkatkan keterampilan mereka tetapi juga melepaskan imajinasi mereka untuk menciptakan karya seni *paper cut*. Tampilan beragam warna yang ditujukan pada anak-anak. Kelemahan terdapat pada informasi terkait tata cara untuk membuat karya. Bahasa yang digunakan masih menggunakan Bahasa Inggris dan Mandarin. Aturan-aturan dalam memotong, menempel, melipat yang terlalu banyak. Edukasi satu arah yang hanya menempatkan anak-anak untuk berinteraksi langsung dan buku ini bersifat sekali pakai. Keuntungan yang menonjol adalah pada tampilan gambar yang memiliki warna beragam serta banyaknya pilihan gambar.



Gambar 3.6 Cover Buku “Lets Cut Paper”
Sumber : <https://mideerart.com/products/lets-cut-paper-level-1>



Gambar 3.6 Video Promosi Buku “Lets Cut Paper”
Sumber : Tangkapan layar video Buku “Lets Cut Paper”

3.2.4 Analisis SWOT, USP, dan Positioning

a. Analisis SWOT

Analisis SWOT	<i>Paper Cut Light Box</i>	<i>Paper People and Quotes</i>	<i>Let's Cut Paper</i>
<i>S</i>	- Media edukasi	- Mengenalkan	- Tampilan
<i>T</i>	anak yang baru	kembali tokoh	beragam warna
<i>R</i>	dan kreatif	terpandang pada	yang menarik
<i>E</i>	- Mengajarkan	masanya	bagi anak-anak
<i>N</i>	anak untuk	- Dikemas secara	- Interaksi yang
<i>G</i>	mengenal cerita	ekonomis,	beragam pada
<i>T</i>	berdasarkan	mudah di	teknik kreatif
<i>H</i>	fakta	tempatkan	memotong,
	- Mengenalkan	dimana saja.	menempel, dan
	anak pada		melipat

	Pendidikan Agama		
Analisis SWOT	<i>Paper Cut Light Box</i>	<i>Paper People and Quotes</i>	<i>Let's Cut Paper</i>
W E A K N E S S	<ul style="list-style-type: none"> - Ukuran karya terkesan besar untuk anak-anak - Memerlukan 3 baterai untuk setiap karya 	<ul style="list-style-type: none"> - Dikemas dalam Bahasa Inggris, menyulitkan pemahaman anak-anak 	<ul style="list-style-type: none"> - Dikemas dalam Bahasa Inggris, menyulitkan pemahaman anak-anak - Teknik yang terlalu banyak aturan - Dikemas sekali pakai, karena setiap memotong, menempel, melipat, tidak ada jalan kembali
O P P O R T U N I T	<ul style="list-style-type: none"> - Peluang mengenalkan teknik <i>paper cut</i> dengan sentuhan <i>light box</i> sebagai media edukasi yang kreatif pada anak-anak 	<ul style="list-style-type: none"> - Membantu pengenalan terkait tokoh penting - Karya dapat disimpan dalam jangka panjang 	<ul style="list-style-type: none"> - Banyak pilihan gambar yang tidak membosankan

Y	<ul style="list-style-type: none"> - Pengembangan cerita bisa beragam tidak hanya terpaku pada satu tema cerita - Karya dapat disimpan dalam jangka panjang 		
Analisis SWOT	<i>Paper Cut Light Box</i>	<i>Paper People and Quotes</i>	<i>Let's Cut Paper</i>
T H R E A T S	<ul style="list-style-type: none"> - Penggunaan aplikasi digital lebih mudah sebagai penyampai cerita pada anak - Berkembangnya AI sebagai media membuat <i>paper cut</i> digital 	<ul style="list-style-type: none"> - Berkembangnya teknologi digital untuk melihat kalender - Sudah banyak karya kalender yang dibuat dengan media lain 	<ul style="list-style-type: none"> - Adanya perkembangan aplikasi permainan - Sudah banyak diproduksi

Tabel 3.1 Analisis SWOT
Sumber : Dok.Pribadi

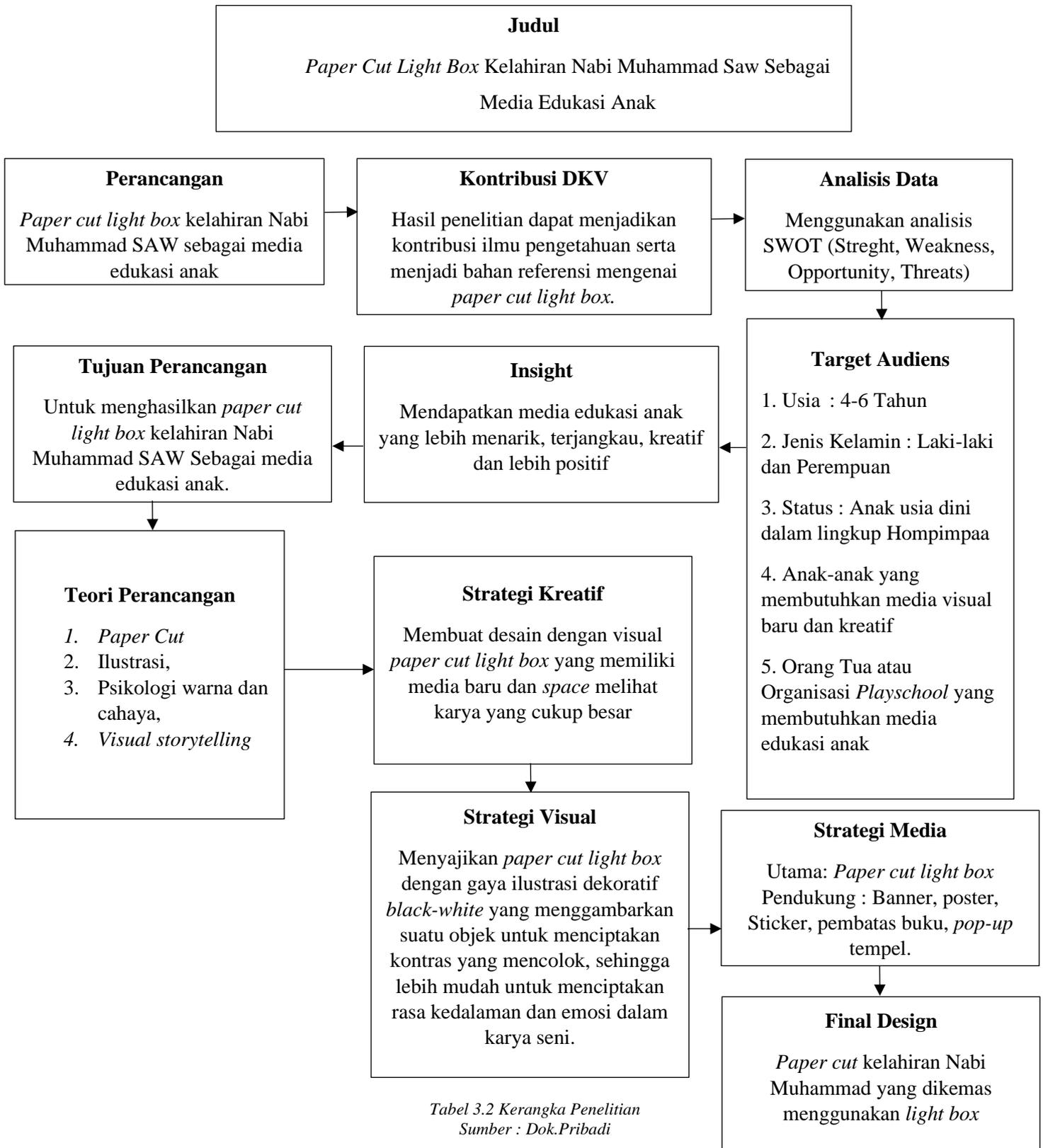
b. USP (*Unique Selling Point*)

USP *paper cut light box* adalah media *light box* yang dapat digunakan sebagai penyampai cerita edukatif pada anak-anak, selain mengenalkan kreasi baru juga mengenalkan unsur pendidikan agama. *Paper cut light box* juga memberikan ruang dan interaktif dua arah kepada orang tua terhadap anak-anak serta memberikan kenyamanan proses bercerita.

c. *Positioning*

Positioning paper cut light box adalah salah satu pilihan baru media edukasi anak yang edukatif serta menciptakan fokus belajar program pendidikan yang inovatif dan berorientasi pada minat dan bakat.

3.3 Kerangka Penelitian



Tabel 3.2 Kerangka Penelitian
Sumber : Dok.Pribadi

3.4 Jadwal Penelitian

Kegiatan	Bulan				
	Nov 2019	Des 2019	Jan 2020		Jan 2024
Pecarian Topik dan Fenomena					
Penentuan Judul					
Pengumpulan Data					
Penyusunan Proposal					
Pengajuan Proposal					
Seminar TA					
Perancangan Karya dan Penempatannya					
Penyusunan Laporan					
Sidang TA					

Tabel 3.3 Jadwal Kegiatan
Sumber : Dok.Pribadi