

BAB 3

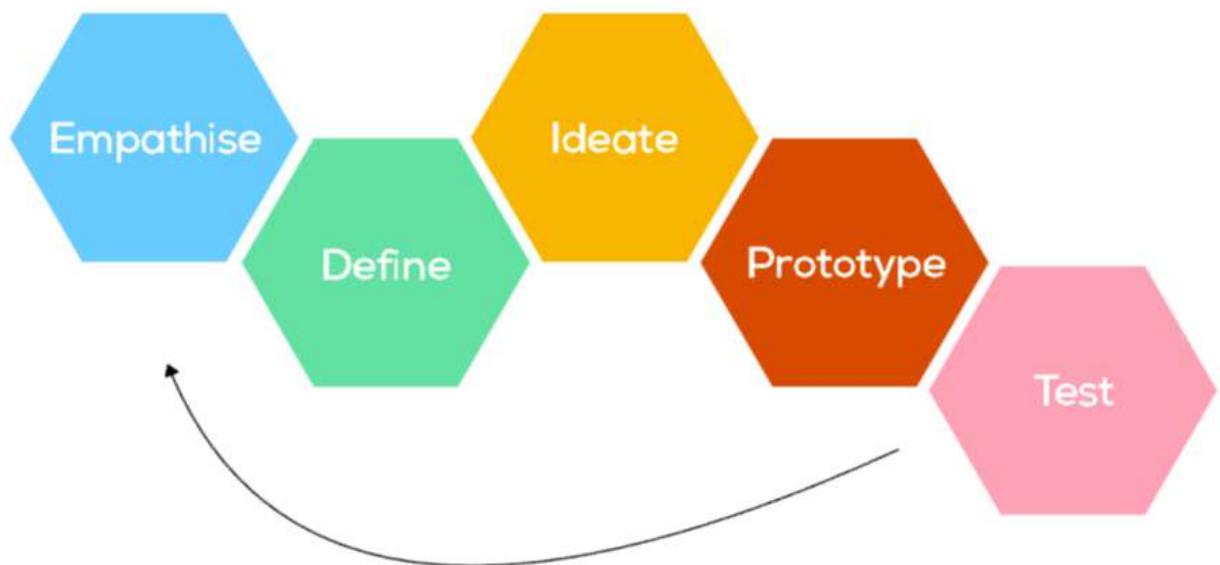
METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah pengumpulan data melalui cara yang ilmiah untuk tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2018). Metode penelitian yang dipilih untuk digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif yang mencakup observasi, wawancara, dan *focused group discussion*. Menurut Gunawan (2022), metode kualitatif adalah sebuah metode di mana data yang dihasilkan tidak berasal dari prosedur statistik atau hitungan, namun melalui pemahaman serta penafsiran tingkah laku manusia dari segi perspektif peneliti. Pengambilan data pada penelitian akan dilakukan sampai jumlah datanya terasa cukup dan memuaskan. Pengumpulan data primer akan didapat dengan alat penelitian kualitatif yang nantinya adalah penulis atau peneliti sendiri yang akan menjadi pelaksana metode penelitian. Untuk data sekunder ataupun pendukung tambahan akan diperoleh melalui proses studi literatur.

3.2 Pendekatan Penelitian

Riset produk yang baik adalah tentang pendekatan dan alat yang bisa mengumpulkan informasi dengan cara yang paling efektif (Morris, 2016). Pendekatan yang dipilih untuk penelitian ini adalah pendekatan *design thinking*. Pendekatan *design thinking* adalah suatu metode dengan kolaborasi berbagai macam ide dan disiplin ide untuk mencapai hasil akhir sebuah solusi (Jurnal Pendidikan Multimedia, 2020). *Design thinking* ini memiliki fokus utama pengalaman pengguna, tidak sebatas berfokus pada hal yang bisa dilihat dan dirasakan. Tujuan penggunaan *design thinking* adalah menemukan solusi terefektif dan terefisien untuk pemecahan permasalahan kompleks, maka dalam penerapannya menggunakan pemikiran komprehensif. Menurut Stanford D. School, terdapat 5 tahapan dari *design thinking*, yaitu:



Gambar 3. 1 Tahapan Proses Design Thinking

Sumber: blogspot.com

A. Emphatize (empati)

Tahapan *emphatize* adalah proses utama yang penting karena permasalahan yang ingin diangkat muncul dan dicari solusinya dengan fokus yang terpusat pada manusia dengan berusaha mendapat pemahaman terhadap masalah yang terjadi dalam pengalaman pengguna. Tujuan dari tahapan ini adalah turut merasakan pengalaman tersebut dan menemukan solusi untuk permasalahan, misalnya dalam bentuk produk. *Emphatize* bisa dilakukan dengan instrumen wawancara, observasi, *observasi*, dan lain-lain, bisa juga dengan menggabungkan beberapa instrumen penelitian tersebut.

B. Define (Penetapan)

Tahapan *define* adalah tahap analisis dan pemahaman hasil tahapan sebelumnya, yaitu tahapan *emphatize*. Tujuan akhir dari proses analisis dan pemahaman ini adalah identifikasi masalah yang diperuntukkan menjadi fokus utama dari penelitian.

C. Ideate (Ide)

Tahapan ideate merupakan tahapan yang meliputi pergerakan dari perumusan masalah ke penemuan solusi. Pada tahap ini, fokus utamanya adalah mendapatkan fondasi pembuatan prototipe desain dalam bentuk ide atau gagasan.

D. Prototype (Prototipe)

Definisi prototipe adalah desain permulaan sebuah produk yang ketika diterapkan dalam uji coba terhadap pengguna untuk menemukan kesalahan pada produk sejak awal, mendapatkan kemungkinan baru, serta mengumpulkan masukan dan kritik yang bermanfaat untuk penyempurnaan rancangan.

E. Test (Evaluasi)

Pelaksanaan tahapan evaluasi adalah dengan tujuan untuk mendapatkan kritik dan saran dari pengguna yang telah mencoba prototipe produk. Namun tahap ini bukanlah tahap akhir karena akan dilanjutkan dengan revisi dan iterasi.

Selain itu penerapan cerita rakyat pada media pembelajaran interaktif akan melibatkan metode Montessori, sebuah metode pendidikan anak usia dini yang memberikan kebebasan pada peserta didiknya dengan tetap memperhatikan aspek kedisiplinan menjadi sebuah pilihan yang cocok untuk mencegah lingkungan belajar yg monoton (Afifah dan Kuswanto, 2020). Metode ini sudah terbukti keefektifannya, di mana karya Maria Montessori yang berkaitan dengan PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) sudah dikenal di seluruh dunia (Afifah & Kuswanto, 2020).

3.3 Penentuan Sumber Data dan Informasi

Penelitian ini tentunya mencakup pengumpulan data primer dan sekunder. Pengumpulan data sekunder dilakukan terlebih dahulu melalui studi literatur seperti buku, jurnal, sumber digital, dan lain-lain. Selanjutnya, untuk pengumpulan data primer dilakukan melalui teknik observasi dan wawancara untuk menemukan produk media pembelajaran interaktif yang cocok untuk penerapan cerita rakyat La Moelu dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat, terlebih yang diperuntukkan kalangan anak-anak sekolah

dasar. Data-data ini kemudian akan diolah menjadi dasar perancangan produk media pembelajaran edukasi interaktif yang nantinya akan melibatkan tahap pembuatan prototipe. Prototipe ini akan berguna untuk uji coba simulasi produk. Berikut adalah penjelasan yang lebih mendetail mengenai penentuan sumber data primer dan sekunder.

3.3.1 Data Sekunder

Jenis data sekunder merupakan kategori data yang didapat dengan mengambil hasil penelitian yang pernah dilakukan terlebih dahulu oleh orang lain, sehingga tidak bersumber langsung, berbentuk informasi yang tidak perlu diolah lagi oleh penulis, dan diambil melalui studi yang meliputi buku, teks, atau artikel (Chandra, 2022). Penerapan cerita rakyat La Moelu pada media pembelajaran interaktif sendiri menggunakan studi dari berbagai jenis karya tulis maupun kutipan langsung yang berkaitan dengan sastra, cerita rakyat, pembahasan La Moelu, erosi budaya, masuknya globalisasi, perubahan gaya hidup, media pembelajaran, edukasi, unsur interaktif, dan sebagainya. Pelaksanaan pengumpulan data dilakukan terus-menerus hingga data terasa cukup melalui studi literatur yang merupakan pemaparan teori terdahulu dan relasinya dengan topik penelitian (Sugiyono, 2018).

3.3.2 Data Primer

Definisi data primer adalah data yang pengambilannya langsung dari sumbernya, biasanya dengan melalui keterlibatan sejumlah partisipan (Chandra, 2022). Data primer nantinya akan didapat dengan melalui proses observasi dan wawancara.

3.3.2.1 Observasi

Menurut Sugiyono (2018), observasi adalah sebuah teknik yang digunakan dalam proses mengumpulkan data, dengan ciri spesifik dibandingkan teknik lainnya. Observasi ini merupakan jenis observasi terstruktur, tipe observasi yang memuat faktor dan ciri khusus yang prosesnya sudah bertujuan dan direncanakan sesuai apa yang akan diamati, lalu hasilnya (respon dan peristiwa) dicatat dan dianalisis dengan teliti (Hasyim, 2016).

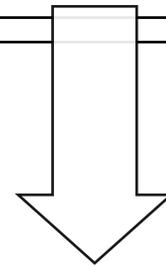
Observasi akan dilakukan beberapa kali, sebelum perancangan produk (tahapan *empathize design thinking*), lalu pada tahapan evaluasi desain. Rencana prosedur observasi yang dilakukan sebelum perancangan produk dijelaskan lebih lanjut di dalam diagram berikut.



Melakukan pengumpulan data sekunder melalui studi pustaka terkait unsur utama cerita rakyat dan permainan sebagai media pembelajaran interaktif, juga variasinya.



Observasi permainan di RPTRA Amanah Bunda, juga mengamati proses penggunaan contoh permainan edukasi bertema cerita rakyat yang sudah ada di pasaran. Anak akan menyusun puzzle (hingga selesai ataupun tidak) dengan bimbingan dan pendampingan orangtua.



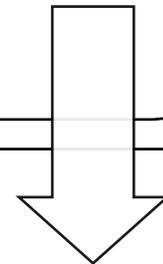
Mengobservasi penggunaan permainan oleh anak-anak, dengan memerhatikan:

Subjek observasi adalah empat orang anak berumur 3-7 tahun yang diobservasi secara terpisah (sendiri-sendiri) untuk menentukan rentang umur yang sesuai dari kategori balita, anak usia dini, dan anak usia sekolah.

Cara anak mengeksplorasi dan mempelajari cara kerja permainan tersebut (dengan bimbingan orang dewasa) untuk mempelajari batasan umur, kemampuan kognitif, proses bermain, dan sebagainya pada anak.

Penilaian aspek permainan dan bermain dengan mengacu pada syarat pembuatan dan pemilihan APE dari Panduan APE Aman bagi Anak Usia Dini oleh Kemendikbud.

Proses anak memainkan permainan tersebut, apa ia memainkannya sesuai kaedah, respon terhadap permainan, interaksi dengan produk permainan, kendala terkait permainan, pengaruh bimbingan orang dewasa dan hal lainnya yang bisa didapat melalui pengamatan langsung.



Mendokumentasi proses observasi tersebut dalam bentuk video, juga foto jika dibutuhkan untuk dokumen pribadi.

Gambar 3. 2 Bagan Prosedur Observasi RPTRA Amanah Bunda

Sumber: Dokumen Pribadi

Evaluasi desain dilaksanakan di RPTRA Amanah Bunda, Ruang publik terbuka hijau yang sesuai untuk anak karena memiliki fasilitas-fasilitas pendukung perkembangan anak, juga interaksi untuk seluruh warga (RPTRA.jakarta.go.id). Untuk prosedur observasi yang dilaksanakan di RPTRA pada tahapan evaluasi desain pertama dan kedua didetailkan juga dalam bentuk diagram sebagai berikut.





Gambar 3. 3 Bagan Prosedur Observasi

Sumber: Dokumen Pribadi

3.3.2.2 Wawancara

Menurut Sugiyono (2016), wawancara merupakan pertemuan antar individual dengan tujuan pertukaran informasi dengan melalui cara bertanya dan menjawab. Wawancara pada awal tahapan penelitian dan perancangan akan dilakukan terhadap beberapa narasumber, yaitu:

- Produsen permainan edukasi. Produsen permainan ini adalah Pak Yoyok dari perusahaan Omocha yang berlokasi di Bogor. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui berbagai hal terkait permainan edukasi seperti bagaimana proses perancangan dan pembuatan permainan edukasi hingga bisa menghasilkan produk yang sesuai dengan kalangan pasar anak-anak.
- Penulis buku cerita rakyat. Ibu Watiek Ideo selaku penulis lebih dari tiga ratus tujuh puluh buku cerita anak dan penerima penghargaan Anugerah Kebudayaan Indonesia 2023. Ibu Watiek juga merupakan penulis buku cerita anak “La Moelu” yang mengangkat cerita rakyat dengan judul yang sama. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui sumber pengetahuan terkait cerita, mencocokkan cerita dengan anak, dan lain sebagainya.
- Pembimbing RPTRA Amanah Bunda. Terdapat dua orang pembimbing yang diwawancarai untuk memvalidasi kesesuaian permainan dengan jangka umur yang ditentukan, pengetahuan terkait peserta observasi di RPTRA, dan sebagainya.

Jenis wawancara yang dipilih untuk produsen mainan dan penulis buku cerita anak adalah wawancara terstruktur, metode wawancara dengan mempersiapkan instrumen penelitiannya terlebih dahulu yang berbentuk daftar pertanyaan tertulis (Sugiyono, 2017). Sebaliknya, wawancara tidak terstruktur ditujukan untuk pembimbing RPTRA karena ingin mengetahui secara luas berbagai hal yang berkaitan dengan RPTRA dan anak-anak. Di bawah ini terdapat daftar beberapa pertanyaan yang akan ditanyakan dalam wawancara kepada narasumber terkait pengumpulan data untuk penerapan cerita

rakyat La Moelu ke dalam bentuk produk media pembelajaran. Daftar pertanyaan disesuaikan dengan masing-masing narasumber sebagai berikut.

A. Pertanyaan untuk Produsen Permainan (Pak Yoyok)

1. Apa yg melatarbelakangi munculnya minat untuk menjadi produsen mainan edukasi? Dan mengapa tidak memilih jenis produk yg lain?
2. Produksi mainan anak-anak tidak mungkin dilakukan secara sembarangan, apa saja yg menjadi kriteria desain mainan edukasi? Apa sebelumnya ada observasi untuk menentukan kriteria tersebut?
3. Apa saja langkah proses pembuatan mainan edukasi ini?
4. Berapa rentang umur target pengguna mainan edukasi ini? Apa yg membatasinya?
5. Apa pernah membuat produk DIY (Do it Yourself)? Bagaimana pengalamannya?
6. Apa pernah membuat produk yg didasari pada budaya atau cerita rakyat? Jika pernah, seperti apa produk akhirnya?

B. Penulis Buku Cerita Anak (Ibu Watiek Ideo)

1. Apa yg melatarbelakangi munculnya minat untuk menuangkan cerita La Moelu ke dalam bentuk buku?
2. Bagaimana asal mula cerita ini muncul di masyarakat?
3. Bagaimana proses pengumpulan data terkait alur cerita la moelu ini dilakukan untuk akhirnya mendapatkan data yg akurat? Dari mana sumbernya?
4. Menurut penulis, cerita anak sebaiknya ditujukan kepada rentang umur berapa?
5. Apa saja yg menjadi pertimbangan ketika menuliskan buku untuk anak-anak?

3.4 Prosedur Penelitian

Berikut adalah penjelasan dan bagan terkait tahapan prosedur yang akan dilaksanakan pada penelitian ini.

1. Latar Belakang dan Perumusan Masalah

Penentuan tema juga perumusan masalah yang nantinya akan menjadi pokok dari penelitian ini.

2. Pengumpulan data

Pengumpulan data dimulai dengan pengumpulan data sekunder melalui studi literatur yang kemudian dilanjutkan dengan pengumpulan data primer dengan penggunaan teknik observasi, wawancara, dan observasi.

3. Analisis data

Tahapan ini mencakup reduksi dari hasil proses pengumpulan data primer dan sekunder. Tujuan pengadaan reduksi adalah memberikan kemudahan kepada penulis dalam proses pemilahan data yang dinilai relevan dan kurang relevan terhadap penelitian. Data yang telah dipilah akan menjadi dasar pembentukan konsep rancangan produk media pembelajaran interaktif dengan penerapan cerita rakyat La Moelu.

4. Proses Perancangan Produk

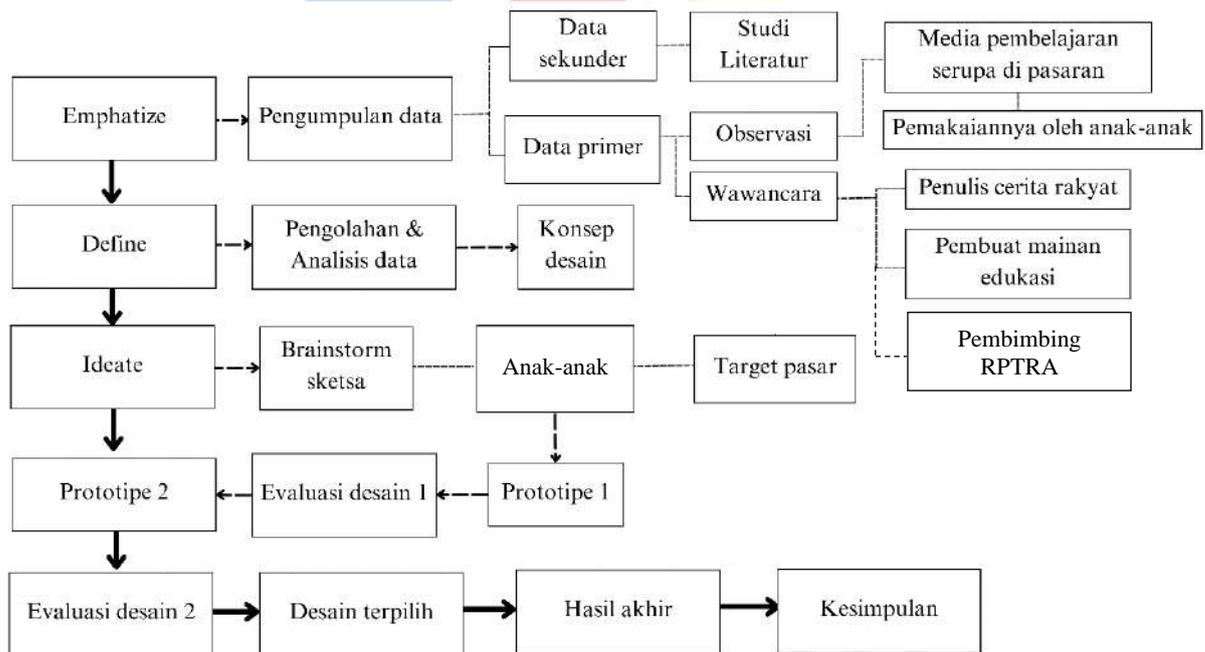
Proses perancangan produk meliputi tahapan-tahapan seperti ideasi rancangan produk dan visualisasinya melalui sketsa, studi jenis material yang cocok untuk produk, uji coba teknis ide rancangan produk, penentuan desain final produk, dan pembuatan prototipe produknya. Terdapat prototipe 1 dan 2, yang mana prototipe 2 dilakukan setelah evaluasi pertama, yang pembuatannya dengan mempertimbangkan masukan dari pembuatan prototipe pertama.

5. Evaluasi Desain

Prototipe yang sudah dibuat merupakan penerapan konsep produk akhir yang kemudian diujikan kepada target pengguna yaitu murid sekolah dasar. Evaluasi juga akan melibatkan wawancara target pengguna (anak-anak) dan tenaga pendidik (guru) untuk mendapatkan masukan yang akan menjadi bekal perbaikan prototipe hingga mendapatkan hasil akhir yang sesuai. Seperti prototipe, terdapat juga 2 tahapan evaluasi, di mana evaluasi pertama dilaksanakan setelah pembuatan prototipe pertama dan evaluasi kedua dilaksanakan setelah pembuatan prototipe kedua.

6. Hasil Akhir dan Kesimpulan

Dari tahapan-tahapan sebelumnya, dihasilkan produk akhir yang merupakan kesimpulan dari evaluasi desain.



Gambar 3. 4 Bagan Tahapan Prosedur Penelitian

Sumber: Dokumen Pribadi