

BAB III

METODOLOGI DESAIN

3.1 Rancangan Penelitian

Deskriptif kualitatif dijadikan penulis sebagai metode untuk rancangan penelitian ini untuk memahami keefektifan buku interaktif dan perkembangan karakter anak di PAUD Darussalam. Penulis datang ke PAUD Darussalam pada tanggal 14 Desember 2023, melibatkan Ibu Eni Kusrini S.Pd. sebagai informan kunci, untuk menjalankan observasi.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi terkait keefektifan buku interaktif dan perkembangan karakter anak, serta wawancara dengan Ibu Eni Kusrini S.Pd. Instrumen penelitian mencakup daftar periksa serta panduan wawancara. Data yang diperoleh akan diperiksa secara kualitatif dengan mengidentifikasi pola atau tema yang muncul.

Etika penelitian dilakukan dengan memperoleh izin dari PAUD Darussalam, menjaga kerahasiaan identitas anak-anak, dan mendapatkan persetujuan dari orangtua mereka. Rancangan penelitian ini diharapkan memberikan wawasan mendalam mengenai pengaruh buku interaktif terhadap perkembangan anak di lingkungan PAUD.

3.2 Jenis Penelitian

Deskriptif kualitatif digunakan penulis sebagai metode penelitian di PAUD. Metode penelitian ilmiah ini bertujuan untuk mengerti sebuah kejadian dalam lingkungan sosial secara alami, dengan fokus pada interaksi komunikasi yang mendalam antara peneliti dan kejadian yang sedang diselidiki.

3.3 Lokasi Penelitian

Penulis melakukan observasi dan wawancara di PAUD Darussalam. PAUD Darussalam merupakan lembaga pendidikan anak-anak, alamatnya ada di Kabupaten Bogor. Penelitian dan wawancara dilakukan pada tanggal 14 Desember 2023.

3.4 Pengumpulan Data

Penulis mengumpulkan data, mencakup observasi dan wawancara. Penulis akan melakukan observasi untuk menilai keefektifan buku interaktif serta memantau perkembangan dan karakter anak-anak usia dini yang terdaftar di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Penulis melakukan wawancara dan menyusun beberapa pertanyaan terkait kebutuhan anak di PAUD Darussalam mengenai buku interaktif dan relevansinya terhadap pendidikan dan perkembangan karakter anak. Ini adalah pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh Ibu Eni Kusriani S.Pd. selaku Guru dan Kepala Sekolah PAUD Darussalam.



Gambar III. 1 Dokumentasi Observasi PAUD Darussalam

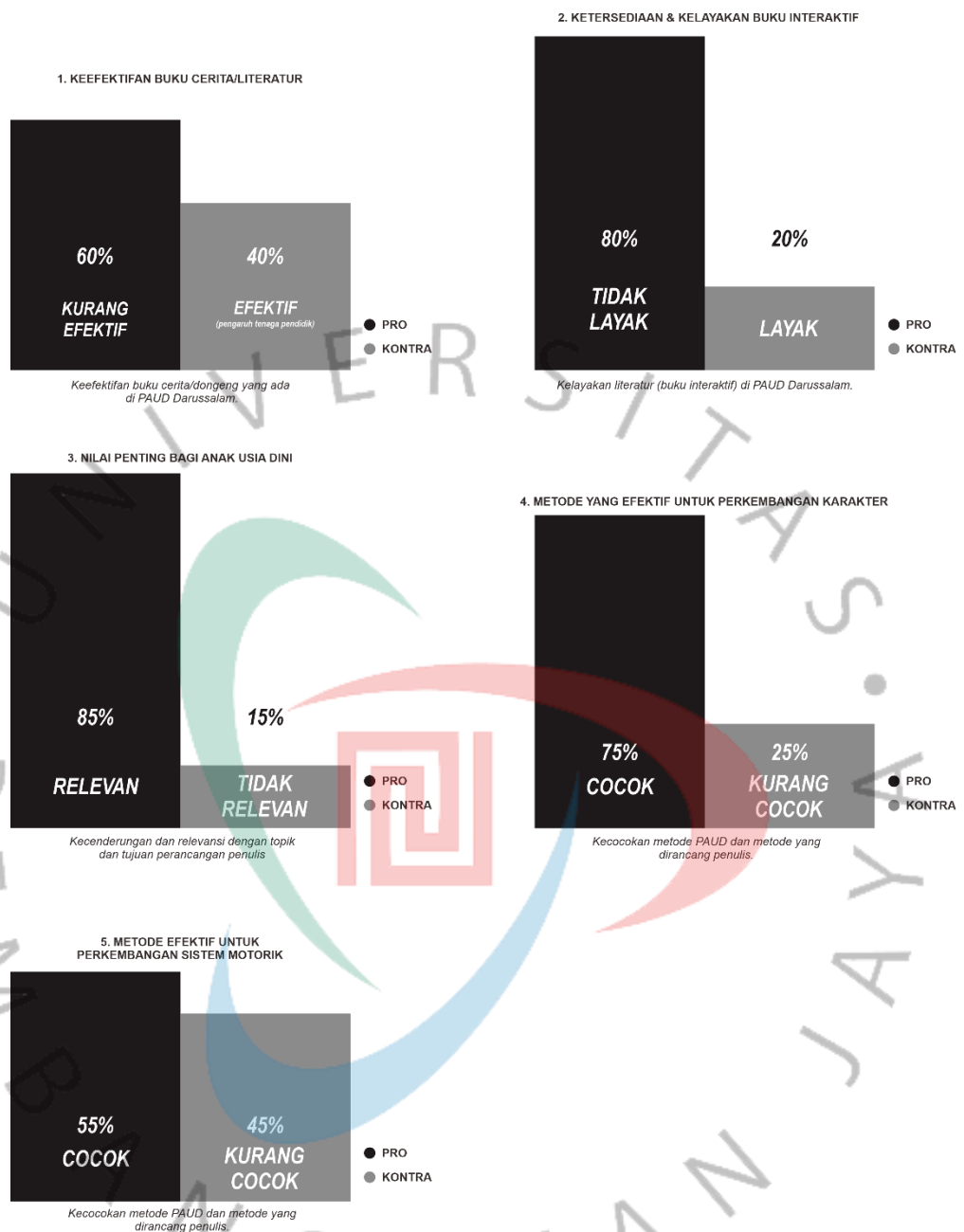
Setelah melakukan wawancara dan observasi di PAUD penulis mendapat serangkaian informasi yang sudah penulis dapatkan. Berikut adalah hasil wawancara kepada Guru dan Kepala Sekolah PAUD Darussalam, Ibu Eni Kusriani S.Pd.

Poin Poin Penting Wawancara	
	Keefektifan buku dongeng tergantung improvisasi guru dalam bercerita, kalau hanya bergantung pada cerita, anak akan cepat bosan.
	Buku cerita jumlahnya sedikit dan kebanyakan versi lama.
	Dalam PAUD, 2 hal yang penting yang diutamakan adalah pendidikan karakter dan Bersosialisasi.
	Metode yang diberlakukan di PAUD Darussalam dalam membentuk karakter anak adalah bercerita dan metode bermain peran
	Bermain, menggambar, membentuk kata dan tebak tebak dengan buku interaktif/permainan digunakan untuk melatih sistem motorik anak.

Tabel III. 1Percakapan Wawancara

3.5 Teknik Analisa Data

Analisa dilakukan secara deskriptif, memahami data-data yang diberikan oleh narasumber secara mendalam dan mencocokkan relevansi antara jawaban atau informasi dengan kebutuhan penulis untuk perancangan buku interaktif. Data disajikan dengan grafik batang yang memperlihatkan persentase pro atau kontranya jawaban dengan data dan penelitian penulis. Di bawah ini adalah grafik batang berdasarkan jawaban dari hasil wawancara.



Gambar III. 2 Grafik Batang hasil analisa wawancara

Grafik hitam menggambarkan kecocokan atau pernyataan yang mendukung, antara kebutuhan media belajar bagi anak PAUD dengan perancangan buku interaktif penulis, sedangkan grafik abu-abu adalah sebaliknya. Data diatas akan dihitung dengan statistik dasar (mean, median, dan nilai rata-rata) untuk persentase perbandingan hitam dan abu pada kelima poin:

Mean:

Mean Hitam=60+80+85+75+55 di bagi 5

Mean Abu=40+20+15+15+45 di bagi 5

Rata-rata Hitam=60+80+85+75+55=355=71%

Median:

Dalam data yang sudah diurutkan,

Median Hitam=75

Median Abu=20

hasil rata-rata untuk persentase hitam dan abu:

$$\text{Rata-rata Hitam} = \frac{60+80+85+75+55}{5} = \frac{355}{5} = 71\%$$

$$\text{Rata-rata Abu} = \frac{40+20+15+15+45}{5} = \frac{135}{5} = 27\%$$

Gambar III. 3 Hasil Persentase

Jadi, rata-rata persentase hitam adalah 71%, dan rata-rata persentase abu adalah 27%. Dapat disimpulkan, persentase hitam lebih tinggi dibandingkan warna abu-abu, mengindikasikan bahwa masalah dan kebutuhan yang ada di PAUD Darussalam bisa dibantu dengan buku interaktif yang akan dirancang, berdasarkan keterkaitan dan relevansi antara fungsi dan tujuan buku dengan kebutuhan PAUD Darussalam, khususnya bagi kepala sekolah dan tenaga pendidik.

3.5.1 Analisa Buku Terdahulu

Penulis melakukan riset dan penelitian mengenai buku anak dengan tema dan tujuan serupa seperti rancangan penulis, yaitu buku dongeng yang bertema Si Kancil yang mengusung tema perilaku dan pendidikan karakter, lalu buku yang kedua ialah buku interaktif dengan tema kemandirian.

a. Kumpulan Dongeng Kancil

“Kumpulan Dongeng si Kancil” adalah buku cerita bergambar karya MB. Rahimsyah yang diterbitkan oleh Lingkar Media ditahun 2013. Buku ini ialah contoh atau sampel yang diambil di di PAUD Darussalam dan digunakan untuk pembelajaran. Buku ini menyajikan berbagai kisah kancil dan hewan satwa lainnya, seperti gajah, ular, harimau, buaya, tikus, babi, dan yang lainnya.

Buku ini menceritakan berbagai macam perilaku dan aktivitas hewan-hewan yang ada di cerita, mulai dari perilaku karakter yang baik, usil, aneh, hingga yang buruk. Dalam beberapa cerita, kancil digambarkan sebagai hewan yang cerdas, namun terkadang usil dan licik. Begitu juga dengan hewan-hewan yang lain, tak selamanya digambarkan baik atau buruk. Buku ini memang memberikan contoh perilaku yang baik serta buruk dan bisa dijadikan contoh bagi anak yang membaca atau mendengar ceritanya. Namun, buku ini memiliki beberapa kekurangan:

- Buku ini kehilangan fokus tujuan dari buku ini karena beberapa cerita tidak menekankan nilai atau pesan moral dengan baik. cerita yang disajikan hanya menceritakan perlakuan baik dan buruk serta konsekuensi dari perilaku binatang, namun tidak ada penekanan di akhir cerita mengenai apa yang sebaiknya di contoh atau di jauhi bagi anak yang menyimak atau membaca ceritanya.
- Dari segi visual, buku ini memiliki tampilan yang sedikit lawas, serta beberapa ilustrasi atau penggambaran dari karakter yang ada di buku tidak memiliki pemilihan warna yang baik, seperti di beberapa halaman, warna dibuat gradasi antara hewan dan latar belakang cerita.
- Gambar yang disajikan juga berbayang dan warna dari cetakannya juga terkesan redup.
- *Font* atau jenis huruf yang dipilih juga terlalu formal. Dari beberapa aspek visual dan penyajian cerita yang ada di buku tersebut, penulis mengupayakan peningkatan dari rancangan buku yang akan dibuat.



Gambar III. 4 Buku Kumpulan Dongeng si Kancil



Gambar III. 5 Tampilan isi buku

b. Buku Interaktif PAUD “Aku Bisa Sendiri”

Buku kedua yaitu “Aku Bisa Sendiri” adalah buku interaktif yang diterbitkan tahun 2023 oleh Bhuana Ilmu Populer, buku ini mengusung tema kemandirian, yaitu mengajarkan bagaimana anak bisa mandiri, contohnya dengan memakai pakaian sendiri. Dari segi visual, buku ini cukup menarik karena menggunakan warna yang *soft* dan tidak terlalu mencolok seperti buku sebelumnya, ilustrasi juga dirancang sederhana

agar anak mudah mengidentifikasi tiap karakter yang ada di buku tersebut. Terdapat beberapa kekurangan dalam buku ini:

- buku ini kurang dalam segi interaktif, karena di buku ini hanya menggunakan satu metode yaitu *pull tab*, yaitu menarik atau mendorong kertas agar muncul perubahan pada gambar di buku.
- Metode itu diulang secara repetitif di tiap halaman. Selain itu, jumlah halaman juga terlalu sedikit, dengan pembelajaran yang singkat pula, sehingga anak akan dengan cepat bosan dan melupakan bukunya.






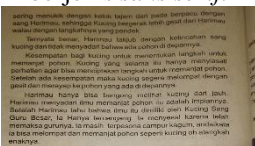
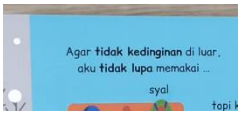




Gambar III. 6 Buku Interaktif PAUD "Aku Bisa Sendiri"



Gambar III. 7 Isi Buku "Aku Bisa Sendiri"

No.	Klasifikasi Analisa Objek	Kumpulan Dongeng Si Kancil	Aku Bisa Sendiri	Hasil Analisis untuk TA
1	Konten	Kumpulan cerita dari fabel kancil untuk anak yang mengenalkan berbagai macam sifat terpuji dan tercela.	Pengenalan untuk anak tentang sifat mandiri, dengan melakukan aktivitas ringan seperti memakai pakaian.	Konten tugas akhir akan mengadaptasi karakter pada buku dongeng si kancil dan sistem interaktif pada buku aku bisa sendiri.
2	Interaktif	-	<i>Pull tab</i> 	Sistem <i>pull tab</i> memiliki manfaat untuk melatih interaksi anak menemukan jawaban, akan ditambahkan metode lain untuk tugas akhir.
3	Ilustrasi	Ilustrasi kartun, visual karakter terlihat lawas. 	Ilustrasi kartun minimalis, visual karakter terlihat menarik dan tidak terlalu padat. 	Gaya ilustrasi kartun yang memiliki ciri khas yang tepat akan menarik perhatian anak dalam mempelajari isi buku interaktif.
4	Warna	Pewarnaan pudar dan kurang konsisten. 	Jenis warna gabungan dari warna pastel dan warna cerah. 	Warna cerah akan menjadi dominan pada tugas akhir.
5	Tipografi	Menggunakan tipografi berjenis <i>sans serif</i> . 	Menggunakan tipografi berjenis <i>sans serif</i> dan <i>decorative</i> . 	<i>Sans serif semi decorative</i> akan lebih menarik perhatian anak.

Tabel III. 2 Tabel Analisa Referensi

Selain dari isi konten, interaksi dan visual dari buku diatas, penulis juga melakukan analisa nilai moral cerita pada buku “Kumpulan dongeng si Kancil.

NO	Judul Cerita	Nilai-Nilai Cerita
1	Mencuri Timun	Mencuri, dan berbuat Jahil dapat berdampak buruk untuk orang lain juga diri sendiri
2	Menipu Para Buaya	-Kecerdikan bisa menyelesaikan masalah -Cerdik dan licik berbeda tipis
3	Sabuk Nabi Sulaiman	-Kecerdikan bisa menyelesaikan masalah -Cerdik dan licik berbeda tipis
4	Gong Ajaib	-Keserakahan dan menipu bukan hal yang baik
5	Kancil Mengalahkan Harimau	-Kecerdikan bisa menyelesaikan masalah -Cerdik dan licik berbeda tipis
6	Babi yang Sombong	-tidak boleh sombong -kecerdikan bisa mengalahkan kekuatan
7	Kancil Dikalahkan Siput	-Bersikap sombong akan merugikan diri sendiri -kecerdikan bisa mengalahkan kekuatan
8	Gajah yang Baik Hati	-Segala perbuatan buruk akan dipertanggung jawabkan -baik hati dan suka menolong kepada sesama
9	Kancil Menipu Kera	-Jangan mudah emosi -Cerdik dan licik berbeda tipis
10	Kuda yang Malang	Saling membantu sesama ketika menghadapi kesulitan

Tabel III. 3 Analisa nilai moral Cerita

Menurut hasil analisa di atas, disimpulkan bahwa nilai moral di buku “Kumpulan dongeng si Kancil” kebanyakan berfokus pada sifat cerdik dari karakter kancil. Sifat cerdik ini seringkali diperlihatkan sebagai langkah untuk menyelesaikan permasalahan yang dialami oleh kancil. Namun kecerdikannya ini seringkali ia gunakan untuk menipu, menjahili, atau mengelabui karakter lain, sehingga meskipun fokusnya adalah sifat cerdik, sifat-sifat buruk yang lain cenderung bisa ditiru oleh anak-anak yang membacanya.

c. Peningkatan Dari sisi Cerita

Penulis akan melakukan peningkatan berdasarkan kekurangan yang ada dari buku cerita sebelumnya, difokuskan dari aspek penyajian cerita dan visual dari buku tersebut. Dari segi penyajian cerita, cerita yang dibuat akan dibuat lebih sederhana dan di simplifikasi agar dapat mudah dimengerti oleh anak. Hukum sebab-akibat akan lebih ditekankan dan tiap cerita akan menekankan konsekuensi dari setiap perilaku yang ada dalam cerita.

d. Peningkatan Dari sisi Visual dan Interaksi

Dari segi visual, gambar akan lebih dibuat lebih menarik dan lebih terlihat “segar dengan latar belakang cerita yang jelas agar anak lebih mudah dalam menggunakan imajinasinya. Unsur interaktif juga ditambahkan agar anak bisa mendapatkan efek atau dampak yang efektif karena mereka juga ikut serta dalam berjalannya cerita.

- Metode interaksi *Pulltab*, digunakan ketika anak harus berinteraksi supaya jalan cerita bisa berlanjut, contoh ketika kancil harus menarik tali agar monyet bisa lepas dari perangkap.
- Metode interaksi *Lift a flap* digunakan ketika anak diharuskan untuk menemukan atau *discover* suatu objek dalam cerita, contoh ketika kancil menemukan puluhan mentimun yang tersembunyi di balik semak belukar.
- Metode interaksi *Pop-up* digunakan ketika di dalam cerita terdapat objek atau karakter yang perlu ditekankan visualnya, contoh ketika kancil dan monyet memakan pisang, atau ketika kancil dan kelinci melihat sampah di sungai, objek dalam cerita tersebut akan lebih ditekankan bentuknya.