

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN KARYA

Metodologi penelitian yang digunakan dalam pembuatan Media Pembelajaran Interaktif yang berjudul Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif sebagai Pengenalan Aksara Jawa “Sinau Bareng Aji Saka” ini adalah menggunakan metode SDLC (System Development Life Cycle), yaitu sebuah kata yang mencerminkan perencanaan, analisis, desain, dan implementasi dari siklus hidup sistem.

Jenis penelitian ini bersifat kualitatif dan dilengkapi data kuisisioner. Hal ini dikarenakan penelitian ini membutuhkan informasi mendalam tentang Aksara Jawa.

3.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam tahapan ini, ada beberapa metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Teknik pengumpulan data

Beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penyusunan Tugas Akhir ini adalah:

a. Observasi

Metode observasi adalah metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan data serta berbagai hal yang dibutuhkan dalam proses penelitian.

b. Studi Pustaka

Studi pustaka dalam penyusunan Tugas Akhir ini yaitu dengan cara pengumpulan data melalui internet dan mencari buku-buku yang membahas pembuatan Tugas Akhir ini.

c. Wawancara

Metode wawancara dilakukan secara langsung untuk mendapatkan informasi yang lebih dalam dari sumber yang mengerti tentang aksara jawa.

d. Kuesioner

Metode kuesioner dilakukan kepada siswa-siswa kelas III SD untuk memperoleh informasi dengan keandalan dan ketepatan setinggi mungkin.

Untuk tujuan itu, pertanyaan-pertanyaan dalam kuesioner langsung berkaitan dengan pertanyaan yang spesifik dan tujuan penelitian

3.2 Tahap Analisis

Proses analisis data dimulai dengan membaca seluruh sumber yang masih bersifat acak, kemudian dipelajari dan ditelaah. Langkah berikutnya yaitu mengukur, mengurutkan, mengelompokkan, memberi kode, dan mengkategorikannya dalam sekumpulan informasi yang memungkinkan adanya penarikan kesimpulan dari hasil wawancara dan dokumentasi tersebut. Kemudian dianalisis agar mudah dipahami, setelah itu dilanjutkan dengan pencatatan, pengertian dan penyutingan yang akhirnya dikelompokkan dalam ciri-ciri yang sama (direnivikasikan) lalu disimpulkan. Jika masih terdapat data yang penting dan belum dimasukkan, maka dilakukan kembali dimulai dari pengumpulan data,

pemeriksaan data, dan seterusnya. Ini merupakan proses yang simultan dari satu tahap ke tahap lainnya.

1. Analisis Data Observasi

Hasil observasi pada Minu Waru 1 pada tanggal 6 Maret 2013 pukul 07.00 “Metode pembelajaran di kelas hanya mengajarkan Aksara Jawa dengan menulis aksara-aksara tersebut di papan tulis dan menyuruh siswa untuk menghafal”.

2. Analisis Data Studi Pustaka

- a. Karakteristik dan Kebutuhan Pendidikan Anak Usia Sekolah Dasar oleh Rusdik Kurniawan membahas tentang karakteristik anak Sekolah Dasar.
- b. Pengembangan Media Pembelajaran oleh Dr. Sukiman, M.Pd. memaparkan aneka media pembelajaran, fungsi, kelebihan dan kelemahannya.
- c. Aneka kreasi animasi dengan Adobe Flash CS3 oleh Bunafit Nugroho dan Mahar Fauji membahas berbagai pembuatan kreasi animasi dengan Adobe Flash CS3.

3. Analisis Data Wawancara

Wawancara dilakukan kepada guru pengajar aksara Jawa yang bernama Nawawi di Minu Waru 1 pada tanggal 6 Maret 2013 pukul 12.30. Hasil wawancara dengan beliau ialah “Siswa cenderung bermalas-malasan atau kurang perhatian dengan pelajaran Bahasa Jawa khususnya Aksara Jawa dan harapannya dengan adanya Media Pembelajaran Interaktif siswa-siswa akan tertarik dan senang belajar bahasa Jawa khususnya Aksara Jawa. Dan nantinya tidak lagi menjadi momok bagi murid”

4. Analisis Data Kuisisioner

Kuisisioner dilakukan kepada siswa siswi Minu Waru 1 kelas 3 hasilnya ialah siswa-siswi lebih senang bermain komputer dan setuju jika media pembelajaran Aksara Jawa di sekolahnya diganti dengan media komputer.

5. Analisis Kompetitor dan Studi eksisting

a. Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Jawa “Ayo Sinau Aksara Jawa”

CD Pembelajaran Interaktif ini menggunakan 1 tokoh sebagai pemeranya.

Tampilan *interfacenya* sangat menarik dan atraktif.



Gambar 3.1 Tampilan halaman CD interaktif oleh Estu Pitarto

Sumber: www.lorongedukasi.wordpress.com

Pada gambar 3.1 terdapat beberapa menu yang setiap menu ada petunjuk penggunaannya. Terdapat bunyi pelafalan disetiap aksara Jawa. Latihan soal yang dilatihkan berbentuk puzzle. Ada pula evaluasi yang isinya sama dengan latihan

soal. Tapi pada menu evaluasi sebelum masuk, pengguna harus memasukkan namanya dahulu baru kemudian bisa mengerjakan soal-soal tersebut.

b. Flash Belajar Aksara Jawa Untuk Anak-Anak “ nguri-uri aksara jawa”



Gambar 3.2 Tampilan halaman CD interaktif oleh Sidiq Harmawan Saputra

Sumber: www.gerbangkomputer.blogspot.com

Pada gambar 3.2 ada beberapa menu. Pada menu pengenalan didalamnya terdapat menu aksara carakan, sandangan, aksara suara dan wilangan. Jika salah satu aksara di klik maka pelafalannya pun akan bunyi dan ada pula cara penulisannya. Isi kuis yang terdapat pada Media Pembelajaran Interaktif ini kuisnya bersifat random yang mana dari soal 1 sampai 10 soalnya berbeda.

3.3 Segmenting, Targeting, Positioning

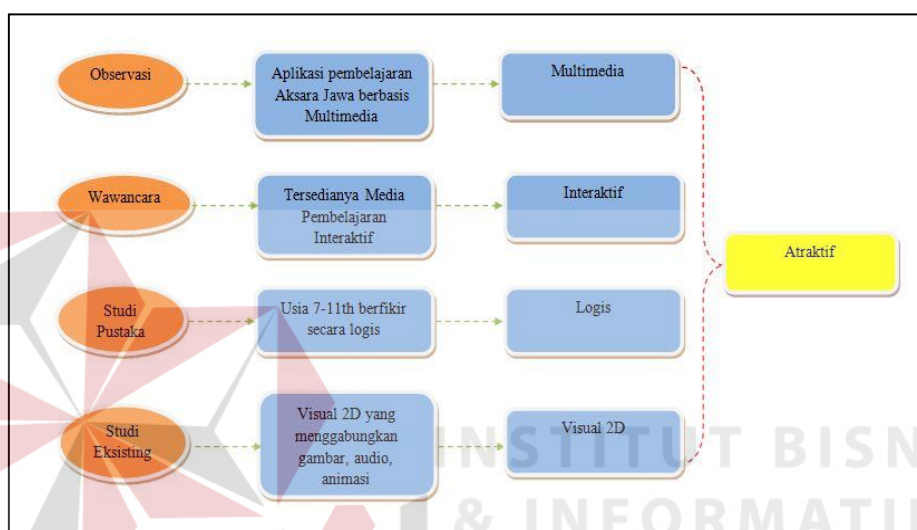
Tabel 3.1 Analisis STP

<i>Segmen Dan Target</i>	Demografis	<ul style="list-style-type: none"> • Anak-anak usia 7-12 tahun • Putra dan Putri • Murid Sekolah Dasar
	Psikografis	<ul style="list-style-type: none"> • Kelas sosial menengah ke atas • Gaya hidup = suka bermain, aktif, suka mencoba hal-hal baru • Praktis
	Geografis	<ul style="list-style-type: none"> • Anak-anak di Jawa Timur dan Jawa Tengah di kota-kota besar dan di kota-kota kecil • Anak-anak di Jawa.
<i>Positioning</i>		Sebagai media pembelajaran tentang aksara Jawa kepada anak Sekolah Dasar

Sumber: Hasil Olahan Sendiri

3.4 Keyword

Keyword atau kata kunci merupakan hal yang penting dalam pencarian sebuah konsep. Pencarian sebuah keyword ditentukan dari hasil pengumpulan data yang telah dilakukan.

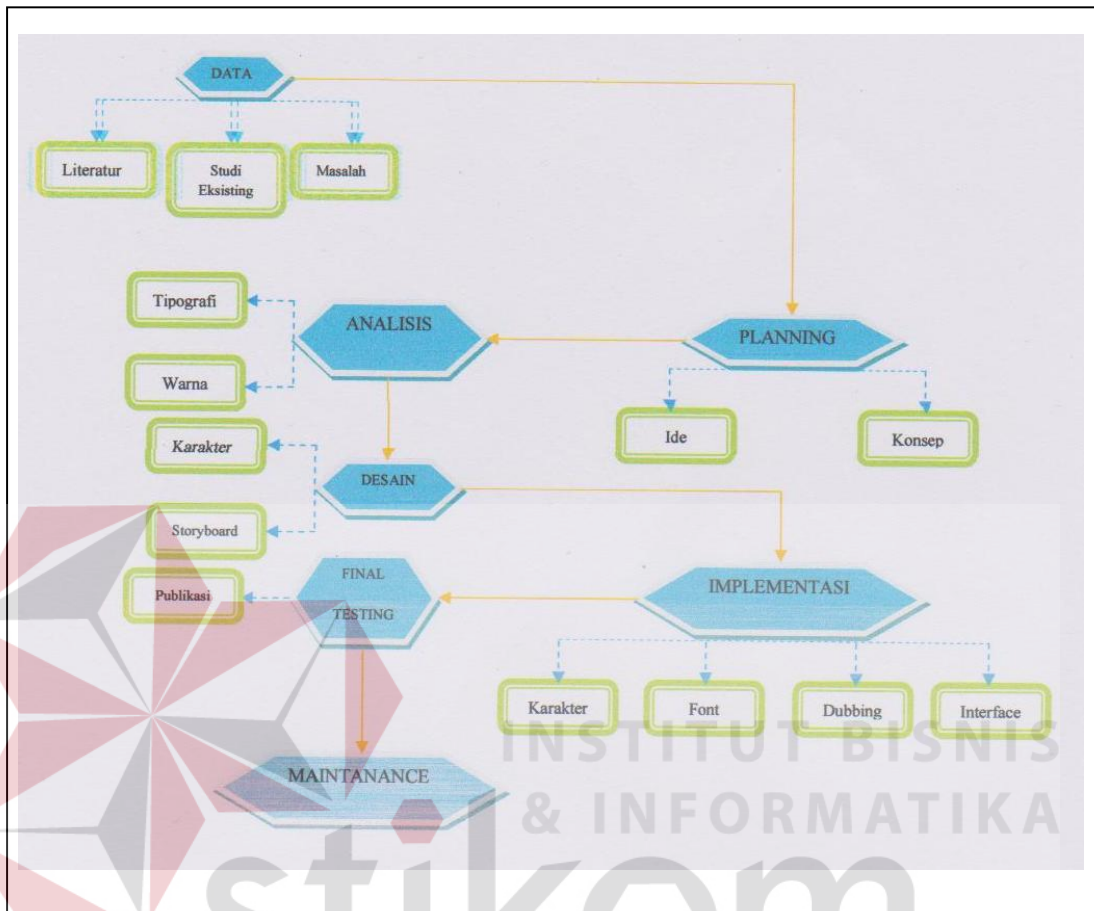


Gambar 3.3 Diagram Keyword

Sumber: Hasil Olahan Sendiri

Dari gambar 3.3 dapat disimpulkan bahwa keyword yang akan digunakan dalam pengerjaan Tugas Akhir ini adalah Atraktif. Atraktif dalam kamus bahasa Indonesia yang artinya mempunyai daya tarik yang menyenangkan. Maksudnya ialah suatu proses pembelajaran yang mempesona, menarik, megasyikkan, menyenangkan, tidak membosankan, variatif, kreatif dan indah. Maka dalam Tugas Akhir ini akan diciptakan suasana yang menyenangkan. Baik dalam penyampaian materi dan juga pemilihan warna

3.5 Tahap Perancangan



Gambar 3.4 Diagram Metodologi Perancangan Karya menggunakan Sistem SDLC

Sumber: Hasil Olahan Sendiri

Pada gambar 3.4 metode pengumpulan data dilakukan dengan mengidentifikasi dan membuat alur perancangan yang akan dilaksanakan, agar dalam proses pencarian data tidak terjadi penyimpangan dalam mengemukakan tujuan yang ingin dicapai. Dalam tahapan ini, rancangan perencanaan yang dilakukan dalam pembuatan Tugas Akhir ini dapat dilihat dalam diagram metodologi perancangan berdasarkan metode SDLC.

3.6 Perancangan Karya

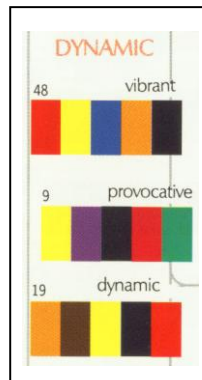
1. Ide

Penggunaan media buku pelajaran yang banyak menggunakan bahasa verbal dan di antara gambar-gambar tersebut terkesan sangatlah monoton dan membosankan. Media pembelajaran Interaktif dipilih untuk memperkenalkan Aksara Jawa yang benar kepada anak-anak yang bertujuan untuk mempermudah menerima informasi dan pembelajaran yang kreatif dengan permainan yang mudah menarik perhatian anak-anak. Media pembelajaran interaktif juga mempermudah anak dalam menyerap pelajaran karena belajar sambil bermain membuat anak-anak belajar tanpa nilai keterpaksaan.

2. Konsep

Media pembelajaran interaktif ini mempunyai konsep "Atraktif". Berdasarkan konsep tersebut didalamnya terdapat satu karakter anak sekolah dasar yang sedang mengajak belajar Aksara Jawa. Karakter tersebut merupakan perwakilan anak SD yang semangat untuk belajar. Namun tampilan yang diberikan tidak terlalu rumit dan terdapat animasinya. Akan disertai pula gambar-gambar dan suara pelafalannya disetiap huruf aksara. Terdapat pula background yang bisa di matikan jika *user* tidak menginginkan background tersebut. Selain itu ada pula kuis yang pada akhir pembelajaran untuk mengetahui seberapa pemahaman mereka.

3. Warna



Gambar 3.5 Warna *Dynamic*

Sumber: (Kobayashi, 1999)

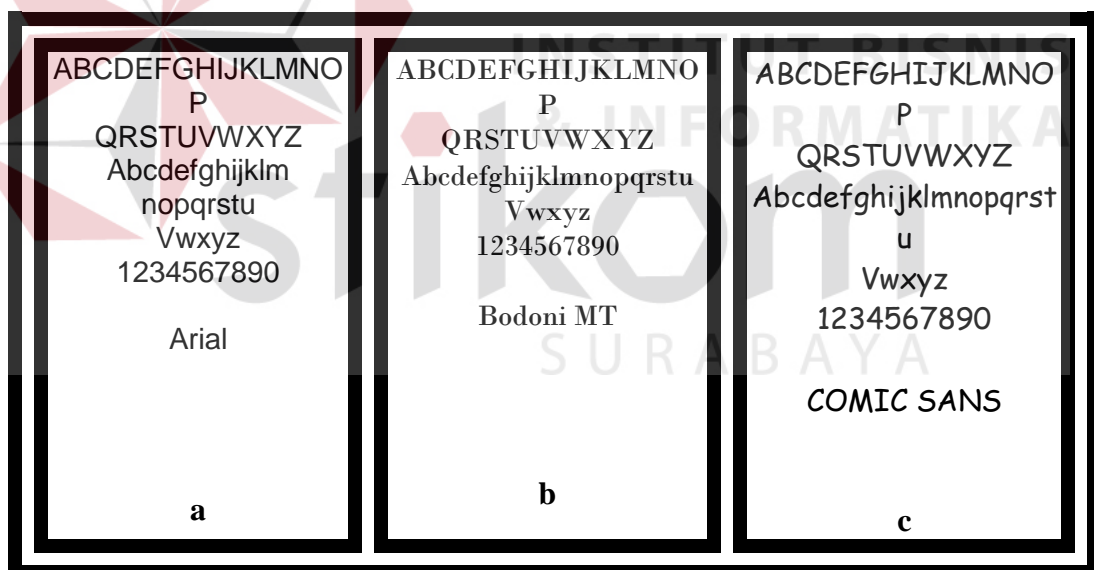
Dalam gambar 3.5 pewarnaan dalam CD pembelajaran interaktif ini menggunakan warna-warna yang beragam dan ceria sesuai warna yang disukai anak-anak. Pewarnaan harus dibuat sekreatif mungkin agar menjadikan anak tertarik dan tidak bosan melihat. Selain itu dari pewarnaan yang baik secara tidak langsung mengajak anak untuk lebih kreatif dalam dunia imajinasi mereka kedepannya. Warna yang dipergunakan antara lain: merah, biru, kuning, hijau, oranye.

5. Font

Font yang digunakan adalah Comic Sans karena pada dasarnya jenis huruf tersebut senantiasa memiliki kenyamanan keterbacaan serta interaksi huruf terhadap ruang dan elemen-elemen visual disekitarnya.

Sejumlah ilmuwan Amerika Serikat dari Princenton University dan Indiana University memutuskan untuk meneliti efek Comic Sans dalam membaca dan mengingat. Dari data yang ditemukan, penulis utama penelitian ini, Connor Diemand-Yauman, mengklaim bahwa huruf Comic Sans ternyata memiliki kelebihan dibandingkan dua huruf lainnya.

Berikut pada gambar 3.6 ada beberapa alternatif font yang digunakan.



Gambar 3.6 Alternatif Font

- a. Alternatif ke 1 menggunakan font Arial b. Alternatif ke 2 menggunakan font Bodoni Mt c. Alternatif ke 3 menggunakan font comic sans

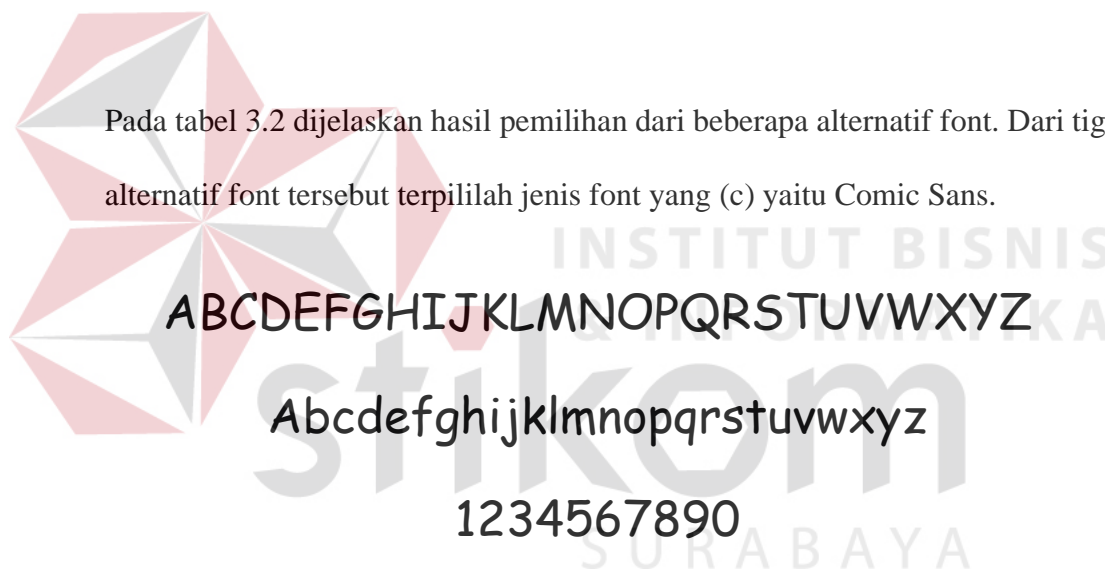
Sumber: Hasil Olahan Sendiri

Tabel 3.2 Pemilihan Tipografi

Alternatif	Keterbacaan	Penglihatan	Kejelasan	Total
a	1	1	2	4
b	2	2	1	5
c	2	2	2	6

Sumber: Hasil Olahan Sendiri

Pada tabel 3.2 dijelaskan hasil pemilihan dari beberapa alternatif font. Dari tiga alternatif font tersebut terpilih jenis font yang (c) yaitu Comic Sans.



Gambar 3.7 Font Comic Sans

Sumber: Hasil Olahan Sendiri

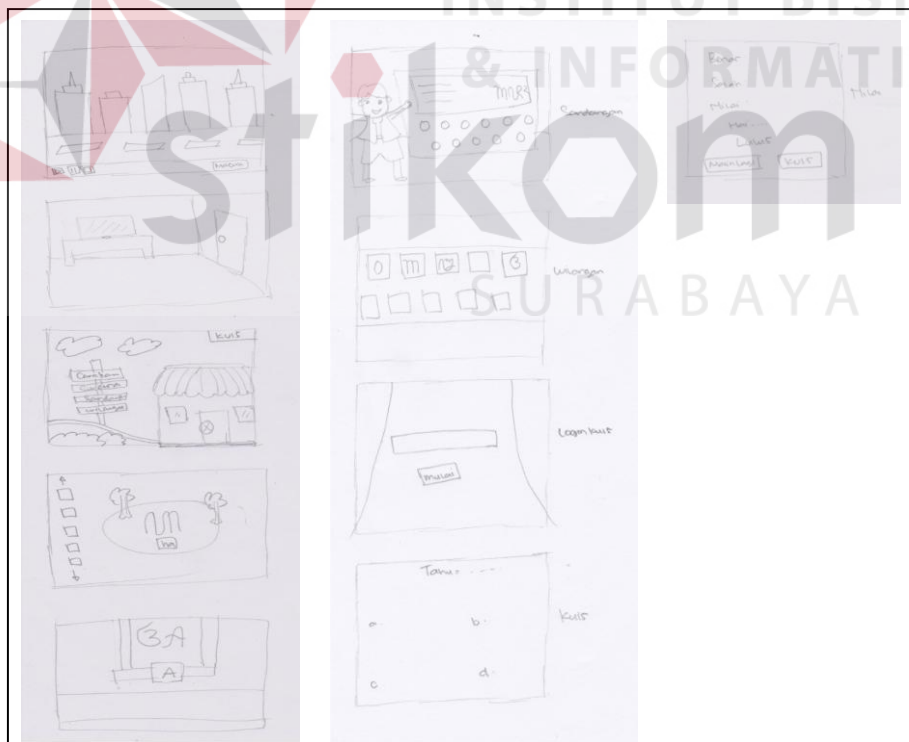
Pada Gambar 3.7 jenis huruf *Comic Sans* dipilih karena jenis huruf ini memiliki tingkat keterbacaan yang jelas, memudahkan anak-anak untuk membaca. Selain itu jenis huruf ini dapat meningkatkan daya ingat pemberian informasi yang disampaikan pada pembacanya, sehingga hal tersebut sangat dibutuhkan dalam sistem pembelajaran pada anak sekolah dasar.

6. Sound

Penggunaan musik pada media pembelajaran ini tidak bersifat permanen. Musiknya bisa kita aktifkan dan nonaktifkan pada shortcut tersebut. Karena ada beberapa siswa yang menyukai belajar dengan mendengarkan musik dan ada juga siswa yang merasa terganggu jika belajar dengan mendengarkan musik. Baksound yang digunakan adalah instrument gundul-gundul pacul yang merupakan lagu kebudayaan jawa yang menggambarkan lagu tentang anak-anak yang terkesan ramah, riang dan santai.

7. Storyboard

Storyboard adalah serangkaian sketsa dibuat berbentuk persegi panjang yang menggambarkan suatu urutan (alur cerita).



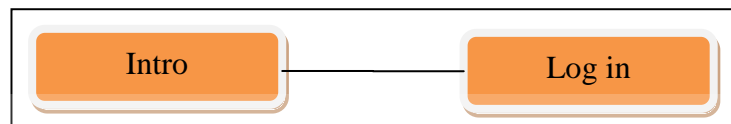
Gambar 3.8 Storyboard

Sumber: Hasil Olahan Sendiri

Pada gambar 3.8 menjelaskan potongan storyboard dari intro masuk hingga halaman menu aksara.

8. Sistem Navigasi

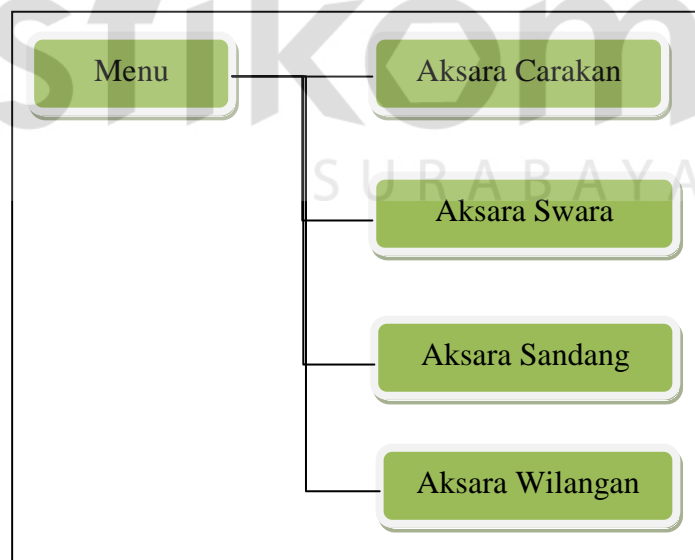
Media Pembelajaran ini dibuat seperti pada umumnya yang didalamnya menggunakan navigasi berupa *button* sebagai link ke halaman yang dituju bersifat *linier* dan menu di dalamnya *non linier*.



Gambar 3.9 Navigasi Linear

Sumber: Hasil Olahan Sendiri

Pada gambar 3.9 menjelaskan alur navigasi dari intro ke login menggunakan sistem navigasi linier.



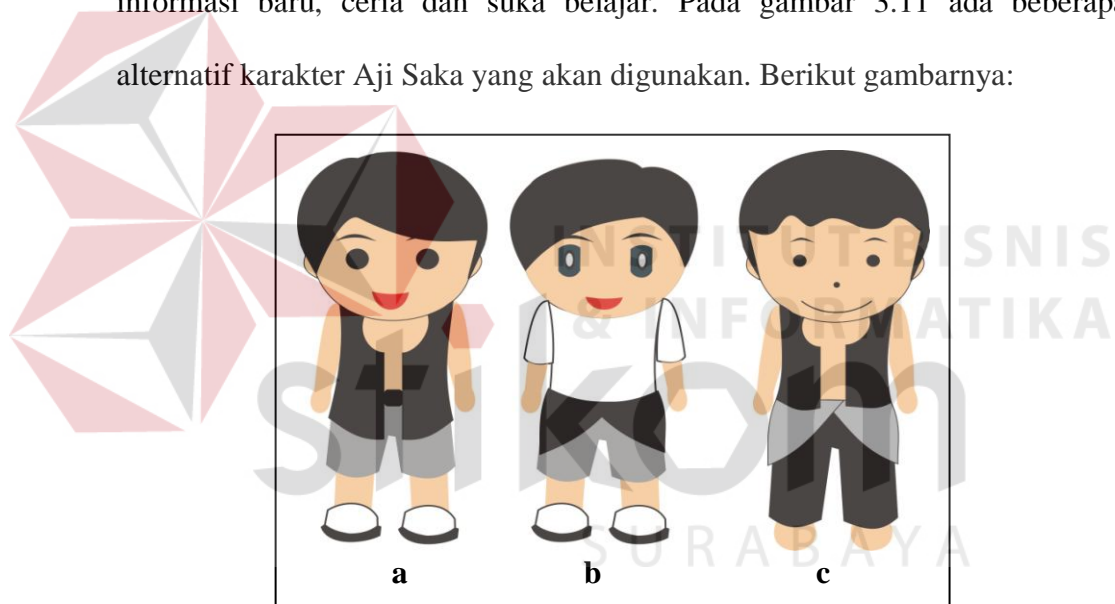
Gambar 3.10 Navigasi Non Linear

Sumber: Hasil Olahan Sendiri

Pada gambar 3.10 menjelaskan alur navigasi dari halaman menu yang menggunakan sistem navigasi non linear. Pada halaman menu terdapat beberapa menu yaitu menu aksara carakan, aksara swara, aksara sandangan dan aksara wilangan. Ada pula tombol exit pada pintu rumah Aji Saka.

9. Karakter

Karakter yang digunakan adalah karakter anak laki-laki. Karakter ini merupakan perwakilan dari anak sekolah dasar yang senang dengan informasi-informasi baru, ceria dan suka belajar. Pada gambar 3.11 ada beberapa alternatif karakter Aji Saka yang akan digunakan. Berikut gambarnya:



Gambar 3.11 Alternatif Karakter

a. Alternatif ke 1 b. Alternatif ke 2 c. Alternatif ke 3

Sumber: Hasil Olahan Sendiri

Tabel 3.3 Pemilihan Karakter Aji Saka

Alternatif	Usia 7-12 th	Sifat	Perkotaan	Total
a	3	2	2	7
b	2	2	1	5
c	1	1	1	3

Sumber: Hasil Olahan Sendiri

Pada tabel 3.3 dijelaskan hasil pemilihan dari beberapa alternatif karakter. Dari tiga alternatif karakter tersebut terpilihlah karakter yang (a).



Gambar 3.12 Karakter Aji Saka

Sumber: Hasil Olahan Sendiri

Pada gambar 3.12 dipilihlah karakter yang ke tiga karena karakter tersebut sesuai dengan usia anak Sekolah Dasar dan sesuai dengan karakternya. Selain

itu desain karakter meliputi penjelasan dari tata busana, dan perwakilan dari sebuah tokoh pencipta huruf Aksara Jawa. Tata busana memakai baju anak Desa berwarna orange pekat dan berwajah ceria.

3.7 Pra Produksi

Dalam pra produksi akan dijelaskan bagaimana system navigasi, publikasi, jadwal kerja dan juga anggaran biaya yang diperlukan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif ini.

1. *Design Document*

Pada Media Pembelajaran Interaktif ini berisi berbagai macam informasi dan kuis. Dengan aspek-aspek atraktif yang dapat membantu perkembangan motorik anak pada usia 7 – 12 tahun.

2. *Asset Creation*

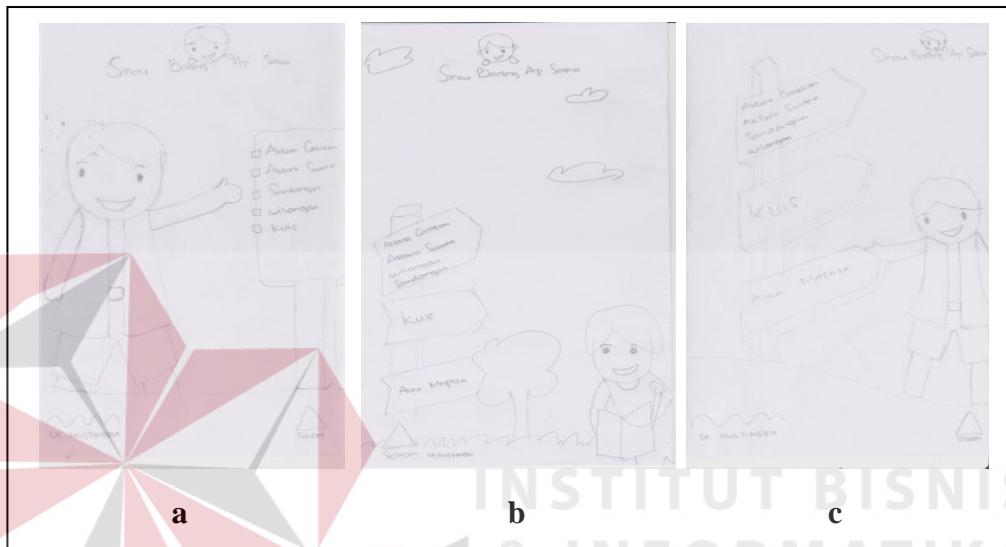
Desain Media Pembelajaran Interaktif ini akan dibuat dengan tampilan yang atraktif sesuai keyword. Visual yang digunakan banyak berbaur dengan visual berwarna. Media Pembelajaran Interaktif ini akan menggunakan tutorial yang mudah untuk dioperasikan dengan *button-button* yang dibuat menarik dan obyek-obyek yang terdapat pada frame.

3. Publikasi

Tahap publikasi akan dilakukan sebagai syarat presentasi Tugas Akhir. Media yang akan digunakan untuk publikasi adalah poster, beberapa *merchandise* dan DVD.

a. Poster

Pada gambar 3.13 terdapat beberapa alternatif poster sebagai perantara untuk menyampaikan sesuatu tujuan dan media promosi hasil karya yang telah dibuat.



Gambar 3.13 Alternatif Poster

a. Alternatif ke 1 b. Alternatif ke 2 c. Alternatif ke 3

Sumber: Hasil Olahan Sendiri

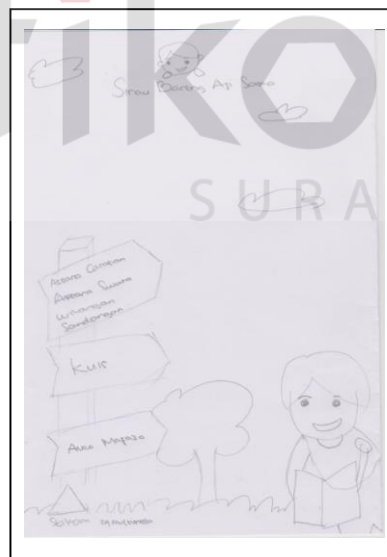
Tabel 3.4 Tabel Pemilihan Poster

Alternatif	Visual	Penyampaian informasi	Desain	Total
1	1	1	1	3
2	2	2	3	7
3	2	1	2	5

Sumber: Hasil Olahan Sendiri

Pada tabel 3.4 dijelaskan hasil pemilihan dari beberapa alternatif poster.

Dari tiga alternatif poster tersebut terpilihlah poster yang (b).



Gambar 3.14 Sketsa Poster

Sumber: Hasil Olahan Sendiri

Berdasarkan pada gambar 3.14 dipililah poster nomor dua. Karena dari segi visual, penyampaian informasi dan desain lebih jelas dan lebih atraktif. Latar belakang dari poster tersebut ialah langit dan awan dimana terdapat karakter Aji Saka membawa buku yang melambangkan bahwa dia bersemangat untuk belajar. Lalu disampingnya terdapat rumah dan papan kayu sebagai petunjuk menu yang ada didalam Media Pembelajaran tersebut.

b. *Label CD*

Pada gambar 3.15 menjelaskan desain label CD dengan desain *label* yang minimalis dan menyiratkan CD pembelajaran mengenai Aksara Jawa, sehingga dari *label* CD sudah dapat terlihat bahwa ini adalah tentang Aksara Jawa.



Gambar 3.15 Sketsa Label

Sumber: Hasil Olahan Sendiri

4. Jadwal Kerja

Tabel 3.5. Jadwal Kerja

Kegiatan	Agustus				September				Oktober				November				Desember				Januari			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pra Produksi																								
Produksi																								
Pasca Produksi																								

Sumber: Hasil Olahan Sendiri

Anggaran Biaya

Tabel 3.6 Anggaran biaya

Komputer	10.000.000
Listrik	500.000
Kertas 5 rim	150.000
Printer	500.000
Koneksi Internet	300.000
Referensi Buku	300.000
Referensi CD pembelajaran	150.000
Total	11.900.000

Sumber: Hasil Olahan Sendiri