



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB II

# TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Agenda

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (<http://kbbi.web.id>), agenda adalah buku catatan yang bertanggal untuk satu tahun. Menurut Kamus Merriam-Webster (<https://www.merriam-webster.com/>), agenda merupakan sebuah daftar dari hal-hal untuk dipertimbangkan atau dilakukan. Dapat disimpulkan bahwa agenda merupakan buku yang digunakan untuk mencatat daftar hal yang perlu dilakukan.

### 2.2 Aplikasi *Mobile*

Aplikasi *mobile* (*Mobile Application*) berasal dari kata *application*, yang berarti penerapan, lamaran, penggunaan, dan *mobile* yang berarti perpindahan dari suatu tempat ke tempat yang lain (Buyens, 2001). Dalam dunia komputer, istilah aplikasi mengacu pada program komputer yang dirancang untuk melakukan sejumlah fungsi, tugas, atau aktivitas yang memberikan keuntungan bagi pengguna (Wikipedia, 2016). Dapat disimpulkan bahwa aplikasi *mobile* adalah program komputer yang dapat digunakan secara berpindah-pindah.

Aplikasi *mobile* adalah sebuah perangkat lunak yang dirancang untuk dijalankan pada perangkat *mobile* seperti *smartphone* dan komputer tablet (Wikipedia, 2016). Beberapa aplikasi *mobile* bersifat *pre-installed*, yang telah tersedia secara *default* pada kebanyakan perangkat *mobile*, seperti *web browser*, kalender, dan klien *email*. Namun, aplikasi *mobile* lainnya juga tersedia secara fakultatif yang dapat dipasang melalui *platform* distribusi aplikasi, seperti App Store pada *platform* iOS dan Play Store pada *platform* Android.

## 2.3 Android OS

Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis *linux* yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi (Safaat, 2012: 1), yang awalnya dikembangkan oleh Android, Inc. dan dibeli oleh Google. Terdapat dua jenis distributor sistem operasi Android, yaitu Android yang mendapat dukungan penuh dari Google, yaitu *GMS (Google Mail Services)*, dan Android yang bebas distribusinya, yaitu *OHD (Open Handset Distribution)*.

Android memiliki 3 keunggulan utama sebagai *mobile platform*, yaitu:

1. *Complete Platform*

Android merupakan sistem operasi yang aman dan memiliki banyak *tools* yang tersedia untuk membangun *software* dan pengembangan aplikasi.

2. *Open Platform*

Android memungkinkan pengembang untuk mengembangkan aplikasi dengan bebas melalui *open source license*.

3. *Free Platform*

Android tidak memungut biaya apapun dan tidak menuntut kepemilikan lisensi terhadap pengembang dalam mengembangkan *platform/aplikasi*.



Gambar 2.1 Logo Android

Sumber: [https://en.wikipedia.org/wiki/File:Android\\_robot\\_2014.svg](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Android_robot_2014.svg)

Android bekerja dengan cara meng-*compile* kode Java menjadi kode DEX (*Dalvik Executable*) yang kemudian dijalankan oleh DVM (*Dalvik Virtual Machine*), yang memiliki hubungan ke *Linux* (Horton, 2015: 4). Pembuat perangkat Android dan perangkat kerasnya membuat *software* canggih yang disebut *driver*, untuk memastikan bahwa perangkat keras tersebut dapat berjalan pada sistem operasi Linux. Kode Java yang telah di-*compile* ditempatkan di sejumlah *file* yang disebut dengan Android APK (*Android Application Package*), yang dibutuhkan oleh DVM untuk menjalankan aplikasi yang diinginkan.

## 2.4 *Java*

Bahasa pemrograman *Java* adalah bahasa pemrograman berorientasi objek bertujuan umum, *concurrent*, dan berbasis kelas (Gosling, dkk: 2005). Bahasa awalnya dirancang untuk digunakan pada aplikasi elektronik tertanam oleh James Gosling, dan dirancang cukup sederhana sehingga banyak *programmer* yang lancar dalam menggunakan bahasa ini.



Gambar 2.2 Logo *Java*

Sumber: [https://en.wikipedia.org/wiki/File:Java\\_programming\\_language\\_logo.svg](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Java_programming_language_logo.svg)

Bahasa pemrograman *Java* memiliki slogan yang berbunyi: "*Write Once, Run Anywhere*", yang berarti *Java* dapat dikembangkan dan dijalankan di perangkat apapun. Hal ini didukung dengan penggunaan *Java Virtual Machine* (JVM) yang

menginterpretasikan *Java bytecode* (hasil *compile* kode *Java*) menjadi bahasa mesin yang dikenal oleh perangkat tersebut.

## 2.5 *Unified Modeling Language*

*Unified Modeling Language* (UML) adalah sebuah pendekatan terhadap pengembangan sistem berorientasi objek yang terdiri dari sekumpulan standar teknik pembuatan diagram (Dennis, 2012: 39). UML dibuat untuk menyediakan kosakata umum dari istilah berorientasi objek dan teknik pembuatan diagram yang cukup beragam untuk menggambarkan proyek pengembangan sistem dari analisis hingga implementasi.

UML dibuat pada tahun 1995 oleh Rational Software dengan tiga pemimpin industri, yaitu Grady Booch, Ivar Jacobson, dan James Rumbaugh (Dennis, 2012: 39). UML diciptakan dengan tujuan menyatukan konsep objek yang cukup populer dengan masing-masing metodologi dan notasinya. Pada November 1997, UML secara resmi diterima sebagai standar untuk semua pengembang objek. Selama tahun-tahun berikutnya, UML memiliki beberapa revisi kecil hingga akhirnya versi 2.4 yang sekarang digunakan, dirilis oleh *Object Management Group* (OMG) pada Januari 2011.

UML menentukan sebuah kumpulan/set yang terdiri dari 14 teknik diagram yang digunakan untuk menggambarkan sebuah sistem. Diagram-diagram tersebut dibagi menjadi dua kelompok, yaitu Diagram Struktur, yang menyediakan cara untuk mewakili data dan hubungan statis dalam sebuah sistem informasi, dan Diagram *Behavior*, yang menyediakan cara untuk menggambarkan hubungan dinamis antar objek. Berikut merupakan jenis-jenis diagram dari masing-masing kelompok:

Tabel 2.1 Tabel Ringkasan Diagram Struktur

<b>Nama Diagram</b>	<b>Digunakan untuk</b>	<b>Fase Utama</b>
<i>Class</i>	Menggambarkan hubungan antara kelas yang digambarkan dalam sistem.	<i>Analysis, Design</i>
<i>Object</i>	Menggambarkan hubungan antara objek yang digambarkan dalam sistem; digunakan ketika instansi kelas akan berkomunikasi lebih baik dengan model.	<i>Analysis, Design</i>
<i>Package</i>	Mengumpulkan elemen UML lainnya untuk membentuk konstruksi dengan tingkat lebih tinggi; implementasi.	<i>Analysis, Design</i>
<i>Deployment</i>	Menunjukkan arsitektur fisik dari sistem; dapat digunakan juga untuk menunjukkan komponen <i>software</i> yang sedang disebarkan pada arsitektur fisik.	<i>Physical Design, Implementation</i>
<i>Component</i>	Menggambarkan hubungan fisik antara komponen <i>software</i> ; implementasi.	<i>Physical Design</i>
<i>Composite Structure Design</i>	Menggambarkan struktur internal (antar bagian) dari sebuah kelas.	<i>Analysis</i>

Tabel 2.2 Tabel Ringkasan Diagram Behavioral

<b>Nama Diagram</b>	<b>Digunakan untuk</b>	<b>Fase Utama</b>
<i>Activity</i>	Menggambarkan alur kerja bisnis yang tidak bergantung pada kelas, alur aktivitas dalam use case, atau desain terperinci dari sebuah metode	<i>Analysis, Design</i>
<i>Sequence</i>	Menggambarkan behavior dari objek dalam sebuah <i>use case</i> ; berfokus pada urutan waktu dari aktivitas	<i>Analysis, Design</i>
<i>Communication</i>	Menggambarkan behavior dari objek dalam sebuah <i>use case</i> ; berfokus pada komunikasi antara sekumpulan objek yang berkolaborasi dari sebuah aktivitas	<i>Analysis, Design</i>
<i>Interaction Overview</i>	Menggambarkan keseluruhan dari alur kontrol pada proses	<i>Analysis, Design</i>
<i>Timing</i>	Menggambarkan interaksi antara sekumpulan objek dan perubahan bentuk yang dialami selama periode waktu	<i>Analysis, Design</i>
<i>Behavioral State Machine</i>	Memeriksa <i>behavior</i> dari sebuah kelas	<i>Analysis, Design</i>
<i>Protocol State Machine</i>	Menggambarkan ketergantungan antara antarmuka yang berbeda dari sebuah kelas	<i>Analysis, Design</i>
<i>Use-Case</i>	Mendapatkan persyaratan bisnis dari sistem dan menggambarkan interaksi antara sistem dan lingkungannya	<i>Analysis</i>

## 2.6 Object Oriented Programming

Pemrograman Berorientasi Objek (*Object Oriented Programming/OOP*) adalah sebuah metode dalam pemrograman yang melibatkan penguraian kebutuhan menjadi blok atau bagian yang lebih dapat diatur daripada secara keseluruhan (Horton, 2015: 185). Setiap blok bersifat independen tetapi berpotensi untuk digunakan kembali oleh program lain, dimana secara bersamaan, bagian tersebut bekerja bersama secara utuh dengan bagian lainnya.

Dalam OOP, blok tersebut diacukan sebagai *object*. Sebuah *class* digunakan ketika merencanakan atau mengkode sebuah *object*. *Class* dapat didefinisikan sebagai purwarupa dari sebuah *object*. Ketika sebuah *object* diimplementasikan dari sebuah *class*, maka *object* tersebut disebut sebagai instansi dari sebuah *class*.

Terdapat 3 prinsip dasar dari OOP (Horton, 2015: 187), yaitu *encapsulation*, *polymorphism*, dan *inheritance*.

### 1. *Encapsulation*

*Encapsulation* proses menjaga pekerjaan internal dari kode tetap aman dari gangguan kode yang menggunakan kode tersebut, dengan cara mengizinkan hanya variabel dan metode yang dipilih untuk diakses. Proses tersebut memungkinkan kode yang dibuat untuk tetap dapat diperbarui, diperluas, dan diperbaiki tanpa mempengaruhi program yang menggunakannya, selama bagian yang terlihat masih dapat diakses dengan cara yang sama.

### 2. *Polymorphism*

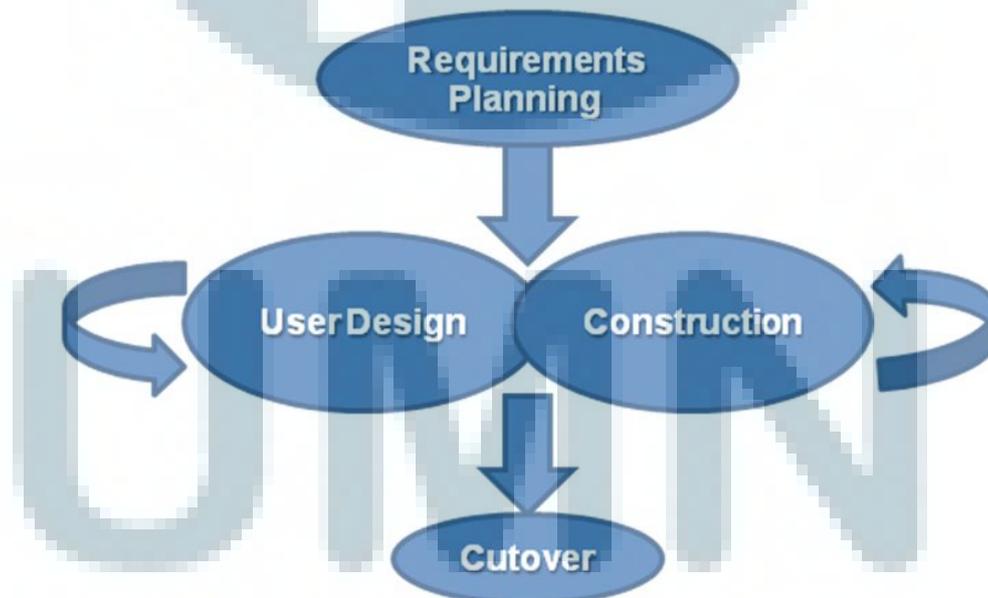
*Polymorphism* memungkinkan penulisan kode yang tidak terlalu bergantung pada jenis yang dimanipulasi, sehingga kode menjadi lebih jelas dan efisien. *Polymorphism* berarti bentuk yang berbeda-beda, sehingga bermanfaat jika *object* yang dikode bisa berupa lebih dari satu benda.

### 3. *Inheritance*

*Inheritance* berarti memanfaatkan seluruh fitur dan keuntungan dari *class* milik (yang dibuat oleh) orang lain, termasuk *encapsulation* dan *polymorphism*, sambil memperbaiki kode tersebut untuk menyesuaikan situasi yang ada.

## 2.7 *Rapid Application Development*

*Rapid Application Development* (RAD) merupakan metode pengembangan sistem yang dibuat untuk mengurangi waktu yang dibutuhkan untuk merancang dan mengimplementasi sistem informasi secara drastis (Valacich, 2012: 19). Prinsip dasar dari metode RAD adalah penundaan pembuatan rancangan sistem yang mendetil hingga kebutuhan pengguna sudah jelas. Metode ini melibatkan perolehan *user acceptance* terhadap antarmuka dan pengembangan kemampuan utama sistem secepat mungkin.



Gambar 2.3 Metode *Rapid Application Development*  
Sumber: <https://en.wikipedia.org/wiki/File:RADModel.JPG>

Menurut Wikipedia (2016), metode pengembangan RAD oleh James Martin terdiri dari 4 tahap utama, yaitu:

1. Perencanaan (*Requirements Planning*)

Pada tahap ini, anggota kelompok, seperti manager, *staff* IT, dan pengguna, mendiskusikan kebutuhan bisnis, jangkauan proyek, batasan-batasan, dan kebutuhan sistem hingga seluruh tim setuju pada masalah utama dan mendapatkan otorisasi untuk melanjutkan.

2. Perancangan (*User Design*)

Pengguna berinteraksi dengan analis sistem dan mengembangkan model dan *prototype* yang mewakili seluruh proses sistem, input, dan output. Biasanya, teknik *Joint Application Development* (JAD) dan perangkat *Computer-aided Software Engineering* (CASE) digunakan untuk menerjemahkan kebutuhan pengguna menjadi model kerja.

3. Pengembangan (*Construction*)

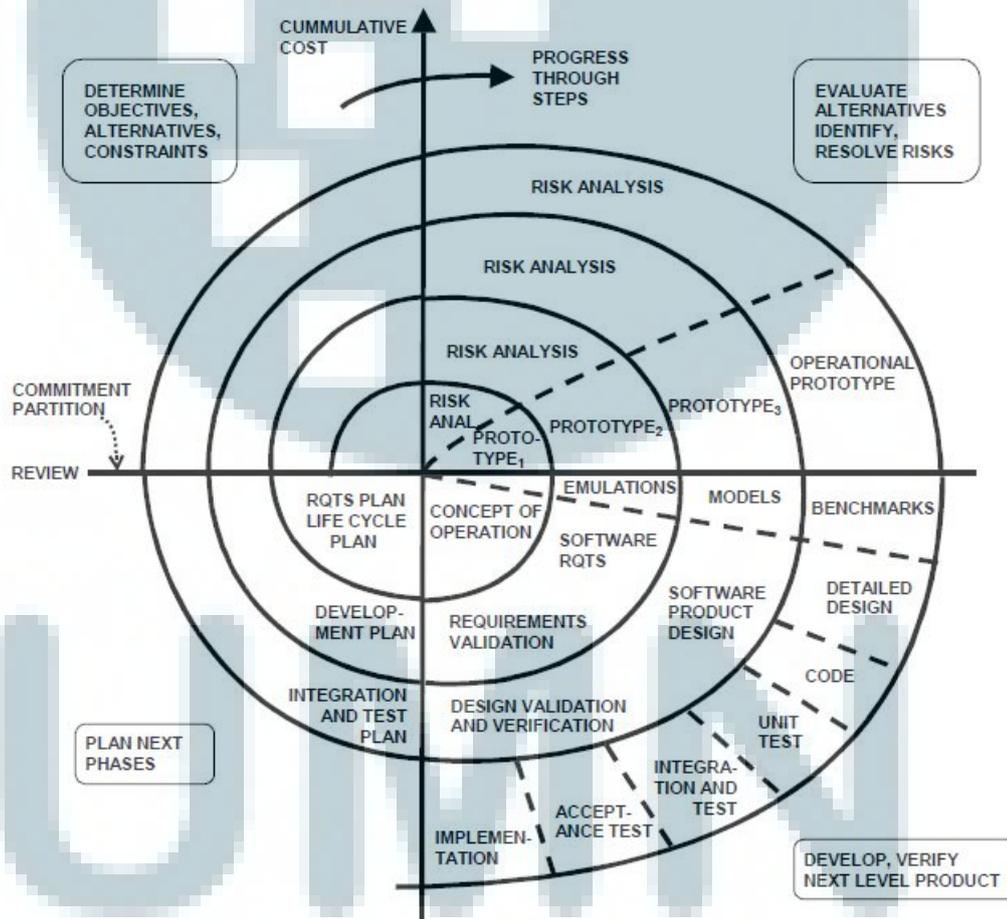
Tahap ini berfokus pada pemrograman dan pengembangan aplikasi, tetapi pengguna tetap berpartisipasi dan masih dapat menyarankan perubahan atau perbaikan ketika tampilan atau laporan dikembangkan. Beberapa kegiatan dalam tahap ini merupakan pemrograman dan pengembangan aplikasi, *coding*, penggabungan unit, dan uji coba sistem.

4. Transisi (*Cutover*)

Tahap terakhir pada RAD meliputi konversi data, uji coba, perubahan pada sistem baru, dan pelatihan pengguna. Sistem yang baru dibangun, diserahkan, dan digunakan dalam operasional secara lebih cepat, sebagai hasil dari proses yang dipadatkan.

## 2.8 Spiral Model

Model Pengembangan Spiral adalah *generator* model proses berbasis risiko, yang memiliki dua fitur utama, yaitu pendekatan bersiklus (*cyclic*) dan sekumpulan *anchor point milestones* (Boehm, 2000: 3). Risiko yang dianalisa dalam model spiral adalah situasi yang dapat menyebabkan sebuah proyek gagal dalam mencapai tujuannya. Rencana penanganan risiko digunakan untuk menghitung risiko dan mengutamakan risiko tersebut berdasarkan tingkat kepentingannya, yang dihitung berdasarkan kombinasi tingkat dampak dan kemungkinan terjadinya.



Gambar 2.4 Pengembangan aplikasi dengan model spiral  
Sumber: Boehm (2000: 2)

Sebuah siklus dalam model spiral memiliki 4 tahap (Munassar, 2010: 98), yaitu:

1. *Planning*

Pada tahap ini, *requirements* dari sebuah proyek dikumpulkan dengan menentukan obyektif, alternatif, dan batasan dari proyek tersebut.

2. *Analysis*

Tahap *Analysis* merupakan proses menganalisa risiko dan mencari alternatif solusi. Pada akhir tahap ini, sebuah *prototype* sistem dihasilkan.

3. *Engineering*

Pada tahap ini, pembangunan *software* dikerjakan dan dilakukan uji coba pada akhir tahap.

4. *Evaluation*

Tahap ini memungkinkan pengguna untuk mengevaluasi hasil dari proyek dan merencanakan siklus berikutnya.

## 2.9 Pendidikan

Menurut para ahli, pendidikan memiliki pengertian sebagai berikut:

1. Menurut Carter V. Good (Darmadi, 2009: 1), Pendidikan adalah proses perkembangan kecakapan seseorang dalam bentuk sikap dan perilaku yang berlaku dalam masyarakatnya. Pendidikan juga berarti proses sosial dimana seseorang dipengaruhi oleh sesuatu lingkungan yang dipimpin (khususnya di sekolah) sehingga ia dapat mencapai kecakapan sosial dan mengembangkan kepribadiannya.

2. Pendidikan adalah proses pembelajaran yang menghasilkan pengalaman yang memberikan kesejahteraan pribadi, baik lahir maupun batiniah (Soemanto, 1993: 21).

Sedangkan menurut beberapa sumber, pendidikan memiliki pengertian sebagai berikut:

1. Pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui pengajaran dan pelatihan (<http://kbbi.web.id>).
2. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Undang-Undang RI No. 20, 2003).

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan proses pembelajaran seseorang untuk mengembangkan kecakapan sosial dan kepribadiannya melalui pengajaran dan pelatihan.

## **2.10 Pendidikan Anak Usia Dini**

Mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (2009: Nomor 58), Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Permendikas Nomor 58 Tahun 2009 Tanggal 17 September 2009 mengatur empat standar dalam hal yang berkaitan dengan PAUD, antara lain:

1. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan

Tingkat pencapaian perkembangan menggambarkan pertumbuhan dan perkembangan yang diharapkan dicapai anak pada rentang usia tertentu, meliputi integrasi aspek pemahaman nilai-nilai agama dan moral, fisik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional. Tingkat pencapaian perkembangan dikelompokkan berdasarkan usia anak dan terdiri dari 3 tahap, yaitu:

(a) Tahap usia 0 - 2 tahun, terdiri atas kelompok usia:

- i. 3 bulan
- ii. 3 - 6 bulan
- iii. 6 - 9 bulan
- iv. 9 - 12 bulan
- v. 12 - 18 bulan
- vi. 18 - 24 bulan

(b) Tahap usia 2 - 4 tahun, terdiri atas kelompok usia:

- i. 2 - 3 tahun
- ii. 3 - 4 tahun

(c) Tahap usia 4 - 6 tahun, terdiri atas kelompok usia:

- i. 4 - 5 tahun
- ii. 5 - 6 tahun

Setiap tingkat pada masing-masing kelompok usia memiliki tingkat perkembangan yang berbeda-beda berdasarkan 5 lingkup perkembangan. Semakin tinggi kelompok usianya, semakin kompleks tingkat perkembangan yang menjadi pencapaian anak usia dini. Pencapaian perkembangan tidak hanya bergantung pada lembaga pendidikan, tetapi juga membutuhkan keterlibatan orang tua dan orang dewasa untuk memberikan rangsangan yang bersifat menyeluruh dan terpadu.

## 2. Standar Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Menurut Permendiknas 58 No. 58 Tahun 2009, pendidik anak usia dini adalah profesional yang bertugas merencanakan, melaksanakan proses pembelajaran, dan menilai hasil pembelajaran, serta melakukan pembimbingan, pengasuhan dan perlindungan anak didik. Pendidik PAUD pada jalur pendidikan formal terdiri atas guru dan guru pendamping, sedangkan pada jalur pendidikan nonformal terdiri atas guru, guru pendamping, dan pengasuh. Setiap pendidik PAUD baik pada jalur formal maupun nonformal (guru, guru pendamping, pengasuh) harus memenuhi standar yang telah ditentukan. Standar tersebut meliputi kualifikasi akademik dan beberapa hal menyangkut kompetensi pendidik, seperti kompetensi kepribadian, profesional, dan pedagogik.

Permendiknas No. 58 Tahun 2009 juga menetapkan standar bagi tenaga kependidikan yang meliputi penanggungjawab yang bertugas merencanakan, melaksanakan, mengelola administrasi dan biaya, serta mengawasi pelaksanaan program. Tenaga Kependidikan PAUD terdiri atas pengawas/pemiliki, kepala sekolah, pengelola, tenaga administrasi, dan petugas kebersihan yang diatur sendiri oleh masing-masing lembaga. Masing-masing tenaga kependidikan harus memenuhi standar berupa kualifikasi dan kompetensi yang mengacu kepada Permendiknas lainnya dan beberapa pelatihan.

### 3. Standar Isi, Proses, dan Penilaian

Standar ketiga mengatur beberapa hal dalam PAUD yang meliputi struktur program, alokasi waktu, perencanaan, pelaksanaan, penilaian yang dilaksanakan secara terintegrasi/terpadu sesuai dengan tingkat perkembangan, bakat/minat dan kebutuhan anak. Dalam pelaksanaannya, terdapat kemungkinan terjadinya perbedaan kegiatan dan pelaksanaan pendidikan, pengasuhan, dan perlindungan di lapangan, karena standar ini mempertimbangkan potensi dan kondisi setempat.

Standar isi mengatur struktur program kegiatan PAUD yang mencakup 5 lingkup pengembangan anak, bentuk kegiatan layanan sesuai dengan pengelompokan usia anak, alokasi waktu kegiatan layanan menurut pengelompokan usia anak, rombongan belajar yang menetapkan jumlah peserta didik dan pendidik, serta kalender pendidikan untuk pengaturan waktu kegiatan pembelajaran selama satu tahun ajaran. Standar proses mencakup perencanaan dan pelaksanaan kegiatan layanan PAUD. Standar penilaian mengatur teknik penilaian, lingkup yang mencakup tingkat pencapaian perkembangan peserta didik, proses yang dilakukan secara berkala, pengelolaan hasil berupa kesimpulan dan laporan kemajuan anak, dan tindak lanjut hasil penilaian.

### 4. Standar Sarana dan Prasarana, Pengelolaan, dan Pembiayaan

Standar Sarana dan Prasarana menetapkan persyaratan yang meliputi jenis, kelengkapan, dan kualitas fasilitas yang digunakan dalam proses penyelenggaraan PAUD, seperti luas lahan, alat permainan edukatif, dan peralatan pendukung lainnya yang aman dan nyaman. Standar Pengelolaan mencakup kegiatan manajemen satuan lembaga PAUD yang berkaitan dengan perencanaan, pelaksanaan, dan pengawasan penyelenggaraan PAUD. Standar Pembiayaan meliputi jenis dan sumber pembiayaan yang diperlukan dalam penyelenggaraan dan pengembangan lembaga PAUD.

## 2.11 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan data dalam penelitian, yang akan diolah untuk diteliti lebih lanjut. Menurut Nazir, pengumpulan data adalah prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan (Nazir, 2009: 174).

### 2.11.1 Kuesioner

Menurut para ahli, kuesioner atau angket memiliki pengertian sebagai berikut:

1. Kuesioner atau angket adalah pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadi atau hal-hal yang ia ketahui (Arikunto, 2006: 151).
2. Kuesioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2009: 199).

Berdasarkan pengertian tersebut, penulis menyimpulkan bahwa kuesioner merupakan sekumpulan pertanyaan atau pernyataan tertulis yang diberikan kepada responden untuk dijawab guna memperoleh informasi mengenai pendapat pribadi atau pengetahuan responden.

Menurut Nasution (2004: 129), kuesioner atau angket dapat terbagi menjadi 3 berdasarkan sifat jawabannya, yaitu:

#### 1. Kuesioner Tertutup

Kuesioner tertutup terdiri atas pertanyaan atau pernyataan dengan sejumlah jawaban tertentu sebagai pilihan. Responden menjawab dengan memilih jawaban yang sesuai dengan pendapat responden.

## 2. Kuesioner Terbuka

Kuesioner terbuka memberi kesempatan penuh bagi responden untuk memberi jawaban yang dirasa perlu. Peneliti memberikan sejumlah pertanyaan yang berkaitan dengan masalah penelitian dan meminta responden untuk menguraikan pendapatnya.

## 3. Kombinasi Kuesioner Terbuka dan Tertutup

Selain kuesioner tertutup yang mempunyai sejumlah jawaban, ditambahkan juga alternatif terbuka yang memberi kesempatan kepada responden untuk memberi jawaban di luar pilihan yang tersedia.

### **2.11.2 Wawancara**

Menurut Sugiyono (2011: 317-321), wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Terdapat 3 jenis wawancara, yaitu:

#### 1. Wawancara Terstruktur

Wawancara terstruktur merupakan jenis wawancara yang mengacu pada daftar pertanyaan sebagai pedoman. Jenis wawancara ini biasanya dilakukan dengan menyiapkan daftar pertanyaan dan kategori jawaban terlebih dahulu. Umumnya, durasi wawancara juga telah ditentukan.

#### 2. Wawancara Semi Terstruktur

Wawancara semi terstruktur bersifat lebih terbuka daripada wawancara terstruktur, tetapi memiliki batasan tema dan alur pembicaraan. Durasi wawancara dapat diprediksi dan tetap menggunakan pedoman dalam menentukan alur.

### 3. Wawancara Tidak Terstruktur

Wawancara tidak terstruktur dilakukan dengan pertanyaan yang bersifat sangat terbuka dan fleksibel. Wawancara ini umumnya bertujuan untuk memahami suatu fenomena.

#### 2.11.3 Observasi

Menurut para ahli, pengertian observasi adalah sebagai berikut.

1. Observasi merupakan suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis, seperti proses pengamatan dan ingatan (Sugiyono, 2012: 145).
2. Observasi ialah pemilihan, pengubahan, pencatatan, dan pengodean serangkaian perilaku dan suasana yang berkenaan dengan organisasi, sesuai dengan tujuan-tujuan empiris (Hasan, 2002: 86).
3. Observasi merupakan salah satu alat penilaian yang banyak digunakan dalam mengukur proses dan tingkah laku individu dalam sebuah kegiatan yang bisa diamati (Sudjana, 2011: 84).

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat diartikan bahwa observasi merupakan proses pengamatan langsung terhadap perilaku dan suasana yang sedang berlangsung yang digunakan sebagai alat ukur proses.

#### 2.11.4 Studi Pustaka

Menurut para ahli, studi pustaka memiliki pengertian sebagai berikut:

1. Menurut Joko Subagyo (2006: 109), studi pustaka adalah segala usaha yang dilakukan oleh peneliti untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang akan atau sedang diteliti. Informasi itu

dapat diperoleh dari buku-buku ilmiah, laporan penelitian, karangan-karangan ilmiah, tesis dan disertasi, ensiklopedia, dan sumber-sumber tertulis baik tercetak maupun elektronik lain.

2. Menurut Nazir (1988: 111), studi pustaka adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan.
3. Menurut Sugiyono (2012: 291), studi kepustakaan berkaitan dengan kajian teoritis dan referensi lain yang berkaitan dengan nilai, budaya, dan norma yang berkembang pada situasi yang diteliti.

Berdasarkan beberapa pengertian menurut para ahli, penulis menyimpulkan bahwa studi pustaka merupakan pembelajaran literatur berdasarkan dokumen yang sudah ada, seperti buku referensi, kajian teoritis, dan literatur ilmiah yang berguna untuk membentuk landasan teori mengenai masalah dalam penelitian yang dilaksanakan.

UMMN