



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 III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Gambaran Umum Objek Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian ini, penulis meneliti beberapa objek yang menjadi bahan penelitian untuk mendapatkan informasi dan gambaran yang dibutuhkan oleh penulis mengenai objek-objek tersebut. Objek penelitian tersebut antara lain:

3.1.1 Sekolah PAUD

Penulis meneliti tiga sekolah PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) atau *preschool* di kawasan Gading Serpong, Tangerang Selatan, Banten, untuk mendapatkan informasi mengenai komunikasi antar guru dan orang tua siswa PAUD di sekolah-sekolah tersebut. Komunikasi tersebut berkaitan dengan hal-hal yang menjadi objek komunikasi (misalnya kegiatan sehari-hari siswa di sekolah, perilaku siswa selama kegiatan belajar dan/atau bermain, pekerjaan rumah, dll.) dan media penyampaian informasi (misalnya agenda sekolah, pengumuman tertulis, komunikasi lisan melalui telepon). Sekolah PAUD yang dipilih oleh penulis untuk menjadi objek penelitian adalah TKK Tarakanita Gading Serpong, Stella Maris *Preschool*, dan Ladybird *Preschool*.

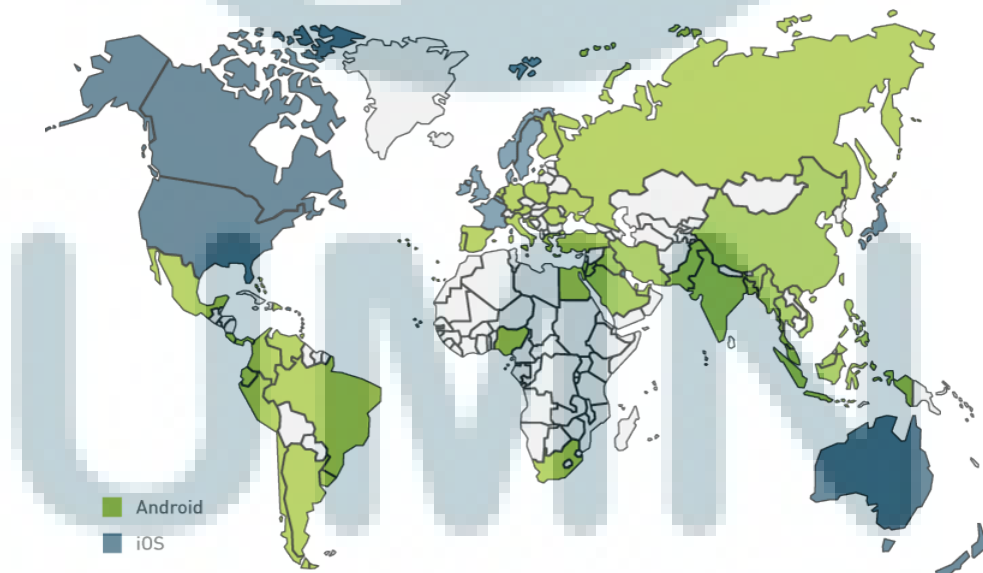
Dalam penelitian terhadap sekolah PAUD beserta guru dan orang tua, penulis juga meminta pendapat kedua pihak mengenai media komunikasi tersebut, apakah media yang sekarang digunakan untuk menyampaikan informasi sudah cukup, apakah ada masalah dalam menyampaikan informasi tersebut, dan apa tanggapan mereka jika disediakan aplikasi berbasis *mobile* yang dapat membantu mereka dalam menyampaikan informasi dua arah.

Selain itu, penulis juga meminta tanggapan mereka yang setuju terhadap penggunaan aplikasi *mobile* mengenai fungsi dan fitur tambahan yang mereka harapkan ketika menggunakan aplikasi tersebut.

3.1.2 Aplikasi Mobile

Sebelum mengembangkan aplikasi yang dibutuhkan, penulis melakukan penelitian melalui studi literatur mengenai *platform* pengembangan aplikasi *mobile*. Terdapat 3 jenis *mobile platform* yang umum digunakan oleh masyarakat, yaitu *Android*, *iOS*, dan *Windows Phone*. Dari ketiga *platform* tersebut, penulis memilih *platform Android* dengan alasan berikut:

1. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Device Atlas (*deviceatlas.com*, 2015), sebuah perusahaan yang bergerak di bidang pembuatan konten untuk perangkat *mobile*, pada tahun 2015 lalu, jumlah pengguna *Android* di seluruh dunia lebih banyak daripada pengguna *iOS*. Hal ini



Gambar 3.1 Pemetaan *Platform* Dominan di Dunia Tahun 2015.
Sumber: Device Atlas: *Android Vs iOS Market Share in 2015*

juga berlaku di Indonesia, tetapi pada survei tersebut tidak dicantumkan seberapa besar rasio jumlah pengguna *Android* terhadap pengguna *iOS*.

2. Pengembangan aplikasi *mobile* berbasis *Android* membutuhkan biaya sebesar 25 dolar AS untuk melakukan *publish* aplikasi, dibandingkan dengan pengembangan *iOS* yang membutuhkan biaya sebesar 99 dolar AS per tahunnya (*bluecloudsolutions.com*, 2015).
3. Berdasarkan pengumpulan data yang dilakukan penulis di tiga sekolah PAUD di daerah Gading Serpong, jumlah orang tua yang menggunakan *smartphone Android* lebih tinggi dibandingkan dengan yang lainnya, yaitu sebanyak 70% dari 50 responden atau sebanyak 35 orang tua.

3.2 Penelitian Terdahulu

Berdasarkan studi literatur yang dilakukan penulis, ditemukan beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan topik penelitian masalah komunikasi dalam PAUD. Berikut ini merupakan ringkasan dari penelitian-penelitian tersebut:

Tabel 3.1 Penelitian Terdahulu

1	Pengarang	Ningsi Antu
	Tahun	2014
	Judul	Peran Orang Tua Dalam Membangun Komunikasi Dengan Guru Pada Aktivitas Anak di Kelompok B TK Nusa Indah Kabupaten Gorontalo Utara
	Hasil	Dalam menyampaikan informasi atau berkomunikasi dengan guru, orang tua memiliki pandangan dan pilihan yang berbeda dalam menggunakan metode dan media yang paling baik dalam hal memberikan informasi kepada pihak sekolah, ada yang memilih menyampaikan secara langsung, namun ada pula yang memilih menggunakan media untuk menghindari rasa takut dan malu.

2	Pengarang	Adrianti
	Tahun	2011
	Judul	Partisipasi Orang Tua Dalam Pengelolaan Pendidikan Anak Usia Dini (Studi Deskriptif Pada PAUD Binaan BPKB Provinsi Gorontalo)
	Hasil	Faktor yang menjadi kendala dalam partisipasi orang tua pada pengelolaan lembaga PAUD yang paling tinggi adalah faktor waktu, dimana faktor ini bisa menjadi penentu atau tidaknya orang tua terlibat dalam kegiatan yang memberikan kesempatan untuk berpartisipasi.
3	Pengarang	Siti Aisyah, dkk.
	Tahun	2014
	Judul	Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan AUD
	Hasil	Anak adalah pebelajar aktif, yang berusaha membangun pemahamannya tentang lingkungan sekitar dari pengalaman fisik, sosial, dan pengetahuan yang diperolehnya, oleh karena itu, anak mungkin memiliki hipotesanya sendiri berdasarkan pemahaman mereka melalui pengalaman dengan dunia sekitarnya.

Berdasarkan ketiga penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa sebagian orang tua lebih memilih menggunakan media untuk menyampaikan informasi dan berkomunikasi dengan guru. Selain itu, faktor waktu juga merupakan kendala bagi orang tua untuk berpartisipasi dalam kegiatan pendidikan anaknya. Kesimpulan lainnya adalah kemampuan pemahaman pada anak usia dini masih dalam tahap pengembangan.

3.3 Metode Pengembangan Aplikasi

3.3.1 *Rapid Application Development dan Spiral Model*

Dalam mengembangkan aplikasi, penulis mempertimbangkan dua buah metode pengembangan, yaitu *Rapid Application Development* dan

Spiral Model. Berikut ini merupakan perbandingan antara kedua metode tersebut dari segi kelebihan dan kekurangan masing-masing metode:

Tabel 3.2 Tabel Perbandingan Metode

	<i>Rapid Application Development</i>	<i>Spiral Model</i>
Kelebihan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Waktu pengembangan yang relatif cepat, hanya memerlukan <i>initial requirements</i> untuk memulai tahap pemrograman dan pengembangan aplikasi. 2. Kualitas produk akhir yang lebih baik, karena pengguna turut berpartisipasi dalam memberikan <i>feedback</i> setelah <i>prototype</i> dibuat. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analisa risiko yang cukup matang, sehingga dampak risiko selama pengembangan jelas bagi pengembang dan pengguna. 2. Cocok digunakan untuk proyek berskala besar karena tingkat kontrol yang tinggi terhadap dokumentasi dan persetujuan.
Kelemahan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rancangan yang kurang baik akibat dari banyaknya perubahan minor yang dibuat oleh pengembang dan mengabaikan masalah arsitektur sistem. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesuksesan proyek sangat bergantung pada tahap analisa risiko, yang membutuhkan keahlian khusus.

Berdasarkan pertimbangan di atas, metode pengembangan yang dipilih oleh penulis adalah *Rapid Application Development* yang berfokus pada perencanaan minimal dan menghasilkan *prototype* dengan cepat. Metode pengembangan RAD memiliki keunggulan untuk menerapkan perubahan pada proses pengembangan dengan mudah. Selain itu, metode RAD juga dirasa sesuai karena arsitektur aplikasi yang akan dibangun cukup sederhana dan *resource* yang digunakan juga terbatas.

3.3.2 Platform Aplikasi

Platform aplikasi yang dipertimbangkan oleh penulis untuk dijadikan target pengembangan aplikasi terbagi menjadi tiga, yaitu aplikasi *mobile*, aplikasi berbasis *website*, dan aplikasi *desktop*. Berikut ini merupakan perbandingan ketiga *platform* tersebut dari segi instalasi atau pemasangan, portabilitas, dan fitur yang dimiliki masing-masing *platform*:

Tabel 3.3 Tabel Perbandingan *Platform*

	<i>Mobile Application</i>	<i>Web Application</i>	<i>Desktop Application</i>
Instalasi	Memerlukan instalasi pada perangkat <i>mobile</i> berbasis Android.	Memerlukan <i>device</i> yang memiliki <i>web browser</i> .	Memerlukan komputer (<i>desktop</i>) dan instalasi aplikasi.
Portabilitas	Sangat tinggi, karena dapat diakses melalui perangkat <i>mobile</i> .	Sangat tinggi, karena dapat diakses melalui <i>web browser</i> pada perangkat yang mendukung.	Tidak <i>portable</i> , karena sebagian besar komputer tidak dapat dibawa.
Fitur	Mendukung <i>push-notification</i> .	Mudah dan murah untuk dikembangkan.	Performa tinggi karena komponen komputer lebih cepat dan kuat.

Platform yang dipilih penulis untuk dijadikan target pengembangan aplikasi adalah *platform mobile*, karena fitur *push-notification* yang dimiliki aplikasi *mobile* dirasa sesuai untuk digunakan dalam penyampaian informasi. Selain itu, aplikasi *mobile* juga cukup *portable*, sehingga informasi dapat diakses dimanapun dan kapanpun.

3.4 Variabel Penelitian

3.4.1 Variabel Dependen

Dalam penelitian ini, terdapat 3 variabel dependen yang berpartisipasi dalam penggunaan aplikasi agenda, antara lain:

1. Administrator

Sebelum fungsi-fungsi dalam aplikasi dapat diakses, sekolah perlu menunjuk seorang *administrator* untuk mendaftarkan diri dalam aplikasi. *Administrator* berperan sebagai perwakilan dari sekolah yang bertugas untuk mendaftarkan sekolah beserta informasi terkait dan kelas-kelas yang terdaftar dalam sekolah. Kelas yang sudah didaftarkan oleh administrasi memungkinkan guru dan orang tua untuk mendaftar. Selain itu, *administrator* juga bertanggung jawab untuk melakukan *posting* berupa pemberitahuan yang ditujukan ke seluruh anggota sekolah, yaitu seluruh orang tua yang sudah terdaftar di semua kelas.

2. Guru

Dalam penggunaan aplikasi, guru berperan sebagai pemberi informasi berupa agenda dalam kelas. Jumlah guru yang dapat didaftarkan dalam satu kelas adalah satu atau lebih, tetapi jumlah agenda harian yang dapat di-*posting* hanya satu per hari. Selain itu, guru juga dapat melakukan *posting* informasi *lost and found* yang berguna untuk membagikan informasi antar orang tua mengenai barang yang hilang atau ditemukan di area sekolah.

3. Orang Tua

Orang tua berperan sebagai wali murid/siswa PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) yang menerima informasi berupa agenda harian dari

guru dan pengumuman dari pihak sekolah (*administrator*). Orang tua juga berpartisipasi dalam fitur *lost and found*, yang berfungsi untuk membagikan informasi barang yang hilang atau ditemukan apabila pihak murid dan/atau wali murid menemukan atau kehilangan barang di sekolah.

3.4.2 Variabel Independen

Variabel independen yang termasuk dalam penelitian ini adalah pihak sekolah secara keseluruhan. Untuk dapat mendaftarkan dan mengoperasikan aplikasi ini, pihak sekolah tidak memerlukan partisipasi secara langsung (misalnya pada sekolah X, hanya tingkat pendidikan TK yang akan menggunakan aplikasi, sehingga tingkat pendidikan lainnya tidak memerlukan partisipasi). Namun, partisipasi secara tidak langsung, yaitu pengajuan administrator, dibutuhkan jika sebagian atau seluruh bagian dari sekolah ingin menggunakan aplikasi.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Penulis melakukan pengumpulan data terhadap tiga sekolah PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) di daerah Gading Serpong, Tangerang Selatan, Provinsi Banten, Indonesia. Sekolah yang menjadi objek penelitian adalah KB-TK Tarakanita Gading Serpong, Stella Maris *International Preschool*, dan Ladybird *Preschool*. Pengumpulan data di tiga sekolah tersebut dilakukan melalui pembagian kuesioner ke orang tua dan wawancara terhadap guru di masing-masing sekolah. Selain itu, observasi juga dilakukan untuk meneliti aplikasi serupa.

3.5.1 Kuesioner

Penulis melakukan survei dengan membagikan kuesioner yang berisi 11 pertanyaan ke sejumlah responden. Responden dari survei yang dilakukan oleh penulis adalah orang tua dari siswa/siswi PAUD di masing-masing sekolah. Total responden berjumlah 50 orang, dengan responden dari masing-masing sekolah berjumlah sekitar 15 hingga 18 orang. Jumlah tersebut dipilih karena setiap kelas KB (Kelompok Bermain)/*playgroup* atau TK (Taman Kanak-kanak)/*kindergarten* terdiri dari kurang lebih 15 anak, sehingga 15 responden dari masing-masing sekolah dirasa cukup untuk mendapatkan gambaran kondisi satu buah kelas di sekolah PAUD.

Kuesioner yang dibagikan berisi pertanyaan mengenai proses penyampaian informasi dari guru ke orang tua (media apa yang digunakan), kendala pada penyampaian informasi tersebut, dan pendapat responden mengenai aplikasi yang dapat membantu menyampaikan informasi. Selain itu, terdapat juga pertanyaan yang terkait dengan penggunaan *smartphone* oleh responden.

3.5.2 Wawancara

Penulis melakukan wawancara terhadap 3 orang narasumber dari masing-masing sekolah yang menjadi objek penelitian. Dua diantaranya merupakan guru yang mengajar pada tingkat Taman Kanak-Kanak atau *Kindergarten*, sedangkan satu narasumber lainnya merupakan Kepala Sekolah di salah satu dari tiga sekolah tersebut. Penulis memilih satu narasumber dari setiap sekolah untuk mendapatkan gambaran informasi mengenai proses penyampaian informasi di kelas yang diajar oleh narasumber dan di sekolah tersebut.

Jenis wawancara yang dilakukan adalah wawancara semi terstruktur, dimana penulis menentukan tema dan membatasi alur pembicaraan dengan narasumber. Melalui proses wawancara tersebut, penulis bertanya kepada narasumber, bagaimana proses belajar siswa/siswi di sekolah, cara penyampaian informasi ke orang tua, kendala dalam menyampaikan informasi, dan pendapat narasumber mengenai aplikasi yang akan dirancang oleh penulis.

3.5.3 Observasi

Penulis melakukan observasi terhadap aplikasi-aplikasi yang memiliki fungsi dan beroperasi di sekolah, khususnya PAUD. Observasi dilakukan dengan melakukan pencarian aplikasi dan penjelajahan fitur dari setiap aplikasi di *platform* distribusi digital, khususnya App Store pada *platform* iOS dan Google Play pada *platform* Android. Jenis aplikasi yang menjadi objek penelitian penulis adalah aplikasi yang berkaitan dengan edukasi, yang mendukung jalur komunikasi antara guru dan orang tua.

UMMN