

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Pengumpulan Data

Penulis menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif akan dikumpulkan lewat studi eksisting, studi pustaka, dan wawancara. Data kuantitatif akan dikumpulkan dalam bentuk kuesioner untuk mengetahui *feedback alpha test* dan *beta test* pada bab 4.

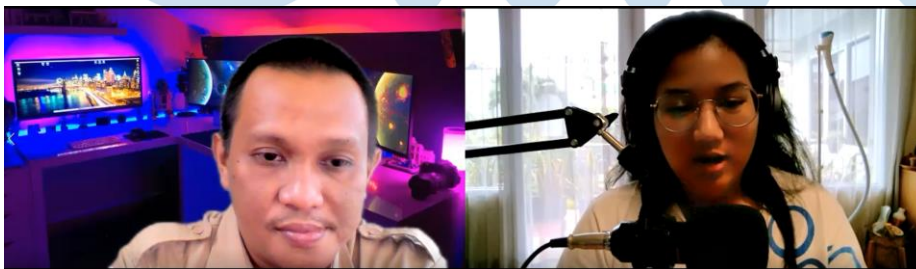
Bentuk dokumentasi dari pengumpulan data kualitatif maupun kuantitatif merupakan *screenshot*, foto, serta transkrip wawancara yang terdapat di lampiran laporan ini. Terdapat juga transkrip dari hasil wawancara dalam lampiran laporan ini.

3.1.1 Metode Kualitatif

Pengumpulan data kualitatif akan dikumpul dengan metode wawancara, studi jurnal, dan studi eksisting. Wawancara dilakukan kepada 2 guru SD Tarakanita 2 yakni Oktavianus Tri Anggoro dan Lusya Desy Nakaryaswari untuk mengetahui pengalaman dan kendala mereka dalam mengajari PUEBI kepada murid-murid SD. Studi pustaka dilakukan untuk memperoleh data kemampuan murid SD dalam menggunakan PUEBI. Studi eksisting dilakukan untuk menganalisa *website* PUEBI yang sudah tersedia.

3.1.1.1 Wawancara

1) Wawancara dengan Oktavianus Tri Anggoro, S.Pd



Gambar 3.1 Wawancara dengan Bapak Angga

Pak Angga merasa bahwa murid diberitahu bahwa pedoman untuk menulis bahasa Indonesia adalah PUEBI, namun kendalanya adalah karena pergantian kurikulum. Saat ini sekolah dasar Indonesia menggunakan kurikulum 2013 yang lebih menitikberatkan materi pada kalimat pokok dan paragraf, berbeda jauh dengan kurikulum KTSP 2006 yang membahas sangat detail mengenai EYD, jadinya tugas guru harus tetap menyelipkan pengajaran PUEBI ke dalam kegiatan belajar mengajar meskipun tidak termasuk dalam kurikulum, karena PUEBI itu *basic* dari penyusunan kalimat.

Pak Angga memiliki kendala mengajari PUEBI kepada anak karena kesadaran mereka akan pengejaan masih sangat rendah. Pak Angga merasa hal ini disebabkan oleh minat baca anak-anak sangat rendah sehingga mereka tidak terbiasa membaca ejaan yang benar lewat buku sehingga mereka tidak bisa melatih dan membangun kebiasaan untuk penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Pak Angga juga mengalami kesulitan untuk mengajar *online* karena ia merasa tidak bisa memegang focus siswa dalam kelas, ia merasa pengajaran bahasa Indonesia yang paling tepat adalah dengan didampingi, maka dari itu ia tidak merasa keberatan apabila ada orangtua yang menemani dalam kelas *online*. Sejauh ini Pak Angga merasa belum menemukan solusi yang tepat untuk kendala yang ia hadapi. Untuk saat ini beliau menggunakan media tambahan dalam bentuk PowerPoint interaktif, film, dan juga pen tablet untuk menunjukkan cara penulisan kata-kata.

Harapan Pak Angga untuk pembelajaran bahasa Indonesia yang lebih baik lagi adalah untuk meningkatkan minat baca anak supaya mereka terbiasa membaca ejaan yang benar sehingga membangun kebiasaan untuk menulis yang benar.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

2) Wawancara dengan Lusya Desy Nakaryaswari, S.Pd



Gambar 3.2 Wawancara dengan Ibu Desy

Menurut Bu Desy, baik siswa maupun guru belum mengenal PUEBI dengan baik. Bu Desy berpendapat bahwa dari pihak guru pun masih sedikit guru yang menyebut PUEBI sebagai pedoman bahasa Indonesia yang baru, sebab EYD yang masih melekat dalam pikiran mereka. Beliau berpendapat bahwa guru sendiri pun belum paham secara mendalam mengenai PUEBI sehingga sulit untuk mengajarkannya kepada anak-anak.

Kendala yang Bu Desy alami dalam kegiatan belajar mengajar adalah menajaga agar anak tidak bosan belajar. Sifat materi PUEBI ini memang diulang-ulang terus sehingga anak cepat bosan belajarnya. Maka ia harus membuat kelasnya lebih interaktif supaya anak-anak tertarik dalam belajar. Biasanya ia memakai Powerpoint, Youtube, *games*, diskusi via zoom, kahoot! untuk memacu perhatian anak-anak.

Harapan Ibu Desy dalam pengajaran PUEBI ke depannya adalah untuk guru lebih difasilitasi untuk meningkatkan pemahaman mereka mengenai PUEBI, karena Bu Desy merasa kurang informasi terbaru dan lengkap mengenai pengajaran PUEBI. Bu Desy berharap dengan pemahaman guru yang lebih dalam, maka anak akan lebih mudah memahami PUEBI. Beliau berpendapat bahwa PUEBI penting untuk dipelajari sejak dini sebab PUEBI merupakan fondasi dalam menggunakan bahasa Indonesia. Apabila pemahaman bahasa Indonesia ingin ditingkatkan, maka sebaiknya fondasinya diperkuat. Ilmu PUEBI ini juga akan menjadi bekal anak-anak

ketika mereka masuk SMP, SMA, maupun jenjang pendidikan lainnya.

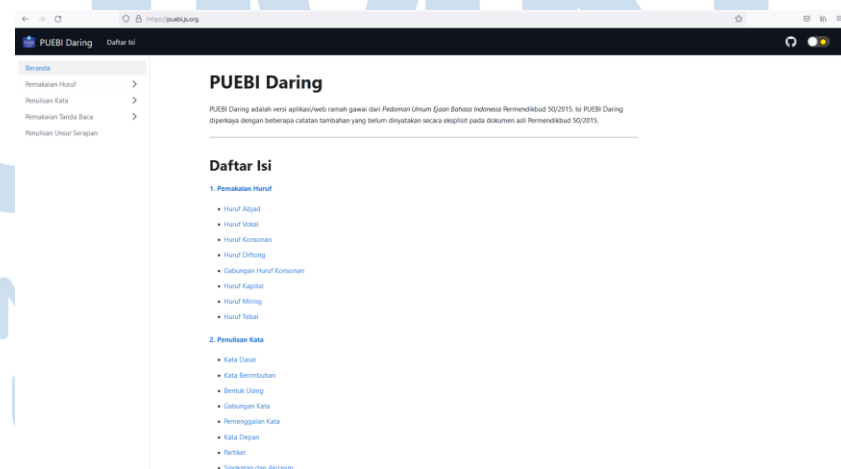
3.1.1.2 Studi Pustaka

Salwiyah dan Indihadi melakukan analisa kemampuan 26 anak kelas 3 SDN Cisalada 02 mengenai kemampuan mereka menggunakan huruf kapital dalam mengaram teks deskriptif.

Kriteria penilaian adalah a.) huruf kapital dalam judul , b.) huruf kapital pada awal kalimat, c.) huruf kapital untuk nama orang dan d.) huruf kapital untuk nama letak geografis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa-siswa SDN Cisalada 02 mengalami kesalahan dalam penulisan huruf kapital pada kriteria ‘huruf kapital pada judul’ sebanyak 19%, salah penulisan huruf kapital pada awal kalimat sebanyak 51%, salah penulisan huruf kapital pada nama orang sebanyak 75%, dan salah penulisan huruf kapital untuk nama letak geografis sebanyak 94%.

Hal ini menunjukkan bahwa siswa kelas 3 SDN Cisalada 02 belum memahami pemakaian huruf kapital dalam kalimat dengan fasih.

3.1.1.3 Studi Eksisting



Gambar 3.3 PUEBI Daring
Sumber : <https://puebi.js.org/> (2020)

PUEBI Daring merupakan proyek perseorangan yang diawali oleh Ivan Lanin, kemudian dipegang alih oleh Gigip Andreas dibawah lisensi *Creative Commons*. Beliau memuat isi PUEBI ke dalam satu *website* dengan alamat <https://puebi.js.org/>. Website ini dibuat dengan menggunakan *GitHub Pages*.

Saat masuk beranda pengguna langsung disambut dengan nama *website*, logo PUEBI Daring, daftar isi, *navigation menu*, dan juga tombol untuk *dark mode* di pojok kanan atas. Daftar isi merupakan daftar lengkap konten dari PUEBI Daring dimana pengguna dapat langsung mengklik sebuah sub-konten dan langsung ditujukan pada *page* sub-konten tersebut.

Navigation menu dibagi menjadi Beranda, Pemakaian Huruf, Penulisan Kata, Pemakaian Tanda Baca dan Penulisan Unsur Serapan. Pembagian konten ini disamakan dengan bab-bab yang terdapat dalam PUEBI. Ketika salah satu sub-konten ini diklik, maka akan ada *drop down menu* berisi *page-page* yang berhubungan dengan *page* tersebut. Terdapat 9 *page* dalam sub-konten Pemakaian Huruf (contohnya Huruf Abjad, Huruf Vokal,dll), 12 *pages* dalam sub—konten Penulisan Kata, dan 16 *pages* dalam sub-konten Pemakaian Tanda Baca. Untuk sub-konten Penulisan Unsur Serapan, hanya ada satu *page* yang memanjang ke bawah yang berisi tata cara penulisan kata serapan. Pada bagian bawah setiap *page* terdapat 2 tombol yang dapat mengarahi pengguna kepada *page* sebelum atau sesudah *page* yang kini si pengguna berada. Nampaknya urutan tombol di bagian bawah *page* berdasarkan urutan *page* di *navigation menu*, namun ada beberapa *page* dimana tombol-tombol tersebut tidak mengikuti urutan tersebut.

Website ini singkat, padat dan jelas dari segi bahasa, visual, maupun navigasi. Website ini mudah dibaca karena *background* yang polos putih dengan *typography* sans serif berwarna hitam. Tulisan mudah dibaca maupun dalam bentuk *headline* maupun dalam bentuk *body text*. Tidak ada unsur visual lainnya yang menarik perhatian pengguna sehingga terkesan membosankan. Navigasinya mudah, namun daftar isi bisa dihilangkan dari beranda karena sudah ada *navigation menu* di sebelah kiri page, tombol di bagian bawah page juga perlu diatur kembali agar urutannya sesuai dengan *dropdown* di *navigation menu*. Website ini ibaratkan buku PUEBI diubah formatnya menjadi website dengan isi yang lebih singkat. Kesannya sangat formal, minim, dan monoton.

3.1.1.4 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengumpulan data kualitatif ini, dapat disimpulkan bahwa baik guru maupun siswa kurang memahami PUEBI. Hal ini disebabkan oleh kurang adanya media informasi mengenai PUEBI yang juga bisa dipakai sebagai media tambahan dalam pengajaran PUEBI dalam kelas.

3.1.2 Metode Kuantitatif

Kuesioner dilakukan untuk menerima *feedback* pengguna atas *alpha test* dan *beta test*. Hal ini akan dibahas lebih rinci dalam bab 4.

3.1 Metode Perancangan

Perancangan UX dan UI akan mementingkan “*useful, usable, usability*” dengan unsur *nudge* dan *choice architect* yang direalisasikan dengan metode perancangan “*Design Thinking*” oleh *Institute of Design at Stanford*. Metode perancangan *design thinking* akan terbagi dalam 5 fase yaitu (a) *Empathize*, (b) *Define*, (c) *Ideate*, (d) *Prototype*, (e) *Test* (seperti dikutip Siang, 2020). Kemudian penulis akan menggunakan teori perancangan *prototype* oleh Bank dan Cao (2015) pada fase *Prototype* dalam *design thinking*.

a) *Empathize*

Mengenal dan memahami keinginan, kebutuhan, serta apa tujuan user ketika menggunakan sebuah produk. Mendengarkan keluhan user.

b) *Define*

Mengumpulkan dan mengkompilasi semua informasi yang sudah diperoleh dari tahap sebelumnya kemudian melakukan pengamatan untuk mengetahui apa kebutuhan user, cari tahu pain point user apa.

c) *Ideate*

Menemukan solusi untuk masalah yang telah ditemukan di tahap sebelumnya. Bisa dilakukan dengan brainstorming, mindmapping

d) *Prototype*

Membuat simulasi dari desain, seperti digital mockup, atau paper mockup.

e) *Test*

Lihat bagaimana users berinteraksi dengan prototype yang sudah dibuat. Amati perilaku user karena hal tersebut menjadi *feedback* yang berharga untuk karena bisa dipakai sebagai basis untuk meningkatkan kualitas desain tersebut.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA