

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

3.1 Metodologi Penelitian

Metode pengambilan data yang dipakai oleh penulis adalah metode kualitatif. Pengambilan data kualitatif dilakukan secara tatap muka secara langsung di sekolah OeL bersama siswa SMA OeL.



Gambar 3.1 Foto bersama siswa SMA OeL

3.1.1 Metode Kualitatif

Menurut Creswell (2018), metode pengambilan data kualitatif mengandalkan data berupa teks dan gambar, memiliki langkah-langkah unik dalam analisis data, dan menemukan masalah dalam sudut pandang yang berbeda-beda. Metode kualitatif dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti mengamati dokumen, mengobservasi perilaku, atau melakukan wawancara. Metode kualitatif cenderung lebih berfokus kepada data lapangan di mana partisipan mengalami masalah yang terjadi. Dalam metode kualitatif, penulis berfokus kepada masalah yang dirasakan oleh partisipan, bukan masalah yang dirasakan oleh penulis dalam penelitian. Proses dan rencana awal penelitian ketika menggunakan metode kualitatif juga belum bisa disebutkan secara pasti dan rencana penelitian tersebut dapat berubah ketika sudah melakukan pengambilan data kualitatif. Metode kualitatif yang digunakan dalam

perancangan ini adalah *focus group discussion* (FGD), studi eksisting, dan studi referensi.

3.1.1.1 *Focus Group Discussion*

Penulis melakukan FGD terhadap enam siswa SMA OeL untuk mendapatkan perspektif siswa mengenai proses belajar mengajar sehari-hari, kegiatan non-akademik di luar jam pelajaran, kurikulum, penggunaan *e-learning*, dan lainnya. Penulis diberi kesempatan oleh sekolah SMA OeL untuk melakukan diskusi bersama OF (Kelas XII), CY Sastra (Kelas XII), AK(Kelas XI), PCS (Kelas XII), LD (Kelas X), dan SA (Kelas X).



Gambar 3.2 FGD bersama siswa SMA OeL

Seluruh siswa yang menjadi partisipan FGD pernah mengalami masa belajar daring dengan metode Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dan juga belajar secara tatap muka. Saat ini kegiatan belajar mengajar di sekolah dilakukan secara tatap muka dengan penggunaan *Google Classroom* secara berkala tergantung guru yang mengajar. SMA OeL pernah merencanakan penggunaan *e-book* sepenuhnya untuk kegiatan belajar mengajar, namun sampai saat ini belum diterapkan. Walau beberapa siswa menyukai penggunaan *e-book* yang lebih praktis, beberapa siswa lainnya lebih memilih untuk menggunakan buku fisik karena siswa merasa proses belajar lebih efektif dan nyaman dengan membuka-buka halaman dan memberi

tanda untuk materi-materi penting yang ada di buku tersebut. Meski begitu, para siswa mengatakan bahwa kenyamanan buku atau *e-book* kembali lagi kepada pelajaran yang sedang ditempuh sekarang. Selain buku pelajaran, siswa juga dihimbau untuk menggunakan buku catatan sekolah untuk mencatat di kelas.

Tugas dan ujian yang diberikan oleh guru dirasa cukup saja bagi para siswa seperti jarak satu tugas dengan tugas lainnya yang tidak terlalu berdekatan, namun beberapa siswa merasa bahwa penugasan yang diberikan di sekolah masih belum bisa membantu siswa dalam membangun *soft skill* yang dibutuhkan untuk masa depan seperti membuat makalah atau tugas lainnya yang diajarkan di sekolah-sekolah selain OeL. Para siswa mengatakan bahwa intensitas tugas di sekolah lain tergolong lebih berat, tetapi sekolah tertentu tidak mengadakan penilaian tengah semester dan akhir semester.

Saat ini siswa kelas X di SMA OeL menggunakan Kurikulum Merdeka, sedangkan siswa kelas XI dan XII masih menggunakan Kurikulum 13. Ketika siswa kelas X naik kelas, siswa akan diberi pilihan untuk memilih paket mata pelajaran dengan paket A dan B yang berfokus kepada mata pelajaran IPA dan paket C yang lebih berfokus kepada mata pelajaran IPS. Jumlah mata pelajaran yang sedang dipelajari oleh para siswa sebanyak kurang lebih enam belas mata pelajaran untuk siswa kelas X, XI, dan XII. Para siswa menambahkan bahwa beberapa mata pelajaran mengajarkan beberapa *soft skill* yang penting seperti *Programming*, Prakarya dan Kewirausahaan (PKWU), Seni Budaya, Bimbingan Konseling (BK), dan Olahraga.

Selain pelajaran akademik, kegiatan non-akademik juga dapat membantu siswa mengembangkan *soft skill*. Saat ini SMA OeL memiliki sembilan ekstrakurikuler yaitu basket, futsal, *band*, *modern dance*, media kreatif, kimia, badminton, jurnalistik, dan paduan suara.

Sekolah juga sempat membuat petisi untuk membuat ekstrakurikuler *public speaking*, namun tidak jadi karena kurangnya siswa yang berminat untuk mendaftar. Beberapa siswa juga mengatakan bahwa mereka tidak berminat untuk berpartisipasi dalam ekstrakurikuler dan bahwa terkadang orang tua tidak mengizinkan. Para siswa berkata bahwa orang tua perlu tahu kegiatan apa saja yang dilakukan dalam ekstrakurikuler tersebut serta siapa guru pendampingnya. Selain ekstrakurikuler, SMA OeL juga memiliki organisasi yaitu Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) dan Majelis Perwakilan Kelas (MPK). OSIS memiliki banyak tanggung jawab yang harus dijalankan sekolah, seperti menjadi panitia untuk acara-acara dan *cup* sekolah, sedangkan MPK bertugas untuk mengurus pemilihan pengurus dan anggota OSIS. Salah satu siswa menambahkan bahwa proses untuk menjadi anggota OSIS adalah sebuah proses yang cukup panjang dan lama karena adanya beberapa tahap yang harus dijalani untuk berkesempatan menjadi anggota OSIS. Selain organisasi, SMA OeL juga mempunyai kepanitiaan seperti panitia tambahan untuk acara-acara yang sedang dijalankan oleh OSIS. Meski banyak kegiatan non-akademik yang dijalankan oleh SMA OeL, terkadang para siswa merasa kesulitan ketika menjalankan kegiatan tersebut karena harus meminjam ruang yang juga dibutuhkan oleh organisasi atau ekstrakurikuler lain.

Adanya ekstrakurikuler, organisasi, dan kegiatan non-akademik lainnya dapat mengembangkan *soft skill* siswa SMA OeL. Beberapa siswa menceritakan tentang rencana perkuliahannya di masa depan dan mereka berkata bahwa *soft skill* atau menjadi ketua OSIS sangat penting untuk masuk ke perguruan tinggi yang diminati karena adanya jalur prestasi dan jalur ketua OSIS. Siswa lainnya mengatakan bahwa jalur masuk perguruan tinggi akan sangat dipermudah jika sudah ada pengalaman di SMA. Selain itu, siswa juga berkata bahwa *soft skill* tidak hanya membantu untuk perguruan tinggi, tetapi untuk

hidup juga karena adanya relasi yang sangat terbantu oleh *soft skill* dalam kehidupan tanpa harus menjalankan perkuliahan. Siswa tersebut juga menambahkan bahwa hidup itu tidak selalu tentang jurusan atau lulusan apa, karena pada akhirnya kemampuan lain dan *soft skill* akan dicari juga.

COVID-19 memiliki efek yang berkelanjutan bagi SMA OeL, baik itu guru maupun siswanya. SMA OeL pernah menggunakan media *e-learning* yang disediakan oleh mediadidik.com, namun tidak dilanjutkan ketika kegiatan belajar mengajar berpindah menjadi tatap muka. Sebagai alternatif, guru dan siswa di SMA OeL menggunakan Google *Classroom* untuk memberi dan mengumpulkan tugas, menyampaikan materi, dan lainnya. Walau begitu, Google *Classroom* tidak selalu digunakan karena beberapa alasan seperti ketidaknyamanan guru ketika menggunakan Google *Classroom*, beberapa guru yang lebih memilih untuk melakukan kegiatan secara tatap muka, dan siswa yang merasa bahwa Google *Classroom* terlalu sederhana dan kurang interaktif ketika dibandingkan dengan mediadidik.com yang lebih *personalized*, lebih bagus, dan lebih interaktif. Para siswa juga menambahkan bahwa Google *Classroom* tidak memiliki fitur *reminder* atau fitur yang menunjukkan jumlah tugas yang belum dikerjakan dan tugas apa saja yang belum dikerjakan. Hal ini berakibat kepada siswa yang terkadang lupa bahwa ada tugas yang diberikan dan belum dikerjakan. Tidak hanya SMA OeL, sekolah lain juga banyak yang menggunakan media *e-learning* untuk kegiatan belajar mengajar sehari-hari. Menurut para siswa, sekolah lain jauh lebih mengandalkan *e-learning* dibandingkan SMA OeL, seperti kegiatan yang dilaksanakan secara daring, buku yang menggunakan *barcode* agar bisa dibuka di perangkat *handphone*, dan juga penggunaan Google *Classroom* yang lebih intens.

3.1.1.2 Kesimpulan FGD

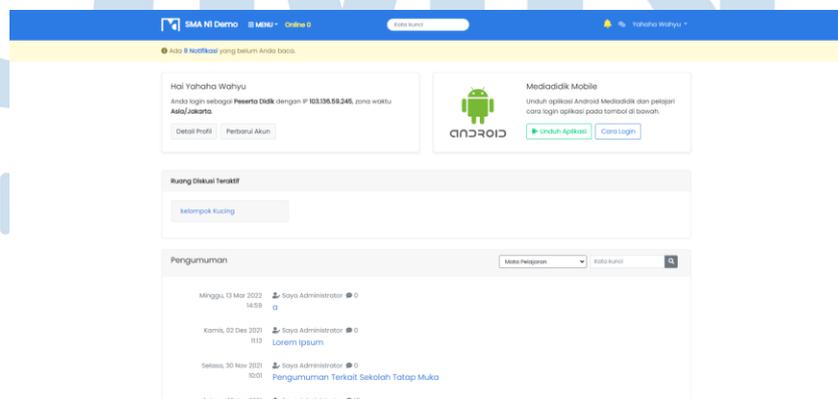
Berdasarkan FGD yang penulis lakukan dengan siswa SMA OeL, dapat disimpulkan bahwa siswa merasa bahwa platform belajar digital sangat berguna bagi keseharian dari siswa tersebut, namun siswa merasa bahwa fitur yang disediakan oleh Google Classroom kurang efektif bagi kegiatan belajar mengajar sehari-hari. Hal ini berdampak pada turunnya minat siswa SMA OeL untuk menggunakan Google Classroom dengan pertimbangan bahwa SMA OeL pernah menggunakan Mediadidik sebelumnya. SMA OeL juga belum menerapkan Kurikulum Merdeka untuk siswa kelas XI dan XII. Hal tersebut menjadi alasan sekolah OeL masih belum siap untuk menerapkan Kurikulum Merdeka di tahun 2024.

3.1.1.3 Studi Eksisting

Sebelum melakukan perancangan, penulis melakukan studi eksisting terhadap dua website sejenis dengan menganalisis fitur yang ada dan mencari kelebihan serta kekurangan pada kedua *website e-learning* tersebut:

1) Mediadidik.com

Mediadidik adalah platform e-learning pihak ketiga yang dapat digunakan oleh sekolah-sekolah dengan berbagai fitur yang dapat mempermudah proses belajar mengajar sehari-hari untuk siswa.



Gambar 3.3 Beranda Mediadidik.com

Sumber: <https://sman1demo.mediadidik.com/u/dashboard>

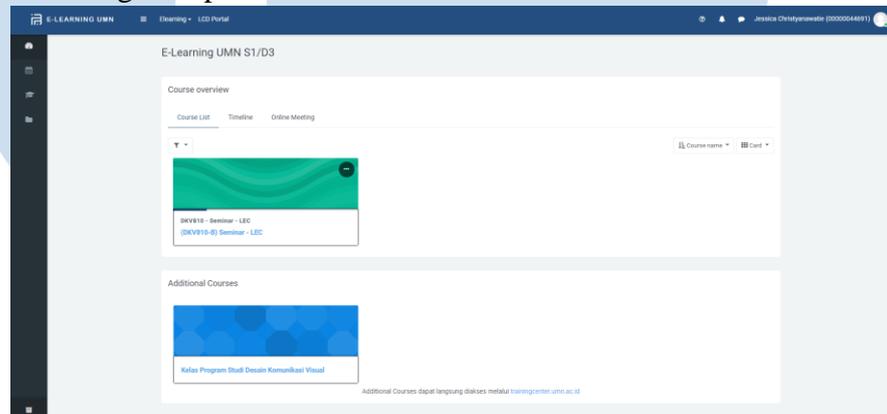
Mediadidik menyediakan fitur domain, manajemen master data dengan *interface* untuk manajemen data kelas, mata pelajaran, peserta didik, pengajar, dll., jadwal mengajar, jadwal ruang, materi, pengumuman, tugas, tes daring, fitur pengiriman pesan, biaya sekolah, ruang diskusi, laporan mengajar, presensi kehadiran, dan poin pelanggaran untuk peserta didik. Mediadidik akan memberi *update* secara gratis dan otomatis tanpa tambahan biaya ketika ada penambahan fitur. *Website* Mediadidik juga memiliki tampilan yang responsif pada browser ponsel atau tablet serta aplikasi Android yang dapat diunduh dan digunakan oleh guru maupun siswa.

Meskipun banyak kelebihan yang ditawarkan, Mediadidik masih memiliki beberapa kekurangan. Kelebihan yang dimiliki oleh Mediadidik adalah fiturnya yang sangat lengkap dan berguna untuk membantu kegiatan belajar mengajar guru dan siswa baik secara tatap muka maupun secara daring. Meski begitu, *website* Mediadidik masih terlihat kurang rapi secara desain. Warna yang digunakan dalam elemen-elemen pada *website* Mediadidik memiliki warna yang sangat mirip sehingga pengguna dapat mengelompokkan keseluruhan elemen tersebut sebagai satu elemen. Seperti prinsip *similarity* dalam Gestalt *Principles*, pengguna dapat merasa bingung ketika satu tombol tidak berfungsi sesuai dengan ekspektasi. Selain itu, pengelompokan kategori menu pada *website* Mediadidik sedikit membingungkan dengan *icon hamburger* yang berada di tengah halaman dan bukan di ujung kanan atau kiri, di mana secara umum *icon hamburger* ditemukan pada ujung halaman. Di samping *icon hamburger* juga terdapat *icon drop-down*, sehingga ketika *icon hamburger* tersebut diklik, maka sebuah *drop-down* akan muncul dari *icon hamburger* tersebut. *Interactivity* pada *website* Mediadidik juga terasa sedikit kaku karena tidak adanya animasi atau *micro-interaction* ketika diklik oleh pengguna.

Untuk menggunakan Mediadidik, sekolah diberi tanggungan berdasarkan paket yang dipilih. Mediadidik menyediakan beberapa paket sesuai dengan jumlah siswa yang akan menggunakan website tersebut dengan paket menengah ke atas yang memiliki fitur yang lebih lengkap.

2) *E-learning* UMN

E-learning UMN adalah website *e-learning* yang dikhususkan untuk mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara. *E-learning* UMN memiliki berbagai fitur yang dapat mempermudah mahasiswa dalam kegiatan perkuliahan sehari-hari.



Gambar 3.4 *E-learning* UMN

Sumber: <https://elearning.umn.ac.id/my/>

Seperti Mediadidik, *E-learning* UMN juga memiliki kelebihan dan kekurangannya sendiri. Secara desain, *website E-learning* UMN mudah untuk dipahami dan nyaman ketika dipandang. Sistem *card* yang digunakan sebagai kategori mata kuliah dapat membantu pengguna ketika ingin memilih kategori mata kuliah yang ingin diklik dan dipilih. Navigasi pada *website E-learning* UMN juga sangat mudah untuk dilakukan karena memiliki elemen dengan ukuran yang cukup besar seperti yang dinyatakan dalam Fitts' Law. Dengan segala kelebihannya, *E-learning* UMN juga memiliki beberapa kekurangan seperti bahasa yang tidak konsisten, penggunaan kapital huruf yang tidak konsisten, serta fitur yang kurang lengkap.

Website E-learning UMN tidak memungut biaya langganan dalam bentuk paket karena sudah bersifat eksklusif untuk mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara. Selain itu, *website E-learning* UMN juga memiliki fitur-fitur yang dikhususkan untuk mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara yang belum tentu terdapat pada *website e-learning* lain.

Setelah menganalisis kedua *website e-learning*, penulis melakukan perbandingan antara kedua *website* tersebut.

Tabel 3.1 Tabel Perbandingan Mediadidik dan *E-Learning* UMN

Kriteria	Mediadidik	<i>E-Learning</i> UMN
Layout	Menu berada di tengah dan berupa <i>drop-down</i> . Setiap bagian <i>website</i> dipisahkan oleh box dengan outline abu-abu muda.	Menu berada di tengah dan akan timbul di bagian kiri <i>website</i> . Konten pada <i>website</i> dipisahkan oleh <i>box</i> berwarna putih yang berbeda dengan warna <i>background website</i> ,
Warna	<i>Website</i> menggunakan warna putih dan abu-abu yang kurang kontras dan mirip satu dengan yang lainnya.	Warna yang digunakan <i>website</i> sudah cukup kontras sehingga mendukung <i>layout</i> dan hierarki <i>website</i> .
Teks	Sebagian besar teks memiliki ukuran yang mirip sehingga penulis terkadang merasa bingung ketika membaca teks. <i>Website</i> juga menggunakan <i>typeface</i> yang sama	<i>Headline</i> dan <i>body text</i> pada <i>website</i> memiliki ukuran yang berbeda sehingga hierarki konten dalam <i>website</i> lebih mudah untuk dipahami. <i>Font</i> yang digunakan berupa <i>sans serif</i> dengan

	<p>untuk <i>headline</i> dan <i>body text</i>. Pemilihan <i>font</i> juga kurang nyaman untuk dibaca karena <i>font</i> yang digunakan memiliki sifat yang lebih dekoratif seperti huruf “a” dengan bentuk <i>one-story</i>.</p>	<p>keterbacaan yang nyaman dan mudah.</p>
Visual	<p>Tidak ada penggunaan transisi atau animasi pada <i>website</i> sehingga terlihat kaku. Selain itu, sebagian besar dari <i>website</i> adalah teks dan penggunaan ilustrasi sangat sedikit.</p>	<p><i>Website</i> menggunakan <i>cards</i> untuk mengelompokkan konten sehingga lebih nyaman untuk dipandang. <i>Website</i> juga memiliki beberapa animasi yang cukup dan tidak berlebihan. Selain itu, elemen-elemen dalam <i>website</i> memiliki ukuran yang besar sehingga mudah untuk diinteraksi.</p>
Fitur	<p>Fitur <i>website</i> sangat lengkap dengan adanya fitur-fitur seperti ruang diskusi, materi, tugas, tes, rekap nilai, presensi, poin pelanggaran, biaya sekolah, dan jadwal kelas.</p>	<p><i>Website</i> memiliki beberapa fitur seperti informasi mata kuliah, timeline, kalender, jadwal ujian, dan arsip kelas.</p>

3.1.1.4 Studi Referensi

Penulis melakukan studi referensi terhadap media interaktif lain di luar kategori *e-learning* yang memiliki fitur yang dapat diterapkan dalam perancangan. Salah satu *website* yang menarik bagi penulis adalah Brainly, yaitu *website* di mana siswa dapat bertanya dan berdiskusi dengan siswa lain di seluruh Indonesia mengenai berbagai topik dan mata pelajaran, dari pelajaran sekolah sampai UN, SBMPTN, dan lainnya.



Gambar 3.5 Brainly

Sumber: <https://brainly.co.id/>

Salah satu fitur yang dimiliki oleh Brainly adalah fitur bertanya dan menjawab, di mana pengguna yang menjawab bisa mendapatkan *upvote* jika jawaban yang diberikan dianggap bermanfaat bagi orang lain. Dengan jumlah *upvote* tertentu, pengguna bisa mendapat *title* dan *badge* berdasarkan sistem *upvote* tersebut. Sistem seperti ini dapat menjadi motivasi bagi siswa untuk saling berbagi satu sama lain serta meningkatkan minat siswa untuk berdiskusi dan mengembangkan *soft skill*.

3.2 Metodologi Perancangan

Metode perancangan yang menjadi pilihan penulis berdasarkan luaran perancangan adalah metode *Human-Centered Design* (HCD). Menurut IDEO (2015), HCD adalah metode untuk mencari solusi dengan tahap *inspiration*,

ideation, dan *implementation* untuk membangun empati dengan target audiens untuk menemukan solusi.

1) *Inspiration*

Dalam tahap *inspiration*, desainer akan belajar untuk memahami target audiens. Desainer akan mengobservasi target audiens tersebut serta mendengarkan keinginan dan harapan mereka.

2) *Ideation*

Dalam tahap *ideation*, desainer akan menangkap dan memproses informasi dari tahap *inspiration*, mencetuskan ide, mencari kesempatan untuk memberi solusi desain, dan melakukan tes serta memperbaiki solusi yang telah dibuat.

3) *Implementation*

Dalam tahap *implementation*, desainer akan mengimplementasikan desain tersebut di dalam dunia nyata terhadap target audiens. Desainer juga akan memaksimalkan desain tersebut agar dapat menjadi manfaat bagi target audiens.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA