

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

3.1 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan oleh penulis dalam pengumpulan data merupakan metode kuantitatif dan metode kualitatif. Metode penelitian dalam bentuk jumlah dan angka yang dikumpulkan, diinterpretasikan data yang didapat, lalu ditunjukkan hasilnya adalah hasil dari metode kualitatif (Arikunto, 2006). Tujuan metode kuantitatif adalah untuk mengidentifikasi dan memahami keterkaitan antara berbagai variable dalam suatu populasi.

Metode kualitatif adalah metode dimana peneliti sebagai faktor utama untuk mempelajari dan mendalami suatu keadaan objek alam (Sugiyono, 2005). Tujuan dari metode kualitatif adalah secara detail dalam menjelaskan fenomena terkait dengan mengumpulkan data dengan dalam pula untuk memperlihatkan secara detail dan dalamnya suatu data yang sedang diteliti. Penulis menggunakan teknik pengumpulan data kuisisioner, FGD dan wawancara. Dokumentasi dilakukan dengan rekaman suara, video dan foto.

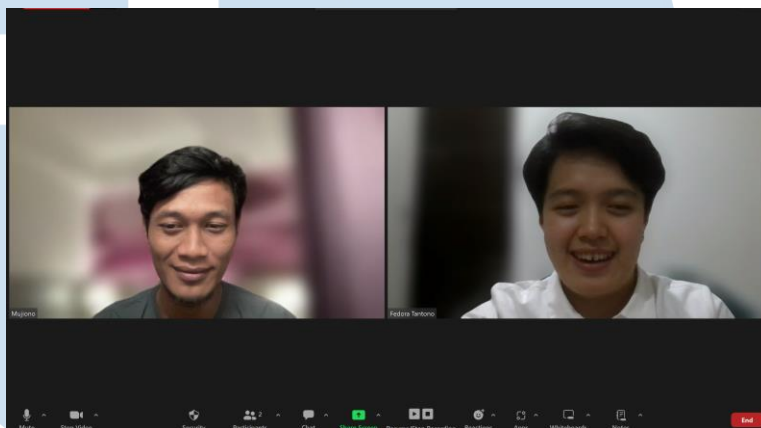
3.1.1 *Interview*

Interview dilakukan bersama Ibu Endang Retno Wardhani, MBA., PhD., CHt., Psikolog. Beliau merupakan konsultan SDM (Sumber Daya Manusia) dari PT. DWIKARSATAMA ANUGRAH dan juga merupakan mentor Sekolah Berhati. *Interview* dilakukan agar penulis mendapatkan data mengenai latar belakang dan pemahaman mengenai kompetensi 4C lebih mendetail serta isi konten untuk media perancangan.

1) *Interview* bersama Pak Mujiono, M.Pd.

Pada tanggal 16 Maret 2024, dilakukannya *interview* bersama Pak Mujiono, M.Pd., seorang dosen dari FKIP (Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan) Universitas Terbuka di bidang teknologi pendidikan. Hasil dari *interview* tersebut mencakup

tentang pemahaman beliau mengenai kompetensi 4C yang terdiri dari keterampilan *Critical Thinking*, *Creativity*, *Communication* dan *Collaboration*. Sistem ini mulai diterapkan pada kurikulum 2013 yang lalu. Menurut beliau, kompetensi 4C ini sudah tertanamkan dalam anak-anak sejak dini, namun terkadang karena pengaruh lingkungan dan juga orang tua bisa membunuh kompetensi yang ada dalam diri anak-anak tersebut.



Gambar 3.1 Dokumentasi Wawancara bersama Pak Mujiono, M.Pd.

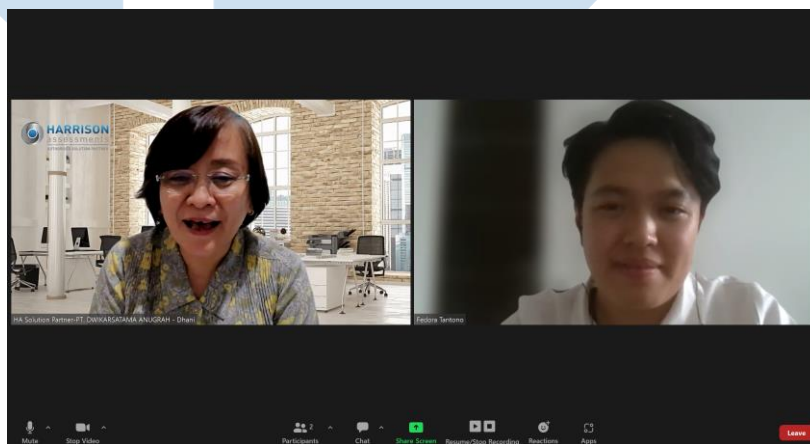
Berdasarkan pengalaman beliau yang berkaitan dengan kompetensi 4C, sebagai dosen yang mengajar di universitas, secara tidak langsung sudah menerapkannya, sehingga mengimplementasikan kompetensi 4C ini lebih terfokus untuk angkatan SD hingga SMA. Beliau berpendapat bahwa kompetensi 4C ini merupakan keterampilan yang sangat penting karena hal ini adalah fondasi anak untuk tetap bertahan hidup hingga dewasa. Namun di sisi lain, berdasarkan pengalaman beliau, masih banyak pendidikan formal maupun informal yang kurang mengakomodasikan kompetensi tersebut.

Peran guru dalam mengaplikasikan kompetensi 4C kepada siswa-siswi di sekolah menurut beliau adalah sebagai fasilitator dan juga counselor. Hal ini juga karena pengaruh pergeseran yang awalnya pembelajaran berpusat pada guru menjadi berpusat pada murid. Untuk guru dapat menanggulangi hal itu,

maka diperlukannya media, metode dan strategi yang inovatif serta variatif agar dapat mengakomodasikan keberagaman sifat murid-murid.

2) **Interview bersama Ibu Dra. Endang Retno Wardhani M.B.A., Ph.D., CHt., Psikolog.**

Hasil *interview* penulis bersama narasumber pada tanggal 13 November 2023 adalah bahwasannya Kompetensi 4C telah diselenggarakan semenjak Kurikulum 2013. Dan sebagian besar guru-guru seharusnya sudah mengimplementasikan Kompetensi 4C tersebut. Guru juga memiliki peran sangat penting dalam mengimplementasikan kompetensi 4C ke dalam materi pemebelajarannya dengan guru sendiri telah memiliki Kompetensi 4C disebabkan guru sebagai pemberi instruksi dan materi dalam proses belajar mengajar di kelas.



Gambar 3.2 Dokumentasi Wawancara bersama Ibu Dra. Endang Retno Wardhani M.B.A., Ph.D., CHt., Psikolog.

Namun adanya tantangan yang harus dihadapi guru dalam upaya tersebut seperti merubah pola pikir dan membuka diri untuk ingin beradaptasi dengan perkembangan era globalisasi. Lalu, membuat program yang menyenangkan untuk murid-murid ikuti serta masih adanya media literasi dan numerisasi yang rendah.

Kesimpulan yang didapat adalah guru-guru sudah mengimplementasikan kompetensi 4C. Hal ini bermanfaat untuk murid agar dapat bersaing dalam persaingan global serta memenuhi standar kompetensi global. Namun hal ini dibatasi keoptimalannya dikarenakan media literasi yang masih cenderung rendah.

3) Kesimpulan *Interview*

Dari hasil wawancara oleh kedua narasumber, disimpulkan bahwa pentingnya memiliki kompetensi 4C dan mengimplementasikan kepada anak-anak sejak dini. Kompetensi 4C ditanamkan kepada anak-anak sebagai fondasi hal ini untuk mereka bertahan di persaingan global saat dewasa nanti. Mereka berdua sependapat bahwa kompetensi 4C ini masih kurang diakomodasikan dalam sekolah di Indonesia, disebabkan guru-guru tersebut masih harus beradaptasi dengan kemajuan teknologi dan pergeseran metode mengajar.

Padahal guru memiliki peran penting untuk anak-anak sebagai fasilitator dan menginstruksi anak-anak tersebut dalam proses belajar mengajar di dalam kelas. Untuk guru dapat menanggulangi kendala tersebut, guru bisa mulai beradaptasi sesuai perkembangan era global, lalu membuat metode pembelajaran yang menyenangkan, inovatif dan variatif agar anak-anak dapat mengikuti materi tersebut dengan baik.

3.1.2 *Focus Group Discussion*

Penulis melakukan FGD (Focus Group Discussion) bersama guru-guru SD Negeri terkait topik kompetensi 4C di sekitar Kabupaten Tangerang. Penelitian pertama, penulis melakukan FGD di SD Negeri Sangiang 2 Sepatan Timur bersama 6 orang guru SD yang mengajar kelas 1-6 pada tanggal 27 September 2023. Kedua, penulis melakukan FGD di SD Negeri SAGA 06 Balaraja bersama 10 orang guru SD yang mengajar kelas 1-6 pada tanggal 8 November 2023.

1) SD Negeri Sangiang 2 Sepatan Timur



Gambar 3.3 Dokumentasi FGD di SD Negeri Sangiang 2 Sepatan Timur

FGD dilakukan bersama guru-guru SD Negeri Sangiang 2 Sepatan Timur untuk mendapatkan data mengenai persepsi guru-guru terkait kompetensi 4C yang diimplementasikan kepada murid SD. FGD dilakukan pada tanggal 27 September 2023 dengan media video dan *sound recorder*. Dari hasil FGD yang telah dilakukan, kebanyakan guru-guru yang telah berkontribusi tidak mengetahui istilah kompetensi 4C itu sendiri, walaupun mereka mengakui telah mengimplementasikannya kepada murid-murid mereka setelah mengetahui kompetensi 4C dari penulis.

Tabel 3.1 Profil Singkat Peserta FGD SD Negeri Sangiang 2 Sepatan Timur

No.	Nama	Gender	Umur	Pekerjaan	Masa Kerja
1	Nurlela	P	45	Guru SD kelas 1A	25 tahun
2	Abdul Roup	L	33	Guru SD kelas 3B	13 tahun
3	Ilda Apriyanti	P	30	Guru SD kelas 3A	6 tahun
4	Merry Febriyani	P	30	Guru SD kelas 2A	6 tahun
5	Ririn Andriyani	P	32	Guru SD kelas 1B	12 tahun
6	Diah Juhaeriah	P	37	Guru SD kelas 2B	16 tahun

Kesimpulan dari hasil FGD tersebut adalah kurang pengetahuan serta pemahaman guru mengenai kompetensi 4C walau telah diimplementasikan secara sadar ataupun tidak sadar. Namun guru-guru akan mudah paham jika diberikan wadah untuk mempelajari lebih dalam mengenai kompetensi 4C itu sendiri.

2) SD Negeri SAGA 06 Balaraja



Gambar 3.4 Dokumentasi FGD di SD Negeri SAGA 06 Balaraja

FGD dilakukan bersama guru-guru SD Negeri SAGA 06 Balaraja agar penulis mendapatkan data mengenai perspektif guru-guru dalam implementasi kompetensi 4C kepada murid SD. FGD dilakukan pada tanggal 8 November 2023 dengan media video dan *sound recorder*. Dari hasil FGD yang telah dilakukan, hanya satu guru yang telah mengikuti workshop mengenai kompetensi 4C dari semua guru-guru yang telah berkontribusi. Namun, mereka semua mengakui telah mengimplementasikannya kepada murid-murid mereka.

Tabel 3.2 Profil Singkat Peserta FGD SD Negeri SAGA 06 Balaraja

No.	Nama	Gender	Umur	Pekerjaan	Masa Kerja
1	Ardiani, S. Pd	P	53	Guru SD kelas 1	14 tahun
2	Suharti, S. Pd	P	55	Guru SD kelas 1	28 tahun
3	Sulistyawati, S. Pd	P	50	Guru SD kelas 2	3 tahun

4	Esih Sunasih, S. Pd	P	51	Guru kelas 2	12 tahun
5	Rina Miarna, S. Pd	P	40	Guru SD kelas 3	3 tahun
6	Jasmita, S. Pd	P	55	Guru SD kelas 3	14 tahun
7	Iyah Sunariah, S. Pd	P	44	Guru SD kelas 5	17 tahun
8	Yuni Rahmawati, S. Pd	P	37	Guru SD kelas 5	12 tahun
9	Abidah Kholish, S. Pd	P	56	Guru SD kelas 6	14 tahun
10	Ade Permana Sari	P	54	Guru SD kelas 6	17 tahun

Kesimpulan dari hasil FGD tersebut adalah sebagian besar guru-guru di SD Negeri SAGA 06 Balaraja belum mengenal apa itu kompetensi 4C, walaupun sudah terdapat dalam program pendidikan nasional. Hal ini disebabkan wawasan guru mengenai kompetensi 4C belum meluas, kendala dalam berempati terhadap perilaku murid-muridnya serta diperlukannya ahli dalam konsep pembelajaran kompetensi 4C untuk membantu membimbing.

3.1.3 Studi Literatur

Studi literatur merupakan aktivitas pengumpulan data dari berbagai sumber informasi terkait dengan masalah yang diteliti oleh penulis atau peneliti. Studi literatur merupakan penelitian yang mengumpulkan sumber informasi dari berbagai buku, artikel serta majalah berdasarkan masalah dan tujuan penelitian.

Berbagai pengumpulan data yang digunakan oleh penulis dalam penelitian studi literatur merupakan buku, jurnal, artikel dan berita dari internet terkait keterampilan abad 21, kompetensi 4C serta kendala yang dialami guru SD di Indonesia.

3.1.4 Studi Eksisting

Studi eksisting dilakukan demi memperoleh sumber inspirasi dan referensi tambahan dalam penerapan perancangan penulis dalam segi UI/UX, isi informasi dan konten, penyusunan elemen serta navigasi. Dari *website* pendidikan bagi guru yang tersedia, penulis memilih beberapa darinya yaitu Merdeka Mengajar dan Kerjacita.id dalam bentuk observasi yang telah dijabarkan.

a) Guru Belajar dan Berbagi



Gambar 3.5 *Website* Guru Belajar dan Berbagi

Guru Belajar dan Berbagi merupakan sebuah *website* sebagai wadah guru-guru seluruh Indonesia untuk dapat mengikuti beragam pembelajaran. *Website* ini dikelola oleh pemerintah dan kolaborasi bersama komunitas dan organisasi dalam proses perkembangan GTK dalam menyajikan program belajar yang berhubungan dan bisa diikuti guru serta tenaga pendidikan lainnya melalui daring.

Tabel 3.3 Analisis singkat SWOT Guru Belajar dan Berbagi

Strength	<ul style="list-style-type: none">- Memberikan berbagai seri pembelajaran serta bentuk pembelajaran.- Dapat dilihat dan dilakukan
-----------------	--

	<p>dimana pun kapan pun.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Banyak pengguna sebesar 1.406.089. - Guru-guru dari berbagai daerah dapat saling berbagi RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), materi, ide dan solusi dalam mengajar.
Weakness	<ul style="list-style-type: none"> - Harus mendaftar akun resmi pendidikan terlebih dahulu tanpa adanya trial dalam penggunaannya. - Untuk mendaftar akun ke dalam <i>website</i> tersebut harus menggunakan <i>e-mail</i> resmi pendidikan.
Opportunity	<ul style="list-style-type: none"> - Peluang menjalin kerjasama dengan pakar dan praktisi pendidikan melalui webinar sehingga guru-guru dari berbagai daerah mempunyai akses kepada pakar dan praktisi pendidikan tersebut. - Peluang untuk membentuk program atau fitur baru yang dapat diakses secara daring saja oleh guru.
Threat	<ul style="list-style-type: none"> - Banyaknya <i>website</i> akademik lainnya yang memiliki informasi lebih mendetail, sedangkan pada

	<p><i>website</i> ini hanya mengikuti materi dari Kemendikbud</p> <ul style="list-style-type: none"> - Terdapat <i>website</i> lain yang lebih mudah diakses seperti tidak diperlukannya <i>log in</i> atau <i>sign up</i> untuk membaca materi pembelajaran tertentu.
--	---

b) Merdeka Mengajar



Gambar 3.6 *Website* Merdeka Mengajar

Merdeka Mengajar merupakan *website* edukasi milik Kemendikbud. *Website* ini memberikan fitur beragam artikel, video serta perangkat ajar. Selain itu, fitur pengembangan diri dimana guru dapat melakukan pengembangan diri, adanya komunitas guru dan tenaga pendidik, rekomendasi pembelajaran serta informasi lain-lainnya.

Tabel 3.4 Analisis singkat SWOT Merdeka Mengajar

Strength	<ul style="list-style-type: none"> - Memberikan berbagai program pembelajaran. - Banyak fitur-fitur yang dapat membantu guru dan tenaga
-----------------	---

	<p>pendidik gunakan untuk menambah wawasan mereka seputar pendidikan.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Navigasi yang mudah ditemukan dan dipahami.
Weakness	<ul style="list-style-type: none"> - Diperlukannya <i>e-mail</i> khusus yang terdapat belajar.id atau madrasah.kemenag.go.id untuk menggunakan fitur-fitur yang tersedia. - Tidak dapat melihat fitur-fitur yang disediakan tanpa mendaftar email terlebih dahulu. - Informasi yang disediakan mencakup terlalu luas.
Opportunity	<ul style="list-style-type: none"> - Peluang untuk memunculkan program atau fitur baru yang menyesuaikan kurikulum kedepannya. - Peluang menjalin kerjasama dengan universitas-universitas di Indonesia untuk membentuk program pembelajaran baru. - Peluang menjalin kerjasama antar pemerintah dengan swasta.
Threat	<ul style="list-style-type: none"> - Adanya program pembelajaran lain dari berbagai media yang lebih mudah diakses dan dijangkau.

3.1.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan dengan metode kualitatif adalah kurangnya pemahaman guru-guru mengenai kompetensi 4C serta berbagai kendala yang dihadapi sebagai seorang guru berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri Sangiang 2 Sepatan Timur. Namun dari ketidakpengetahuannya, mereka secara tidak sadar ataupun sadar telah mengimplementasikan kompetensi 4C.

Dari hasil studi literatur, ditemukan berbagai fenomena mengenai kompetensi 4C di Indonesia terutama terhadap guru-guru yang dimana berdasarkan artikel dan jurnal yang telah dibaca, banyak guru-guru dari berbagai SD negeri di Indonesia mengalami kendala dalam mengimplementasikan kompetensi 4C disebabkan kurangnya pengetahuan dan pemahaman mengenai kompetensi 4C, kompetensi guru cenderung rendah serta sarana dan prasarana yang masih kurang memadai.

3.1.2 Studi Referensi

Pada subbab ini, dipakai untuk fondasi fitur dan juga desain yang dapat diterapkan dalam perancangan mengenai pendidikan.

a) *TeacherVision*

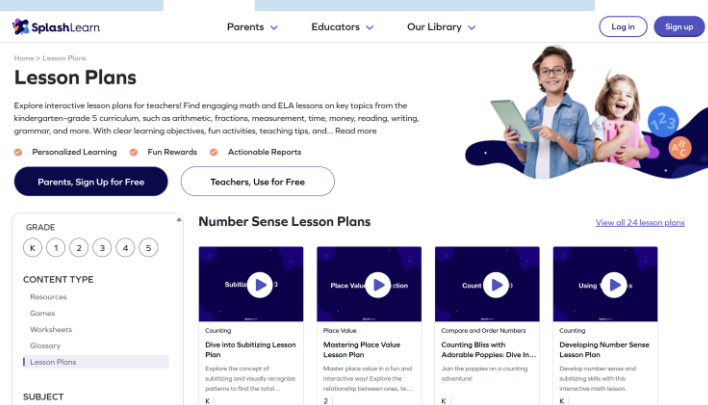


Gambar 3.7 Website *TeacherVision*

TeacherVision adalah *website* edukasi untuk guru yang dibentuk oleh Sandbox Inc. yang merupakan perusahaan

pembelajaran digital. *Website* ini memberikan fitur berbagai sumber pembelajaran dimana guru dapat mengunduhnya serta menyediakan perencanaan pembelajaran yang efektif untuk murid-murid. Mereka juga menyediakan fitur strategi pembelajaran untuk membantu guru-guru menyusun strategi pembelajaran berdasarkan saran dari *website* tersebut.

b) *SplashLearn Lesson Plans*



Gambar 3.8 *Website SplashLearn Lesson Plans*

SplashLearn Lesson Plans merupakan *website* edukasi milik *Trademarks of Studypad, Inc.* Pada *website* ini menyediakan fitur perencanaan pembelajaran pada tiap jenjang pendidikan dari TK hingga kelas 5 SD. Dalam fitur tersebut memberikan penjelasan mengenai perencanaan pembelajaran dalam bentuk video, namun untuk mengaksesnya perlu *log in* pada *website* tersebut.

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

3.1.3 Kuisisioner

Menurut KBBI, kuisisioner merupakan kumpulan dari beberapa pertanyaan yang ditulis sebagai alat untuk data riset dari hasil respon terhadap kelompok tertentu. Pengertian kuisisioner lainnya menurut ahli yaitu Sugiyono (2021) merupakan salah satu cara pengumpulan data dengan memberikan beberapa pertanyaan tertulis terhadap target responden yang akan menjawabnya. Kuisisioner diambil melalui platform populix.co dan diambil pada tanggal 7 Februari 2024. Jumlah sampel ditentukan menggunakan rumus Yamane dan Slovin dengan jumlah penduduk Kabupaten Tangerang hasil Sensus Penduduk 2020 yaitu 3.250.000 jiwa beserta tingkat kesalahan sampel sebesar 0.1%.

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

Gambar 3.9 Rumus Yamane dan Slovin

Keterangan:

n = Jumlah sampel yang diperlukan

N = Jumlah populasi

e = Tingkat kesalahan sampel

Ukuran Populasi:

Populasi Kabupaten Tangerang hasil Sensus Penduduk 2020 = 3.250.000 jiwa

N = 3.250.000

e = 0.1%

$n = 3.250.000 / (1 + 3.250.000(0.1)^2)$

$n = 3.250.000 / (1 + 32.500)$

$n = 3.250.000 / 32.500$

n = 100

Ditunjukkan bahwa sampel yang dibutuhkan sejumlah 100 jiwa dari populasi Kabupaten Tangerang hasil Sensus Penduduk 2020.

Hasil Kuisisioner:

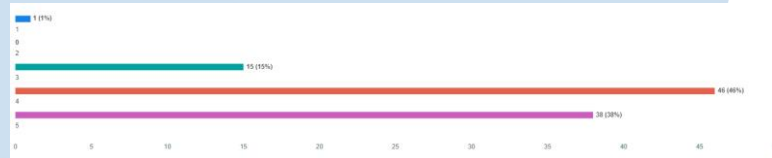
Dari jumlah 100 jiwa yang dibutuhkan, dibagi berdasarkan usia, domisili, dan SES. Berikut tabel dari hasil data kuisisioner yang telah dikumpulkan.

Tabel 3.5 Hasil data responden berdasarkan usia, domisili dan SES

Kategori	Persentase	Jumlah Responden
Usia		
18-24	24%	24
25-30	31%	31
31-35	20%	20
36-40	13%	13
41-45	5%	5
46-50	3%	3
51-55	4%	4
Total	100%	100
Domisili		
Kabupaten Tangerang	33%	33
Kota Tangerang	43%	43
Tangerang Selatan	22%	22
Lainnya	2%	2
Total	100%	100
SES		
Middle 1	65%	65
Middle 2	28%	28
Lower 1	7%	7

Total	100%	100
--------------	------	-----

Berdasarkan hasil kuisioner pada gambar 3.10, terdapat 46% responden menjawab di angka 4 mengenai pengetahuan mereka tentang kompetensi 4C yang berartikan mereka cukup tahu mengenai hal tersebut. Ada 38% responden yang menjawab di angka 5 yang berarti mereka sangat memahami soal topik ini. 15% responden lainnya menjawab di angka 3 yang diartikan mereka mengetahui kompetensi 4C, namun tidak memahami secara menyeluruh, dan 1% lainnya menjawab di angka 1 yang berarti mereka tidak mengetahui sama sekali apa itu kompetensi 4C.



Gambar 3.10 Hasil kuisioner mengenai sejauh apa pemahaman mengenai kompetensi 4C

Pada pertanyaan mengenai seberapa sering mereka merubah strategi pembelajaran mereka, responden sebesar 55% menjawab diangka 4 yang mengartikan bahwa mereka cukup sering mengubahnya. Pada angka 5, sebesar 29% responden sangat sering mengubah strategi pembelajaran mereka. 15% responden lainnya memilih di angka 3 yang mengartikan bahwa mereka jarang merubah strategi pembelajaran mereka. 1% lainnya menjawab di angka 2 yang mengartikan mereka sangat jarang mengubah strategi pembelajarannya.



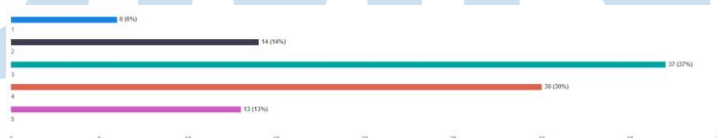
Gambar 3.11 Hasil kuisioner mengenai seringnya merubah strategi pembelajaran

Dalam tingkat kesulitan mereka dalam mengimplementasikan kompetensi 4C dalam kelas, sebesar 9% responden menjawab di angka 5, menunjukkan bahwa mereka sangat sulit untuk mengimplementasikannya. Pada angka 4, sebesar 25% responden memilihnya yang menunjukkan mereka cukup kesulitan untuk mengimplementasikan kompetensi 4C. Mereka juga bercerita bahwa sulit untuk mereka implementasikan kompetensi 4C disebabkan kurangnya ketertarikan anak dalam upaya guru mengajarkan kepada mereka.



Gambar 3.12 Hasil kuisisioner mengenai kesulitan mereka dalam mengaplikasikan kompetensi 4C

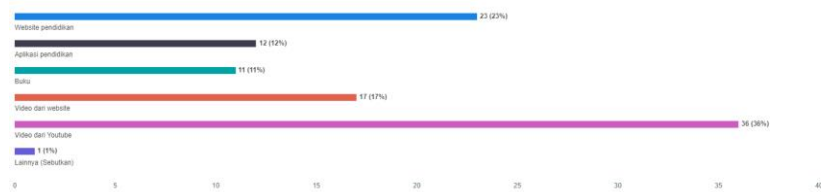
Guru-guru dalam responden tersebut juga seringkali mengalami jalan buntu dalam mengubah strategi pembelajarannya. Dibuktikan bahwa sebesar 13% responden menjawab di angka 5 yang mengartikan mereka sering mengalaminya. Di sisi lain, sebesar 37% responden menjawab di angka 3 yang menurut mereka tidak terlalu sering mengalami jalan buntu dalam upaya mengubah startegi pembelajaran mereka. Beberapa dari mereka mengatakan bahwa ketika mereka mengalami jalan buntu, mereka berupaya untuk mencari referensi metode pembelajaran dan berdiskusi dengan guru lain.



Gambar 3.13 Hasil kuesioner mengenai seringnya mengalami jalan buntu

Upaya mereka dalam mempelajari kompetensi 4C adalah sebesar 36% responden menggunakan video Youtube sebagai sumber pembelajaran mereka mengenai topik tersebut. Lalu, sebesar 23% responden menggunakan *website* pendidikan, dan 17% responden menggunakan video

dari *website* yang mereka temukan di internet.



Gambar 3.14 Hasil kuesioner mengenai sumber materi pembelajaran 4C

Kebanyakan dari responden cukup mudah dalam mencari dan menelusuri mengenai kompetensi 4C, namun banyak juga yang mengalami kesulitan dengan responden sebesar 23% menjawab di angka 2 dan 15% menjawab di angka 1. Beberapa dari mereka mengeluh bahwa dari hasil penelusuran yang telah mereka lakukan terkadang penjelasan yang disajikan sulit untuk mereka pahami.



Gambar 3.15 Hasil kuesioner mengenai kemudahan dalam menelusuri kompetensi 4C

Dari hasil kuisisioner ini disimpulkan bahwa banyak dari responden mengetahui soal kompetensi 4C, namun ada juga yang tidak mengenali soal topik tersebut. Dalam upaya mengubah startegi pembelajaran dan mengaplikasikan kompetensi 4C kepada murid-murid mereka, mereka seringkali mengalami kendala atau buntu disebabkan kesulitan untuk menarik perhatian murid-murid saat mengajar. Mereka cukup mudah dalam menelusuri informasi mengenai kompetensi 4C, akan tetapi masih sulit untuk mereka pahami disebabkan penjelasan yang kurang efektif.

3.2 Metodologi Perancangan

Metodologi perancangan yang digunakan oleh penulis merupakan metode perancangan *Design Thinking* dari *Hasso Plattner Institute of Design at Stanford*

(Shanks, 2010). Menurut Teo Yu Siang dan *The Interaction Design Foundation*, *Design Thinking* merupakan suatu metode yang memberikan solusi dengan menyelesaikan suatu masalah yang kompleks sehingga sangat berguna untuk digunakan. Hal ini disebabkan untuk menggunakan metode ini harus memahami kebutuhan manusia tersebut, membuat berbagai ide brainstorming, dan melakukan prototyping dan uji coba. Berikut ada 5 tahapan dalam *Design Thinking*:

1) *Empathize*

Tahap awal ini, penulis melakukan penelitian pengumpulan data dan memperdalam pemahaman serta pengetahuan terkait topik kompetensi 4C serta memahami sifat dan kendala yang dialami oleh guru SDN di Kabupaten Tangerang. Pengumpulan data didapatkan melalui wawancara bersama beberapa narasumber serta melakukan FGD di lapangan langsung. Pengumpulan data kuisisioner terhadap guru-guru SDN berusia 30-39 tahun di Kabupaten Tangerang juga dilakukan semi memvalidasi data dan riset yang telah dilakukan serta penambahan wawasan dengan topik terkait.

2) *Define*

Setelah dilakukannya pengumpulan data serta informasi yang dibutuhkan dalam tahap sebelumnya, penulis berlanjut dalam mengidentifikasi masalah yang ditemukan berdasarkan data yang diperoleh. Identifikasi berdasarkan perilaku atau perasaan saat berkoneksi dengan *target audiens*. Lalu mengerjakan *insight* yang didapat dari hasil riset dan empati yang telah dikumpulkan.

3) *Ideate*

Melanjutkan tahap pembentukan ide dalam bentuk konsep dari hasil pemahaman permasalahan sang penulis dapatkan dari tahapan sebelumnya. Hal ini digunakan sebagai fondasi pembentukan perancangan prototype di tahapan selanjutnya. Pembuatan mind mapping, brainstorming serta big idea dilakukan oleh penulis sebagai pembentukan awal perancangan media. Penulis juga membentuk

konsep sesuai dengan target audiens dalam perancangan media yang dibuat serta menentukan isi konten untuk media informasi interaktif yang dirancang.

4) ***Prototype***

Pada tahap ini, proses perancangan dilakukan sesuai pada konsep yang telah dibentuk di tahap sebelumnya. Pembentukan prototype dimulai dari pembuatan sketsa, low-fidelity hingga terbentuknya media yang interaktif dan dapat digunakan oleh *user*. Penulis akan mendapatkan *feedback* dari *user* nantinya pada tahapan selanjutnya yaitu Test untuk menyempurnakan perancangan yang dibuat.

5) ***Test***

Ketika proses *Prototyping* telah selesai, desain yang telah dibuat tersebut akan diimplementasikan di media yang telah ditentukan dan dibagikan kepada masyarakat agar bisa mendapatkan *feedback* dari *user* tersebut. Pada tahapan ini, fokus terhadap pertanyaan yang bisa memberikan *feedback* yang dapat membantu menyempurnakan prototype yang telah dibuat.

