

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Perancangan buku interaktif berbasis High Scope untuk mengasah imajinasi dan mendukung aktivitas bermain anak dalam perkembangannya memiliki target perancangan utama, yaitu anak berusia 4 sampai dengan 6 tahun. Dikutip pernyataan dari jurnal Azijah dkk, (2022), menyatakan bahwa masa golden age merupakan kesempatan bagi anak untuk mendukung proses perkembangan potensi anak (h. 58). Hasil perancangan ini bertujuan sebagai model pembelajaran awal berbasis High Scope untuk mendukung perkembangan anak, memperkuat ikatan orang tua atau guru, serta mampu mendorong imajinasi dan aktivitas bermain anak.

3.1.1 Target Primer

Perancangan buku interaktif diperlukan adanya penentuan terhadap target primer dalam sebuah perancangan pada subjek yang ingin ditujuan. Target primer merupakan target utama dari sebuah perancangan yang dibuat berdasarkan user persona audiens tersebut. Berikut beberapa ketentuan target primer pada perancangan:

A. Demografis

1. Jenis kelamin: Laki-laki dan Perempuan
2. Usia: 4 – 6 tahun

Masa tersebut merupakan masa dimana perkembangan otak anak sedang mengalami pertumbuhan yang sangat pesat. Menurut buku “*Mengasah Kecerdasan di Usia 4 – 6 tahun*” Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Nonformal dan Informal Kementerian Pendidikan Nasional oleh Dra. S.R.R.Pudjiati, (2011), menjelaskan bahwa periode ini merupakan tahapan terpenting bagi anak usia dini dalam mengasah kemampuan dan keterampilan cara berpikir sebelum memasuki jenjang tahapan

belajar formal (h. 6). Pemilihan usia 4 – 6 tahun mengikuti perkembangan fasilitas pembelajaran yang dimulai dari usia dini hingga fase taman kanak-kanak.

3. Pendidikan: PAUD - TK

4. SES: A - B

Pemilihan kalangan SES A – B memiliki latar belakang pendidikan tinggi dengan memiliki kapasitas ekonomi yang juga mencukupi, serta pengeluaran rata- rata kalangan SES A – B mencakup pengeluaran keluarga Rp 3 juta – 6 juta (Dihni, 2022).

B. Geografis

Pemilihan geografis penelitian ini berfokus pada wilayah Tangerang dan Jakarta. Menurut data Badan Pusat Statistik, 2025 jumlah anak usia dini yang memasuki prasekolah sebanyak 37,08% di provinsi DKI Jakarta. Penulis menyesuaikan target perancangan dengan menargetkan SES A – B.

C. Psikologis

1. Anak yang menyukai aktivitas bermain dalam eksplorasi untuk memberikan pengalaman baru.
2. Anak yang suka menuangkan imajinasi dan kreativitasnya
3. Anak yang menerima informasi lewat visualisasi.

3.1.2 Target Sekunder

Setelah menentukan target primer dalam perancangan buku interaktif diperlukan adanya penentuan terhadap target sekunder. Perancangan buku interaktif untuk anak diusia dini diperlukan adanya target sekunder terhadap orang tua sebagai pendamping dari target primer. Target sekunder ditujukan kepada orang tua yang merupakan target kedua dari sebuah perancangan. Penentuan target sekunder bertujuan untuk mengetahui kebiasaan anak usia dini selama masa perkembangannya. Berikut beberapa ketentuan target sekunder pada perancangan:

A. Demografis

1. Jenis kelamin: Laki-laki dan Perempuan

2. Usia: 30 – 46 tahun

Penulis menetapkan target sekunder dengan individu laki-laki maupun perempuan yang berusia 30 hingga 38 tahun.

3. Pendidikan: Strata 1

4. SES: A – B

Berdasarkan pernyataan Mulyadi (2011) SES A memiliki pengeluaran keluarga Rp 3 juta ke atas. Sedangkan, SES B adalah keluarga yang berpengeluaran antara Rp 1,8 juta–3 juta.

B. Geografis

Geografis yang ditetapkan untuk keluarga yang menetap dengan mengikuti geografis target primer dari perancangan ini yaitu anak-anak diusia dini daerah Tangerang dan Jakarta. Penepatan geografis target sekunder memiliki hubungan yang sama target primernya.

C. Psikologis

1. Menyukai media pembelajaran yang mengajak anak mengeksplorasi dan menstimulasi anak.

2. Peduli dengan perkembangan anak dari segala aspek, hingga keinginan untuk membantu anak dalam mendampingi proses pembelajaran.

3. Mengikuti perkembangan inovasi model pembelajaran

4. Mendukung dan mendampingi proses pembelajaran anak

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Penelitian menggunakan metode perancangan sebagai landasan dalam melakukan perancangan buku interaktif. Penulis menggunakan metode *Design Thinking* oleh Sharon Boller dan Fletcher (2020) dalam “*Design Thinking for Training and Development*” untuk merancang solusi interaktif dari permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya. Berdasarkan buku dari Boller dan Fletcher (2020), menjelaskan bahwa metodologi *Design Thinking* merupakan metode pemecahan masalah yang menekankan keterlibatan pengguna dalam menemukan

solusi desain, hal ini mengajak pengguna terlibat dalam mengalami pembelajaran melalui pengalaman mereka (h. 4). Terdapat lima tahapan dalam metode desain thinking untuk perancangan buku interaktif sebagai berikut:

3.2.1 *Empathize*

Tahap awal dari metodologi *Design Thinking* dalam perancangan buku interaktif bertujuan untuk memahami kebutuhan dan pengalaman terhadap target primer yaitu anak-anak usia dini. Penulis melakukan pengumpulan data-data primer seperti melakukan wawancara, observasi langsung, dan *Focus Group Discussion* untuk mengetahui seberapa jauh efektivitas media buku interaktif yang ada sebagai media pembelajaran anak diusia dini serta memahami relevansi masalah serta pemahaman target mengenai imajinasi dan aktivitas bermain anak lewat model pembelajaran High Scope.

3.2.2 *Define*

Setelah pengumpulan data-data yang sudah dilakukan pada tahapan awal, penulis melakukan analisis kembali hasil dari data untuk digabungkan. Tujuan dari adanya tahapan ini, membantu penulis dalam mendefinisikan inti masalah yang diangkat sebagai *highlight* dari perancangan solusi yang dibuat. Penulis melakukan analisis mandiri terkait target primer, *insight*, dan *needs* untuk membantu proses pengumpulan ide solusi terbaik sebagai fondasi dalam perancangan buku interaktif.

3.2.3 *Ideate*

Pada tahapan selanjutnya, penulis berfokus pada pembuatan ide konsep sebagai solusi dari permasalahan yang diangkat. Penulis melakukan *brainstorming* dari hasil data-data yang telah terkumpulkan sebagai fondasi konsep perancangan. Setelah itu penulis melakukan pembuatan *mindmap*, *moodboard*, studi referensi sebagai acuan untuk proses perancangan pada tahap selanjutnya. Tahapan ini dapat menentukan hasil dari perancangan yang telah dibuat dengan gaya visual yang konsisten dan sesuai dengan target yang ditentukan hingga dapat menjadi solusi pada permasalahan tersebut.

3.2.4 Prototype

Tahapan prototype, penulis mulai mencoba proses pembuatan tahap awal buku dengan isi konten yang sudah diikuti pada tahap sebelumnya. Proses perancangan prototype diawali dengan pembuatan *storyboard* dan *flat plan* yang menjelaskan isi alur cerita dari awal hingga akhir buku. Setelah isi konten buku sudah sesuai dan konsisten, penulis mulai memasuki tahapan *rendering* hingga menuju pada tahapan *finishing*. *Prototype* ini diuji secara langsung oleh target yang bukan primer, untuk mendapatkan umpan balik mengenai fitur interaktivitas yang mendukung hingga pandangan terhadap konsep dari isi konten yang sudah sesuai. Proses pengujian terhadap user lain, bertujuan untuk mendapatkan respon positif dan pandangan lebih mengenai topik yang diangkat hingga mendapatkan *insight* baru. Proses dari tahapan *prototype* memiliki peran penting dalam mengidentifikasi kekurangan dan hal yang perlu ditingkatkan agar buku sesuai dengan kebutuhan pengguna dan mendukung permasalahan yang diangkat.

3.2.5 Test

Pada tahap akhir dari metode ini, penulis melakukan pengujian buku interaktif terhadap target primer yaitu anak usia dini. Hal ini bertujuan untuk melihat apakah penggunaan buku interaktif ini dapat membantu proses pembelajarannya dan melihat secara langsung pandangan ataupun reaksi ketika target menggunakan buku. Tahapan ini memberikan adanya umpan balik kepada penulis untuk menyempurnakan perancangan buku untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Memastikan bahwa tujuan dari perancangan buku interaktif sudah mencapai tujuan edukasi untuk meningkatkan imajinasi anak dari aktivitas bermain sambil belajar yang dituangkan dalam media buku interaktif.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Penelitian perancangan buku aktivitas menggunakan teknik pengumpulan data yang dapat digunakan sebagai landasan dalam proses perancangan untuk mengetahui masalah yang terjadi hingga perancangan solusi.

Perancangan buku interaktif menggunakan empat teknik pengumpulan data yang digunakan penulis, yaitu:

3.3.1 Wawancara

Sugiyono (dalam jurnal Hurotul dan Aini, 2024) menjelaskan bahwa wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan secara dua arah untuk mendapatkan informasi penelitian melalui komunikasi, sehingga dapat menemukan inti pembahasan dari topik yang ditentukan (h. 16). Penulis melakukan wawancara kepada praktisi High Scope Indonesia sebagai narasumber *expert* untuk mendapatkan data mengenai permasalahan dari target audiens dari proyek perancangan. Wawancara dilakukan secara offline atau tatap muka untuk mengetahui model pembelajaran dan aktivitas apa saja yang dilakukan anak usia dini. Penulis membuat pertanyaan wawancara yang didasarkan pada teori yang digunakan agar lebih terarah. Berikut beberapa pertanyaan wawancara yang akan dilakukan oleh penulis dalam mengumpulkan data:

Tabel 3.1 Pertanyaan Wawancara

NO	Pertanyaan Wawancara	Tujuan
1.	Menurut Bapak/Ibu, pentingkah peran imajinasi untuk anak diusia dini dalam masa perkembangannya ?	Mengetahui pandangan terhadap narasumber, apakah imajinasi pada anak usia dini sangat diperlukan
2.	Aktivitas bermain seperti apa yang paling sering dipilih pada anak usia dini?	Mengetahui aktivitas seperti apa saja yang disukai anak usia dini untuk dapat menumbuhkan imajinasi dalam aktivitas bermain.
3.	Apakah ada perbedaan perkembangan anak laki-laki	Memahami kebiasaan anak dengan gender yang berbeda. Sehingga

	dan anak perempuan dalam aktivitas mereka di sekolah?	dapat melihat perbedaan aktivitas yang dilakukan
4.	Adakah perbedaan antara anak yang lebih suka bermain sendiri, dengan anak yang bermain dalam kelompok selama proses pembelajaran?	Ingin mengetahui respon seorang guru dalam memahami anak ketika mereka sedang dalam tekanan ataupun merasa emosional.
5.	Bagaimana interaksi yang sering dilakukan guru dengan anak-anak untuk mendukung proses pembelajaran	Apa yang dilakukan pembimbing dalam memberikan materi dalam kelas, tindakan interaksi seperti apa yang dilakukan pembimbing dengan anak-anak.
6.	Apa tantangan yang biasanya dihadapi oleh guru dalam mengarahkan anak saat belajar dan bermain?	Ingin mengetahui permasalahan yang pernah dihadapi pembimbing selama proses pembelajaran.
7.	Bagaimana pandangan bapak / ibu melihat pengaruh teknologi terhadap anak diusia dini saat ini?	Apa respon yang diberikan pembimbing atau sekolah untuk menghadapi tantangan teknologi yang semakin maju dengan perkembangan anak usia dini.
8.	Bagaimana menurut Bapak/Ibu penerapan aktivitas di sekolah sudah membantu anak lebih aktif berimajinasi dan bermain?	Hal apa yang harus diterapkan, agar imajinasi kreativitas anak tetap dilatih selama proses pembelajarannya.

9.	Pernakah anak-anak menunjukkan kreativitas imajinasi mereka lewat aktivitas bermain kepada guru ataupun teman sebayanya?	Untuk mengetahui bagaimana proses anak mengandalkan imajinasinya dalam proses belajar.
10.	Menurut Bapak / Ibu, bagaimana peran orang tua dalam mendukung anak menggunakan media interaktif seperti buku game?	Apa yang seharusnya orang tua lakukan untuk mendukung perkembangan anak usia dini. Tidak hanya dari bimbingan sekolah.
11.	Dari aktivitas bermain mereka, apakah bisa dituangkan dalam bentuk buku interaktif?	Mengetahui apakah buku interaktif merupakan media efektif bagi anak usia dini untuk mendorong imajinasi dan aktivitas bermain mereka.
12.	Menurut pengalaman Bapak/Ibu, visual, cerita, atau aktivitas seperti apa yang paling menarik bagi anak usia dini?	Ingin mengetahui pandangan pembimbing mengenai konten cerita atau aktivitas yang paling efektif untuk mendukung imajinasi dan aktivitas bermain mereka.
13.	Menurut Bapak / Ibu, jika anak diusia dini diberikan buku interaktif berjenis buku aktivitas, apakah efektif dalam pertumbuhan anak diusia dini sebagai media pembelajaran?	Ingin mengetahui apakah media buku aktivitas menarik perhatian anak, dan fitur-fitur apa saja yang harus diterapkan dalam media buku aktivitas.
14.	Hal apa saja yang perlu diperhatikan agar buku interaktif benar-benar efektif	Konsep seperti apa yang harus diterapkan penulis dalam media buku aktivitas, untuk mendukung

	dan tidak membuat anak cepat bosan?	imajinasi dan aktivitas bermain mereka.
--	-------------------------------------	---

Hasil wawancara yang dilakukan bersama praktisi PAUD di sekolah, memiliki tujuan untuk mengetahui aktivitas apa saja yang dilakukan oleh anak usia dini dalam proses pembelajaran. Penulis melakukan wawancara untuk mengetahui materi apa yang diberikan, media yang digunakan, bagaimana cara meningkatkan imajinasi anak lewat pembelajaran, serta tantangan yang dihadapi oleh pendamping (guru) dalam memberikan arahan kepada anak. Sehingga hasil wawancara dapat mendukung data proses perancangan buku aktivitas.

3.3.2 Observasi

Menurut Sugiyono (dalam jurnal Hurotul dan Aini, 2024), observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan mengamati fenomena peristiwa secara langsung dengan objek yang akan diteliti (h. 16). Penulis melakukan observasi sebagai salah satu teknik pengumpulan data untuk memahami kebiasaan anak-anak usia dini. Observasi dilakukan di sekolah High Scope *Preschool* yang terletak di kota Jakarta Selatan. Observasi berlangsung selama satu hari dengan pemilihan sesi pagi pada jam 09.00 – 12.00 WIB. Tujuan dari observasi dilakukan untuk meneliti kebiasaan anak usia dini beserta media yang digunakan selama proses pembelajaran berlangsung. Penulis menggunakan teknik observasi deskriptif untuk mengamati kebiasaan target audiens agar dapat terdeskripsi dan terarah.

Penulis melakukan observasi secara deskriptif untuk mengetahui proses pembelajaran anak usia dini untuk mendukung perancangan media buku aktivitas. Pengamatan dilakukan untuk memperoleh gambaran secara umum dan menyeluruh mengenai situasi keadaan yang sedang terjadi di sekolah. Penulis meneliti media pembelajaran yang diterapkan, materi pembelajaran yang disampaikan, hingga peran guru sebagai pembimbing anak usia dini.

3.3.3 *Focus Group Discussion*

Menurut Irwanto (2006) dalam bukunya yang berjudul “*Focus Group Discussion*” merupakan kegiatan penelitian yang dilakukan melalui diskusi secara berkelompok dan memiliki fokus pada permasalahan yang diangkat (h. 2). Penulis melakukan pengumpulan data dengan orang tua yang memiliki anak usia dini yang dilakukan di sekolah PAUD. *Focus Group Discussion* dilakukan selama satu hari dengan beranggota lima responden yang memiliki pandangan berberda terhadap aktivitas anak diusia dini dan model pembelajara High Scope. Penulis melakukan *focus group discussion* secara tatap muka yang dilaksanakan di suatu ruangan sekitar lingkungan sekolah PAUD. Tujuan dari adanya *focus group discussion* dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kebiasaan anak saat di rumah dan ikatan orang tua terhadap anak usia dini dalam proses perkembangannya. Berikut beberapa pertanyaan yang akan dilakukan penulis untuk mendapatkan data dari pendapat orang tua yaitu:

Berkaitan dengan pemahaman model pembelajaran.

1. Sebelumnya melakukan diskusi ini, apakah Bapak/Ibu mendengar High Scope itu apa?
2. Dari mana Bapak/Ibu mengetahui tentang High Scope?
3. Apakah sebelumnya Bapak/Ibu tahu tentang model pembelajaran High Scope?
4. Aktivitas HighScope menekankan *plan–do–review* (*anak merencanakan, melakukan, lalu merefleksikan*). Menurut pendapat Bapak/Ibu, model belajar *plan – do – review* dapat mendukung perkembangan anak?
5. Apa manfaat yang bisa diperoleh anak dari pembelajaran dengan model pendekatan HighScope yang menekankan belajar sambil bermain?

6. Bagaimana menurut Bapak/Ibu langkah ini dapat membantu perkembangan kreativitas imajinasi dan aktivitas bermain anak?

Berkaitan dengan aktivitas anak.

1. HighScope memiliki konsep bermain dan bereksplorasi, apakah anak Bapak/Ibu sudah menerapkan model pembelajaran tersebut di rumah bersama anak?
2. Apakah anak Bapak/Ibu suka didampingi saat belajar?
3. Pernah tidak, anak Bapak/Ibu melakukan aktivitas bermain dengan imajinasi mereka? Seperti: bermain peran, menggambar, bermain menggunakan objek untuk menciptakan dunia imajiner
4. Apakah anak Bapak/Ibu menyukai cara belajar dengan didampingi oleh pendamping (orang tua / guru)?

Berkaitan dengan peran orang tua.

1. Menurut Bapak/Ibu kegiatan seperti apa saja yang dapat menstimulasi imajinasi anak?
2. Apa tantangan yang biasanya Bapak/Ibu hadapi saat mengajak anak belajar sambil bermain?
3. Apa harapan Bapak/Ibu, dengan sekolah anak menggunakan pendekatan HighScope dalam mendukung perkembangan imajinasi dan kreativitas anak?
4. Jika sekolah anak menggunakan model pembelajaran HighScope, dukungan apa yang menurut Bapak/Ibu perlu diberikan orang tua di rumah agar sejalan dengan metode

Berkaitan dengan perancangan buku

1. Sebelumnya apakah Bapak/Ibu pernah memberikan media buku interaktif kepada anak?

2. Menurut pandangan Bapak/Ibu, apakah buku interaktif dapat membantu anak dalam proses pembelajarannya?
3. Biasanya Bapak/Ibu lebih menyukai buku interaktif yang seperti apa? Apakah lebih banyak ilustrasinya atau lebih banyak aktivitas bermainnya?
4. Apa pendapat Bapak/Ibu mengenai perancangan buku interaktif yang akan saya buat? Adakah saran dari Bapak/Ibu terkait perancangan Buku Interaktif saya?

Hasil dari *focus group discussion* bertujuan untuk mengetahui aktivitas yang dilakukan anak usia dini dalam rumah. Tidak hanya di sekolah, proses pembelajaran anak juga didukung di rumah. Penulis mengumpulkan data berupa aktivitas yang dilakukan anak, media pembelajaran yang digunakan, hingga bagaimana imajinasi anak berkembang lewat aktivitasnya di rumah. Pengumpulan data *focus group discussion* bersama para orang tua dapat mendukung data proses perancangan buku aktivitas.

3.3.4 Studi Eksisting

Pada tahapan ini, penulis melakukan beberapa riset studi eksisting dengan media yang serupa. Tujuan dari studi eksisting dilakukan untuk menganalisis kekurangan yang ada, dan kebaruan yang terdapat pada media tersebut. Hal ini dapat digunakan sebagai acuan untuk melakukan perancangan buku interaktif berbasis High Scope untuk mendorong imajinasi dan aktivitas bermain anak. Penulis melakukan studi eksisting dengan buku berjudul “*My Preschool Busy Book*” dan “*Smart Big Book, 365 Aktivitas Maze Game & Puzzle*”

Pada studi eksisting yang ada pada media buku interaktif berjudul “*My Preschool Busy Book*” diterbitkan oleh KIKU. Tujuan dari buku ini berisikan tantangan interaktif dengan mekanik mencocokan objek-objek yang ada di lingkungan sekitar sehingga dapat melatih kemampuan berpikir kritis anak. Buku ini mengajak anak usia dini mengenali objek-objek sekitar dengan visual ilustrasi yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh anak-anak.

Studi eksisting pada media buku interaktif berjudul “*Smart Big Book, 365 Aktivitas Maze Game & Puzzle*” diterbitkan oleh CikalAksara. Tujuan dari buku ini berisikan tantangan teka-teki permainan dan *puzzle* untuk anak diusia dini. Buku memiliki fitur aktivitas bermain dan belajar untuk mengajak anak dalam membaca, menulis, dan berhitung. Penjabaran dari aspek media studi eksisting ini akan dijabarkan pada bagian pembahasan perancangan.

3.3.5 Studi Referensi

Pada tahapan ini penulis melakukan studi referensi terhadap beberapa media yang memiliki kesamaan dari hasil perancangan. Tujuan dari adanya studi eksisting menganalisis media yang serupa untuk mendapatkan inspirasi terhadap perancangan yang akan dibuat oleh penulis. Hasil dari studi referensi dapat berguna bagi penulis sebagai gambaran dasar dari media yang serupa sebagai panduan dalam proses perancangan buku aktivitas.

Penulis melakukan studi referensi terhadap buku interaktif yang berjudul “*Jam dan Waktu bersama Millie Oliver*”. Buku ini diterbitkan oleh Bhuana Ilmu Populer pada tanggal 15 Maret 2022 yang mengajak anak dalam mengembangkan pengetahuan mereka mengenai pemahaman jam untuk mendorong aspek kognitif seperti membaca, menghitung, mengenal visualisasi, perbandingan, dan waktu. Buku interaktif mengajak anak untuk belajar mengetahui tentang jam, dengan menyediakan objek jarum jam yang dapat digerakan.

Pada studi referensi kedua, penulis melakukan terhadap buku yang menggunakan objek interaktif sebagai media pembelajaran. Buku interaktif yang digunakan sebagai panduan berjudul “*Belajar Membaca Jam*” yang diterbitkan oleh Funtastic pada tahun 2024. Adanya penggunaan media objek pada buku interaktif dapat menghasilkan alat peraga di akhir dari pembelajaran buku. Oleh karena itu, mekanisme buku ini dapat dijadikan sebagai inspirasi bagi penulis dalam merancangan buku aktivitas yang melibatkan objek-objek media buku.