

BAB II LANDASAN TEORI

A. Perancangan

Perancangan adalah suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk mendesign sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternative sistem yang terbaik (Al-Bahra Bin Ladjamudin, 2005:39). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, perancangan merupakan kata benda yang bermakna proses, cara atau perbuatan merancang. Perancangan dapat diartikan merencanakan segala sesuatu sebagai bagian dari kerangka kerja. Pengertian perancangan menurut *etimologi* :

1. *Designose*

Designose, dari bahasa latin yang artinya memotong dengan gergaji atau tindakan menarik atau member tanda yang mempunyai maksud member citra terhadap suatu objek.

2. *Designare*

Designare, dari bahasa perancis yang mempunyai arti menandai, memisahkan, yang maksudnya menghilangkan kesimpangan.

3. *Design*

Design, dari kata bahasa inggris yang artinya memikirkan, menggambar rencana, menyusun bagian – bagian menjadi sesuatu yang baru (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1996:691).

Dari data-data di atas maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan perancangan adalah merupakan usaha proses dan sistematik yang meliputi segala aspek benda, manusia, organisasi, waktu, dan lain-lain dalam pengerjaanya untuk mencapai visi atau tujuan.

B. Buku Bergambar

a. Pengertian Buku Bergambar

Huck, dkk (dalam Nurgiyantoro, 2005: 153). Buku bergambar (*picture books*) menunjuk pada pengertian buku yang menyampaikan pesan lewat dua cara, yaitu lewat ilustrasi dan tulisan. Dikemukakan juga oleh Mitchel (dalam Nurgiyantoro, 2005: 153) bahwa buku cerita bergambar adalah buku yang menampilkan gambar dan teks dan keduanya cukup untuk mengungkapkan cerita secara lebih mengesankan, dan keduanya saling membutuhkan untuk saling mengisi dan melengkapi.

Menurut Tarigan (1995: 209) mengemukakan bahwa pemilihan gambar haruslah tepat, menarik dan dapat merangsang anak untuk belajar. Menurut Muh. Nur Mustakim (2005: 32) bahwa buku bergambar adalah buku yang memuat suatu cerita melalui gabungan antara teks dan Ilustrasi. Kata – kata dan teks untuk bacaan anak harus sederhana tetapi tidak perlu melakukan penyederhanaan yang berlebihan, hal tersebut cukup dalam konteks yang dapat dipahami anak bersama dengan bantuan gambar atau ilustrasi.

b. Jenis-jenis Buku Bergambar

Buku bergambar dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis. Rothlein dan Meinbach (1991) membedakan jenis buku bergambar menjadi 5 macam, yaitu sebagai berikut :

1) Buku abjad (*alphabet book*)

Setiap halaman dalam buku ini selalu dikaitkan dengan ilustrasi huruf alphabet. Ilustrasi dalam buku ini harus jelas berkaitan dengan huruf-huruf kunci dan gambar yang objek dan mudah teridentifikasi terutama oleh anak-anak.

2) Buku mainan (*toys book*)

Buku mainan menggunakan metode yang tidak biasa dalam penyajian isinya. Buku mainan dapat berupa buku dari kartu papan, buku pakaian atau *paper-doll*, dan buku pipet tangan. Buku mainan ini mengarahkan anak-anak untuk memahami teks dan mengeksplorasi konsep nomor, kata bersajak dan alur cerita. Buku

mainan ini membantu anak meningkatkan keterampilan kognitif, meningkatkan kemampuan bahasa dan sosialnya.

3) Buku konsep (*concept book*)

Dalam buku ini menggunakan satu atau lebih contoh untuk membantu pemahaman konsep anak yang sedang dikembangkan. Buku ini berisi penyajian konsep seperti warna, bentuk, ukuran yang dapat didemostrasikan dengan konsep yang lain.

4) Buku bergambar tanpa kata (*wordless picture book*)

Buku bergambar tanpa kata merupakan buku cerita yang penyampian materinya melalui ilustrasi saja. Buku ini memiliki keunggulan, misalnya untuk mengembangkan bahasa tulis dan lisan secara produktif yang mengikuti gambar, serta pemahaman juga dapat dikembangkan pada saat anak membaca melalui ilustrasi.

5) Buku cerita bergambar

Buku cerita ini merupakan buku cerita yang biasa digunakan atau dimanfaatkan untuk menulis cerita. Buku ini berisi gambar ilustrasi dan dilengkapi dengan teks tertulis. Buku ini memuat berbagai tema yang sering didasarkan pada pengalaman kehidupan sehari-hari anak.

C. Huruf Hijaiyah



Gambar 1.2. Huruf Hijaiyah

Sumber : <http://pendidikanmendows.blogspot.co.id/2015/10/pengertian-huruf-hijaiyah.html>. 12 Mei 2017

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia kata hijaiyah berarti “system aksara Arab; Abjad Arab”.

Kata *huruf* berasal dari bahasa arab *harf* atau *huruuf* (حرف او حروف). Huruf arab disebut juga huruf *hija'iyah* (هجائية) . Kata *hija'iyah* berasal dari kata kerja *hajjaa* (هجي) yang artinya *mengeja, menghitung huruf, membaca huruf demi huruf*. Huruf *hija'iyah* disebut pula *huruuf tahjiyyah* (حروف تهجية).

Huruf *hijaiyah* disebut juga *alfabet arab*. Kata *alfabet* itu sendiri berasal dari bahasa arab *alif, ba', ta'*. Kata *abjad* juga berasal dari bahasa arab *a-ba-ja-dun; alif, ba', ta', jim, dan dal* (أبجد) . Namun ada pula yang menolak pendapat ini dengan alasan, huruf hijaiyah mempunyai aturan urutan yang berbeda dengan terminologi abjad. Huruf hijaiyah dimulai dari *alif* dan berakhir pada huruf *ya'* secara terpisah-pisah. Sedang terminologi abjad urutannya disusun dalam bentuk kalimat (أبجد هوز حطي كلمن سعفص

Huruf hijaiyah berjumlah 28 huruf tunggal atau 30 jika memasukkan huruf rangkap *lam-alif* (ﻻ) dan *hamzah* (ء) sebagai huruf yang berdiri sendiri. Orang yang pertama kali menyusun huruf *hijaiyah* secara berurutan mulai dari *alif* sampai *ya*’ adalah Nashr Bin ‘Ashim Al-Laitsi (ناصر بن عاصم الليثي). Cara menulis huruf Arab berbeda dengan huruf Latin. Kalau huruf Latin dari kiri ke kanan maka huruf Arab ditulis dari kanan ke kiri.

D. Usia Prasekolah

Anugrah terbesar bagi para orang tua pasti adalah mempunyai anak, anak yang pintar, cerdas, berakhlak yang baik dan tentu kelak menjadi orang yang berhasil. Anak dilahirkan dari pasangan ibu dan ayah yang kemudian merawat, mendidik, mengasahi dan menyayangnya. Oleh karena itu tidak mengherankan bila anak mencontoh orang tuanya dan menganggap mereka sebagai tokoh yang paling baik, setidaknya sampai mereka memasuki lingkungan pergaulan yang lebih luas. Orang tua pasti mempunyai cita – cita untuk menjadikan anaknya nanti berhasil, tentu sejak dini para orang tua ingin agar anaknya bisa belajar.

Usia prasekolah adalah usia dimana anak belum memasuki suatu lembaga pendidikan formal seperti Sekolah Dasar (Elementary School). Biasanya mereka tetap tinggal dirumah atau mengikuti kegiatan dalam sebuah lembaga pendidikan prasekolah seperti Kelompok Bermain (play Group), Taman kanak-kanak (TK). Bila dikaitkan dengan lembaga pendidikan prasekolah, usia prasekolah dapat diartikan sebagai usia antara tiga sampai enam tahun dimana dalam jalur pendidikan TK mereka dimasukan dalam pengelompokan sebagai berikut (Depdikbud, 1990):

1. Kelompok A, untuk anak umur tiga sampai empat tahun.
2. Kelompok B, untuk anak umur empat sampai lima tahun.
3. Kelompok C, untuk anak umur lima sampai enam tahun.

Dalam masa prasekolah anak tidak diwajibkan untuk mengikuti kegiatan dalam suatu lembaga pendidikan prasekolah yang ada. Bila kebutuhan anak akan suasana bermain bersama dalam kelompok di lingkungan tempat tinggalnya sudah terpenuhi maka anak tidak perlu masuk dalam lembaga pendidikan prasekolah. Namun di lain pihak lembaga prasekolah juga dapat dikatakan membantu mempersiapkan anak memasuki dunia sekolah baik secara social, intelektual maupun emosional sehingga dapat berpengaruh baik penyesuaian diri anak dengan lingkungannya.

E. Perkembangan Anak

1. Perkembangan Motorik

Perkembangan motorik berarti perkembangan pengendalian gerakan jasmaniyah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi. Pengendalian tersebut berasal dari perkembangan refleksi dan kegiatan masa yang ada pada waktu lahir. Sebelum perkembangan itu terjadi, anak akan tetap tak berdaya. Namun, kondisi ketidakberdayaan tersebut berubah secara cepat. Selama 4 sampai 5 tahun pertama kehidupan pasca lahir, anak dapat mengendalikan gerakan yang kasar. Gerakan tersebut melibatkan bagian badan yang luas yang digunakan dalam berjalan, berlari, melompat, berenang dan sebagainya. Setelah berumur 5 tahun, terjadi perkembangan yang besar dalam pengendalian koordinasi yang lebih baik yang melibatkan kelompok otot yang lebih kecil yang digunakan untuk menggenggam, melempar, menangkap bola, menulis, dan menggunakan alat.

Seandainya tidak ada gangguan lingkungan atau fisik atau hambatan mental yang mengganggu perkembangan motorik, secara normal anak yang berumur 6 tahun akan siap menyesuaikan diri dengan tuntutan sekolah dan berperan serta dalam kegiatan bermain dengan teman sebaya. Sebagian tugas perkembangan anak yang paling penting dalam masa prasekolah dan dalam tahun-tahun permulaan sekolah, terdiri atas

perkembangan motorik yang didasarkan atas penggunaan otot yang berbeda secara terkoordinasi.

a. Hal penting dalam mempelajari keterampilan motorik

Keterampilan motorik tidak akan berkembang melalui kematangan saja, melainkan ketrampilan itu harus dipelajari. Studi tentang bagaimana anak mempelajari ketrampilan motorik, telah mengungkap delapan kondisi penting, yaitu :

1. Kesiapan belajar

Apabila pembelajaran itu dikaitkan dengan kesiapan belajar, maka keterampilan yang dipelajari dengan waktu dan usaha yang sama oleh orang yang sudah siap, akan lebih unggul ketimbang oleh orang yang belum siap untuk belajar.

2. Kesempatan belajar

Banyak anak yang tidak berkesempatan untuk mempelajari keterampilan motorik karena hidup dalam lingkungan yang tidak menyediakan kesempatan belajar atau karena orang tua takut hal yang demikian akan melukai anaknya.

3. Kesempatan berpraktek

Anak harus diberi kesempatan berpraktek sebanyak yang diperlukan untuk menguasai suatu keterampilan. Meskipun demikian, kualitas praktek jauh lebih penting ketimbang kuantitasnya.

4. Model yang baik

Karena dalam mempelajari keterampilan motorik, meniru suatu model memainkan peranan penting, maka untuk mempelajari suatu keterampilan dengan baik anak harus dapat mencontoh model yang baik.

5. Bimbingan

Untuk dapat meniru suatu model yang dengan betul, anak membutuhkan bimbingan. Bimbingan juga membantu anak membetulkan suatu kesalahan sebelum kesalahan tersebut

terlanjur dipelajari dengan baik sehingga sulit untuk dibetulkan kembali.

6. Motivasi

Motivasi belajar penting untuk mempertahankan minat dari ketinggalan. Untuk mempelajari keterampilan, sumber motivasi umum adalah kepuasan pribadi yang diperoleh anak dari kegiatan tersebut, kemandirian, gengsi yang diperoleh dari kelompok sebayanya, serta kompensasi terhadap perasaan kurang mampu dalam bidang lain khususnya dalam tugas sekolah.

7. Dipelajari secara individu

Tidak ada hal lain yang sifatnya umum perihal keterampilan tangan dan keterampilan kaki, melainkan setiap jenis keterampilan mempunyai perbedaan tertentu, sehingga setiap keterampilan harus dipelajari secara individu. Sebagai contoh, memegang sendok untuk makan akan berbeda dengan memegang crayon untuk mewarnai.

8. Sebaiknya dipelajari satu demi satu

Dengan mencoba mempelajari berbagai macam keterampilan motorik secara serempak, khususnya apabila menggunakan kumpulan otot yang sama, akan membingungkan anak dan akan menghasilkan keterampilan yang jelek serta merupakan pemborosan waktu dan tenaga. Apabila sesuatu sudah dikuasai, maka keterampilan lain dapat dipelajari tanpa menimbulkan kebingungan.

b. Fungsi ketrampilan motorik

Keterampilan motorik yang berbeda memainkan peran yang berbeda pula dalam penyesuaian sosial dan pribadi anak. Sebagai contoh, sebagian keterampilan berfungsi membantu anak untuk memperoleh kemandiriannya, sedangkan sebagian lainnya berfungsi untuk membantu mendapatkan penerimaan sosial. Karena tidak mungkin mempelajari ketrampilan motorik secara serempak, anak akan memusatkan perhatian untuk mempelajari ketrampilan yang akan

membantu mereka memperoleh bentuk penyesuaian yang penting pada saat itu. Kategori fungsi ketrampilan adalah sebagai berikut :

1. Ketrampilan bantu diri (*self-help*)

Untuk mencapai kemandirianya, anak harus mempelajari ketrampilan motorik yang memungkinkan mereka mampu melakukan segala sesuatu bagi diri mereka sendiri. Ketrampilan tersebut ketrampilan berpakaian, merawat diri, dan mandi. Pada waktu anak mencapai usia sekolah, penguasaan ketrampilan tersebut harus dapat membuat anak mampu merawat diri sendiri dengan tingkat ketrampilan dan kecepatan seperti orang dewasa.

2. Ketrampilan bantu sosial (*social-hep*)

Untuk menjadi anggota kelompok sosial yang diterima didalam keluarga, sekolah, dan tetangga, anak harus menjadi anggota yang kooperatif. Untuk mendapatkan penerimaan kelompok tersebut, diperlukan keterampilan tertentu, seperti membantu pekerjaan sekolah.

3. Ketrampilan bermain

Untuk dapat menikmati kegiatan kelompok sebaya atau untuk dapat menghibur diri di luar kelompok sebaya, anak harus mempelajari keterampilan bermain bola, menggambar, melukis, dan memanipulasi alat bermain.

4. Ketrampilan sekolah

Pada tahun permulaan sekolah, sebagian besar pekerjaan melibatkan, ketrampilan motorik seperti, melukis, menulis, menggambar, menari dan yang lainnya. Semakin banyak dan semakin baik ketrampilan yang dimiliki, semakin baik pula penyesuaian sosial yang dilakukan dan semakin baik prestasi sekolahnya, baik dalam prestasi akademis maupun non akademis.

2. Perkembangan Emosi

Karena emosi memainkan peran yang sedemikian penting dalam kehidupan, maka penting diketahui bagaimana perkembangan dan pengaruh emosi terhadap penyesuaian pribadi dan sosial. Sulit mempelajari emosi anak – anak karena informasi tentang aspek emosi yang subyektif hanya dapat diperoleh dengan cara introspeksi, sedangkan anak-anak tidak dapat menggunakan cara tersebut dengan baik karena mereka masih berusia sedemikian rupa.

Sejumlah studi tentang emosi anak telah menyingkapkan bahwa perkembangan Emosi anak bergantung sekaligus pada factor pematangan dan factor belajar, dan tidak semata – mata bergantung pada salah satunya. Reaksi emosional yang tidak muncul pada awal masa kehidupan tidak berarti tidak ada. Reaksi itu mungkin akan muncul di kemudian hari, dengan adanya pematangan dan sistem *endoktrin*. Faktor belajar lebih penting dibandingkan dengan factor pematangan, karena belajar merupakan, karena belajar merupakan faktor yang lebih dapat dikendalikan. Metode – metode belajar yang menunjang perkembangan emosi yaitu :

a. Belajar secara coba dan ralat

Belajar secara coba dan ralat (*trial and error*) terutama melibatkan aspek reaksi. Anak belajar dengan coba – coba untuk mengepresikan emosi dalam bentuk perilaku yang memberikan pemuasan terbesar kepadanya dan menolak perilaku yang memberikan pemuasan sedikit atau sama sekali tidak memberikan pemuasan.

b. Belajar dengan cara meniru

Belajar dengan cara meniru (*learning by imitation*) sekaligus mempengaruhi aspek rangsangan dan aspek reaksi. Dengan cara mengamati hal-hal yang membangkitkan emosi tertentu pada orang lain, anak-anak bereaksi dengan emosi dan metode ekspresi yang sama dengan orang yang diamati.

c. Belajar dengan cara mempersamakan diri.

Belajar dengan cara mempersamakan diri (*learning by identification*) sama dengan belajar secara menirukan yaitu anak menirukan reaksi emosional orang lain dan tergugah oleh rangsangan yang sama dengan rangsangan yang telah membangkitkan emosi orang yang ditiru. Pertama, anak hanya akan menirukan orang yang dikagumi dan mempunyai ikatan emosional yang kuat denganya, kedua ialah, motivasi untuk menirukan orang yang dikagumi lebih kuat dibandingkan dengan motivasi untuk menirukan sembarang orang.

d. Belajar melalui pengkondisian

Pengkondisian (*conditioning*) berarti belajar cara asosiasi. Dalam metode ini objek dan situasi yang pada mulanya gagal memancing reaksi emosional kemudian dapat berhasil dengan cara asosiasi. Metode ini berhubungan dengan aspek rangsangan, bukan dengan aspek reaksi. Pengkondisian terjadi dengan mudah dan cepat pada tahun – tahun awal kehidupan karena anak kecil kurang mampu menalar, kurang pengalaman untuk menilai situasi secara kritis, dan kurang mengenal betapa tidak rasionalnya reaksi mereka.

e. Pelatihan

Pelatihan (*training*) atau belajar dibawah bimbingan dan pengawasan, terbatas pada aspek reaksi. Kepada anak diajarkan cara bereaksi yang dapat diterima jika sesuatu emosi terangsang. Dengan pelatihan, anak – anak dirangsang untuk bereaksi terhadap rangsangan yang biasanya membangkitkan emosi yang menyenangkan dan dicegah agar tidak bereaksi secara emosional terhadap rangsangan yang tidak menyenangkan. Hal ini dilakukan dengan cara mengendalikan lingkungan apabila memungkinkan.

3. Perkembangan Sosial

Menurut keyakinan tradisional sebagian manusia dilahirkan dengan sifat sosial dan sebagian lagi tidak. Orang yang lebih banyak merenungi diri dan lebih suka menyendiri daripada bersama orang lain (*introvert*) secara alamiyah memang sudah bersifat demikian. Mereka bersifat

sosial dan pikirannya lebih banyak tertuju pada hal-hal di luar dirinya (ekstrovert), juga sudah demikian karena faktor keturunan. Hanya sedikit bukti yang menunjukkan bahwa orang dilahirkan dalam keadaan sudah bersifat sosial, tidak sosial, atau anti sosial, dan banyak bukti sebaliknya yang menunjukkan bahwa mereka bersifat demikian karena hasil belajar. Akan tetapi, belajar menjadi pribadi yang sosial tidak dapat dicapai dalam waktu singkat.

Perkembangan sosial mengikuti pola, yaitu suatu urutan perilaku sosial yang teratur, dan pola ini sama pada semua anak di dalam suatu kelompok budaya. Juga ada pola sikap anak tentang minat terhadap aktivitas sosial dan pilihan teman. Hal ini memungkinkan adanya jadwal waktu sosialisasi. Jika kita mengetahui pola perkembangan sosial anak, hal itu akan memungkinkan kita untuk meramalkan perilaku sosial yang normal pada umur tertentu, sehingga orang tua, guru, dan orang dewasa lainnya tidak akan segera menganggap seorang anak sebagai anak yang terlambat, atau terlalu cepat matang, atau anti sosial. Pola – pola itu adalah sebagai berikut:

a. Pola perilaku sosial

1. Kerja sama

Sejumlah anak kecil belajar bermain dan bekerja sama dengan anak lain sampai mereka berumur 4 tahun. Semakin banyak kesempatan yang mereka miliki dengan bekerjasama untuk melakukan sesuatu bersama – sama, semakin cepat mereka belajar melakukannya dengan bekerja sama.

2. Persaingan

Jika persaingan merupakan dorongan lagi anak- anak untuk berusaha sebaik – baiknya, hal itu akan menambah sosialisasi mereka.

3. Kemurahan hati

Sebagaimana terlihat pada kesediaan untuk berbagi sesuatu dengan anak lain, meningkat dan sikap mementingkan diri sendiri

semakin berkurang setelah anak belajar bahwa kemurahan hati menghasilkan penerimaan sosial.

4. Hasrat akan penerimaan sosial

Jika hasrat untuk diterima kuat, hal itu mendorong anak untuk menyesuaikan diri dengan tuntutan sosial.

5. Simpati

Anak kecil tidak mampu berperilaku simpatik sampai mereka pernah mengalami situasi yang mirip dengan duka cita. Mereka mengepresikan simpati dengan menghibur orang yang lagi sedih.

6. Empati

Empati hanya berkembang jika anak dapat memahami ekspresi wajah atau maksud pembicaraan orang lain.

7. Ketergantungan

Ketergantungan terhadap orang lain dalam hal bantuan, perhatian, dan kasih sayang mendorong anak untuk berperilaku dalam cara yang diterima secara sosial.

8. Sikap ramah

Anak kecil memperlihatkan sikap ramah melalui kesediaan melakukan sesuatu untuk atau bersama anak dan dengan mengepresikan kasih sayang kepada mereka.

9. Sikap tidak mementingkan diri sendiri

Anak yang mempunyai kesempatan dan mendapat dorongan untuk membagi apa yang mereka miliki dan tidak terus – menerus menjadi pusat perhatian keluarga, belajar memikirkan orang lain dan berbuat untuk orang lain.

10. Meniru

Dengan meniru, anak – anak akan mengembangkan sifat yang menambah penerimaan kelompok terhadap diri mereka.

b. Pola perilaku yang tidak sosial

1. Negativisme

Negativisme adalah perlawanan terhadap tekanan dari pihak lain untuk berperilaku tertentu. Ekspresi fisiknya mirip dengan

ledakan kemarahan, tetapi secara perlahan diganti dengan penolakan lisan untuk menuruti perintah.

2. Agresi

Agresi adalah tindakan permusuhan yang nyata, biasanya tidak ditimbulkan oleh orang lain. Anak – anak mengepresikan sikap agresif mereka dengan penyerangan fisik atau lisan terhadap pihak lain, biasanya terhadap anak yang lebih kecil.

3. Pertengkaran

Pertengkaran merupakan perselisihan pendapat yang mengandung kemarahan yang umumnya dimulai apabila seseorang melakukan penyerangan yang tidak beralasan.

4. Mengejek dan menggertak

Mengejek adalah serangan secara lisan, sedangkan menggertak merupakan serangan yang bersifat fisik.

5. Perilaku yang sok kuasa

Adalah kecenderungan untuk mendominasi orang lain.

6. Egosentrisme

Hampir semua anak kecil bersifat egosentrik dalam arti bahwa mereka cenderung berfikir dan berbicara tentang diri mereka sendiri.

7. Prasangka

Landasan prasangka terbentuk tatkala anak menyadari bahwa sebagian orang berbeda dari mereka dalam hal penampilan dan perilaku.

A. Metode Perancangan

1. Model Penelitian

Menggunakan metode penelitian yang digunakan pada perancangan penelitian ini merupakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Metode penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bersifat atau memiliki karakteristik, bahwa datanya dinyatakan dalam keadaan sewajarnya atau sebagaimana adanya, dengan mempergunakan cara kerja yang sistematis, terarah, dan dapat dipertanggung jawabkan sehingga tidak kehilangan sifat ilmiahnya (Nawawi, 1996: 175).

a. Objek dan Subjek Penelitian

Objek penelitian merupakan segala sesuatu permasalahan yang diteliti. Menurut Sugiyono (2009:38) objek penelitian adalah sesuatu atribut atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Objek penelitian dalam perancangan ini merupakan buku bergambar hijaiyah dan CD interaktif hijaiyah.

Subjek penelitian menurut Arikunto (2006:145) adalah subjek penelitian yang dituju untuk diteliti. Subjek penelitian berkaitan atau sasaran peneliti. Dalam penelitian ini, responden merupakan orang yang diminta memberikan keterangan tentang fakta atau pendapat. Subjek penelitian dalam rancangan ini adalah ahli psikolog anak, Guru TPQ dan orang tua yang mempunyai anak usia 2 – 4 tahun.

b. Sasaran dan Lokasi Penelitian

Sasaran dalam penelitian ini merupakan orang tua dan guru TPQ yang mempunyai anak atau murid usia 2 – 4 tahun yang berdomisili di Barepan, Jagan, Bendosari, Sukoharjo.

2. Data Penelitian

a) Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif, yang merupakan data yang tidak terikat ketat dengan hitungan, angka, dan ukuran yang bersifat empiris, dengan mengadakan wawancara langsung dengan sejumlah narasumber guna mendapat data yang tepat dan akurat.

Dalam penelitian kualitatif sumber data yang berupa manusia (narasumber) sangat penting peranya sebagai individu yang memiliki informasi. Peneliti dan narasumber disini memiliki posisi yang sama, oleh karena itu narasumber bukan sekedar memberikan tanggapan pada yang diminta peneliti, tetapi ia bisa lebih memilih arah dan selera dalam menyajikan informasi yang ia miliki, karena posisi inilah sumber data yang berupa manusia di dalam penelitian kualitatif lebih tepat disebut informasi dari pada sebagai responden (H.B Sutopo, 2006: 57). Pada penelitian ini, sumber data berasal dari observasi dan wawancara narasumber yang berhubungan dengan tema perancangan dan melalui studi kepustakaan dan dokumentasi.

b) Alat Pengambilan Data

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data verbal adalah *note book*, bolpoin dan *recorder*. Sedangkan instrumen dalam pengumpulan data visual adalah *camera digital* dengan teknik dokumentasi. Proses pembuatan desain dikerjakan menggunakan perangkat manual seperti pensil, *table tracing* dan *drawing pen*. Selain itu juga menggunakan perangkat komputer diantaranya *hardware* (perangkat keras) berupa komputer/leptop, *digital camera*, *table tracing*, dan *scanner*, serta *software* (perangkat lunak) berupa program grafis *Corel Draw X4*, *Adobe Photoshop CS3*, *Adobe Flash Professional CS5* dan *software Microsoft Word*. Proses *finishing* dilakukan dengan sistem *digitalprinting*.

c) Metode Pengumpulan Data

Data yang diperlukan dalam penelitian ini akan menggunakan metode penelitian sebagai berikut :

1) Observasi dan Wawancara

Teknik pengumpulan data secara langsung kepada *target audience* untuk mendapatkan sejumlah data yang diperlukan untuk penelitian. Menurut Sugiyono (2012: 145), observasi merupakan suatu proses kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis, dua diantara yang penting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Menurut Moh Nazir (1988: 234), wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara si penanya atau pewawancara dengan si penjawab atau responden dengan menggunakan alat yang dinamakan *interview guide* (panduan wawancara). Wawancara akan dilakukan langsung kepada *target audience* dengan pendampingan wali masing-masing dan narasumber terkait tema perancangan.

2) Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2003: 240), dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Teknik pengumpulan data ini merupakan teknik data sekunder yang didapatkan dari sumber tertulis seperti arsip, dokumen, jurnal, studi kepustakaan, ataupun tulisan-tulisan yang ada pada situs internet yang dapat mendukung analisa penelitian. Pada penelitian ini, data yang dibutuhkan akan dikumpulkan melalui gambar karya dari seseorang, jurnal, studi kepustakaan dan tulisan-tulisan di internet.

3. Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data diawali dengan pengumpulan semua data yang diperlukan melalui narasumber atau sumber informasi yang lain yang berkaitan dengan objek. Setelah itu dilakukan pemilihan data yang paling baik dan akurat dengan membuat abstraksi, yaitu mengambil dan mencatat data penelitian dan informasi yang bermanfaat dan sesuai dengan kebutuhan penelitian. Data yang dipilih adalah data yang mampu membantu peneliti dalam memecahkan permasalahan dan membantu dalam penyempurnaan konsep visual yang akan diangkat dalam penelitian.

Selain hal tersebut, perlu adanya analisis SWOT untuk menganalisis konsep rancangan tersebut. SWOT sendiri merupakan sebuah singkatan dari *Strengths* (S), *Weakness* (W), *Opportunities* (O), dan *Threats* (T). Menurut Kotler (2009: 51) Analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Threats*) merupakan cara untuk mengamati lingkungan pemasaran eksternal dan internal.

Gitosudarno (2001: 115), Kata SWOT merupakan pendekatan dari *Strength, Weakness, Opportunity, and Threats*, yang dapat diterjemahkan menjadi : Kekuatan, Kelemahan, Peluang dan Ancaman. Dari perancangan tersebut dapat diambil metode atau pendekatan SWOT sebagai berikut :

- Analisis SWOT

Strength,

Keunggulan dan kekuatan dari media yang sudah ada seperti apa.

Weakness,

Kekurangan dari media yang sudah ada seperti apa.

Opportunity,

Peluang media interaktif yang akan dirancang dibandingkan media-media yang sudah ada.

Threat,

Ancaman dari media-media yang sudah ada terhadap perancangan media interaktif yang akan dibuat.