

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian adalah strategi atau rangkaian langkah-langkah yang digunakan sebagai panduan dalam melaksanakan proses penelitian. Desain ini dibuat untuk mencapai tujuan penelitian yang telah ditetapkan, menentukan arah dan kerangka kerja pelaksanaan penelitian secara sistematis. Menurut Siyoto & Sodik (2015) Desain penelitian adalah panduan atau prosedur serta teknik yang digunakan dalam merencanakan penelitian, berfungsi sebagai arahan dalam proses penelitian untuk menghasilkan model atau cetak biru penelitian. Penelitian ini menggunakan desain pengembangan sebagai pendekatannya. Tujuannya yaitu untuk mencari cari bagaimana keefektifan suatu modul dalam memanfaatkan bangunan *heritage*. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan mengevaluasi efektivitas produk tersebut. (Sugiyono, 2009). Menurut Hanafi (2017) *Research and Development* (R&D) dalam bidang pendidikan adalah metode penelitian yang digunakan untuk memvalidasi desain produk yang diterapkan dalam pendidikan dan pembelajaran. Penelitian dan pengembangan memiliki empat level berdasarkan tingkat kesulitannya. Keempat level tersebut adalah: 1) Level 1, yaitu melakukan penelitian tanpa melanjutkannya pada pembuatan produk atau pengujian di lapangan; 2) Level 2, yaitu melakukan penelitian dengan menguji efektivitas produk yang sudah ada; 3) Level 3, yaitu menghasilkan produk baru dengan mengembangkan dan merevisi produk yang sudah ada, serta menguji efektivitasnya di lapangan; 4) Level 4, yaitu menciptakan produk baru yang belum ada sebelumnya. (Sugiyono, 2014) dilihat dari level Menurut Sugiyono, penelitian ini berada pada tingkat kesulitan level 3, yang melibatkan pembuatan modul dan pengujian keefektifannya di lapangan. Hasil dari rancangan penelitian dan pengembangan diharapkan mampu menjadi suatu solusi mengatasi permasalahan dan sebuah inovasi baru bagi praktisi pendidikan dalam memanfaatkan bangunan *heritage* praktik *tour guiding*.

3.1.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Kota Bandung, lebih tepatnya di kawasan Asia Afrika dan Braga yang masih mempertahankan beberapa bangunan *heritage* golongan A. Lokasi penelitian yang dipilih ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas tentang pemanfaatan bangunan *heritage* dalam pengembangan modul. Keberadaan bangunan *heritage* golongan A di kawasan Asia Afrika dan Braga memberikan kesempatan untuk mendalami nilai sejarah dan kebudayaan yang terkandung di dalamnya, serta merancang metode pembelajaran yang dapat memanfaatkan potensi edukatif dari bangunan-bangunan tersebut.

PETA KAWASAN ASIA AFRIKA - BRAGA



Gambar 3.1 Lokasi Penelitian

Pemilihan bangunan diatas, pemilihan didasarkan pada berbagai pertimbangan sebagai berikut: 1). Kawasan tersebut terdapat banyak bangunan golongan A yang berarti golongan yang sangat dilindungi oleh Pemerintah Kota Bandung, 2) kawasan diatas dipilih karena memiliki status sebagai jalan ikonik di Kota Bandung, 3) Kawasan tersebut memiliki bangunan dengan usia lebih dari 50 tahun dan sedikit mengalami perubahan dari pembangunan awalnya. 4). letaknya yang strategis berada di pusat Kota Bandung menjadikannya sebagai objek wisata yang diminati dan menjadi spot populer bagi para wisatawan dan aksesibilitas yang mudah dijangkau

oleh peserta didik. 5). Kawasan tersebut memiliki bangunan-bangunan bernilai sejarah, arsitektur, dan nilai sosial budaya

Alasan pemilihan bangunan di atas juga mencerminkan sejarah penting bagi kemerdekaan Indonesia serta perkembangan Kota Bandung. Pilihan ini juga didukung oleh rekomendasi dari Himpunan Pramuwisata Indonesia, dimana bangunan tersebut juga menjadi materi yang diangkat dalam *city tour* menggunakan Bandros oleh Himpunan Pramuwisata Indonesia. Dengan mempertimbangkan semua faktor ini, diputuskan bahwa Kawasan Asia Afrika - Braga dipilih untuk dijadikan objek penelitian.

Selain itu, penelitian juga dilakukan di SMK Pariwisata Telkom Kota Bandung yang berlokasi di Jalan Palasari No.1, Lingkar Selatan, Kec. Lengkong, Kota Bandung, Jawa Barat. Pemilihan sekolah ini sebagai lokasi uji coba media pembelajaran bertujuan untuk mengamati efektivitas dan respons siswa terhadap modul yang memanfaatkan bangunan *heritage* dalam pembelajaran *tour guiding*. Dengan keberadaan SMK Pariwisata Telkom sebagai sekolah yang fokus pada bidang pariwisata, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan mendalam mengenai pemanfaatan bangunan *heritage* dalam konteks pengembangan keterampilan dan pengetahuan siswa di bidang pariwisata.

3.1.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil dan genap tahun ajaran 2023/2024 dimulai dari program yang diikuti oleh peneliti yaitu Program Penguatan Profesional Kependidikan (P3K) di SMK Pariwisata Telkom Bandung pada bulan September 2023 sampai dengan selesai, kemudian penelitian dilanjutkan sampai Bulan Agustus.

3.1.3 Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah guru mata pelajaran *tour guiding* dan siswa ULP Kelas 10 di SMK Pariwisata Telkom Bandung tahun pelajaran 2023/2024 dengan siswa berjumlah 11 orang.

Menentukan siswa sebagai subjek penelitian dalam penelitian ini melibatkan beberapa langkah untuk memastikan bahwa pemilihan subjek penelitian relevan dengan tujuan pengembangan modul yang sedang diuji.

Berikut adalah cara untuk menentukan siswa sebagai subjek penelitian dalam penelitian ini yang telah disesuaikan:

1. Tingkat Pendidikan yang Sesuai: Kelas 10 merupakan jenjang awal di SMK, di mana siswa masih dalam tahap mengenal materi dasar dan konsep-konsep pariwisata, termasuk sejarah dan budaya, dan tentukan pembelajaran mengenai *tour guiding* yang mana sangat relevan untuk penerapan modul tentang bangunan *heritage*.
2. Kebutuhan Pembelajaran Praktis: Kelas 10 biasanya sudah mulai terlibat dalam pembelajaran yang lebih aplikatif. Ini sangat cocok untuk modul pemanduan wisata yang menggabungkan teori dengan praktik langsung di lapangan.
3. Keterkaitan dengan Kurikulum: Siswa di kelas 10 ULP sedang mempelajari mata pelajaran yang berkaitan langsung dengan pemanduan wisata, seperti pariwisata, sejarah, dan budaya, yang memungkinkan mereka untuk memahami dan mengaplikasikan pengetahuan terkait bangunan *heritage* di Kota Bandung.
4. Potensi Penerapan Kompetensi: Di kelas 10, siswa mulai mendapatkan dasar-dasar keterampilan praktis yang dibutuhkan untuk menjadi pemandu wisata, dan modul semacam ini dapat membantu mereka mengembangkan keterampilan tersebut lebih lanjut.
5. Kesiapan untuk Pembelajaran Mandiri: Pada usia ini, siswa biasanya sudah dapat belajar secara mandiri, sehingga penggunaan modul ajar yang memungkinkan mereka mengakses informasi dan belajar dengan cara yang lebih interaktif sangat efektif.

Kesimpulannya alasan utama pemilihan subjek pada penelitian ini bahwa siswa ULP kelas 10 terdapat mata pelajaran *Tour guiding* dan karakteristik-karakteristik tersebut menunjukkan bahwa kelas 10 ULP adalah kelompok yang sangat cocok untuk diuji coba dengan modul pemanduan wisata yang memanfaatkan bangunan *heritage* di kawasan Asia Afrika-Braga.

Kemudian penelitian ini akan melibatkan kolaborasi dengan para ahli seperti ahli desain, ahli pembelajaran, ahli bahasa dan praktisi *tour guiding* sebagai ahli materi yang memiliki kompetensi dan pengalaman yang cukup dalam bidang pemanduan wisata. Beberapa detail karakteristik ahli yang dapat ditentukan dalam validasi menurut Waruwu (2024) yang telah disesuaikan dengan penelitian ini sebagai berikut.

1. Kualifikasi Akademis
 - a) Pendidikan Formal: Ahli biasanya memiliki gelar akademik yang relevan, seperti S1, S2, atau S3 di bidang yang terkait dengan R&D, dalam penelitian ini di bidang pariwisata, pendidikan. Gelar ini menunjukkan pemahaman teoritis yang kuat dalam bidang yang sedang diteliti.
 - b) Sertifikasi Profesional: Sertifikat dari lembaga yang diakui, baik secara nasional maupun internasional, dapat menunjukkan pengakuan atas kemampuan ahli dalam bidang tertentu.
2. Pengalaman
 - a) Riwayat Pekerjaan: Ahli dengan pengalaman profesional yang relevan di bidang pariwisata dan pendidikan memiliki pemahaman praktis yang penting dalam proses pengembangan produk atau modul. Pengalaman ini memungkinkan mereka memberikan evaluasi yang lebih terperinci dan berbasis praktik.
 - b) Sering Terlibat dalam Penelitian Sebelumnya: Ahli yang telah terlibat dalam berbagai proyek penelitian sebelumnya menunjukkan pemahaman yang mendalam tentang metodologi penelitian.
3. Kemampuan untuk Menyumbangkan Perspektif Kritis
 - a) Ahli yang dapat memberikan masukan konstruktif dan perspektif yang kritis terhadap pengembangan produk atau modul menunjukkan kemampuannya untuk menilai dan memperbaiki elemen-elemen penting dalam desain produk tersebut. Kemampuan ini sangat berharga dalam penelitian

R&D, di mana proses revisi dan penyempurnaan diperlukan untuk menghasilkan produk yang efektif dan menarik.

4. Pengetahuan Mendalam

- a) Ahli dalam Validasi: Seorang ahli dalam validasi modul harus memiliki pemahaman yang mendalam tentang materi yang sedang dikembangkan. Mereka mampu mengevaluasi kualitas konten berdasarkan kriteria akademis dan praktis yang relevan, memastikan bahwa produk tersebut tidak hanya teoritis, tetapi juga dapat diterapkan dengan efektif dalam praktik.

5. Reputasi dalam Komunitas

- a) Rekomendasi dan Pengakuan dari Rekan Sejawat atau Pemimpin Lembaga: Rekomendasi dari profesional lain dalam industri atau dunia akademik dapat menjadi indikator bahwa seseorang dianggap sebagai ahli yang kompeten dan berpengaruh dalam bidangnya. Ini seringkali didasarkan pada rekam jejak kontribusi mereka terhadap ilmu pengetahuan atau praktik dalam industri.

6. Kemampuan dalam Berkolaborasi

- a) Kemampuan Berkomunikasi dan Berkolaborasi: Ahli yang memiliki keterampilan interpersonal yang baik dan mampu berkolaborasi dengan tim multidisipliner akan lebih efektif dalam berkontribusi pada pengembangan produk yang melibatkan berbagai disiplin ilmu. Kemampuan ini penting dalam R&D karena penelitian sering kali melibatkan banyak pihak dengan latar belakang yang berbeda.

Dengan mempertimbangkan karakteristik-karakteristik di atas, penetapan ahli dalam penelitian R&D dapat dilakukan dengan lebih sistematis dan dapat dipertanggungjawabkan, meningkatkan kualitas dan kredibilitas hasil penelitian.

Melibatkan pihak-pihak yang terampil dan berpengetahuan luas di industri pariwisata akan memberikan kontribusi yang signifikan dalam memperdalam analisis serta memastikan bahwa pembuatan modul ini dapat

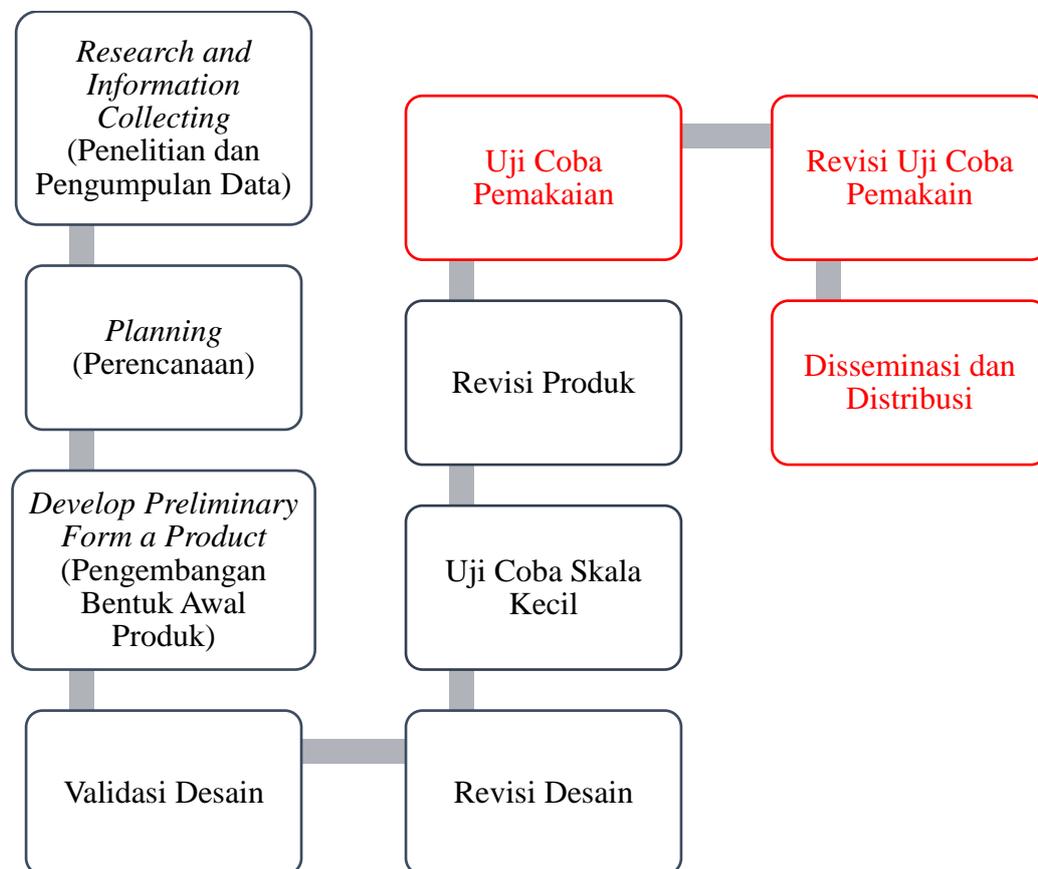
memberikan pemahaman menyeluruh dan pengetahuan mendalam mengenai pengembangan modul dalam memanfaatkan bangunan *heritage* dalam praktik pemanduan wisata.

3.2 Prosedur Penelitian

Langkah-langkah penelitian mengikuti model 10 tahap yang dikembangkan oleh Borg dan Gall pada tahun 1989, dan telah disesuaikan dengan kebutuhan serta tujuan penelitian yang akan dilakukan. Dalam pelaksanaannya, Borg dan Gall (1989) mengemukakan sepuluh tahapan penelitian pengembangan yaitu:

1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi (research and information collection): Meliputi kajian literatur, observasi, dan pengumpulan data lapangan melalui studi awal dan literatur terkait.
2. Perencanaan (planning): Termasuk mendefinisikan keterampilan yang dibutuhkan, menetapkan judul dan tujuan, menentukan urutan pembelajaran, serta menguji kemungkinan dalam skala kecil.
3. Pengembangan Bentuk Pendahuluan (develop preliminary form of product): Meliputi persiapan materi pembelajaran, buku, media, dan evaluasi, serta penyusunan model pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif.
4. Uji Coba Pendahuluan (preliminary field testing): Melakukan pengujian awal terhadap produk.
5. Revisi Produk Utama (main product revision): Berdasarkan hasil uji coba pendahuluan, revisi dilakukan untuk pengembangan media pembelajaran sebelum dilakukan uji coba lebih luas.
6. Uji Coba Luas (main field testing): Melakukan pengujian produk dalam skala yang lebih besar.
7. Perbaikan Hasil Uji Coba Luas (operational product revision): Perbaikan model pembelajaran dilakukan berdasarkan hasil uji coba utama.
8. Uji Coba Operasional (operational field testing): Pengujian produk dalam kondisi operasional.
9. Revisi/Perbaikan Produk Akhir (final product revision): Revisi produk akhir dilakukan berdasarkan hasil uji coba luas.
10. Diseminasi dan Distribusi (dissemination and distribution): Penyebaran dan distribusi produk, termasuk pemantauan untuk kontrol kualitas.

Berdasarkan langkah-langkah Borg dan Gall yang disebutkan dan disesuaikan dengan situasi serta kondisi lapangan, tahap-tahap penelitian dan pengembangan ini dapat disederhanakan. Tahapan 10 langkah Borg dan Gall dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan dan tujuan penelitian yang akan dilaksanakan (Yuniani & Banjarnahor,2021)



Gambar 3.2 Tahapan Prosedur Penelitian

Berdasarkan tabel diatas penelitian menggunakan penelitian menggunakan 7 tahap yang telah diadaptasi sebelumnya dalam peneliti Aulia, hal ini dilakukan karena penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menguji validitas, kualitas modul yang dibuat. Dipilihnya model ini karena langkah-langkah pengembangannya selaras dengan garis besar penelitian pengembangan modul media pembelajaran yang juga sesuai dengan kebutuhan penelitian dan pengembangan yang dilakukan (Auliya, 2021). Dengan itu pelaksanaan penelitian pada gambar dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. *Research and Information Collecting* (Penelitian dan Pengumpulan Data)

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan dan analisis lapangan melalui studi lapangan dan kajian literatur. Studi lapangan

melibatkan observasi langsung pada objek atau lokasi penelitian untuk memperoleh fakta dan masalah yang terjadi di lapangan. Dari hasil observasi dan wawancara, kemudian ditemukan solusi dalam memanfaatkan bangunan *heritage* dalam pengembangan modul bagi siswa ULP yang sedang melakukan praktik *tour guiding*.

Studi literatur dilakukan untuk mengumpulkan temuan riset dan informasi yang berkaitan dengan pengembangan modul pemanduan wisata dalam pemanfaatan bangunan *heritage* di Kota dalam pengembangan modul. Studi literatur membantu peneliti dalam menyediakan landasan teoritis bagi penelitian dengan mengidentifikasi teori-teori, konsep-konsep dan kerangka kerja yang relevan dengan topik penelitian. Dengan studi literatur peneliti dapat mengidentifikasi solusi dari celah pengetahuan atau kekosongan dalam penelitian sebelumnya, sehingga membantu menentukan penelitian dan menunjukkan kontribusi.

b. *Planning* (Perencanaan)

Pada tahap ini, peneliti membuat sebuah perencanaan produk dengan memperhatikan kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi oleh peneliti dalam menjadikan bangunan *heritage* dalam pengembangan modul yang menarik dan berkualitas.

c. *Develop Preliminary Form a Product* (Pengembangan Bentuk Awal Produk)

Pada tahap ini, peneliti melakukan pengembangan dengan merancang, membuat, dan memodifikasi modul yang telah ada sebelumnya untuk menjadi sebuah modul pembelajaran yang menarik dan berkualitas, sehingga pembelajaran dalam memanfaatkan bangunan *heritage* dalam praktik *tour guiding* dapat maksimal.

d. Validasi Desain

Pada tahap ini, produk produk yang telah dirancang akan di verifikasi oleh para ahli untuk menguji kualitas modul yang telah dibuat. Pada tahap ini validasi dilakukan kepada 4 validator yang terdiri dari ahli materi, ahli desain, ahli bahasa dan guru sebagai ahli pembelajaran dan pihak yang akan menggunakan modul media pembelajaran.

e. Revisi Desain

Setelah Produk produk melalui proses validasi oleh ahli, langkah selanjutnya melibatkan tahap revisi guna memperbaiki dan menyempurnakan produk tersebut sebelum menjalani tahap uji coba. Proses revisi ini bertujuan untuk merespons umpan balik dari para ahli, mengatasi potensial permasalahan yang teridentifikasi, dan memastikan bahwa produk produk memenuhi standar kualitas dan spesifikasi yang diinginkan sebelum melanjutkan ke tahap pengujian praktis atau uji coba skala kecil.

f. Uji Coba Skala Kecil

Uji coba ini melibatkan partisipasi dari 11 peserta didik ULP SMK Pariwisata Telkom Bandung. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas produk yang telah dibuat, serta mengidentifikasi potensi kekurangan yang dialami oleh siswa dalam menggunakan modul tersebut.

g. Revisi Produk

Dalam tahap ini, evaluasi dilakukan terhadap hasil uji coba dan setiap kekurangan yang terdapat pada saat uji coba. Setelah ditemukan hasil evaluasi, langkah selanjutnya adalah dilakukan perbaikan dengan pertimbangan dari kekurangan yang didapatkan.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah, observasi, wawancara, dan dokumentasi

a. Observasi

Dalam penelitian ini akan menggunakan teknik terstruktur. Sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono (2014). Observasi terstruktur adalah pengamatan yang dirancang secara sistematis, mencakup aspek-aspek yang akan diamati, waktu, dan lokasi pelaksanaannya.

Observasi bertujuan untuk mengetahui secara langsung pelaksanaan pembelajaran *tour guiding* yang di dalam terdapat observasi secara langsung mengelilingi Kota Bandung menggunakan Bandros (Bandung *Tour on Bus*). Observasi juga dilakukan oleh peneliti dengan mengunjungi bangunan bangunan yang tergolong sebagai Golongan A.

Saat Observasi, peneliti melakukan beberapa liputan berupa gambar untuk memberikan gambaran dan memperdalam analisis pada penelitian ini. Dokumentasi dalam bentuk gambar secara langsung dilakukan selama pelaksanaan kegiatan *tour* keliling Kota Bandung menggunakan Bandros. Saat melakukan perjalanan, peneliti dengan cermat mendokumentasikan berbagai aspek, mulai dari bangunan *heritage* yang menjadi fokus, interaksi antara siswa dengan lingkungan sekitar, hingga momen-momen selama perjalanan. Pemilihan bandros sebagai sarana transportasi juga memberikan keuntungan tambahan dalam proses dokumentasi, karena dapat mengabadikan momen-momen yang unik terkait dengan pemanfaatan bangunan *heritage* dalam pengembangan modul.

Dengan memadukan dokumentasi langsung dari lapangan dan sesi wawancara, diharapkan hasil penelitian ini dapat menciptakan narasi yang kaya dan mendalam, memperkuat analisis terkait pengembangan modul pemanduan wisata dalam pemanfaatan bangunan *heritage* dalam praktik *tour guiding* Siswa Usaha Layanan Pariwisata.

b. Wawancara

Wawancara adalah proses percakapan yang bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai individu, peristiwa, organisasi, motivasi, perasaan, dan lain-lain, yang melibatkan dua pihak: pewawancara (interviewer) yang mengajukan pertanyaan dan orang yang diwawancarai (Bungin, 2012). Sebelum wawancara dilakukan, pedoman wawancara berisi kerangka dan garis besar pertanyaan yang akan diajukan. Meskipun wawancara mengikuti pedoman, prosesnya bersifat fleksibel dan terarah, memungkinkan pewawancara untuk mendalami dan mengembangkan pertanyaan sesuai dengan kondisi dan situasi di lapangan.

Proses wawancara dalam penelitian ini difokuskan pada expert judgment (para ahli) di bidang industri pariwisata ada pemandu wisata dan ahli di bidang pembelajaran yaitu salah satu guru mata pelajaran *Tour guiding* di SMK Pariwisata Telkom Bandung. Wawancara menjadi suatu kebutuhan dalam menambah variasi data guna memperkaya teori dalam

penelitian ini, terutama terkait praktik *tour guiding* dan pengembangan modul ajar dalam pemanfaatan bangunan *heritage*.

Pemandu wisata, sebagai praktisi yang tidak hanya memiliki pengalaman mendalam di industri pariwisata dan lapangan, tetapi juga telah secara aktif memanfaatkan bangunan *heritage* sebagai objek wisata pemanduan. Keterlibatan pemandu wisata dalam penelitian ini sangat penting karena memastikan adanya pemahaman mendalam terkait kendala-kendala yang dialami dan keterampilan praktis terkait kegiatan pemanduan yang relevan dengan pemanfaatan bangunan *heritage*. Saran-saran yang diberikan oleh pemandu wisata memiliki peran yang signifikan dalam proses pengembangan modul. Hal ini tidak hanya memberikan perspektif dan wawasan dari sudut pandang praktisi di industri pariwisata, tetapi juga membantu menciptakan modul yang dapat memberikan gambaran yang lebih terkonsep bagi siswa yang sedang mempersiapkan diri untuk memasuki dunia industri pariwisata. Dengan melibatkan saran dari pemandu wisata, modul dapat dirancang sedemikian rupa sehingga mencakup aspek-aspek penting dan relevan dalam kegiatan pariwisata, membekali siswa dengan pemahaman yang lebih mendalam dan praktis saat mereka menggunakan modul tersebut. Saran dari pemandu wisata dapat memberikan kontribusi yang berharga untuk memastikan bahwa modul pembelajaran mencerminkan tantangan, dinamika, dan tuntutan sebenarnya dari dunia industri pariwisata.

Kemudian wawancara dilakukan kepada guru selaku ahli pembelajaran. Wawancara ini bertujuan untuk mengidentifikasi apa saja yang diperlukan dalam pembuatan modul pembelajaran, termasuk materi-materi yang harus disertakan untuk mendukung proses pembelajaran *tour guiding* yang menarik dalam memanfaatkan bangunan *heritage*. Guru dalam wawancara akan memberikan saran mengenai struktur modul yang ideal yang dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, serta topik-topik yang penting untuk dimasukkan dalam modul, seperti sejarah bangunan *heritage*, teknik-teknik *tour guiding*, dan cara menangani masalah di lapangan saat pemanduan wisata. Informasi yang diperoleh dari wawancara ini sangat penting dalam menyusun modul yang

tidak hanya informatif tetapi juga menarik dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di lapangan.

c. Studi Dokumen

Dokumen sebagai sumber mencakup segala bahan tertulis, baik dalam bentuk teks, gambar, atau format lainnya, yang dapat digunakan untuk memperkuat data yang ada (Arikunto, 2002).

Teknik pengumpulan data melalui metode dokumen digunakan dengan tujuan untuk menambah kelengkapan serta mendukung hasil pengumpulan data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara. Metode ini memungkinkan peneliti untuk mengakses informasi yang terdokumentasi secara tertulis, seperti arsip, catatan, literatur terkait dan modul modul sebelumnya yang dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam terhadap konteks atau fenomena yang sedang diteliti. Dengan mengintegrasikan metode dokumen ke dalam kerangka penelitian, peneliti dapat meraih sudut pandang yang lebih mendalam dan mewujudkan variasi data.

d. Angket

Angket merupakan instrumen pengumpulan data yang terdiri dari serangkaian pernyataan atau pertanyaan tertulis. Responden diminta untuk merespons dengan cara memilih jawaban yang tersedia, memberikan tanggapan terhadap pertanyaan, atau melengkapi kalimat dengan mengisi informasi yang diperlukan. Senada dengan Rico (2016) Angket, atau yang sering disebut kuesioner, adalah alat pengumpulan data yang terdiri dari serangkaian pertanyaan yang diajukan kepada responden untuk mendapatkan jawaban. Dalam penelitian ini, angket digunakan untuk tujuan tersebut, peneliti menggunakan lembar angket untuk menilai kualitas modul pembelajaran *tour guiding* yang telah dikembangkan dalam memanfaatkan bangunan *heritage* di Kota Bandung sebagai media pembelajaran. Penilaian ini melibatkan expert judgment (para ahli) yaitu guru mata pelajaran *tour guiding* di SMK Pariwisata Telkom Bandung, ahli bahasa, ahli materi dan ahli desain. Selain itu, angket juga diberikan kepada siswa untuk mendapatkan tanggapan terhadap pengembangan

modul pembelajaran yang memanfaatkan bangunan *heritage* dalam pengembangan modul.

3.4 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan aspek krusial dalam penelitian karena memberikan makna pada data yang telah dikumpulkan oleh peneliti. Data tersebut diperoleh dari responden di lapangan dan kemudian disajikan dalam bentuk laporan deskriptif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Tidak ada metode tunggal yang berlaku untuk semua jenis penelitian. Salah satu pendekatan yang disarankan adalah mengikuti langkah-langkah umum seperti reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi (Nasution, 2006). Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat dijelaskan bahwa dalam pengolahan data dan analisis data dilakukan melalui langkah-langkah sebagai berikut:

1. Reduksi Data

Reduksi data adalah proses analisis yang bertujuan untuk merangkum dan menyederhanakan hasil penelitian dengan fokus pada aspek-aspek penting menurut peneliti. Tujuannya adalah untuk mempermudah pemahaman terhadap data yang telah dikumpulkan, sehingga hasil reduksi memberikan gambaran yang lebih detail dan terperinci mengenai masalah yang diteliti.

2. Display Data

Display data adalah data hasil penelitian yang telah disusun secara rinci untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai pengembangan modul pemanduan wisata dalam pemanfaatan bangunan *heritage* Kota Bandung dalam praktik *tour guiding* siswa ULP SMK Pariwisata Telkom Kota Bandung. Data yang telah dikumpulkan secara terperinci dan menyeluruh selanjutnya dianalisis untuk mencari pola hubungan yang dapat digunakan untuk menarik kesimpulan yang akurat. Hasil dari analisis data tersebut kemudian disajikan dalam bentuk uraian atau laporan yang sesuai dengan hasil penelitian. Display data pada penelitian ini dipergunakan untuk menyusun informasi dalam hal pengembangan modul pemanduan wisata dalam pemanfaatan bangunan *heritage* praktik siswa ULP SMK Pariwisata Telkom Bandung untuk menghasilkan suatu gambaran dan hasil penelitian secara tersusun

3. Kesimpulan

Kesimpulan merupakan tahap akhir dalam proses penelitian untuk memberikan makna terhadap data yang telah dianalisis. Proses ini sangat penting karena dari sinilah peneliti dapat menarik Kesimpulan berdasarkan temuan penelitian. Sebelum mencapai tahap kesimpulan, data yang dikumpulkan harus melalui serangkaian proses pengolahan yang sistematis dan terstruktur.

Peneliti menyusun kesimpulan yang merupakan hasil akhir dari temuan penelitian. Kesimpulan harus memberikan jawaban yang jelas terhadap rumusan masalah penelitian dan menunjukkan bagaimana temuan tersebut berkontribusi pada pengetahuan yang ada. Selain itu, kesimpulan harus mencakup implikasi praktis dan teoritis dari temuan serta rekomendasi untuk penelitian lebih lanjut. Dengan demikian, tahap kesimpulan tidak hanya merangkum temuan utama tetapi juga mengintegrasikannya ke dalam konteks yang lebih luas, memberikan wawasan yang bermanfaat bagi pembaca dan pemangku kepentingan.

Mengenai tahap di atas peneliti memperoleh data secara lengkap mengenai pengembangan modul pemanduan wisata dalam pemanfaatan bangunan *heritage* Kota Bandung dalam praktik *tour guiding* siswa ULP SMK Pariwisata Telkom Kota Bandung. Penelitian pengembangan modul pemanduan wisata bangunan *heritage* Kawasan Asia Afrika – Braga ini terdapat instrumen yang berupa angket untuk diberikan ketika uji coba kepada para ahli di bidang pembelajaran, materi, desain, bahasa dan respon para siswa. Angket yang sudah terdapat jawaban, kemudian disusun. Untuk menganalisisnya penelitian ini menggunakan analisis skala *Likert*. Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2014). Peneliti menggunakan Skala *Likert* karena metode pengukuran yang umum digunakan dalam penelitian untuk mengukur sikap, pendapat, atau persepsi.

Dalam penelitian ini menggunakan skala likert 4 kategori sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kategori Pilihan Berdasarkan Skala Likert

Skor	Kriteria
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Tidak Baik
1	Sangat Tidak Baik

Teknik analisis persentase adalah metode yang digunakan untuk menganalisis data dari angket. Berdasarkan pendapat Arikunto (2010) rumus yang digunakan untuk menghitung hasil angket adalah perhitungan persentase. Rumus persentase yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$SA \frac{\Sigma SP}{\Sigma SM} \times 100\%$$

Keterangan:

SA : skor akhir

ΣSP : jumlah keseluruhan jawaban Responden

ΣSM : jumlah keseluruhan nilai ideal 1 item / total skor maksimal
(Arikunto, 2010)

Analisis data dimulai dengan mengubah data persentase penilaian kuantitatif menjadi kualitatif deskriptif. Pedoman pengambilan keputusan dari analisis data ini menggunakan skala kualifikasi untuk menentukan kesimpulan.

Kriteria kualitas hasil validasi dan uji coba disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 3.2 Tabel Kriteria Kualitas Produk

Kriteria Pencapaian Nilai (%)	Kualifikasi	Keterangan
85% - 100%	Sangat Baik	Tidak perlu direvisi
75% - 84%	Baik	Tidak perlu direvisi
65% - 74%	Cukup	Direvisi
55% - 64%	Kurang	Direvisi
0 - 54%	Kurang Sekali	Direvisi

(Sumber: Arikunto, 2010)

Berdasarkan kualifikasi kualitas produk tersebut digunakan sebagai acuan standar perbaikan modul pemanduan wisata bangunan *heritage* Kawasan Asia Afrika – Braga. Modul dianggap tidak layak digunakan jika hasil validasi menunjukkan tingkat persentase di bawah 74%, sehingga perlu direvisi atau diperbaiki sebelum digunakan dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, modul dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran jika tingkat persentasenya di atas 75%.