

BAB III METODE PENELITIAN

1.1. Desain Penelitian

Berdasarkan latar belakang, permasalahan dan tujuan penelitian maka penelitian ini menggunakan metode penelitian *Design and Development reasearch* (DDR) yang dikembangkan oleh Peffers (Ellis & Levy, 2010), atau sering disebut penelitian desain dan pengembangan dengan pendekatan kualitatif. Dimana akan dikembangkan desain kurikulum Pelatihan Kelompok Kompetensi MICE bagi Guru Sekolah Menengah Kejuruan Paket Keahlian Usaha Perjalanan Wisata di PPPPTK Bisnis dan Pariwisata.

Pemilihan penelitian kualitatif oleh peneliti dikarenakan peneliti ingin menggali permasalahan yang bersifat deskriptif yang tidak dapat dikuantifikasikan (Ghony dan Almanshur, 2012). Beberapa alasan peneliti menggunakan pendekatan kualitatif merujuk apa yang dikemukakan Creswell (2016), diantaranya yaitu:

- a. Memilih studi kualitatif karena hakikat dari pertanyaan penelitian, dimana dalam penelitian kualitatif pertanyaan penelitian sering dimulai dengan kata *bagaimana* dan *apa*. Seperti disampaikan dalam Bab 1 dalam rumusan masalah, pertanyaan penelitian yang dimulai dengan kata apakah dan bagaimanakah yaitu: 1) Kompetensi apakah yang sesuai untuk pelatihan MICE (*Meeting, Incentive, Conference* dan *Exhibition*) untuk guru Sekolah Menengah Kejuruan Paket keahlian Usaha Perjalanan Wisata di PPPPTK Bisnis dan Pariwisata?, 2) Materi apakah yang sesuai dengan kompetensi untuk pelatihan MICE (*Meeting, Incentive, Conference* dan *Exhibition*) untuk guru Sekolah Menengah Kejuruan Paket keahlian Usaha Perjalanan Wisata di PPPPTK Bisnis dan Pariwisata? 3) Bagaimanakah Strategi Pembelajaran yang tepat untuk pelatihan MICE (*Meeting, Incentive, Conference* dan *Exhibition*) untuk guru Sekolah Menengah Kejuruan Paket keahlian Usaha Perjalanan Wisata di PPPPTK Bisnis dan Pariwisata? 4) Bagaimanakah penilaian yang sesuai untuk pelatihan MICE (*Meeting, Incentive, Conference* dan *Exhibition*) untuk guru Sekolah Menengah Kejuruan Paket keahlian Usaha Perjalanan Wisata di PPPPTK Bisnis dan Pariwisata?

Gita Mahardika Pamuji, 2018

PENGEMBANGAN DESAIN KURIKULUM PELATIHAN KELOMPOK KOMPETENSI MICE BAGI GURU SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN PAKET KEAHLIAN USAHA PERJALANAN WISATA DI PPPPTK BISNIS DAN PARIWISATA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- b. Memilih penelitian kualitatif karena topik perlu di eksplorasi dan menyajikan suatu pandangan yang mendetail mengenai topik tersebut. Peneliti ingin mengeksplor pandangan dan gagasan para narasumber mengenai komponen pelatihan kelompok kompetensi MICE bagi guru SMK Usaha Perjalanan wisata, dimana pandangan dan gagasan mengenai pelatihan MICE dari para narasumber ini akan memberikan gambaran yang mendalam mengenai topik yang akan dikaji.

Design and Development Research (DDR) itu sendiri memiliki 2 (dua) type penelitian. Peneliti menggunakan DDR type 1, dimana penekanan dari penelitian DDR type 1 adalah penelitian mengenai product atau design suatu program, pengembangan dan atau project evaluasi yang lebih spesifik, dimana produk maupun hasil akhir dari penelitian type 1 adalah pelajaran yang didapat dari mengembangkan produk yang lebih spesifik dan menganalisis kondisi yang memfasilitasi kegunaannya (Richey & Klein, 2015).

penelitian diadopsi dari prosuder dari *Design and Development Research* yang dikembangkan oleh Peffers (Ellis & Levy, 2010) dimana disebutkan 6-phase model termasuk: a) *identify the problem motivating the research*; b) *describe the objectives*; c) *design and develop the artifact*; d) *subject the artifact to testing*; e) *evaluate the results of testing*; and f) *communicate those results*. Atau jika di gambarkan sebagai berikut :



Gambar 3. 1 Peffers's design and development research (Ellis and Levy, 2010)

Salah satu karakteristik penelitian kualitatif adalah fleksibilitas dalam desain, maka peneliti mengadopsi langkah desain penelitian yang dikembangkan oleh Peffers (Ellis dan Levy, 2010) akan tetapi mengurangi satu langkah, karena penelitian mengenai *design* dan *development* merupakan suatu proses yang menyeluruh atau proses tertentu dari komponent penelitian (Klein, 2014) menjadi 1) *Identify the problem*, 2) *describe the objective*, 3) *product Design*, 4) *product*

Gita Mahardika Pamuji, 2018

PENGEMBANGAN DESAIN KURIKULUM PELATIHAN KELOMPOK KOMPETENSI MICE BAGI GURU SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN PAKET KEAHLIAN USAHA PERJALANAN WISATA DI PPPPTK BISNIS DAN PARIWISATA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

evaluation dan 5) *communicate result*. Maka desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3. 2 *Design and Development research* Adaptasi Ellis and Levy (2010)

Desain penelitian ini dimaknai seagai berikut

1. Mengidentifikasi masalah (*Identify the problem*)

Pada tahap ini dilakukan analisis permasa lahan yang mendasari dilakukannya penelitian ini, setelah dilakukan kajian permasalahan maka akan timbul pertanyaan yang menimbulkan munculnya tujuan dilakukannya penelitian.

2. Menjabarkan tujuan penelitian (*Describe the objective*)

Tujuan penelitian digambarkan secara jelas bahwa penelitian ini akan meidentifikasi permasalahan dari Pelatihan kelompok kompetensi MICE bagi guru SMK usaha perjalanan wisata dan membuat desain kurikulum pelatihan kelompok kompetensi MICE, dimana dalam pengembangan desain kurikulum tersebut bertujuan untk mencari informasi mengenai kompetensi, materi (konten), proses pembelajaran dan penilaian yang tepat bagi pelatihan MICE di PPPPTK Bisnis dan Pariwisata.

3. Desain kurikulum (*Product Design*)

Tahapan desain ini adalah tahapan dimana kurikulum pelatihan MICE bagi guru SMK didesain. Peneliti melakukan penelitian pendahuluan mengenai kompetensi yang akan disampaikan, materi yang terkandung dalam kompetensi tersebut, strategi untuk menyampaikan materi dalam kompetensi tersebut dan penilaian yang sesuai dengan materi dalam kompetensi tersebut dengan melakukan wawancara dengan narasumber. Kemudian dari hasil penelitian pendahuluan tersebut didesain kurikulum yang tepat untuk pelatihan MICE bagi guru SMK tersebut.

4. Evaluasi dan validasi (*Product evaluation and validation*)

Gita Mahardika Pamuji, 2018

PENGEMBANGAN DESAIN KURIKULUM PELATIHAN KELOMPOK KOMPETENSI MICE BAGI GURU SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN PAKET KEAHLIAN USAHA PERJALANAN WISATA DI PPPPTK BISNIS DAN PARIWISATA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tahapan evaluasi dan validasi product adalah tahapan dimana kurikulum pelatihan MICE yang sudah di desain dan dikembangkan dievaluasi. Evaluasi dilakukan oleh para ahli atau *expert review* (Gacenga, Cater-steel, Toleman, & Tan, 2012; Richey & Klein, 2005). Seharusnya tahapan ealuasi dilakukan dalam 3 tahap yaitu, *expert review*, *One-on One-evaluation* dan *a Full Scale try out* (Richey & Klein, 2009), namun dikarenakan penelitian ini dibatasi dalam pengembangan desain belum sampai kepada tahapan pengembangan, dan keterbatasan waktu dan biaya, maka evaluasi dilakukan melalui *expert review*. Evaluasi dan validasi dilakukan oleh 2 grup ahli. Grup pertama adalah grup yang terdiri dari 2 orang widyaiswara, 1 orang Pengembang Teknologi pendidikan dan 1 orang dosen yang akan melakukan evaluasi terhadap draft desain kurikulum dengan melakukan diskusi. Grup 2 akan memvalidasi kurikulum dilakukan dengan menggunakan angket, dimana akan melibatkan kajian dari para ahli atau pakar (*expert review*) dari widyaiswara dan dosen yang pernah meberikan pelatihan terhadap guru SMK dan memahami konten MICE, serta pihak Dunia usaha dan dunia industri .

5. Mengomunikasi hasil (*Communicate result*)

Tahapan mengomunikasikan hasil, peneliti membuat laporan revisi dari hasil validasi oleh para ahli dan mendokumentasikan dan mendesiminasikan mengenai hasil dari penelitian yang dilakukan.

1.2. Partisipan dan Tempat Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini dibagi menjadi 2 bagian. Pertama adalah partisipan untuk penelitian pendahuluan untuk mengidentifikasi kebutuhan dari diklat yang akan dikembangkan. Kedua adalah partisipan untuk mengevaluasi desain kurikulum yang sudah dirancang, yaitu para pakar maupun ahli di bidang, materi mengenai kelompok keahlian MICE dan ahli dibidang Pelatihan. Penentuan sampel dalam penelitian kualitatif berfungsi untuk mendapatkan informasi yang maksimum (sugiyono 2008). Informasi yang dibutuhkan adalah yang paling penting maka peneliti menentukan partisipan penelitian dengan teknik *Purposive sampling* yang memfokuskan kepada partisipan penelitian yang dipilih dengan

sengaja dan penuh perencanaan (Creswell, 2016), dimana partisipan terpilih kaya dengan informasi mendalam mengenai penelitian. Oleh karena itu partisipan dalam penelitian ini sebaiknya memenuhi salah satu atau beberapa kriteria sebagai berikut:

1. Menguasai pemahaman dalam kompetensi MICE
2. Memahami materi dalam kompetensi MICE
3. Memahami strategi pembelajaran dan penilaian
4. Menguasai atau memahami mengenai perencanaan atau perancangan program pelatihan
5. Mempunyai cukup waktu untuk berbagi informasi

Partisipan bagian pertama tahap penelitian pendahuluan untuk mengidentifikasi kebutuhan dari diklat yang akan di desain, terdiri dari:

1. Guru

Guru yang dijadikan partisipan dalam penelitian pendahuluan adalah guru SMK usaha perjalanan wisata yang pernah mengikuti pelatihan Instruktur Nasional kompetensi di PPPPTK bisnis dan pariwisata yang diselenggarakan pada tahun 2015/2016 yang terdiri dari 2 angkatan pelatihan masing - masing pelatihan terdiri dari 20 orang peserta.

2. Praktisi / dunia usaha dan dunia industri di bidang MICE

2 orang praktisi dari dunia usaha dan dunia industri yang dijadikan partisipan adalah industri yang bergerak di bidang MICE yang berada di Jakarta dan Bandung

3. Widyaiswara

Widyaiswara adalah staff pengajar, instruktur atau trainer yang merupakan ahli pelatihan dan ahli materi untuk kompetensi MICE.

4. Dosen

Dosen yang menjadi partisipan dalam penelitian ini adalah dosen yang merupakan pengajar mata kuliah pariwisata terutama MICE dan pernah melatih di pelatihan Guru untuk mata diklat MICE.

5. Pejabat

Salah seorang Pejabat di PPPPTK bidang bisnis dan pariwisata yang merencanakan program pelatihan

Partisipan bagian kedua adalah partisipan untuk mengevaluasi dan memvalidasi desain kurikulum yang sudah dirancang, sesuai dengan tahapan evaluasi dan validasi dalam *design and Development research*, yaitu para pakar maupun ahli di bidang, materi mengenai kelompok keahlian MICE dan ahli dibidang Pelatihan. Partisipan yang mengevaluasi rancangan/ desain dari kurikulum pelatihan MICE bagi guru SMK usaha pariwisata di PPPPTK Bisnis dan Pariwisata, adalah para pakar/ahli dibidang MICE dan Pelatihan, terdiri dari:

1. Praktisi dunia usaha / dunia industri
2. Widyaiswara & Pengembang teknologi pendidikan
3. Dosen

Berikut adalah daftar pakar yang menjadi Narasumber Ahli pada bagian 2 untuk mengevaluasi dan memvalidasi rancangan desain kurikulum pelatihan MICE bagi guru SMK.

Tabel 3. 1 Daftar Narasumber Ahli Evaluasi & Validasi

Kode	Jenis kelamin	Usia	Latar Belakang Pendidikan	Lama bekerja	Posisi Pekerjaan	Perusahaan/lembaga tempat bekerja
V.1	Laki - Laki	43	Sarjana Pariwisata	15	Pemilik Perusahaan	Visitama Travel and PCO, Bandung
V.2	Laki - Laki	37	Sarjana Sosial	13	<i>Supervisor event casual leasing (venue)</i>	Trans Studio Casual Leasing
V.3	Perempuan	52	Magister (kandidat doktor)	30	Widyaiswara Usaha Perjalanan Wisata/Manager LSP P2	PPPPTK Bisnis dan Pariwisata
V.4	Laki - Laki	39	Magister	15	Pengembang Teknologi Pendidikan	PPPPTK Bisnis dan Pariwisata
V.5	Laki - Laki	37	Doktor	10	Dosen	Politeknik Bandung
V.6	Laki - Laki	37	Doktor	9	Dosen	Universitas Pendidikan Indonesia

Gita Mahardika Pamuji, 2018

PENGEMBANGAN DESAIN KURIKULUM PELATIHAN KELOMPOK KOMPETENSI MICE BAGI GURU SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN PAKET KEAHLIAN USAHA PERJALANAN WISATA DI PPPPTK BISNIS DAN PARIWISATA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Penelitian mengenai desain kurikulum pelatihan kelompok kompetensi MICE ini dilakukan di Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Bidang Bisnis dan Pariwisata di Kecamatan Bojongsari, Kota Depok.

1.3. Pengumpulan Data

Guna mendapatkan data dan informasi mengenai desain pelatihan MICE untuk guru SMK Usaha Perjalanan Wisata di PPPPTK Bisnis dan Pariwisata pada penelitian pendahuluan, teknik pengumpulan data dengan teknik wawancara mendalam, studi literatur, kajian dokumen, dan kuesioner.

1. Wawancara

Dalam riset kualitatif wawancara mendalam (*in-depth interview*) merupakan salah satu teknik pengumpulan data utama (Ali, 2014; Fraenkel, Wallen, & Hyun, 2012). Teknik ini diharapkan dapat menggali informasi secara seksama. Penggunaan teknik wawancara ini untuk menggali kebutuhan pelatihan MICE dari pihak dunia Industri maupun dunia Usaha dan dari dosen, widyaiswara dan pejabat, guna mendapatkan informasi mengenai kompetensi, materi (konten) proses pembelajaran dan penilaian yang harus dilakukan. Wawancara mendalam merupakan teknik utama dalam penelitian kualitatif untuk mendapatkan informasi mendalam mengenai apa yang dibutuhkan peneliti. Wawancara yang dilakukan adalah wawancara terbuka (*open ended*), walaupun menggunakan wawancara terbuka peneliti tetap membuat instrumen berupa panduan wawancara. Validitas data dalam penelitian kualitatif sering disebut Kredibilitas, kredibilitas menjadi suatu hal yang penting ketika mempertanyakan kualitas hasil suatu penelitian kualitatif (Afiyanti, 2002), validitas atau kredibilitas terhadap teknik wawancara dalam penelitian ini dilakukan dengan konfirmasi dan klarifikasi data yang diperoleh dengan cara kembali mendatangi partisipan setelah data selesai dianalisis.

2. Kajian dokumen

Kajian dokumen dilakukan dengan cara menyelidiki data yang didapat dari dokumen, catatan, file, dan hal-hal lain yang sudah didokumentasikan (Djaelani, 2013). Dokumen yang akan di analisis adalah dokumet mengenai standar kompetensi, peraturan perundangan resmi, peraturan pemerintah, panduan diklat dan dokumen tertulis lainnya.

Gita Mahardika Pamuji, 2018

PENGEMBANGAN DESAIN KURIKULUM PELATIHAN KELOMPOK KOMPETENSI MICE BAGI GURU SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN PAKET KEAHLIAN USAHA PERJALANAN WISATA DI PPPPTK BISNIS DAN PARIWISATA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3. Studi literatur

Studi literatur adalah mencari referensi teori yang relevan dengan permasalahan yang sedang diteliti. Referensi tersebut dapat berasal dari buku, jurnal, artikel, dan atau situs di internet.

4. Angket.

Dilihat dari proses pengumpulan data, kuesioner adalah wawancara yang dilakukan secara tertulis (Ali, 2014). Jika wawancara merupakan pengumpulan data dengan tanya jawab secara lisan maka kuesioner adalah pengumpulan data yang dilakukan dengan tanya jawab secara tertulis. Kuesioner dilakukan untuk mengetahui pengetahuan awal mengenai kompetensi, materi strategi dan penilaian yang dibutuhkan untuk mengembangkan desain kurikulum pelatihan MICE bagi guru SMK UPW. Kuesioner ini akan diberikann kepada para guru SMK Pariwisata. Uji keterpahaman angket dalam penelitian pendahuluan ini dilakukan oleh, pamong belajar PPPAUD DIKMAS Jawabarot, dan widyaiswara PPPPTK Bahasa yang memiliki latar belakang pendidikan dibidang bahasa, serta beberapa widyaiswara pariwisata yang tidak termasuk bagian dalam penelitian ini

Pada penelitian ini dilakukan Triangulasi data dimana triangulasi data adalah suatu pendekatan analisa data yang mengsintesa data dari berbagai sumber (Bachri, 2010). Triangulasi data yang dilakukan dengan menggunakan triangulasi teknik pengumpulan data dimana hasil data wawancara dilakukan trangulasi dengan data studi dokumentasi dan data angket. Selain itu triangulasi pada data wawancarapun dilakukan dengan melakukan triangulasi sumber data yaitu Praktisi, Dosen, dan Widyaiswara.

1.4. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini dibagi menjadi 2 yaitu untuk penelitian pendahuluan, evaluasi dan validasi. Pada penelitian pendahuluan digunakan instrumen sebagai berikut

1. Pedoman wawancara dengan pertanyaan terbuka untuk mewawancarai para praktisi dari dunia industri, widyaiswara dan dosen. Panduan wawancara bersifat fleksibel pertanyaan dapat berkembang sesuai dengna kondisi dilapangan. Penggunaan panduan wawancara bermanfaat untuk menjaga arah

Gita Mahardika Pamuji, 2018

PENGEMBANGAN DESAIN KURIKULUM PELATIHAN KELOMPOK KOMPETENSI MICE BAGI GURU SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN PAKET KEAHLIAN USAHA PERJALANAN WISATA DI PPPPTK BISNIS DAN PARIWISATA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

wawancara pada jalur yang diharapkan tidak telalu jauh melenceng dari tujuan dari dilakukannya wawancara.

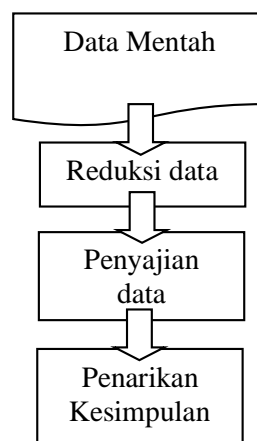
Pedoman wawancara dibagi menjadi 3, disesuaikan dengan kebutuhan penelitian, pedoman wawancara tersebut terdiri dari:

- a. Pedoman wawancara untuk praktisi di dunia usaha dan dunia industri dimana pedoman ini berisi mengenai kompetensi MICE yang dibutuhkan guru SMK, dan materi yang harus disampaikan.
 - b. Pedoman wawancara untuk Widyaisara dan dosen, berisi pertanyaan mengenai kompetensi yang dibutuhkan guru, materi yang harus disampaikan, dan cara mengevaluasi (menilai) kompetensi tersebut.
 - c. Pedoman wawancara untuk Pejabat dan atau pengambil keputusan di lembaga pelatihan. Pedoman wawancara tersebut berisi beberapa pertanyaan mengenai kebijakan pelatihan terkini, ketersediaan instruktur, waktu pelatihan, dan sara/prasarana penunjang diklat.
2. Kuesioner/Angket digunakan untuk menggali informasi dari para guru SMK Usaha Perjalanan wisata. Angket dibuat dalam bentuk daring (*online*) berupa *google form* dimana tautan dari *google form* tersebut nanti yang akan disebarkan kepada bapak ibu guru SMK.
- Uji keterpahaman, angket sebelum disebarkan kepada para partisipan penelitian, dilakukan uji keterpahaman terlebih dahulu. Uji keterpahaman angket dalam penelitian pendahuluan ini dilakukan oleh, pamong belajar PPPAUD DIKMAS Jawabarat, dan widyaiswara PPPPTK Bahasa yang memiliki latar belakang pendidikan dibidang bahasa, serta beberapa widyaiswara pariwisata yang tidak termasuk bagian dalam penelitian ini.
3. Studi dokumentasi akan menggunakan panduan studi untuk melihat dokumen yang ada mengenai desain pelatihan, pelatihan terdahulu, data UKG, dokument standar kompetensi dan dokumen lainnya yang terkait.
 4. Studi Literatur, menggunakan daftar atau pedoman literasi yang akan digunakan sebagai bahan bacaan maupun kajian informasi.

Richey dan Klien dalam (Ellis & Levy, 2010) menyampaikan instrumen pada bagian kedua adalah penggunaan kuesioner atau angket untuk para ahli materi untuk mengevaluasi dan memvalidasi desain dengan menggunakan teknik delphi. Delphi merupakan suatu metode untuk menyusun suatu proses komunikasi kelompok yang digunakan untuk memperoleh tanggapan tertulis dari beberapa individu Linstone and Turoff, 2002 dalam (Manley & Zinser, 2012). Ini dimaksudkan untuk mengumpulkan pendapat dari sejumlah individu dalam rangka meningkatkan mutu pengambilan keputusan. Delphi tidak memerlukan pertemuan langsung (*Face to face*), bagaimanapun juga, ini bermanfaat untuk melibatkan para ahli, pengguna-pengguna, pengontrol sumber daya, atau pengurus yang tidak bisa datang bersama-sama.

1.5. Analisis Data

Sesuai prosedur penelitian dan instrumen yang digunakan maka akan ada 2 data utama, yaitu data mengenai penelitian pendahuluan dan validasi dari para ahli. Data dalam penelitian pendahuluan, secara garis besar, analisis data merupakan analisis kualitatif. Teknik analisis data kualitatif dilakukan melalui proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles dan Huberman dalam Ali, 2014), dimana dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3. 3 Proses Analisis Data Kualitatif

Penjabaran gambar 3.3 mengenai analisis data kualitatif, diawali dengan ketersediaan data mentah yang akan dianalisis, data mentah dari hasil wawancara

kemudian di reduksi, disajikan dan dilakukan penarikan kesimpulan, tahapan dari proses analisis dapat dilihat sebagai berikut:

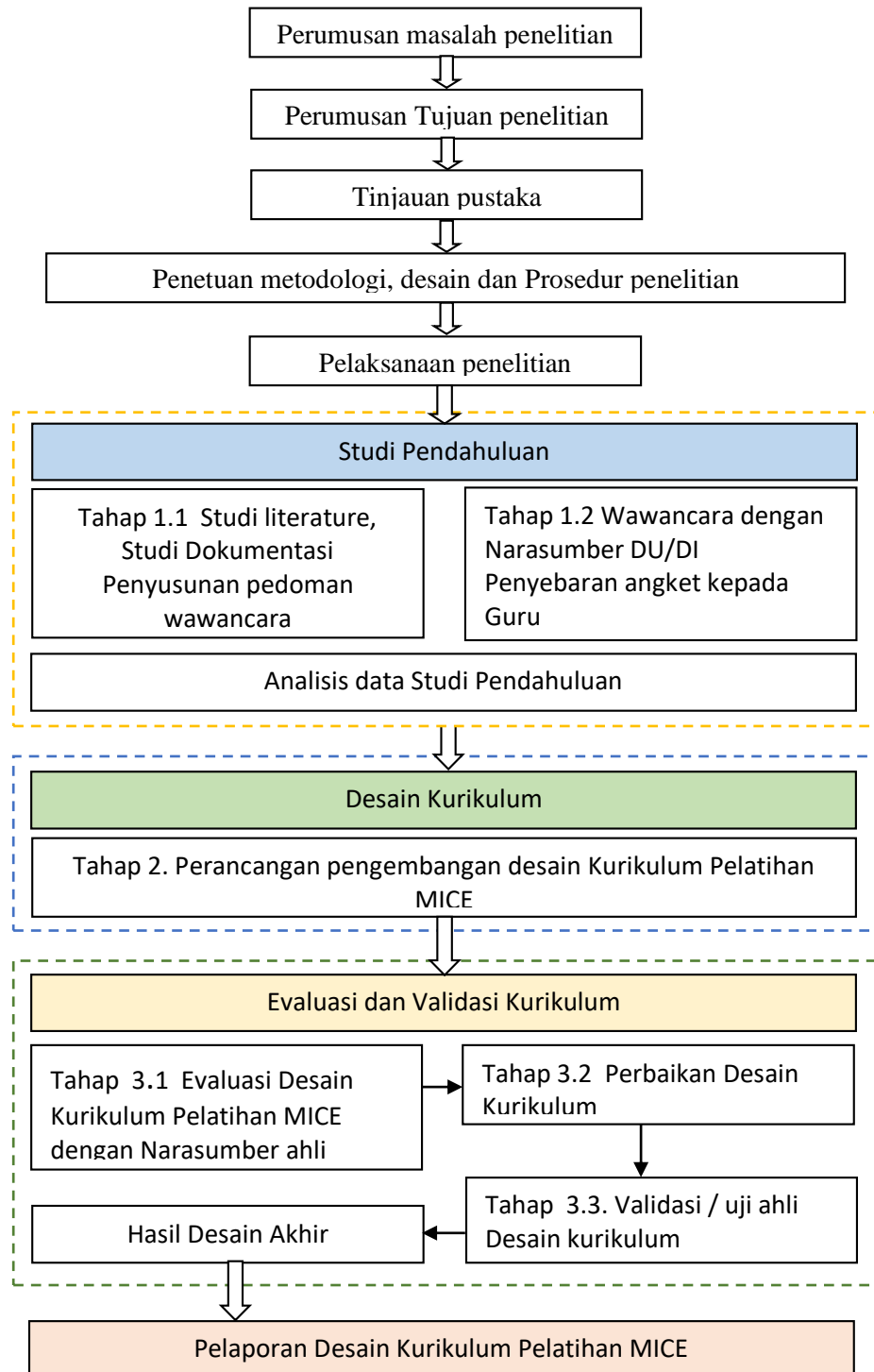
Reduksi data: Langkah pertama adalah reduksi data dimana dilakukan penyeleksian data dengan indikator pertanyaan wawancara, memfokuskan permasalahan kepada permasalahan utama, dibuat lebih sederhana dan memilah – milah data yang penting dan kurang penting.

Penyajian Data: atau **display Data**, Langkah kedua ini adalah pengorganisasian data menjadi lebih mudah untuk disimpulkan, display data dibuat dalam bentuk cerita atau teks.

Kesimpulan dan verifikasi: langkah ketiga pengambilan kesimpulan dan verifikasi, kesimpulan dibuat berdasarkan hasil display data dan merupakan jawaban terhadap permasalahan penelitian. Data kedua dalam penelitian pendahuluan adalah data angket yang diberikan kepada partisipan guru diolah menggunakan bantuan G-form atau google form, dimana data disajikan dalam bentuk diagram chart sesuai presentase dan setelah itu dideskripsikan kecenderungan dari data pendahuluan tersebut. Analisis data validasi desain kurikulum dilakukan dengan melakukan konversi data hasil penelitian dengan menjumlahkan semua skor di tiap item instrumen. Skor yang diperoleh dari validasi akan diolah untuk menentukan tingkat validitas desain kurikulum pelatihan kelompok kompetensi MICE bagi guru SMK Usaha Perjalanan Wisata.

1.6. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang akan dilakukan dengan memperhatikan tahapan penelitian Design and Development research hasil adaptasi dari Richey and Klien (2005) dan Ellis and Levy (2010) dalam tahap Prosedur penelitian, peneliti menggambarkan dalam diagram alur sebagai berikut:



Gambar 3. 4 Prosedur Penelitian

Penjelasan secara ringkas mengenai Prosedur penelitian diatas adalah sebagai berikut:

Gita Mahardika Pamuji, 2018

PENGEMBANGAN DESAIN KURIKULUM PELATIHAN KELOMPOK KOMPETENSI MICE BAGI GURU SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN PAKET KEAHLIAN USAHA PERJALANAN WISATA DI PPPPTK BISNIS DAN PARIWISATA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. perumusan masalah
perumusan masalah merupakan upaya untuk menggali permasalahan-permasalahan yang ada untuk membuat suatu desain kurikulum pelatihan kelompok kompetensi MICE (*Meeting, Incentive, Conference dan Exhibition*) bagi guru SMK Usaha Perjalanan wisata, yang merupakan fokus dari penelitian yang dijabarkan dalam pertanyaan penelitian
2. perumusan tujuan penelitian
tujuan penelitian ditentukan berdasarkan permasalahan-permasalahan yang sudah diidentifikasi sebelumnya. Tujuan umum dari penelitian adalah membuat suatu desain kurikulum pelatihan kelompok kompetensi MICE bagi guru SMK Usaha Perjalanan Wisata di PPPPTK Bisnis dan Pariwisata. Dengan tujuan khusus berupa penentuan kompetensi, materi, proses pembelajaran dan penilaian.
3. Tinjauan pustaka
Peneliti melakukan tinjauan pustaka untuk mengidentifikasi informasi penting yang relevan dengan permasalahan penelitian.
4. Penentuan metodologi
Penentuan metodologi desain dan Prosedur penelitian agar penelitian lebih terarah.
5. Pelaksanaan penelitian
Dalam pelaksanaan penelitian terdapat langkah langkah yang dilakukan untuk mengembangkan desain kurikulum pelatihan kelompok kompetensi MICE (*meeting, Incentive, Conference dan Exhibition*) bagi guru SMK Usaha Perjalanan Wisata, diantaranya:
 - a. Studi pendahuluan dengan melakukan studi literatur untuk mempersiapkan studi pendahuluan, membuat pedoman wawancara, melakukan pengumpulan data dengan wawancara dan melakukan analisis data studi pendahuluan.
 - b. Membuat draft desain pengembangan kurikulum pelatihan kelompok kompetensi MICE bagi guru SMK Usaha Perjalanan Wisata, dalam

proses pembuatan desain dilakukan kerjasama dengan beberapa ahli, diantaranya Widyaiswara dan Pengembang Teknologi Pendidikan.

- c. Melakukan evaluasi dan validasi yang dilakukan oleh para ahli (*expert review*). Dilanjutkan dengan merevisi desain kurikulum pelatihan kelompok kompetensi MICE bagi guru SMK Usaha Perjalanan Wisata, sehingga dihasilkan desain akhir kurikulum pelatihan kelompok kompetensi MICE bagi guru SMK Usaha Perjalanan Wisata.

- d. Hasil desain kurikulum pelatihan MICE

Hasil akhir berupa desain kurikulum yang sudah divalidasi oleh narasumber ahli.

6. pelaporan

Setelah draft selesai di revisi dan divalidasi, maka dilaporkan hasil desain kurikulum pelatihan kelompok kompetensi MICE bagi guru SMK Usaha Perjalanan wisata.