

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan suatu penelitian. Sukmadinata (2008:52) menjelaskan, “Metode penelitian merupakan rangkaian cara atau kegiatan pelaksanaan penelitian yang didasari oleh asumsi-asumsi dasar, pandangan-pandangan filosofis dan ideologis, pertanyaan dan isu-isu yang dihadapi.” Sesuai dengan permasalahan yang dibahas pada penelitian ini yaitu Desain Kurikulum Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Pendidikan Karakter untuk Sekolah Menengah Kejuruan di Kota Bandung, maka mempergunakan Pendekatan Mix Methode, dengan metode Design and Development Research.

Newman & Benz dalam Creswell (2009) menyatakan bahwa “*Quantitative an Qualitative Approach are should not be viewed as polar opposites or dichotomic; instead they represent different ends on a continuum*”. Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif tidak bisa dipandang sebagai dua metode penelitian yang bersifat dikotomi dan bertentangan satu sama lain, tetapi merupakan suatu metode yang saling melengkapi. Metode ini terletak dalam satu garis yang kontinum, pada ujung kiri metode kuantitatif, ujung kanan metode kualitatif (atau sebaliknya) dan diantara kedua tersebut terletak penelitian kombinasi.

Metode kombinasi tidak harus di tengah-tengahnya, tetapi bisa, lebih berat ke kuantitatif atau ke kualitatif. Melalui kajian kritis dan pengalaman praktik-praktik penggunaan berbagai metode penelitian lapangan, ternyata kedua metode penelitian tersebut dapat dikombinasikan atau digabungkan. Dengan mengkombinasikan kedua metode penelitian tersebut, maka metode penelitian kuantitatif dapat melengkapi kekurangan yang ada pada metode kualitatif.

Penelitian ini menggunakan metode Menurut Richey & Klein (2010) menjelaskan pengertian penelitian desain dan pengembangan:

Rosmayati, 2019

DESAIN KURIKULUM PENDIDIKAN KARAKTER

DALAM MENYONGSONG REVOLUSI INDUSTRI 4.0 UNTUK SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN

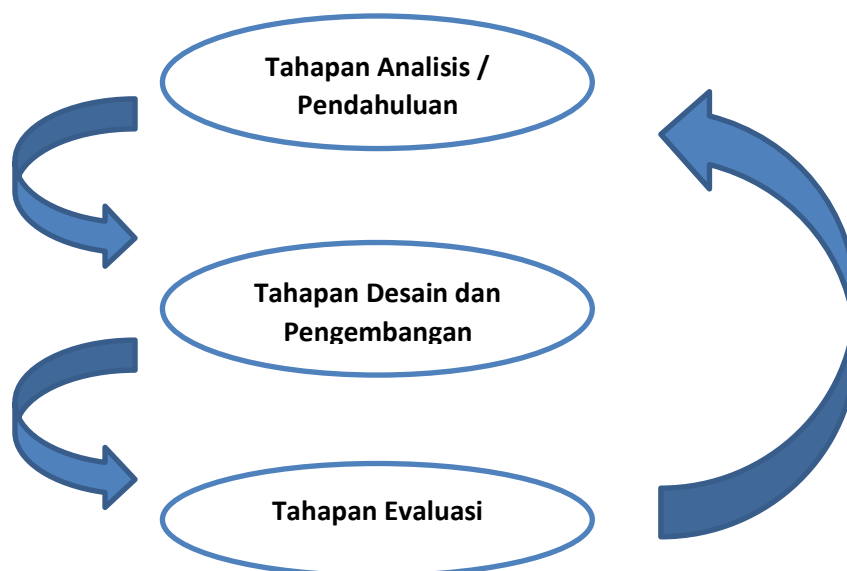
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

“Design and Development Research is the systematic study of design, development and evaluation processes with the aim of establishing an empirical basis for the creation of instructional and non-instructional products and tools and new or enhanced models that govern their development”

Penjelasan Richey & Klein mengemukakan penelitian desain dan pengembangan adalah studi sistematis mengenai proses perancangan, pengembangan dan evaluasi dengan tujuan untuk membangun landasan empiris untuk penciptaan perangkat dan alat pengajaran dan non-instruksional dan model baru atau yang disempurnakan yang mengatur pengembangannya.

Penelitian desain dan pengembangan ini terdiri dari penelitian produk, alat dan penelitian model. Penelitian ini masuk pada penelitian penelitian produk dan alat dengan projek desain dan pengembangan yang berupa produk dan program pembelajaran. Produk dan program pembelajaran yang akan di hasilkan pada penelitian ini adalah Desain Kurikulum Pendidikan Karakter di Revolusi Industri 4.0 sebagai persiapan kerja atau magang para peserta didik di Sekolah Menengah Kejuruan.

Kegiatan seterusnya di lakukan sesuai dengan alur tahapan-tahapan penelitian desain dan pengembangan :



Gambar 3.1

Penelitian Desain dan Pengembangan

Sumber : Richey, Rita C. & Klein, James D. (2010) dalam buku Design and Development Research dan Akker et al. (2006: 78) dalam buku Educational Design Research.

3.2 Subjek Penelitian

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh Sekolah Menengah Kejuruan Negeri pada lingkungan Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat di Kota Bandung tahun ajaran 2018/2019.

Sampel yang diambil dalam studi pendahuluan (*preliminary study*) pada penelitian ini adalah 34 guru yang berasal dari 3 Sekolah Menengah Kejuruan di Kota Bandung yakni SMKN 2, 3 dan 4 Bandung.

Sampel yang diambil pada penelitian ini adalah 30 guru yang berasal dari 1 Sekolah Menengah Kejuruan di Kota Bandung yakni SMKN 2 Bandung.

Untuk sasaran yang diwawancarai oleh peneliti yaitu Pengawas SMKN 2 Bandung, Kepala Sekolah SMKN 2 Bandung, Guru SMKN 2 Bandung, Siswa SMKN 2 Bandung dan Bagian Kurikulum Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat. Berikut data yang diwawancarai oleh peneliti sebagai bahan penunjang dalam pengembangan Desain Kurikulum yang peneliti buat:

No	Jabatan	Jumlah
1	Bidang Kurikulum PSMK Dinas Pendidikan Jawa Barat	1
2	Pengawas SMKN 2 Bandung	1
3	Kepala SMKN 2 Bandung	1
4	Guru SMKN 2 Bandung	3
5	Siswa SMKN 2 Bandung	3

3.3 Lokasi Penelitian

Fokus permasalahan yang dibahas pada penelitian ini, yaitu Desain Kurikulum Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Pendidikan Karakter untuk Sekolah Menengah Kejuruan di Kota Bandung, maka lokasi penelitian akan dilakukan di lingkungan Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat lebih khusus lagi pada satuan pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan.

Rosmayati, 2019

DESAIN KURIKULUM PENDIDIKAN KARAKTER

DALAM MENYONGSONG REVOLUSI INDUSTRI 4.0 UNTUK SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN

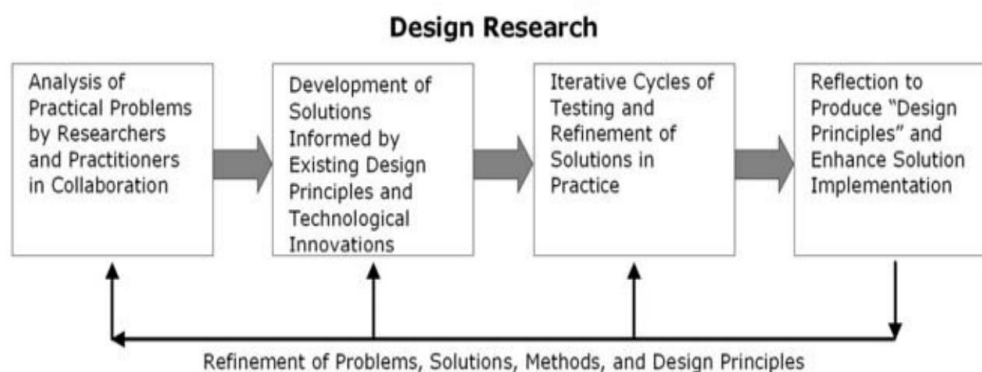
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Studi pendahuluan mengambil data sampel 3 sekolah yaitu SMKN 2,3 dan 4 Bandung. Sedangkan pada proses penelitian hanya digunakan 1 sekolah yaitu SMKN 2 Bandung. SMKN 2 Bandung ini dipilih menjadi lokasi penelitian karena diharapkan nantinya untuk desain kurikulum pendidikan karakter ini dapat diterapkan di sekolah tersebut.

Data yang diperoleh dari satuan Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan yang membawahi seluruh instansi formal Sekolah Menengah Kejuruan di lingkungan Kantor Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat, terdaftar beberapa Sekolah Menengah Kejuruan Negeri di Kota Bandung.

3.4 Langkah Pengembangan Desain Kurikulum

Menurut Akker, et al (2006) menjelaskan bahwa penelitian Desain ada beberapa langkah penelitian yaitu :



Gambar 3.2

Desain Penelitian

Sumber : Akker et al. (2006: 59) dalam buku Educational Design Research

Merujuk pada langkah-langkah penelitian metode penelitian desain dan pengembangan yang disampaikan diatas, maka dalam penelitian ini ditempuh empat langkah besar pengembangan Desain Kurikulum Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Pendidikan Karakter untuk Sekolah Menengah Kejuruan di Kota Bandung.

3.3.1. Tahap Analisis (Pendahuluan)

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang sudah dilakukan sebelumnya, untuk mengembangkan desain kurikulum ini, langkah awal peneliti melakukan studi pendahuluan mengenai pengembangan desain kurikulum pendidikan karakter pada pembelajaran pendidikan karakter yang diperlukan di kegiatan pembelajaran. Selain itu untuk melengkapi bahan dalam pengembangan desain kurikulum, peneliti juga melakukan wawancara yang menyangkut kebutuhan guru dalam mengembangkan materi pendidikan karakter.

3.3.2. Pengembangan Desain Kurikulum

Pada langkah ini peneliti mengembangkan desain kurikulum berdasarkan hasil studi pendahuluan. Desain kurikulum yang akan dikembangkan oleh peneliti diantaranya adalah:

- 1) Bagaimanakah kondisi saat ini mengenai Pendidikan Karakter di Lingkungan Sekolah Menengah Kejuruan Negeri di Kota Bandung?
- 2) Kompetensi yang sesuai dengan pembelajaran pendidikan karakter yang dapat membekali siswa Sekolah Menengah Kejuruan dalam tantangan Revolusi Industri 4.0 di Lingkungan Sekolah Menengah Kejuruan Negeri di Kota Bandung?
- 3) Materi yang sesuai dengan pembelajaran pendidikan karakter yang dapat membekali siswa Sekolah Menengah Kejuruan dalam tantangan Revolusi Industri 4.0 di Lingkungan Sekolah Menengah Kejuruan Negeri di Kota Bandung?
- 4) Proses pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran pendidikan karakter yang dapat membekali siswa Sekolah Menengah Kejuruan dalam tantangan Revolusi Industri 4.0 di Lingkungan Sekolah Menengah Kejuruan Negeri di Kota Bandung?
- 5) Evaluasi seperti apakah yang sesuai untuk menilai pembelajaran pendidikan karakter yang dapat membekali siswa Sekolah Menengah Kejuruan dalam tantangan Revolusi Industri 4.0 di Lingkungan Sekolah Menengah Kejuruan Negeri di Kota Bandung?

Keempat produk desain kurikulum tersebut akan disusun dalam dokumen program kurikulum yang terdiri dari satu buku dokumen.

3.3.3. Validasi Desain Kurikulum

Langkah ini merupakan tahapan validasi atau penilaian dan perbaikan dari para ahli mengenai proses validasi desain oleh para ahli ini, Sugiyono (2006:414) berpendapat sebagai berikut :

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini metode mengajar baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Dikatakan secara rasional karena validasi disini masih bersifat penilaian rasional, belum fakta lapangan.

Pendapat diatas mengandung pengertian bahwa validasi dapat dilakukan dengan penilaian secara rasional oleh para ahli yang dianggap memiliki kemampuan dalam memberikan tanggapan dan perbaikan produk desain. Hal ini senada dengan pendapat Sugiyono (2006:414) selanjutnya yang mengatakan bahwa :

Validasi produk dapat dilakukan dengan menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Setiap pakar diminta untuk menilai desain tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya.

3.3.4. Tahap Evaluasi

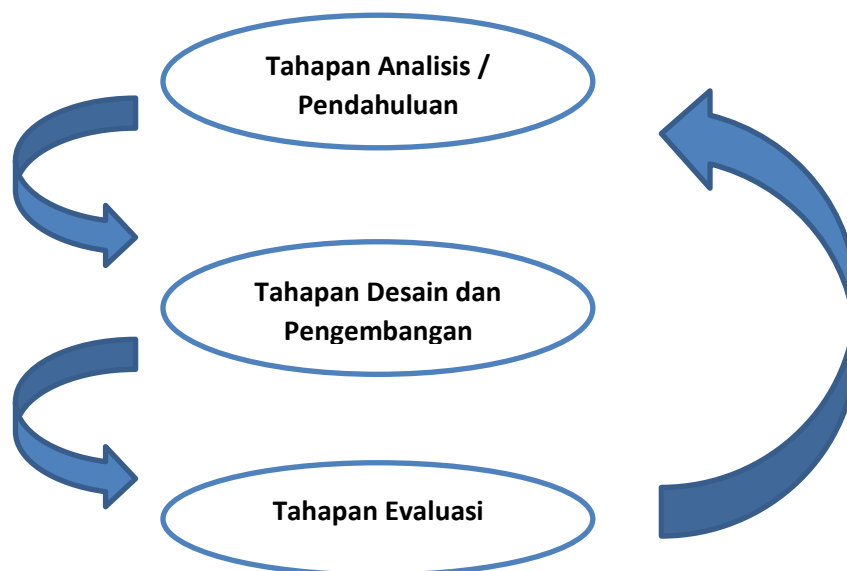
Tahap ini merupakan tahap evaluasi yang dilakukan peneliti sebagai bahan desain yang sudah dibuat dan apa yang harus dievaluasi dan di perbaiki dari rancangan desain kurikulum .

Pada penelitian yang menghasilkan desain kurikulum pembelajaran Pendidikan Karakter di Kota Bandung, ketiga kelompok partisipannya terdiri dari;

- 1) Tim Dosen ahli yang memahami secara mendalam Materi Pendidikan Karakter.
- 2) Pengawas Sekolah Menengah Kejuruan di lingkungan Sekolah Menengah Kejuruan Negeri di Kota Bandung

- 3) Kepala Sekolah di lingkungan Sekolah Menengah Kejuruan Negeri di Kota Bandung sebagai calon pengguna kurikulum Pembelajaran tersebut.

Kegiatan seterusnya di lakukan sesuai dengan alur tahapan-tahapan Penelitian Desain dan Pengembangan :



Gambar 3.3

Penelitian Desain dan Pengembangan

Sumber : Richey, Rita C. & Klein, James D. (2010) dalam buku Design and Development Research dan Akker et al. (2006: 78) dalam buku Educational Design Research.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian merupakan kegiatan penting untuk mendapatkan data yang relevan dengan permasalahan yang diteliti sehingga permasalahan dapat dipecahkan. Menurut Sugiyono (2009:7) “Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang ditempuh dan alat-alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data”. Merujuk pada pernyataan tersebut, jelas bahwa dalam mengumpulkan data diperlukan instrumen sebagai alat untuk mengumpulkan informasi dalam suatu penelitian.

Sesuai dengan tujuan dan metode penelitian desain dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini, maka instrumen pengumpul data yang digunakan adalah kuesioner. Kuesioner dalam penelitian ini dikembangkan untuk menghimpun pendapat dan perbaikan dari responden terkait desain kurikulum

Rosmayati, 2019

DESAIN KURIKULUM PENDIDIKAN KARAKTER

DALAM MENYONGSONG REVOLUSI INDUSTRI 4.0 UNTUK SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN

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

yang sedang dikembangkan. Kuesioner dan wawancara dalam penelitian ini dijadikan sebagai instrumen utama, dan serta studi dokumentasi dijadikan sebagai instrumen pendukung.

3.3.5. Teknik Pengumpul Data Kuesioner

Teknik pengumpulan data utama yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuesioner. Menurut Sugiyono (2009:199), “Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya”. Kuesioner digunakan untuk menghimpun data dan informasi yang berkaitan dengan tanggapan serta penilaian dari responden terkait dengan hasil desain kurikulum Pembelajaran Pendidikan Karakter.

Pada penelitian bentuk kuesioner yang dirancang bersifat kuesioner terbuka yang didistribusikan kepada kelompok responden. Setelah kuesioner dikembalikan, peneliti membuat ringkasan hasilnya, dan berdasarkan hasil kuesioner ini peneliti mengembangkan kuesioner baru untuk kembali didistribusikan kepada kelompok responden.

Untuk mengetahui validitas setiap butir angket digunakan koefisien korelasi antara skor setiap butir soal dengan skor total. Semakin tinggi koefisien korelasi yang dihasilkan, maka semakin tinggi juga tingkat validitas butir angket tersebut. Skor pada setiap butir angket menyebabkan tinggi rendahnya skor total. Dengan demikian, validitas seluruh butir angket dipengaruhi oleh setiap validitas setiap butir angket. Jadi dapat kita simpulkan bahwa sebuah butir angket memiliki validitas yang tinggi bila ia memiliki kesejajaran atau korelasi positif dengan skor total, sehingga dari validitas dari suatu perangkat angket dapat diselidiki lebih lanjut butir-butir angket yang mendukung dan tidak mendukung. Dalam perhitungan korelasi tiap butir soal ini akan dicari dengan menggunakan software Winsteps dengan menggunakan korelasi Pearson. Setelah didapat nilai dari r , kemudian dibandingkan hasilnya dengan tabel r Product-Momen. Adapun dalam penelitian studi pendahuluan ini, dengan $N = 34$ dan mengambil taraf kepercayaan (α) = 0,05 didapat nilai r tabel adalah 0,349. Jika nilai r hitung lebih dari nilai r

tabel (0,349), maka korelasinya signifikan. Sebaliknya, jika r hitung lebih kecil dari r tabel, maka korelasinya tidak signifikan. Cara lain yang lebih mudah dalam menginterpretasikan nilai r tersebut dibagi kedalam klasifikasi seperti berikut berdasarkan kriteria Guilford.

Tabel 3.1
Klasifikasi Koefisien Korelasi

Nilai r_{xy}	Interpretasi
$0,80 < r_{xy} \leq 1,00$	Validitas sangat tinggi
$0,60 < r_{xy} \leq 0,80$	Validitas tinggi
$0,40 < r_{xy} \leq 0,60$	Validitas sedang
$0,20 < r_{xy} \leq 0,40$	Validitas rendah
$0,80 < r_{xy} \leq 0,20$	Validitas sangat rendah
$r_{xy} \leq 1,00$	Tidak valid

Berikut disajikan kisi-kisi angket pada studi pendahuluan, dan angket penelitian. Angket studi pendahuluan berfungsi untuk mengetahui keberadaan Pendidikan karakter disekolahan dan seberapa urgensi pendidikan karakter berbasis revolusi industri 4.0 harus di desain. Angket penelitian digunakan untuk menghimpun informasi pendukung dari desain yang akan dibuat.

Tabel 3.2

Kisi-kisi Angket Studi Pendahuluan Pembelajaran Pendidikan Karakter

Aspek-aspek yang diteliti	Indikator	Nomor Item	Jumlah Item
<ul style="list-style-type: none"> • Keberadaan Pendidikan Karakter di Sekolah Menengah Kejuruan 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Penerapan Pendidikan Karakter di SMK 	1,2	4
	<ul style="list-style-type: none"> ○ Penerapan Pendidikan Karakter berbasis Revolusi Industri 4.0 di SMK 	3,4	

<ul style="list-style-type: none"> ● Pentingnya Penerapan Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Pentingnya Pendidikan Karakter di SMK ○ Perlunya Pendidikan Karakter Berbasis Revolusi Industri 4.0 ○ Pendidikan Karakter di sesuaikan dengan tantangan Revolusi Industri 4.0 ○ Perlunya Pendidikan Karakter disisipkan sesuai pembelajaran abad 21 ○ Perlunya Pendidikan Karakter sesuai dengan kebutuhan Dunia Industri Dunia Usaha (DUDI) 	<p style="text-align: center;">5</p> <p style="text-align: center;">6</p> <p style="text-align: center;">7</p> <p style="text-align: center;">8</p> <p style="text-align: center;">9</p>	<p style="text-align: center;">5</p>
<ul style="list-style-type: none"> ● Kompetensi yang Diharapkan dalam Pendidikan Karakter di Sekolah Menengah Kejuruan 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Penyetujuan Pendidikan Karakter menunjang siswa dalam dalam kompetensi pribadi ○ Penyetujuan Pendidikan Karakter menunjang siswa dalam dalam kompetensi sosial 	<p style="text-align: center;">10</p> <p style="text-align: center;">11</p>	<p style="text-align: center;">2</p>
<ul style="list-style-type: none"> ● Urgensi perlunya Desain Kurikulum 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Perlunya persiapan perancangan 	<p style="text-align: center;">12</p>	<p style="text-align: center;">3</p>

<p>untuk Pendidikan Karakter di Sekolah Menengah Kejuruan dalam mempersiapkan tantangan Revolusi Industri 4.0</p>	<p>pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Kebutuhan akan Desain Kurikulum ○ Kebutuhan panduan dan pedoman dalam penerapan Pendidikan Karakter. 	<p>13</p> <p>14</p>	
<p>• Pembuatan Desain Pembelajaran Pendidikan Karakter di Sekolah Menengah Kejuruan</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Desain kurikulum Pendidikan Karakter berlandaskan pada analisis kebutuhan ○ Desain kurikulum Pendidikan Karakter berbasis Revolusi Industri 4.0 disesuaikan dengan di Dunia Usaha dan Dunia Industri (DUDI) ○ Desain kurikulum Pendidikan Karakter terintegrasi dengan mata pelajaran atau tidak ○ Desain kurikulum Pendidikan Karakter didasarkan pada asumsi-asumsi 	<p>15</p> <p>16</p> <p>17</p> <p>18</p>	<p>4</p>

Dalam perhitungan angket penelitian korelasi tiap butir soal ini akan dicari dengan menggunakan software Winsteps dengan menggunakan korelasi Pearson. Setelah didapat nilai dari r, kemudian dibandingkan hasilnya dengan tabel r

Rosmayati, 2019

DESAIN KURIKULUM PENDIDIKAN KARAKTER

DALAM MENYONGSONG REVOLUSI INDUSTRI 4.0 UNTUK SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN

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

Product-Momen. Adapun dalam penelitian studi pendahuluan ini, dengan N = 30 dan mengambil taraf kepercayaan (α) = 0,05 didapat nilai r tabel adalah 0,367. Jika nilai r hitung lebih dari nilai r tabel (0,367), maka korelasinya signifikan. Sebaliknya, jika r hitung lebih kecil dari r tabel, maka korelasinya tidak signifikan.

Tabel 3.3

Kisi-kisi Angket Penelitian Pembelajaran Pendidikan Karakter

Rumusan Masalah	Aspek-aspek yang diteliti	Indikator	Nomor Item	Jumlah Item
1. Kompetensi apakah yang sesuai dengan Pembelajaran Pendidikan Karakter yang dapat membekali siswa Sekolah Menengah Kejuruan dalam tantangan Revolusi Industri 4.0 di Lingkungan Sekolah Menengah	<ul style="list-style-type: none"> • Kompetensi yang diharapkan dalam Pendidikan Karakter di Sekolah Menengah Kejuruan 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Kompeten si pribadi yang harus dimiliki siswa ○ Kompeten si sosial yang harus dimiliki siswa 	1 2	2

Kejuruan?				
2. Materi apakah yang sesuai dengan Pembelajaran Pendidikan Karakter yang dapat membekali siswa Sekolah Menengah Kejuruan dalam tantangan Revolusi Industri 4.0 di Lingkungan Sekolah Menengah Kejuruan?	<ul style="list-style-type: none"> • Materi yang dibutuhkan untuk Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Tujuan Pembelajaran ○ Materi Dasar Karakter Terpuji ○ Materi Teknologi 4.0 ○ Materi Literasi Digital ○ Materi Etos Kerja 	3 4 5 6 7	5
3. Bagaimanaakah proses pembelajaran yang tepat untuk Pembelajaran Pendidikan	<ul style="list-style-type: none"> • Pendekatan dan Model Pembelajaran yang cocok untuk Pendidikan Karakter 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Pendekatan Pembelajaran Pendidikan Karakter dalam 	8,9	8

Karakter yang dapat membekali siswa Sekolah Menengah Kejuruan dalam tantangan Revolusi Industri 4.0 di Lingkungan Sekolah Menengah Kejuruan?	dalam Pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan	Pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan ○ Model Pembelajaran Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan	10,11,12,13,14,15	
	<ul style="list-style-type: none"> • Metode pembelajaran yang cocok untuk Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Metode ceramah ○ Metode tanya jawab ○ Metode diskusi 	16 17 18	3

	<ul style="list-style-type: none"> • Media Belajar yang cocok untuk Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Media Cetak/Visual ○ Media Audio ○ Media Interaktif ○ Media Teknologi dan Informasi 	19 20 21 22	4
	<ul style="list-style-type: none"> • Sumber Belajar yang cocok untuk Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Buku ○ Modul ○ Jurnal ○ Internet 	23 24 25 26	4
4. Bagaimanakah evaluasi yang sesuai untuk Pembelajaran Pendidikan Karakter yang dapat membekali	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluasi Pembelajaran untuk Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran di Sekolah Menengah 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Hasil Pembelajaran menurut Taksonomi Bloom ○ Jenis evaluasi pembelaja 	27,28,29 30,31,32	6

siswa Sekolah Menengah Kejuruan dalam tantangan Revolusi Industri 4.0 di Lingkungan Sekolah Menengah Kejuruan?	Kejuruan.	ram		
--	-----------	-----	--	--

3.3.6. Teknik Pengumpul Data Wawancara

Wawancara merupakan kegiatan mengumpulkan informasi yang dilakukan untuk menghimpun data dari beberapa ahli pendidikan dan pembelajaran khususnya yang berkenaan dengan pembelajaran pendidikan karakter. Hasil wawancara ini merupakan bahan penelitian dan dijadikan masukan dalam pengembangan kurikulum pembelajaran pendidikan karakter.

Jenis wawancara yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara terbuka. Demi memperoleh hasil wawancara yang akurat dan memiliki bukti untuk dipertanggungjawabkan, maka peneliti menggunakan alat bantu berupa buku catatan untuk mencatat semua pembicaraan secara rinci dengan sumber data atau yang diwawancarai.

Tabel 3.4
Kisi-kisi wawancara kepada Guru, Kepala Sekolah dan Kurikulum Dinas
Pendidikan Prov. Jawa Barat

No.	Rumusan Masalah	Tujuan Penelitian	Aspek-aspek yang diteliti	Bentuk Pertanyaan
1.	Kompetensi apakah yang sesuai dengan Pelatihan Pendidikan Karakter yang dapat membekali siswa Sekolah Menengah Kejuruan dalam tantangan Revolusi Industri 4.0 di Lingkungan Sekolah Menengah Kejuruan Negeri se-Kota Bandung?	Mengembangkan kebutuhan kompetensi yang sesuai dengan Pelatihan Pendidikan Karakter yang dapat membekali siswa Sekolah Menengah Kejuruan dalam tantangan Revolusi Industri 4.0 di Lingkungan Sekolah Menengah Kejuruan Negeri se-Kota Bandung	<ul style="list-style-type: none"> • Kompetensi yang diharapkan dalam Pendidikan Karakter di Sekolah Menengah Kejuruan 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Uraian
2.	Materi apakah yang sesuai dengan Pelatihan Pendidikan Karakter yang dapat membekali siswa Sekolah Menengah Kejuruan dalam	Mengembangkan materi yang sesuai dengan Pelatihan Pendidikan Karakter yang dapat membekali siswa Sekolah Menengah Kejuruan dalam	<ul style="list-style-type: none"> • Materi yang dibutuhkan untuk Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Uraian

	tantangan Revolusi Industri 4.0 di Lingkungan Sekolah Menengah Kejuruan Negeri se-Kota Bandung?	tantangan Revolusi Industri 4.0 di Lingkungan Sekolah Menengah Kejuruan Negeri se-Kota Bandung	an di Sekolah Menengah Kejuruan	
3.	Bagaimanakah proses pembelajaran yang tepat untuk Pelatihan Pendidikan Karakter yang dapat membekali siswa Sekolah Menengah Kejuruan dalam tantangan Revolusi Industri 4.0 di Lingkungan Sekolah Menengah Kejuruan Negeri se-Kota Bandung?	Mengembangkan proses pembelajaran yang tepat untuk Pelatihan Pendidikan Karakter yang dapat membekali siswa Sekolah Menengah Kejuruan dalam tantangan Revolusi Industri 4.0 di Lingkungan Sekolah Menengah Kejuruan Negeri se-Kota Bandung.	<ul style="list-style-type: none"> • Pendekatan dan Model Pembelajaran yang cocok untuk Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran an di Sekolah Menengah Kejuruan • Metode pembelajaran yang cocok untuk Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Uraian ○ Uraian

			an di Sekolah Menengah Kejuruan	
			<ul style="list-style-type: none"> • Media Belajar yang cocok untuk Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran an di Sekolah Menengah Kejuruan 	○ Uraian
			<ul style="list-style-type: none"> • Sumber Belajar yang cocok untuk Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran an di Sekolah Menengah Kejuruan 	○ Uraian

4.	Bagaimanakah evaluasi yang sesuai untuk Pelatihan Pendidikan Karakter yang dapat membekali siswa Sekolah Menengah Kejuruan dalam tantangan Revolusi Industri 4.0 di Lingkungan Sekolah Menengah Kejuruan Negeri se-Kota Bandung?	Mengembangkan evaluasi yang sesuai untuk Pelatihan Pendidikan Karakter yang dapat membekali siswa Sekolah Menengah Kejuruan dalam tantangan Revolusi Industri 4.0 di Lingkungan Sekolah Menengah Kejuruan Negeri se-Kota Bandung.	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluasi Pembelajaran untuk Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Uraian
----	--	---	--	--

3.4. Analisis Hasil Penelitian

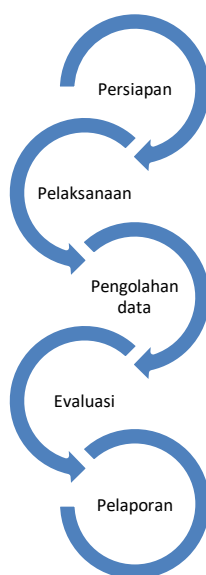
Analisis hasil penelitian dilakukan pada tanggapan dan penilaian yang diberikan oleh para ahli yaitu responden yang kemudian dianalisis secara kualitatif baik dari segi dokumen kurikulum maupun isi kurikulum (materi pembelajaran pendidikan karakter). Semua data yang terhimpun selama proses penilaian dan validasi selanjutnya dipergunakan untuk penyempurnaan desain kurikulum pendidikan karakter.

Secara keseluruhan dalam menganalisis kegiatan pengembangan desain kurikulum pembelajaran ini, peneliti melakukan *expert opinion* yaitu kegiatan mengkonsultasikan hasil temuan dalam penelitian dan meminta nasihat dari para ahli. Pada kegiatan *expert opinion* peneliti mengkonsultasikan hasil penelitian dengan ahli pengembangan kurikulum yaitu pembimbing tesis ini. Hal ini dilakukan untuk memperoleh arahan dan masukan terhadap masalah-masalah

penelitian, penilaian, perbaikan dan penyempurnaan untuk meningkatkan derajat kepercayaan, sehingga hasil penelitian ini dapat dipertanggungjawabkan.

3.5. Prosedur Penelitian

Gambar 3.4
Prosedur Penelitian



3.5.1 Tahap Persiapan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap persiapan adalah :

- 1) Menyusun dan konsultasi rancangan penelitian dengan dosen pembimbing.
- 2) Pembuatan instrumen penelitian.
- 3) Mengurus perizinan yang dipersyaratkan untuk dapat masuk ke lapangan atau daerah penelitian dalam rangka mengumpulkan data.

3.5.2 Tahap Pelaksanaan Pengumpulan Data

Kegiatan pada tahap pelaksanaan pengumpulan data adalah :

- 1) Mendata responden yang akan dijadikan sumber data penelitian.
- 2) Penyebaran angket kepada responden penelitian.
- 3) Mengumpulkan data-data atau dokumen-dokumen penting yang berkaitan dengan penelitian.

- 4) Membuat catatan lapangan mengenai fokus penelitian.
- 5) Mengumpulkan hasil kuesioner penilaian dan perbaikan dari responden.

3.5.3 Tahap Pengolahan Data

Pada tahap pengolahan data, peneliti melakukan pengolahan hasil dari kuesioner penilaian dan menganalisisnya sebagai hasil penelitian dari instrumen utama. Selain itu juga peneliti melakukan analisis terhadap hasil dari instrumen pendukung (wawancara dan angket). Hasil pengolahan data penelitian dibuat sebagai bahan perbaikan produk desain kurikulum pembelajaran Pendidikan Karakter Sekolah Menengah Kejuruan Negeri di Kota Bandung yang akan menjadi hasil atau kesimpulan dari penelitian ini.

3.5.4 Tahap Evaluasi

Tahap ini merupakan tahap evaluasi yang dilakukan peneliti sebagai bahan desain yang sudah dibuat dan apa yang harus dievaluasi. Pada penelitian yang menghasilkan desain kurikulum Pembelajaran Pendidikan Karakter Di Kota Bandung.

Penilaian dan perbaikan dari ketiga responden dalam penelitian ini akan dilakukan dengan menggunakan medium kuesioner yang nama responden atau partisipannya tidak disebutkan (anonimitas).

3.5.5 Tahap Pelaporan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap pelaporan adalah :

- 1) Merumuskan hasil penelitian selama berada di lapangan.
- 2) Menyusun laporan secara keseluruhan dalam bentuk tesis.

Laporan tesis kemudian diajukan kepada tim penguji untuk dilakukan penilaian sebagaimana mestinya.