

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang akan digunakan untuk melakukan penelitian ini adalah metode deskriptif jenis survey. Metode deskriptif digunakan sebagai upaya dalam memecahkan dan menjawab permasalahan yang sedang terjadi pada situasi terkini. Sedangkan survey adalah cara dalam mengumpulkan data yang diperoleh dari beberapa unit atau individu pada jangka waktu yang bersamaan. Tujuannya adalah untuk menilai praktek atau kondisi terhadap penyelenggaraan sesuatu yang berguna sebagai pertimbangan dalam rencana pengembangannya (Ali, 1982).

Hakikatnya, survey dilakukan tidak hanya untuk mendeskripsikan suatu kondisi tertentu, namun juga untuk mendeskripsikan pola hubungan antar variabel yang diteliti dari objek tertentu yang memiliki individu cukup banyak. Karenanya, setelah pelaksanaan survey biasanya data yang terkumpul dianalisis secara kuantitatif. Pemilihan metode ini dimaksudkan untuk meneliti implementasi mobile learning DAI di lingkungan pesantren Darrut Tauhid. Pada penelitian ini tidak dilakukan pengontrolan variabel, melainkan dilakukan secara alamiah tanpa adanya treatment yang diberikan oleh peneliti.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dimana peneliti akan menggambarkan fenomena yang terjadi dilapangan berdasarkan data empiris yang dapat dianalisis dan diukur menggunakan statistik. Dalam hal ini kaitannya dengan fenomena implementasi pesantren virtual mobile learning DAI. Digunakannya pendekatan ini adalah untuk menjawab suatu permasalahan melalui teknik pengukuran yang cermat terhadap variabel-variabel tertentu untuk bahan pengambilan kesimpulan yang dapat digeneralisasikan (Arifin, 2014).

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari satu variabel, yaitu implementasi aplikasi mobile learning DAI di pesantren Darrut Tauhid Bandung. Variabel penelitian adalah objek yang akan dipelajari oleh peneliti dengan maksud untuk memperoleh informasi dari objek tersebut untuk kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2012). Berdasarkan hal tersebut, maka desain penelitian dirancang berdasarkan rumusan penelitian, yaitu:

Tabel 3. 1  
Variabel Penelitian

Sub – Variabel \ Variabel	Implementasi <i>Mobile Learning</i> DAI (X)
Implementasi pesantren virtual aplikasi <i>mobile learning</i> DAI pada aspek ekspektansi kinerja ( <i>Performance expectancy</i> )	X <sub>1</sub>
Implementasi pesantren virtual aplikasi <i>mobile learning</i> DAI pada aspek ekspektansi kinerja ( <i>Effort expectancy</i> )	X <sub>2</sub>
Implementasi pesantren virtual aplikasi <i>mobile learning</i> DAI pada aspek pengaruh sosial ( <i>Social influence</i> )	X <sub>3</sub>
Implementasi pesantren virtual aplikasi <i>mobile learning</i> DAI pada aspek kondisi fasilitas ( <i>Facility Condition</i> )	X <sub>4</sub>
Faktor pendukung dan penghambat implementasi pesantren virtual di lingkungan Pesantren Darrut Tauhid	X <sub>5</sub>

### 3.2 Lokasi, Populasi dan Sampel Penelitian

#### 3.2.1 Lokasi

Penelitian ini berlokasi di pesantren Darrut Tauhid Bandung yang beralamat di Jl. Geger kalong, Kota Bandung, Provinsi Jawa Barat. Dipilih sebagai tempat penelitian dikarenakan pesantren tersebut menjadi sentra produksi dan pemanfaatan konten aplikasi pesantren virtual DAI.

#### 3.2.2 Populasi Penelitian

Populasi adalah seluruh manusia dalam kelompok tertentu atau objek yang akan diteliti. Santri karya pesantren Darrut Tauhid Bandung menjadi populasi dalam penelitian ini. Seluruh santri yang akan dimasukkan ke dalam populasi

tersebut merupakan santri-santri karakteristik umum yang sama, yaitu yang berstatus sebagai santri karya pesantren Darrut Tauhid Bandung dan pengguna aplikasi pesantren virtual.

Berdasarkan *database* aplikasi PT.Digital Amanah Insani diketahui bahwa jumlah populasi keseluruhan dalam penelitian ini yaitu: 149 pengguna aktif, dengan rincian sebagai berikut.

Tabel 3. 2

## Santri Karya Pengguna Aplikasi Pesantren Virtual DAI

Kategori Pengguna	Waktu aktivasi	Jumlah
Santri karya	Juli	21
	Agustus	47
<b>Jumlah Keseluruhan</b>		<b>68</b>

(Sumber : *Database Apps* PT.Digital Amanah Insani)

### 3.2.3 Sampel Penelitian

Sampel merupakan perwakilan dari populasi yang akan diselidiki. Sampel dipilih berdasarkan teknik dan pertimbangan-pertimbangan tertentu (Ali, 2014). Sampel bisa jadi sebagian dari populasi atau dapat juga disebut sebagai miniature population (Arifin, 2014). Dari penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa sampel merupakan bagian dari populasi, yang diambil menggunakan teknik tertentu.

Adapun teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode nonprobability sampling (sampel tidak acak), dengan jenis penarikan sampel secara purposive sampling yakni sampel diambil berdasarkan pertimbangan peneliti (Darmawan, 2014). Teknik ini dipilih karena tidak semua anggota sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan oleh peneliti. Adapun kriteria tersebut meliputi: 1) responden yang dipilih adalah santri karya yang bekerja di pesantren Darrut Tauhid Bandung, 2) responden merupakan santri karya yang menggunakan aplikasi pesantren virtual DAI, 3) responden menggunakan aplikasi pesantren virtual DAI minimal selama 3 bulan. 4) Responden menggunakan aplikasi pesantren virtual DAI dengan status premium member.

Sedangkan untuk menentukan jumlah sampel dalam penelitian ini, ditentukan berdasarkan rumus sampling Slovin (dalam Darmawan, 2014), yaitu:

$$n = \frac{N}{N(e^2) + 1}$$

Keterangan :

$n$  = Jumlah sampel

$N$  = Jumlah populasi

$e$  = Derajat presisi yang diterapkan sebesar 10%

Hasil pengumpulan data diketahui bahwa jumlah populasi keseluruhan dalam penelitian ini yaitu 149 pengguna aktif dikalangan santri karya pesantren Darrut Tauhid Bandung. Sehingga berdasarkan hasil perhitungan menggunakan rumus Slovin, maka dihasilkan sampel sebesar **40** responden. Untuk lebih detailnya terkait perhitungan dalam menentukan besaran sampel maka dapat dilihat sebagai berikut :

$$\begin{aligned} n &= \frac{N}{N(e^2) + 1} \\ &= \frac{68}{68(0.1^2) + 1} \\ n &= \frac{68}{68(0.01) + 1} \\ n &= \frac{68}{1,68} \\ n &= 40,47 \end{aligned}$$

Kemudian jumlah sampel dalam penelitian ini dibulatkan menjadi **40** responden untuk lebih memudahkan perhitungan.

### 3.3 Definisi Operasional

#### 3.3.1 Pesantren Virtual

Pesantren Virtual merupakan salah satu fitur pembelajaran yang dapat diakses melalui aplikasi mobile learning bernama Dapur Ilmu (DAI) yang berbasis android. Aplikasi tersebut dibuat untuk memudahkan santri pesantren Darrut Tauhid dalam menerima materi pembelajaran.

### 3.3.2 Model penerimaan teknologi UTAUT

Model penerimaan teknologi UTAUT merupakan teori digunakan untuk menggambarkan penerimaan dan penggunaan teknologi. Implementasi pesantren virtual melalui aplikasi *mobile learning* DAI berbasis android di lingkungan pesantren Darrut Tauhid dapat dilihat dari:

#### 1) Pesantren Virtual

Pesantren Virtual merupakan salah satu fitur pembelajaran yang dapat diakses melalui aplikasi *mobile learning* bernama Dapur Ilmu (DAI) yang berbasis android. Aplikasi tersebut dibuat untuk memudahkan santri pesantren Darrut Tauhid dalam menerima materi pembelajaran.

Model penerimaan teknologi UTAUT merupakan teori digunakan untuk menggambarkan penerimaan dan penggunaan teknologi. Implementasi pesantren virtual melalui aplikasi *mobile learning* DAI berbasis android di lingkungan pesantren Darrut Tauhid dapat dilihat dari:

#### 2) Pesantren Virtual

Pesantren Virtual merupakan salah satu fitur pembelajaran yang dapat diakses melalui aplikasi *mobile learning* bernama Dapur Ilmu (DAI) yang berbasis android. Aplikasi tersebut dibuat untuk memudahkan santri pesantren Darrut Tauhid dalam menerima materi pembelajaran.

#### 3) Model penerimaan teknologi UTAUT

Model penerimaan teknologi UTAUT merupakan teori digunakan untuk menggambarkan penerimaan dan penggunaan teknologi. Implementasi pesantren virtual melalui aplikasi *mobile learning* DAI berbasis android di lingkungan pesantren Darrut Tauhid dapat dilihat dari:

a) Ekspektansi kinerja (*performance expectancy*). Dalam hal ini ekspektansi kinerja dalam penerimaan teknologi didefinisikan sebagai keyakinan atau harapan pengguna teknologi terhadap apa yang akan didapatkannya berdasarkan pelayanan atau kinerja dari produk tertentu. Pengukurannya dapat dilihat dari:

- Pesantren Virtual DAI dapat membantu pengguna dalam kegiatan belajarnya

- Pesantren Virtual DAI dapat memberikan keuntungan-keuntungan dalam kegiatan belajarnya
  - Pesantren Virtual DAI dapat mempercepat pengguna dalam memahami pelajaran yang diajarkan di pesantren
  - Pesantren Virtual DAI memungkinkan pengguna mendapatkan pengetahuan yang lebih dalam kegiatan belajarnya
- b) Ekspektasi usaha (*effort expectancy*), Dalam hal ini ekspektasi usaha dalam penerimaan teknologi didefinisikan sebagai segala sesuatu yang diyakini oleh pengguna teknologi tentang apa yang akan didaparkannya terkait dengan seberapa besar usaha yang dikeluarkan. Ekspektasi usaha menggambarkan seberapa mudah penggunaan sistem yang memperkecil upaya (waktu dan tenaga) seorang individu dalam melakukan pekerjaannya. Pengukurannya dapat dilihat dari:
- Tingkat kemudahan pengguna dalam menggunakan Pesantren Virtual DAI
  - Pengoperasian Pesantren Virtual DAI dirasakan mudah dikuasai dan dipelajari oleh pengguna
- c) Pengaruh sosial (*social influence*), Dalam hal ini pengaruh sosial dalam penerimaan teknologi diartikan sebagai level dimana seseorang menganggap orang dilingkungannya seperti lingkungan organisasi atau lingkungan kerja mengajak individu agar memakai sistem baru, pengukurannya dapat dilihat dari:
- Pihak-pihak yang dirasa penting bagi pengguna, yang berpengaruh dalam penggunaan pesantren Virtual DAI.
  - Alasan mengapa pihak-pihak tersebut dianggap penting.
  - Pengaruh pihak-pihak yang dianggap penting bagi pengguna dalam penggunaan Pesantren Virtual DAI.
- d) Kondisi-kondisi fasilitas (*facilitating conditions*) yang mendukung, Dalam hal ini kondisi fasilitas dalam penerimaan teknologi diartikan sebagai level keyakinan seseorang bahwa sebuah organisasi dan infrastruktur mendukung penggunaan system. Pengukurannya dapat dilihat dari:

- Teknik infrastruktur dan organisasional yang dapat mendukung pengguna dalam memanfaatkan Pesantren Virtual DAI.
- Tingkat kepercayaan pengguna terhadap ketersediaan teknik infrastruktur dan organisasional di aplikasi pesantren virtual DAI.

### **3.4 Teknik pengumpulan data**

#### **3.4.1 Angket**

Angket merupakan salah satu jenis instrumen penelitian yang memuat rangkaian pernyataan atau pertanyaan yang harus dijawab oleh responden sesuai dengan pendapatnya dengan maksud untuk menjangkau informasi atau data (Arifin, 2011). Data terkait permasalahan yang telah diajukan sebelumnya dikumpulkan menggunakan jenis instrumen ini.

Angket terbagi menjadi beberapa bentuk, salah satunya adalah bentuk angket terstruktur dengan jawaban tertutup seperti yang akan digunakan dalam penelitian ini. Angket dengan bentuk ini memberikan beberapa alternatif jawaban yang akan dipilih oleh responden. Maksud dari digunakannya bentuk angket ini adalah agar jawaban yang diberikan oleh responden terbatas pada pilihan-pilihan yang telah tersedia sebagai jawaban statistik.

Skala yang digunakan pada angket dalam penelitian ini adalah model skala likert dengan empat kategori, tujuannya yaitu untuk mempermudah peneliti dalam menilai jawaban responden secara pasti. Karena tidak menggunakan pernyataan yang menggambarkan keraguan responden. Skala likert biasa digunakan untuk mengukur persepsi, pendapat, atau sikap dari sekelompok orang tentang fenomena sosial tertentu. Variabel yang diukur diuraikan menjadi beberapa indikator variabel yang kemudian menjadi acuan dalam penyusunan butir-butir instrument (Sugiyono, 2012). Kemudian dilakukan pembobotan terhadap butir-butir instrument yang disamakan dengan nilai kuantitatif pernyataan positif (4, 3, 2, 1) atau nilai kuantitatif pernyataan negatif (1, 2, 3, 4) (Sukardi, 2004).

Tabel 0.1  
Rentang Skala Likert

<b>Pernyataan</b>	<b>Sangat setuju</b>	<b>Setuju</b>	<b>Tidak setuju</b>	<b>Sangat tidak setuju</b>
<b>Positif</b>	4	3	2	1
<b>Negatif</b>	1	2	3	4

Angket dalam penelitian ini merupakan instrumen utama, yaitu angket diberikan kepada santri pesantren virtual pengguna aplikasi *mobile learning* DAI sebagai responden penelitian. Angket digunakan untuk memperoleh data tentang implementasi program pesantren virtual dan mendapatkan data atau informasi mengenai faktor pendukung dan penghambat dalam pengimplementasian tersebut.

### 3.4.2 Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data atau informasi yang diperlukan dalam penelitian yang diperoleh secara langsung dari sumbernya untuk memperoleh jawaban atas masalah-masalah yang dikaji. Wawancara dilaksanakan melalui tanya jawab atau percakapan yang dilakukan secara langsung maupun tidak langsung (Arifin, 2014). Khusus penelitian ini, peneliti melakukan wawancara dengan cara tanya jawab langsung dengan responden menggunakan pertanyaan-pertanyaan berstruktur.

Wawancara diberikan pada karyawan PT.Digital Amanah Insani yang diberi amanah sebagai manajer konten aplikasi dan manajer multimedia. Wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan data terkait faktor pendukung dan faktor penghambat dalam pengembangan dan implementasi pesantren virtual aplikasi *mobile learning* dapur ilmu.

Adapun langkah-langkah dalam penyusunan pedoman wawancara adalah sebagai berikut: 1) Menentukan tujuan, 2) Menyusun kisi-kisi dan pedoman wawancara, 3) Membuat pertanyaan, 4) Melaksanakan wawancara dalam situasi yang sebenarnya.

### 3.5 Teknik pengembangan instrumen

#### 3.5.1 Uji Validitas

Instrument yang dikembangkan terlebih dahulu diuji validitasnya menggunakan cara-cara tertentu. Pada penelitian ini digunakan uji validitas konstruk, dimana instrument yang dikembangkan diuji kesahihannya dengan melihat konstruk teori. Cara ini biasa dikenal dengan sebutan *expert judgement*, yaitu instrument penelitian dinilai kualitasnya oleh seorang ahli tertentu. Kisi-kisi instrument ditelaah oleh ahli untuk melihat valid tidaknya instrument tersebut, terutama terkait sesuai atau tidaknya antara tujuan penelitian dengan butir-butir angket. Pada penelitian ini, peneliti meminta bantuan *expert judgement* yang dilakukan oleh:

- a. Dr. Cepi Riyana, M.Pd
- b. Dr. Rusman, M.Pd
- c. Tomy Satyagraha, M.Pd

Dalam hal ini, kisi-kisi instrument dan butir-butir angket dikonsultasikan dengan ahli kemudian diminta pendapatnya mengenai instrument untuk mendapatkan penyempurnaan. Hasil *expert judgement* dari beberapa ahli membuahkan beberapa catatan sebagai berikut :

- 1) Peneliti mengajukan *expert judgment* kepada Dr, Cepi Riyana, M.Pd. sebagai ahli media pembelajaran untuk melakukan validitas instrumen Implementasi Pesantren Virtual. Beliau menyatakan bahwa secara umum instrument ini sudah memiliki kelayakan untuk digunakan dalam penelitian lebih lanjut. Dipastikan kembali, dalam pengisiannya peserta dikondisikan serius mengisinya
- 2) Peneliti mengajukan *expert judgment* kepada Dr. Rusman, M.Pd sebagai ahli media pembelajaran untuk melakukan validitas instrumen Implementasi Pesantren Virtual. Beliau memberikan catatan yaitu ; hindari kata sambung di awal kalimat.

### 3.6 Teknik pengolahan data

Teknik pengolahan data yang digunakan adalah Teknik hitung statistika deskriptif, karena data yang diperoleh dari angket bersifat kuantitatif dan perlu

diolah terlebih dahulu sebelum dilakukan penarikan kesimpulan. Hasil analisis data berupa presentase yang dapat berguna untuk menjawab permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya. Presentase tersebut didapat dari hasil bagi antara frekuensi yang diperoleh (F) dengan total sampel (N) lalu dikali 100%.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Presentase

F : Frekuensi yang diperoleh

N : Jumlah sampel

Presentase yang diperoleh kemudian ditafsirkan berdasarkan skor penelitian, hal ini digunakan untuk menginterpretasikan hasil perhitungan sesuai dengan kriteria interpretasi skor yang telah ditetapkan. Langkah-langkah dalam menentukan kriteria interpretasi skor adalah sebagai berikut :

a. Menghitung skor indeks maksimum

$$( \text{skor tertinggi} = 4 ) \times ( \text{jumlah item setiap angket} ) \times ( \text{jumlah responden} )$$

b. Menghitung skor indeks minimum

$$( \text{skor terendah} = 1 ) \times ( \text{jumlah item setiap angket} ) \times ( \text{jumlah responden} )$$

c. Menghitung rentang untuk kategori interpretasi skor, dengan cara :

$$\frac{\text{Skor indeks maksimum} - \text{skor indeks minimum}}{\text{skor tertinggi}}$$

d. Menentukan kriteria interpretasi skor

Skor minimum

Skor maksimum

<i>TB</i>	<i>KB</i>	<i>B</i>	<i>SB</i>
<i>Tidak baik</i>	<i>Kurang baik</i>	<i>Baik</i>	<i>Sangat Baik</i>

Adapun untuk menafsirkan skor dari setiap pernyataan, peneliti menggunakan tabel sebagai berikut :

Tabel 0.2  
Penafsiran Presentase

presentase	penafsiran
0% - 1 %	Tidak Ada

1% - 25 %	Sebagian Kecil
26 – 49 %	Kurang Dari setengahnya
50 %	Setengahnya
51 – 75 %	Lebih dari setengahnya
76 – 99%	Sebagian Besar
100 %	Seluruhnya

(Sumber: Arikunto, 2010, hlm. 226)

### 3.7 Prosedur penelitian

Prosedur pelaksanaan penelitian merupakan suatu langkah-langkah yang akan dilakukan untuk menyelesaikan penelitian. Langkah-langkah tersebut berupa empat tahapan sebagai berikut :

#### 1) Tahap persiapan

Tahap ini bertujuan untuk mencari permasalahan yang akan dikaji, yang kemudian akan menjadi patokan dalam merumuskan masalah, menentukan tujuan penelitian, menentukan metode penelitian, memilih variabel, dan memilih instrumen penelitian. Agar landasan penelitian lebih kuat, perlu landasan teori yang mendukung topik penelitian yang akan diangkat dan menguji lokasi yang akan menjadi objek penelitian.

#### 2) Tahap pelaksanaan

Kegiatan pada tahap ini adalah melakukan penelitian dengan terjun langsung ke tempat yang menjadi objek penelitian, yaitu di pondok pesantren Darrut Tauhid Bandung. Data yang telah dikumpulkan dari proses penelitian di lapangan kemudian diolah dengan rumus statistik. Terakhir dilakukan penarikan kesimpulan.

#### 3) Tahap pembuatan laporan penelitian

Setelah tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap pengolahan data dilakukan, hasil tersebut disusun dalam bentuk karya tulis ilmiah. Kemudian diujikan dalam kegiatan sidang untuk diulas dan dinilai oleh para dewan penguji.