

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

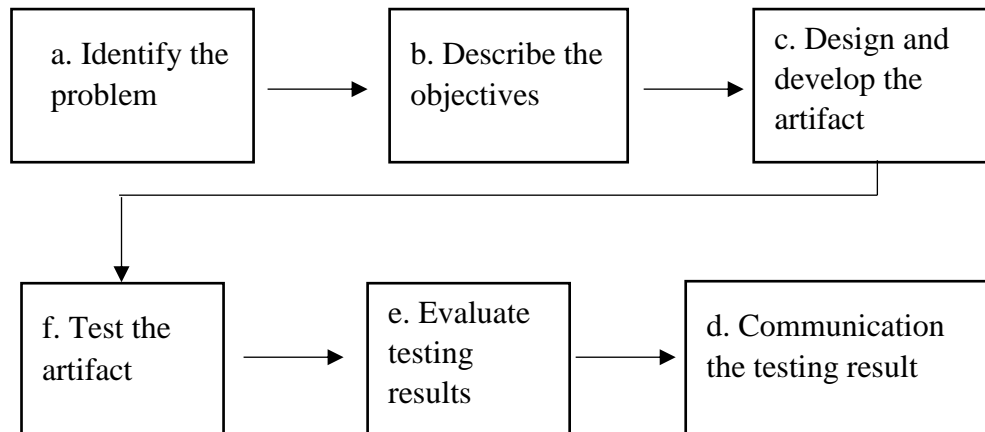
#### **3.1. Desain Penelitian**

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *Design and Development* (D&D) atau desain dan pengembangan. Richey dan Klein (2007) mendefinisikan tentang desain dan pengembangan adalah studi sistematis proses desain, pengembangan dan evaluasi dengan tujuan membangun basis empiris untuk menciptakan produk dan non-instruksional dengan model baru atau yang di sempurnakan yang mengatur perkembangannya.

Salah satu karakteristik dari model D&D terdapat pada teknik pengumpulan datanya, yang berupa dapat digunakannya model pendekatan kuantitatif dan kualitatif dalam satu penelitian. Dalam penelitian ini sesuai dengan karakteristik model D&D, penulis menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk memperoleh data dari peserta webinar pelatihan dengan menggunakan kuisisioner, sedangkan pendekatan kualitatif digunakan untuk memperoleh data dari narasumber dengan menggunakan wawancara.

Richey dan Klein (2007) yang menjelaskan bahwa dalam metode D&D banyak alternatif metode yang dapat digunakan, salah satunya adalah metode deskriptif yang mengarah berdasarkan tinjauan para ahli atau *expert review*. Metode deskriptif adalah usaha dalam mencari intepetasi yang tepat (Moleong, 2010). Sedangkan, tinjauan para ahli dimaksudkan untuk memvalidasi terhadap desai aplikasi *Discord* yang dikembangkan dalam penelitian ini.

Setiap jenis model penelitian yang digunakan memiliki garis besar prosedur bagaimana langkah – langkah dilakukan penelitian dari awal hingga akhir. Ada beberapa pendapat para ahli yang beragam untuk penelitian model D&D. Adapun penelitian ini menggunakan pendapat dari Peffers dkk. (2007) dalam Ellis dan Levy (2010) yang mengidentifikasi terdapat enam langkah besar yang disajikan dalam bagan dibawah ini, sebagai berikut :



Gambar 3.1. Bagan *Design and Development* Peffers dkk. (2007) dalam Ellis dan Levy (2010)

#### a. Identifikasi Masalah

Tahap identifikasi masalah dimulai dari studi literatur yang mengangkat permasalahan terhadap ketenagakerjaan yang terjadi pada keadaan pandemi yang sedang di rasakan sekarang. Selanjutnya dilakukan observasi oleh peneliti dengan lingkungan sekitar terhadap teman – teman peneliti yang masih banyak belum mendapatkan pekerjaan. Pada tahap ini, peneliti menganalisis beberapa permasalahan. Permasalahan yang dialami pada ketenagakerjaan sehingga belum mendapatkan pekerjaan pada saat keadaan pandemi yang sekarang sedang terjadi yaitu :

- 1) Ketidakseimbangan antara pekerjaan dan tenaga kerjanya.
- 2) Tidak terpenuhinya kualifikasi kerja.
- 3) Tidak memiliki pengetahuan sebelum kerja.
- 4) Tidak adanya pengalaman kerja.
- 5) Sulitnya mencari pekerjaan yang sesuai dengan keadaan pandemic seperti ini.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka dilakukanlah penelitian *Design and Development* dengan mengembangkan server media pembekalan berbasis aplikasi *Discord*, dengan dikembangkannya server

media pembekalan ini, diharapkan proses pembekalan pengetahuan sebelum kerja dapat dilaksanakan dan menjawab permasalahan – permasalahan yang telah disebutkan sebelumnya. Maka dari itu, muncul sebuah pertanyaan yaitu “bagaimana mengembangkan server media pembekalan berbasis aplikasi *Discord* dalam pembekalan pengetahuan sebelum kerja?”

b. Mendeskripsikan tujuan

Berdasarkan penjelasan yang sudah disimpulkan dari poin sebelumnya, didapati tujuan dari penelitian ini secara umum adalah menyampaikan pengetahuan sebelum kerja kepada penduduk usia kerja. Peneliti menemukan bahwa keterbatasan akses yang terjadi di Indonesia pada keadaan pandemik seperti ini, dapat di atasi dengan media pembekalan berbasis aplikasi yaitu *Discord*. Adapun tujuan khususnya sebagai berikut :

- 1) Menggambarkan dan menyusun konten materi pembekalan pengetahuan sebelum kerja kepada penduduk usia kerja.
- 2) Menggambarkan proses konten materi pembekalan pengetahuan sebelum kerja kepada penduduk usia kerja.
- 3) Mendeskripsikan tanggapan para ahli mengenai desain dan konten materi media pembekalan berbasis aplikasi *Discord* dalam menyampaikan materi pengetahuan sebelum kerja kepada penduduk usia kerja..
- 4) Mendeskripsikan tanggapan pengguna setelah menggunakan media pembekalan berbasis aplikasi *Discord*.

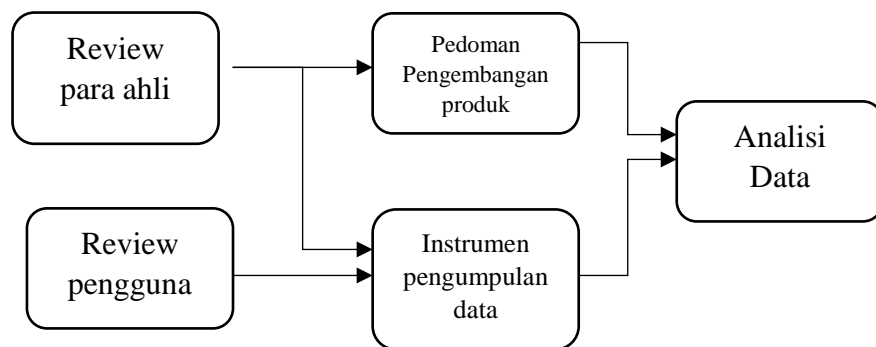
c. Desain dan pengembangan produk

Dalam kegiatan penelitian ini, desain dan pengembangan produk merupakan langkah utama. Alat atau produk yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah aplikasi *Discord*. Model pengembangan media yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi, seperti berikut:

- 1) Analisis (*Analysis*) merupakan tahap awal yang dilakukan dalam mengidentifikasi kebutuhan. Dalam penelitian ini kebutuhan dinilai dari situasi di Indonesia yang sekarang, menjadikan akses yang terhambat untuk menyampaikan pembekalan pengetahuan sebelum kerja, sehingga dikembangkan media pembekalan berbasis aplikasi *Discord*.
- 2) Desain (*Design*) merupakan tahap selanjutnya dari analisis yang berupa rancangan atau *blueprint* berbentuk tangkap layar. Desain yang dirancang berupa server dalam aplikasi *Discord*.
- 3) Pengembangan (*Development*) dilakukan untuk mengembangkan desain menjadi produk yang nyata siap untuk di implementasikan dan di evaluasi. Dalam tahap ini server di dalam aplikasi *Discord* yang sudah di desain lalu di kembangkan, agar dapat menyampaikan pembekalan pengetahuan sebelum kerja. Ada beberapa hal yang di kembangkan seperti :
  - a) *Channel text*, dan *voice*.
  - b) Pengaturan *Roles* pada pemateri dan partisipan.
- 4) Implementasi (*Implementation*) merupakan tahap untuk menerapkan atau menggunakan produk yang telah di kembangkan. Dalam tahap ini, masuk ke tahap uji coba digunakannya aplikasi *Discord* untuk menyampaikan pembekalan pengetahuan aplikasi *Discord*.
- 5) Evaluasi (*Evaluation*) merupakan tahap analisis data dari hasil implementasi. Data tersebut kemudian dijadikan referensi atau bahan untuk perbaikan media yang dilakukan sebanyak dua tahap, yang pertama berdasarkan penilaian ahli dan yang kedua berdasarkan penilaian pengguna. Tahap implementasi dan evaluasi merupakan tahap penyatuan dari tahap selanjutnya dalam prosedur penelitian *design* dan *development*.

d. Uji coba produk dan evaluasi hasil uji coba

Tahapan dalam pelaksanaan uji coba produk, dibagi menjadi dua yang di antaranya uji coba oleh peneliti sendiri yang fungsinya untuk melihat apakah masih terdapat gangguan pada fitur yang menghambat penggunaannya. Kedua adalah uji coba produk secara langsung kepada para ahli dan kepada pengguna yang dilakukan untuk mengumpulkan data sebagai bahan untuk memvalidasi desain media yang di kembangkan. Data tersebut didapat dari hasil instrumen angket yang diberikan kepada para ahli dan calon pengguna aplikasi *Discord*. Tahapan uji coba media ini terdiri dari :



Dari hasil pengumpulan data yang dihasilkan dari proses *review* dilakukan kepada dua orang ahli yakni satu orang ahli materi, satu orang ahli media, serta beberapa calon pengguna yakni masyarakat umum berumur 15 – 64 tahun. Data yang telah dikumpulkan lalu dilakukan analisis data.

e. Mengkomunikasikan hasil uji coba

Hasil analisis atau evaluasi data pada proses yang sebelumnya, lalu disimpulkan, dan menentukan seperti apa langkah selanjutnya untuk menindaklanjuti hasil dari uji coba tersebut untuk mengembangkan topik penelitian ini. Laporan dari hasil uji coba diharapkan peneliti dapat menjadi inspirasi bagi penelitian selanjutnya. Hasil dan kesimpulan yang

telah di rumuskan dalam laporan skripsi selanjutnya di komunikasikan dalam sidang skripsi di hadapan penguji sidang.

### **3.2. Partisipan dan Tempat Penelitian**

Partisipan dalam penelitian ini dipilih sesuai masalah penelitian (*judgement sampling*) yang berdasarkan pertimbangan penelitian. Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari : 1) para ahli yang meliputi ahli materi/konten dan ahli media pembelajaran, 2) pengguna yang merupakan masyarakat umum. Para ahli merupakan dosen – dosen aktif dari departemen Teknologi Pendidikan di Universitas Pendidikan Indonesia. Sedangkan pengguna merupakan masyarakat umum yang berusia 15 – 64 tahun. Penelitian dilakukan di Universitas Pendidikan Indonesia dan secara daring dengan menggunakan aplikasi *Discord*.

### **3.3. Metode Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini sesuai dengan karakteristik model D&D, penulis menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Data yang dikumpulkan dengan melalui pengamatan yang seksama melalui beragam teknik dalam pengumpulan data yang selanjutnya hasilnya dideskripsikan secara menyeluruh. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk memperoleh data dari peserta webinar pelatihan dengan menggunakan kuisisioner, sedangkan pendekatan kualitatif digunakan untuk memperoleh data dari narasumber dengan menggunakan wawancara.

Teknik pengumpulan data yang dipakai pada penelitian ini adalah angket. Teknik penelitian data menggunakan instrument angket ini dilakukan untuk mengumpulkan data. Pemberian instrument dibagi menjadi dua, pertama ke pemateri dan kedua ke partisipan. Pengisian angket dilakukan melalui situs *google form* yang akan dicantumkan menggunakan *link* yang akan menuju ke situs *google form*.

### **3.4. Alat Pengumpulan Data**

Dalam alat pengumpulan data, angket digunakan untuk mendapatkan data dan mengetahui kelayakan dan kesesuaian media pembekalan berbasis aplikasi *Discord* yang dinilai dari komponen materi, media dan proses pembelajaran.

### **3.5. Teknik Analisis Data**

Metode analisa yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif. Analisis deskriptif merupakan metode untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan data yang sudah terkumpul apa adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan secara general (Sugiyono, 2014).

### **3.6. Reduksi Data**

Data yang telah didapatkan selanjutnya direduksi, dirangkum dan di pilah – pilah berdasarkan konsep, tema, dan kategori yang sudah ditentukan. Hasil dari reduksi data kemudian disusun ke dalam bentuk laporan tertulis dan terperinci.

### **3.7. Penyajian Data**

Laporan tertulis hasil dari reduksi data selanjutnya di susun dan disajikan dalam bentuk tabel, gambar atau sejenisnya. Tujuannya adalah untuk mempermudah pemahaman terkait temuan dalam penelitian.

### **3.8. Penarikan Kesimpulan**

Langkah terakhir dalam analisis data ialah penarikan kesimpulan yang dapat menjawab permasalahan yang telah dituliskan sejak awal. Kesimpulan dapat berupa hubungan kausal, hipotesis, interaktif atau teori.