

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Design Based Research (DBR)*. Jika dibahas Indonesia *Design Based Research* artinya penelitian berbasis desain. Menurut Plomp (2007) *design based research* adalah,

“to design / develop an intervention (such as programmes, teaching-learning strategies and materials, products and systems) with the aim to solve a complex educational problem and to advance our knowledge about the characteristics of these interventions and the processes to design and develop them.”

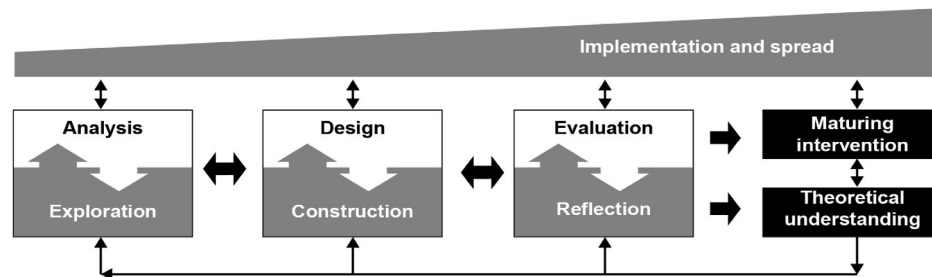
Artinya, *Design research* merupakan suatu kajian sistematis untuk merancang, mengembangkan dan mengevaluasi intervensi pendidikan (seperti program, strategi dan bahan pembelajaran, produk dan sistem) dengan tujuan untuk memecahkan masalah yang kompleks dalam masalah pendidikan, yang mengarah untuk memajukan pengetahuan kita tentang karakteristik dari intervensi-intervensi tersebut dan proses untuk perancangan dan pengembangan pendidikan. Produk *DBR* dinilai berdasarkan inovasi dan kegunaan, bukan hanya pada ketelitian proses penelitian yang lebih menonjol dalam mengevaluasi produk (Plomp, 2007). Dengan demikian, *Design Based Research* kemudian dapat memberikan dasar untuk menyempurnakan atau mengembangkan konsep teoritis

Dari definisi di atas, dapat diambil secara garis besar bahwa *Design Based Research* merupakan penelitian berbasis desain muncul sebagai cara untuk mengatasi kebutuhan ini mengembangkan strategi baru yang dapat memecahkan masalah lama atau kompleks dalam pendidikan (Bakker & Eerde, 2015). Tujuan agar pembelajaran dapat berkembang dengan berfokus pada solusi bagi permasalahan yang ada. Dengan begitu, *Design Based Research* termasuk salah satu metode penelitian yang signifikan untuk mengembangkan kualitas desain pembelajaran karena mampu menjembatani perkembangan teori dan praktik. *Design Based Research* dalam pelaksanaannya melibatkan kolaborasi antara peneliti dan praktisi secara bersamaan untuk menciptakan solusi yang lebih efektif dan relevan.

Adapun karakteristik dari penelitian *DBR* menurut Cobbet dkk. (2003) adalah sebagai berikut:

1. Pragmatis dimaksudkan untuk menghasilkan pengetahuan sebagai solusi permasalahan praktik.
2. Mendasar dimaksudkan penelitian ini berdasarkan teori, temuan empiris dan kerajinan kearifan.
3. Intervensi dimaksudkan bahwa penelitian ini menghendaki adanya perubahan.
4. Berulang dimaksudkan bahwa di dalam penelitian akan terjadi banyak siklus desain, pengembangan dan revisi.
5. Kolaboratif dimaksudkan bahwa penelitian ini adanya kemitraan multidisipliner, kolaboratif antara peneliti dan praktisi.
6. Adaptif dimaksudkan bahwa desain yang dibuat dalam penelitian ini dapat dimodifikasi.
7. Berorientasi pada teori dimaksudkan bahwa dalam penelitian ini memerlukan teori untuk merancang desain.

Dalam melaksanakan penelitian berdasarkan *Design based research*, harus menempuh tiga tahapan, menurut McKenney & Reeves dalam Pool & Laubscher (2016), diantaranya:



Bagan 3.1 Langkah-langkah penelitian *design based research* McKenney & Reeves

Analisis masalah yaitu identifikasi masalah-masalah secara spesifik dalam konteks pendidikan yang perlu diatasi atau diperbaiki. Desain inovasi dengan mengembangkan rancangan atau inovasi yang dapat diterapkan untuk mengatasi masalah yang diidentifikasi. Evaluasi dengan mengumpulkan data terkait

rancangan yang dibuat. Evaluasi tersebut menghasilkan praktik perubahan dan pemahaman teoritis yang kemudian dapat diimplementasikan secara langsung ataupun direfleksikan agar menghasilkan informasi yang lebih baik. Refleksi merupakan analisis evaluasi untuk mengembangkan ulang temuan atau inovasi atau merancang iterasi selanjutnya.

Tahapan metode yang peneliti gunakan dalam pembuatan desain Muay Aerobik berbasis tari Nusantara sebagai desain pendidikan multikultural adalah tahapan analisis, desain (kontruksi), evaluasi dan refleksi. Tidak sampai ke tahapan implementasi sehingga hanya menciptakan desain secara konseptual.

3.2. Partisipan dan Tempat Penelitian

3.1.1 Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini bersifat Kolaboratif dimaksudkan bahwa penelitian ini adanya kemitraan multidisipliner (Cobbet dkk. 2003). Partisipan penelitian adalah 3 pihak yaitu 3 atlet seni dan 1 *fighter*, 7 *expert*, dan peneliti sendiri. Atlet seni dilibatkan sebagai model desain Muay Aerobik Nusantara dan atlet *fighter* sebagai panduan teknik gerak Muaythai. Peneliti berperan sebagai *partisipant observer* dan melakukan kolaborasi dengan atlet seni untuk menghasilkan eksplorasi dan improvisasi gerak sehingga peneliti mampu melakukan pemilihan, pengembangan dan penyusunan gerak dalam desain karya Muay Aerobik Nusantara hingga membuat laporan penelitian.

Peneliti juga melakukan diskusi dan kolaborasi dengan para ahli (*expert*). *Ekspert* ini dihadirkan pada kegiatan *forum group discussion* dalam rangka kolaborasi pandangan dan pemahaman praktisi sesuai kepakarannya masing-masing. Sehingga, peneliti memperoleh penyempurnaan desain karya Muay Aerobik sesuai ketentuan dan eatetika. Hal tersebut tergolong evaluasi dalam bentuk relevansi. Hasil dari pandangan para *expert* dirumukan untuk mendesain ulang karya Muay Aerobik Nusantara.

Tabel 3.1 Identitas para ahli dilibatkan dalam *Forum Group Discussion*

No.	Nama	Institusi	Jabatan
1.	Mr. Ajarn Sawaeng Thaweekoon	<i>International Federation of</i>	<i>Culture and Herritage comission</i>

		<i>Muaythai Assosiation</i>	
2.	RM. Evi Silviadi, SB	LAK. Galuh Pakuan Pengurus Besar Muaythai Indonesia Muaythai Indonesia Jawa Barat	Raja LAK Galuh Pakuan, Ketua dewan penasehat PBMI, Ketua Pengurus provinsi Muaythai Jawa Barat
3.	Dr. Andi Rahman, M.Si	Kemenpora RI Pengurus Besar Muaythai Indonesia	Kabid. Kemitraan Dalam dan Luar Negeri, Sekertaris Jendral
4.	Rifki Mochtar, S.Si., M.Si	Kemenpora RI Pengurus Besar Muaythai Indonesia	Tim Monev Pusat dan Daerah Wakil Sekertaris Jendral
5.	Prof. Dr. .Hj. Tati Narawati, M.Hum	Universitas Pendidikan Indonesia	Guru Besar Etnokoreologi
6.	Prof. Juju Masunah, M. Hum., Ph.D	Universitas Pendidikan Indonesia	Guru Besar ilmu pendidikan seni
7.	Dr. Trianti Nugraheni, M.Si	Universitas Pendidikan Indonesia IOSKI	Wakil Dekan 1 bidang akademik Fakultas Pendidikan Seni dan Desain UPI, Pengurus Ikatan Olahraga Senam Kreasi Indonesia

3.1.2 Tempat Penelitian

Lokasi penelitian ini adalah Camp Muaythai Mandalajati Lembaga Adat Karatwan Galuh Pakuan, di jalan Otto Iskandardinata No. 224 Kelurahan Karang Anyar Kecamatan Subang Kabupaten Subang. Lokasi ini dipilih karena LAK Galuh Pakuan merupakan sebuah lembaga yang telah beraviliasi dengan beberapa organisasi terkait seperti, Pengprov Muaythai Indonesia Jawa Barat, Pengurus Besar Muaythai Indonesia (PBMI) dan *International Federation Muaythai Associations* (IFMA). LAK Galuh Pakuan juga melakukan pembinaan atlet se-Jawa Barat baik kelas tarung maupun kelas seni, dan merupakan pelopor munculnya Muaythai Aerobik di Indonesia.

3.3. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2019) Instrumen penelitian didefinisikan sebagai suatu alat yang digunakan sebagai alat untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati dalam mengumpulkan data. Instrumen penelitian dibuat sesuai dengan tujuan pengukuran dan teori yang digunakan. Hal ini merupakan dasar pada saat memilih instrumen penelitian perlu mempertimbangkan kriterianya. Instrumen penelitian yang digunakan diantaranya lembar observasi, lembar wawancara, pedoman FGD dan tentunya peneliti merupakan instrumen yang utama.

Berikut merupakan instrumen penelitian berupa panduan *FGD* yang peneliti buat sebagai sumber informasi terhadap penelitian yang diangkat dalam judul Muay Aerobik berbasis tari Nusantara sebagai Desain Pendidikan Multikultural, *Forum Group Discussion* membahas beberapa materi diantaranya rancangan panduan aturan umum, rancangan panduan desain garap dan rancangan panduan penilaian dalam pertandingan Muay Aerobik guna menyempurnakan hal-hal tersebut yang sudah didesain sebelumnya dan dapat dipergunakan dalam pertandingan Muay Aerobik di Indonesia.

3.3.1. Panduan Aturan Umum

Tabel 3.2 Rancangan panduan aturan umum dalam *forum group discussion*

Peraturan	Deskripsi
Jumlah Personil Tim	• Tim terdiri dari 3-5 orang

<ul style="list-style-type: none"> • 1. Koreografi • Estetika Koreografi 	<ul style="list-style-type: none"> • Terdiri dari 80% gerak Muaythai • Menampilkan gerakan <i>Wai kru</i> sesuai kebutuhan • Menampilkan gerakan dasar Muaythai sesuai kebutuhan • Terdapat unsur-unsur Koreografi (Motif, Variasi, kontras, transisi, pengulangan, klimaks, proporsi, pengembangan logis dan kesatuan) • Terdapat prinsip komposisi kelompok sesuai kebutuhan (<i>simultan, balancing, alternate, cannon, broken</i>)
<ul style="list-style-type: none"> • 2. Waktu 	<p>Durasi 5 menit</p> <p><i>Opening / Warming Up</i> (30 detik - 1 menit)</p> <p>Pertunjukan inti (3-4 menit)</p> <p><i>Closing/ Pendinginan</i> (30 detik-1 menit)</p>
<ul style="list-style-type: none"> • 3. Iringan Musik 	<ul style="list-style-type: none"> • Musik yang digunakan berupa rekaman asli • Durasi perekaman selama 5 menit • Musik dimulai dengan musik <i>wai khru</i> selama 30 detik -1 menit • Musik pengiring aerobik tidak ada vokal (hanya instrumen)

	<ul style="list-style-type: none"> • Tempo musik minimal 140 bpm • Musik akan ditangguhkan ketika tim melebihi batas waktu pertunjukan yang ditentukan.
<ul style="list-style-type: none"> • 4. Kreativitas 	<ul style="list-style-type: none"> • Ada 20% kreativitas • Setiap daerah dapat menambahkan tarian lokal sesuai dengan budaya dan kreativitasnya.
<ul style="list-style-type: none"> • 5. Kostum 	<ul style="list-style-type: none"> • Wajib menggunakan <i>Mongkon</i> dan <i>Prajiad</i> • <i>Mongkon</i> digunakan pada saat melakukan ritual (<i>Wai kru</i>). Setelah itu, dapat menggantungkannya di leher pada saat melakukan gerakan inti. • Desain kostum sesuai kreativitas tetapi merupakan modifikasi busana Muay Boran. • Tidak mengganggu kebebasan bergerak.

3.3.2. Pedoman Desain Garap

1. Ide

Koreografer dapat mendapatkan ide yang mengacu pada Muay Aerobik berbasis tari Nusantara.

2. Stimulus

Penata gerak dapat mempelajari rangsangan awal berupa video Muay Aerobik berbasis tari Nusantara yang dibuat oleh peneliti. Dalam video ini,

peneliti menyajikan kombinasi gerakan *wai kru*, gerakan dasar Muaythai dan tari Nusantara (tari Papua, tari Bali, dan tari Sunda). Video ini pun merupakan video yang sudah dibuat oleh tim dari *camp* Muaythai Mandalajati LAK Galuh Pakuan dan direkam ulang untuk kepentingan penelitian agar lebih jelas. Berikut ini video yang disajikan dalam FGD sebagai bahan diskusi.



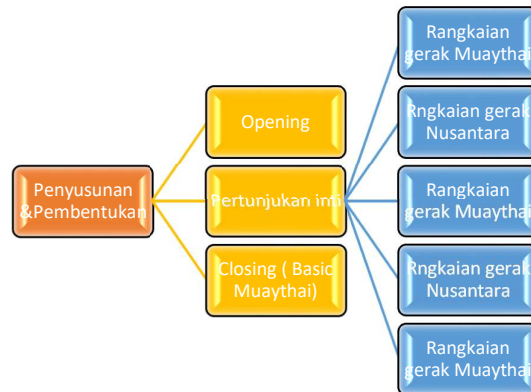
Barcode 4.1 Video Desain Muay Aerobik Nusantara

(Sumber: Dokumentasi Peneliti)

3. Pemilihan dan pengembangan motif
 1. Koreografer dapat memilih variasi gerak *Wai kru* sesuai kebutuhan
 2. Koreografer dapat memilih berbagai gerak dasar Muaythai sesuai dengan kebutuhan mereka,
 3. Koreografer dapat memilih berbagai gerakan tari / seni lokal sesuai dengan kebutuhan mereka,
 4. Setelah melakukan pemilihan, koreografer dapat melakukan pengembangan gerak dengan cara eksplorasi dan improvisasi hingga dapat menghasilkan rangkaian-rangkaian gerak.
4. Penyusunan dan Pengembangan Motif

Setelah Melakukan pemilihan dan pengembangan hingga menghasilkan rangkaian-rangkaian gerak, maka koreografer dan melakukan penyusunan dan pembentukan desain.

Desain 1



Gambar 4.2 Desain 1 struktur penyajian Muay Aerobik

Penyusunan dan pembentukan rangkaian gerak terdiri dari *opening* yang diisi oleh gerak *Wai Kru* selama 30 detik sampai 1 menit. Dilanjutkan dengan pertunjukan inti selama 3-4 menit untuk menampilkan keterampilan dan identitas Muaythai. Pada pertunjukan ini antara rangkaian gerak Muaythai dan gerak tari Nusantara dibuat berselingan. Sebagai contoh rangkaian Muaythai dilakukan selama 1 menit, gerak gerak Nusantara 20 detik, dilanjut lagi dengan rangkaian gerak Muaythai 1 menit, dilanjut lagi rangkaian gerak Nusantara 20 detik, dilanjut lagi rangkaian gerak Muaythai 1 menit dan rangkaian gerak Nusantara 20 detik, total garapan 4 menit. Maka *opening* dan *closing* diisi rangkaian gerak selama 30 detik diisi dengan gerak Muaythai. Karena rangkaian gerak Nusantara sebagai persentase kreativitas selama 20% sudah tercukupi.

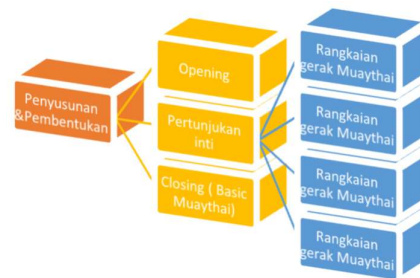
Desain 2



Gambar 4.3 Desain 2 struktur penyajian Muay Aerobik

Penyusunan dan pembentukan rangkaian gerak pada desain 2 terdiri dari *opening* yang diisi oleh gerak *Wai Kru* selama 30 detik sampai 1 menit. Dilanjutkan dengan pertunjukan inti selama 3 sampai 4 menit untuk menampilkan keterampilan dan identitas Muaythai. Pada pertunjukan ini antara rangkaian gerak tari Nusantara berada di tengah- pertunjukan inti. Sebagai contoh rangkaian Muaythai dilakukan selama 1 menit 30 detik, gerak gerak Nusantara 1 menit, dilanjut lagi dengan rangkaian gerak Muaythai 1 menit 30 detik, total garapan 4 menit maka *opening* dan *closing* diisi rangkaian gerak masing-masing 30 detik. Untuk *closing* dapat diisi dengan gerak Muaythai. Karena rangkaian gerak Nusantara sebagai persentase kreativitas selama 20% sudah tercukupi.

Desain 3



Gambar 4.4 Desain 3 struktur penyajian Muay Aerobik

Penyusunan dan pembentukan rangkaian gerak pada desain 1 terdiri dari *opening* yang diisi oleh gerak *Wai Kru* selama 30 detik sampai 1 menit. Dilanjutkan dengan pertunjukan inti selama 3 sampai 4 menit untuk menampilkan keterampilan dan identitas Muaythai. Pada pertunjukan inti ini semua diisi dengan rangkaian gerak Muaythai dengan total garapan 4 menit. Maka *closing* diisi rangkaian gerak tari Nusantara.

5. Evaluasi

Penata gerak dapat mengevaluasi karya dengan menghadirkan pelatih teknik, pelatih fisik, dan pelatih aerobik untuk mengoreksi karya dalam konteks koreografi Muaythai dan dapat menghadirkan pelatih seni untuk mengoreksi dalam konteks estetika dan pertunjukan.

3.3.2. Panduan Penilaian

Tabel 3.3 Rancangan penilaian dalam *forum group discussion*

Konten	Indikator	Bobot
1. Koreografi		30
a. Bentuk dan teknik	<ul style="list-style-type: none"> • Menunjukkan motif <i>panchs</i> dengan benar • Menunjukkan motif <i>elbows</i> dengan benar • Menunjukkan motif <i>knees</i> dengan benar • Menampilkan motif <i>push kicks</i> dengan benar • Menunjukkan motif <i>kicks</i> dengan benar • 	
a. Estetika koreografi	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menunjukkan kreativitas dalam pengembangan koreografi (motif, variasi, kontras, transisi, repetisi, keseimbangan, pengembangan logis, klimaks, dan kesatuan (unity)) dan penyusunan komposisi koreografi kelompok (<i>simultan, balancing, alternate, cannon, broken</i>). 	
2. Kemampuan fisik		30
a. Power	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menjaga kestabilan daya dari awal hingga akhir 	
b. Fleksibilitas	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menunjukkan kelincahan dan fleksibilitas saat bergerak. 	
b. Coordination	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menjaga stabilitas dan keterkaitan antar gerakan dari awal hingga akhir • Mampu bergerak dengan berbagai tingkat kesulitan dengan cepat, tepat, dan efisien. 	
3. Kreativitas	<ul style="list-style-type: none"> • Originalitas dan elaborasi 	20
4. <i>Performance</i>		20
a. Ekspresi	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menunjukkan penampilan dengan ceria, penuh semangat, dan percaya diri. 	

b. Harmonisasi	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menghadirkan kesesuaian gerak dengan musik • Mampu menghadirkan harmoni antara keaslian gerak dan kreativitas
a. Kekompakan	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu memberikan koordinasi yang baik dalam tim, • Mampu bersinergi, menunjukkan kerja sama tim.
b. Kontinuitas	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menampilkan gerak secara mengalir, keterhubungan antar gerak.
c. Kostum	<ul style="list-style-type: none"> • Harus memakai <i>mongkon</i> di pembukaan. • Penggunaan wajib <i>prajiad</i>. • Desain bebas tanpa mengganggu kebebasan bergerak

Kriteria penilaian hasil Muay Aerobik berbasis tari Nusantara sebagai desain pendidikan multikultural perlu mendapatkan pengkajian mendalam agar dapat secara tepat digunakan untuk mendapatkan pandangan dari para tokoh yang hadir dalam *forum group discussion*.

3.4. Pengumpulan Data

Teknik atau cara pengumpulan data diperlukan dengan tujuan mengumpulkan dan mengolah data yang diperoleh dari lapangan, sehingga diharapkan penelitian ini berjalan dengan baik dan sistematis. Teknik pengumpulan data dalam penelitian *design based research* (DBR) memerlukan pengumpulan data yang terdokumentasi. Oleh karena itu, perlu menggunakan teknik wawancara, studi dokumentasi, FGD dan kerja lapangan melibatkan pengamatan (observasi). Sebagai catatan dalam penelitian *DBR* peneliti dapat melakukan pengembangan materi secara fleksibel untuk mendapatkan data yang lebih tajam.

3.4.1. Observasi

Observasi yang dilakukan peneliti digunakan untuk mengamati fenomena awal dan proses latihan para atlet Muay Aerobik. Observasi yang akan dilakukan

adalah observasi berbasis digital dan observasi partisipan dimana peneliti ikut terlibat langsung dengan kegiatan penelitian dari awal hingga akhir. Hal ini dilakukan guna mendapatkan data yang otentik sembari mengonsep desain pengembangan materi untuk penelitian yang dikerjakan. Observasi yang dilakukan diantaranya

1. Tanggal 10 Februari 2023 pukul 15.30 WIB dengan agenda observasi lokasi penelitian dan potensi atlet.
2. Tanggal 17 Februari hingga 15 Maret 2023 dengan agenda penelusuran *event-event* Muay Aerobik baik yang diselenggarakan di Indonesia maupun di Thailand via Youtube.
3. Tanggal 23 Mei 2023 dengan agenda penelusuran identitas gerak Muaythai secara menyeluruh via website.

3.4.2. Wawancara

Wawancara digunakan agar peneliti dapat mengetahui informasi-informasi dari responden secara mendalam (Sugiyono, 2019). Wawancara yang dilakukan adalah wawancara terstruktur dan tidak teratur. Wawancara terstruktur akan dilakukan dengan cara menyiapkan terlebih dahulu pertanyaannya berupa pedoman wawancara. wawancara tidak terstruktur akan dilakukan pada saat terdapat informasi yang secara spontan ingin diketahui secara mendalam. Pada penelitian ini wawancara kepada Ketua Cabang Olahraga Pengurus Besar Muaythai Indonesia atau yang mewakili sebagai pemangku kebijakan Muaythai Indonesia, Raja LAK Galuh Pakuan sebagai pendiiri dan pemilik *Camp* Muaythai Mandalajati dan *expert* dalam penelitian. Adapun wawancara yang dilakukan sebagai berikut.

1. Wawancara pada tanggal April 2023 secara tidak terstruktur dengan Raja Lembaga Adat Karatwan Galuh Pakuan.
2. Wawancara pada tanggal 10 Mei 2023 dan 24 Mei 2023 secara tidak terstruktur dengan Prof. Dr. Hj. Tati Narawati, M. Hum. Wawancara yang dilakukan berkaitan dengan koreografi.

3.4.3. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi digunakan peneliti untuk mengumpulkan data atau

informasi terkait cara memahami fenomena, ringkasan rapat, kebijakan dan bahan tertulis tertentu dan dibutuhkan pula dokumentasi berupa foto, video, dokumen dan lain-lain. Moleong (2017) mengatakan bahwa studi dokumentasi berguna dalam penelitian kualitatif antara lain, karena sumber yang stabil, kaya informasi dan menyenangkan, bermanfaat sebagai bukti terpercaya/otentik), sifatnya yang alamiah, sesuai dengan konteksnya, relatif murah dan tidak sulit untuk menemukan, hanya membutuhkan waktu. Alasan lainnya, hasil penelitian konten membuka kemungkinan memperluas pengetahuan tentang suatu topik penelitian.

Studi dokumentasi yang peneliti lakukan dengan melakukan pengamatan beberapa video Muay Aerobik yang diselenggarakan di negara Thailand dan video Muay Aerobik yang diselenggarakan di Indonesia. Selain itu, peneliti melakukan pengamatan terhadap beberapa video dan website yang mendukung dan dapat dijadikan bahan untuk pengumpulan data. Peneliti mendapatkan dokumentasi sebagai berikut.

1. Dokumentasi berupa video aturan umum pertandingan Muay Aerobik yang diunggah dalam Channel youtube ThaiGla berjudul *Aerobics Muaythai or KITA Muaythai to the World*. Aturan umum yang dimuat dalam link <https://youtu.be/XxQABjvr2IY> yang diunduh pada tanggal 26 Maret 2023.
2. Dokumentasi berupa Video 1 yang peneliti peroleh dari *channel* youtube WMC United Muaythai <https://youtu.be/f-bvZSDGdsU> yang diunduh pada tanggal 15 Maret 2023.
3. Dokumentasi berupa video 2 yang peneliti peroleh dari *channel* youtube WMC United Muaythai <https://youtu.be/f-bvZSDGdsU> diunduh pada tanggal 15 Maeret 2023
4. Dokumentasi berupa video video 3 yang peneliti peroleh dari *channel* youtube Juliandri Dhafin <https://www.youtube.com/live/sDO60iOakp4?feature=share> yang diunduh pada 16 Maret 2023
5. Dokumentasi berupa video Video 4 yang peneliti peroleh dari *channel* youtube Juliandri Dhafin <https://www.youtube.com/live/sDO60iOakp4?feature=share> yang diunduh pada 16 maret 2023
6. Dokumentasi berupa foto Muay Aerobik di Tahun 2017 yang peneliti peroleh pada akun *facebook* atas nama Noviyanti Silviadi.

7. Dokumentasi kebijakan tertulis berupa *technical handbook* pertandingan muaythai diperoleh sebelum penelitian.

3.4.4 Forum Group Discussion (FGD).

Pengumpulan data sebagai validasi dan memperkuat informasi yang diperoleh, maka peneliti melakukan *Forum Group Discussion* (FGD). Hal ini dilakukan agar penelitian semakin kaya akan informasi dan data yang disajikan lebih valid.

Forum Group Discussion dilaksanakan pada tanggal 15 Mei 2023 tepatnya pada hari Senin. Berlangsung selama 2 jam, mulai dari pukul 14.00 hingga 16.00 WIB. *Forum Group Discussion* fokus membahas terkait rancangan panduan mencipta karya Muay Aerobik berbasis tari Nusantara. *Expert* yang dihadirkan sesuai dengan nama-nama partisipan.

Forum group discussion membahas beberapa materi diantaranya rancangan panduan aturan umum, rancangan panduan desain garap dan rancangan panduan penilaian dalam pertandingan Muay Aerobik Nusantara. Guna menyempurnakan hal-hal tersebut yang sudah didesain sebelumnya dan dapat dipergunakan dalam pertandingan Muay Aerobik di Indonesia yang sudah dituangkan pada sub bab. Instrumen penelitian.

3.5 Analisis Data

Teknik analisis data dapat dimaknai cara atau upaya untuk membahas dan memahami data sehingga dapat ditemukannya makna dibalik data, dan kemudian merumuskan kesimpulan tertentu dari keseluruhan data yang diteliti dalam sebuah penelitian (Haryoko dkk., 2020). Menurut Bogdan & Biklen dalam Moleong (2017) adalah sebuah usaha yang dilakukan dengan cara bekerja berdasarkan data, mengorganisasikan data, memilah-milah menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada masyarakat. Pada penelitian ini analisis data dilakukan dengan reduksi data, *display* data, dan verifikasi data. Teknik triangulasi juga digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan

triangulasi teknik dalam analisis data yaitu memadukan sumber data hasil observasi, FGD, dan kajian pustaka.

3.5.1. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu perlu dicatat secara teliti dan rinci. Semakin lama peneliti berada di lapangan, maka jumlah data akan makin banyak, kompleks dan rumit. Untuk itu, dilakukan analisis data melalui reduksi data. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Dengan demikian, data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mencarinya bila diperlukan. Menurut Sugiyono (2019) reduksi data merupakan proses berpikir sensitif yang memerlukan kecerdasan dan keluasan dan kedalaman wawasan yang tinggi. Peneliti melakukan reduksi data dengan triangulasi teknik dengan menggabungkan hasil pengumpulan data dengan teknik observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Hasil tersebut peneliti diskusikan dalam bentuk FGD dengan mengundang para ahli. Melalui diskusi tersebut, maka wawasan peneliti lebih terbuka dan berkembang, sehingga dapat mereduksi data-data yang memiliki nilai temuan dan pengembangan teori yang signifikan. Tahapan terakhir hasil penelitian dihubungkan dengan kajian Pustaka.

3.5.2. Penyajian Data (*Data Display*)

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah *mendisplaykan* data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya. Dalam hal ini Miles dan Huberman dalam buku Sugiyono (2012) menyatakan bahwa “*the most frequent form of display data for qualitative research data in the past has been narrative text*”. Penyajian data dalam penelitian Muay Aerobik berbasis tari Nusantara sebagai desain pendidikan multikultural ini adalah dengan teks yang bersifat naratif.

3.5.3 Verifikasi Data (*Conclusion Drawing/Verification*)

Tahap ke tiga dalam analisis data dalam *design based research* yang peneliti lakukan adalah menurut Miles dan Huberman dalam Sugiyono (2019)

adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Verifikasi penelitian *design based research* dalam penelitian Muay Aerobik berbasis tari Nusantara sebagai desain pendidikan multikultural yang diharapkan adalah relevansi dan rekayasa ulang (redesain). Artinya mengevaluasi relevansi rancangan inovasi yang dibuat dan melakukan redesain yang diperlukan untuk meningkatkan inovasi. Tahap terakhir adalah dengan melakukan penarikan kesimpulan akhir penelitian.