

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Bagi masyarakat Jawa Barat Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (SMKN) 10 Bandung bukan hal yang asing, karena beberapa tahun yang lalu sekolah ini sangat populer dan familier di tengah-tengah masyarakat Jawa Barat dengan nama Konservatori Karawitan yang berganti nama menjadi Sekolah Menengah Karawitan Indonesia (SMKI) Bandung, di mana kini menjadi Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (SMKN) 10 Bandung. Lembaga pendidikan ini telah mengalami banyak perubahan tidak saja dalam hal nama lembaganya, jumlah jurusan yang terdapat di dalamnya, tetapi juga masa studi siswanya pun mengalami perubahan. Jika dahulu para siswanya harus menempuh pendidikan selama 4 tahun (8 semester), maka pada saat ini hanya 3 tahun (6 semester) saja.

Misi yang diemban oleh Sekolah Menengah Negeri (SMKN) 10 Bandung, adalah untuk menghasilkan generasi muda yang mampu menguasai keterampilan dalam bidang seni baik secara praktek maupun teori. Untuk mewujudkan misi yang menjadi tujuan dari dikembangkannya lembaga pendidikan ini, maka dikembangkanlah berbagai perangkat pembelajaran mulai dari fasilitas, kurikulum, model pembelajaran, hingga pada pengembangan departemen atau jurusan yang terdapat di dalamnya. Jurusan-jurusan yang dikembangkan oleh SMKN 10 Bandung

adalah terdiri dari 5 jurusan, yaitu; Seni Karawitan, Seni Tari, Seni Drama, Seni Musik Modern, dan Broadcasting.

Berkaitan dengan uraian yang disampaikan tersebut di atas, pada kesempatan ini peneliti sangat tertarik dengan pada masalah proses pembelajaran yang dilakukan di dalam salah satu jurusan yang terdapat di dalam lembaga tersebut, yakni Jurusan Karawitan. Alasan pemilihan Jurusan Karawitan sebagai objek penelitian pada kesempatan ini, adalah karena jurusan tersebut merupakan jurusan yang paling tua di antara jurusan-jurusan lainnya yang ada di SMKN 10 Bandung. Selain itu, beberapa tahun yang lalu Jurusan Karawitan ini memiliki prestasi yang dapat dibanggakan baik oleh masyarakat Jawa Barat maupun Indonesia. Keberhasilan mengukir prestasi itu tidak bisa dilepaskan dari proses pembelajaran dan berbagai unsur lain sebagai penunjangnya. Dengan demikian tingkat keberhasilan tersebut patut dikaji untuk bisa diikuti oleh sekolah-sekolah lainnya yang sejenis.

Ketertarikan peneliti untuk melakukan kegiatan penelitian tentang etude kacapi gaya Mang Koko dan proses pembelajarannya yang dilakukan di SMKN 10 Bandung, tentu saja tidak akan meneliti seluruh kegiatan pembelajaran yang biasa dilakukan di lembaga tersebut. Perlu diketahui bahwa pada Jurusan Seni Karawitan (Karawitan Sunda), mata pelajaran yang diberikan di kelas, selain mata pelajaran umum seperti: Matematika, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Bahasa Sunda, dsb, juga sudah diberikan mata pelajaran keahlian seperti: *Gamelan Degung*, *Gamelan pelog salendro*, *Suling*, *Kendang*, *Rebab*, *Vocal kawih*, *Vocal Tembang Sunda Cianjuran*, *Vocal Kepesindenan*, *Gambang*, dan mata pelajaran *Kacapi*. Dari

sekian banyak mata pelajaran yang dipelajari oleh siswa Jurusan Karawitan SMKN 10 Bandung, maka agar penelitian ini tidak terlalu luas peneliti akan memfokuskan pada pembelajaran salah satu mata pelajaran saja, yaitu mata pelajaran Praktek Kacapi. Mata pelajaran kacapi dibagi menjadi dua, yaitu praktek kacapi Tembang Sunda Cianjuran dan Kacapi kawih gaya Mang Koko.

Di Jurusan Karawitan SMKN 10 Bandung, mata pelajaran praktek kacapi diberikan di kelas satu selama satu tahun. Siswa diwajibkan belajar kacapi di kelas satu, di mana di kelas satu di berikan dasar-dasar permainan kacapi dengan menggunakan bahan ajar Etude Kacapi Gaya Mang Koko. Kemudian di kelas satu pula siswa diwajibkan memilih spesialisasi penguasaan Instrumen Individu Pilihan(IIP), dan Sekar Individu Pilihan(SIP) untuk di perdalam lebih lanjut di antaranya yaitu instrument kacapi dan sekar kawih. Bagi peneliti digunakannya Etude Gaya Mang Koko di dalam pembelajaran praktek Kacapi di lembaga tersebut merupakan hal yang menarik. Disebut menarik karena etude karya Mang Koko tersebut sudah sangat lama, sehingga pertanyaannya apakah etude yang digunakan itu seluruhnya asli yang dibuat oleh Mang Koko? Atau merupakan pengembangan yang dilakukan oleh gurunya? Kemudian, bagaimana guru tersebut mengajarkannya kepada siswa sehingga memiliki tingkat keberhasilan yang tinggi? Dan banyak lagi hal-hal yang ingin digali dan diketahui oleh peneliti.

Berbicara mengenai Kacapi dapat dikatakan bahwa Karya karya kacapi yang sangat monumental di antaranya karya Mang Koko. Karya Mang Koko

sampai saat ini masih di gemari masyarakat serta di pelajari di lembaga pendidikan, baik sekolah seni, sekolah umum bahkan di perguruan tinggi di Jawa Barat.

Jawa Barat kaya akan kesenian daerah, baik kesenian vokal, instrumental, maupun vokal-instrumental. Kekayaan dan keanekaragaman waditra yang digunakan pada kesenian di atas salah satunya waditra kacapi. Kacapi adalah salah satu waditra berdawai dengan cara dipetik, disintreuk, diranggeum, yang digunakan pada berbagai jenis kesenian. Kacapi dimainkan diantaranya pada kesenian kawih, tembang, kacapi suling, celempungan, jenaka sunda dll.

Permainan kacapi pada setiap jenis kesenian memiliki ciri khas dan keunikan masing-masing. Misalnya pada tembang sunda Cianjuran, Wiradiredja,dkk.(2003) mengungkapkan bahwa:

Dalam konteks penyajian tembang sunda Cianjuran semua lagu mamaos pada umumnya diiringi oleh kacapi indung dengan menggunakan tehnik tabuhan pasieupan ataupun kemprangan.Sementara itu, lagu-lagu panambih diiringi oleh kacapi indung dengan menggunakan tabuhan kait, (20)".

Pendapat di atas apabila ditelaah mengandung arti bahwa salah satu petikan kacapi pada Tembang Sunda Cianjuran itu adalah pasieupan, kemprangan dan kait.Ketiga tehnik tabuhan ini menghasilkan bunyi dan melodi yang memiliki keunikan, pada tehnik pasieupan misalnya tangan kiri dan kanan dengan telunjuk dan tengkepan ibu jari, membentuk rangkaian melodi yang susul menyusul dan saling mengisi hal itu merupakan tabuhan khas pada tabuhan kacapi Tembang Sunda Cianjuran.

Begitu pula kawih diiringi kacapi dengan tabuhan yang khas pula, salah satunya dengan tabuhan kacapi gaya Mang Koko yang memiliki keunikan dan efek

bunyi khas, mencerminkan gaya tersendiri. Bakat beliau dalam bidang kesenian, adalah merupakan warisan dari ayahnya yang merupakan keturunan *menak* Sumedang yang sangat mencintai kesenian Cianjuran, bahkan ayahnya yang bernama Mochamad Ibrahim Sumarta pernah mendapat Bintang Mas (Juara) dalam Konkoers (festival) Cianjuran. (Ruswandi, 2000).

Keterampilan Mang Koko dalam memainkan Kacapi diperolehnya sejak beliau berusia 8 tahun. Dalam hal ini Ruswandi (2000:3) menyampaikan bahwa:

Dalam hal kesenian khususnya keterampilan vokal dan kacapi, pada mulanya diperoleh dengan hanya melihat dan mendengar proses latihan Tembang Sunda Cianjuran yang diselenggarakan ayahnya sekali seminggu bersama para menak (*priyayi*) dari Tasikmalaya. Oleh sebab itu tidaklah heran apabila dalam usia 8 tahun, Koko sudah mampu bermain kacapi berikut tembangnya.

Sejak kecil Mang Koko sudah memiliki minat yang tinggi untuk mempelajari Karawitan Sunda. Bahkan semasa hidupnya beliau bercita-cita untuk mengembangkan Karawitan Sunda agar tetap lestari dan digemari oleh para generasi muda sebagai pewarisnya. Cita-cita Mang Koko untuk mengembangkan Karawitan Sunda tersebut, salah satunya beliau buktikan dengan mengembangkan Kacapi Sunda. Mang Koko tidak saja mengembangkan tentang teknik memainkan kacapi Sunda, tetapi juga instrumen kacapi yang digunakannya. Mengenai hal itu disampaikan Ruswandi (2000:35), bahwa;

Dalam mendinamisasikan permainan kacapi Koko memfungsikan 8 jari tangan kiri dan kanan dari yang biasanya hanya 2 sampai 4 jari. Selain itu Koko juga mengembangkan teknik permainan kacapi yang asalnya 3 macam

menjadi 5 macam. Untuk keperluan tersebut wilah nada pun diperluas yang dalam satu permainan kacapi biasanya menggunakan 5 sampai 13 nada dari 18 nada menjadi seluruhnya digunakan. Bahkan untuk kepentingan komposisinya Koko menambah 2 nada, sehingga seluruh nada pada senar kacapi itu menjadi 20 nada yang semuanya digunakan dalam satu permainan.

Konsep kacapi yang telah dikembangkan oleh Mang Koko, mulai dari jumlah nada yang terdapat di dalam instrumennya, hingga teknik yang dimainkan oleh beliau, menjadi titik awal perkembangan kacapi sunda. Bahkan apa yang dilakukan oleh Mang Koko, kini menjadi sebuah standar di dalam pembelajaran kacapi, khususnya di sekolah-sekolah musik/karawitan mulai dari sekolah kejuruan Karawitan hingga perguruan tinggi seni yang ada di Jawa Barat. Pada saat ini jika memainkan kacapian seperti yang dimainkan oleh Mang Koko biasa disebut dengan Kacapian gaya Koko. Dikatakan demikian karena “ide ini datang dari Koko, maka masyarakat menyebutnya kacapian gaya Koko”. (Ruswandi, 2000:37).

Eksistensi Mang Koko dalam mengembangkan gaya tabuhannya merupakan salah satu terobosan baru dalam kanca kesenian Jawa Barat, yang memberi warna baru melalui hasil kreativitas pada zamannya bahkan sampai sekarang. Hal ini menjadi daya tarik tersendiri untuk dikaji lebih lanjut.

Pada awalnya Mang Koko di dalam garapan pertunjukan memiliki bidang garap kacapi jenaka, yang menampilkan hasil kreativitas Mang Koko Seperti halnya kacapi jenaka pada umumnya, bahwa di dalam pertunjukannya tidak hanya menyajikan lagu-lagu dalam berbagai laras dengan diiringi oleh instrumen kacapi dan yang lainnya, maka kacapi *Jenaka Kanca Indhiang* pun juga melakukan hal

yang sama, sehingga berbeda dengan kacapi jenaka pada grup yang lain. Periode selanjutnya Mang Koko membuat beberapa karya yang bertema perjuangan, ramalan kehidupan, kasih sayang bahkan keagamaan. Pada kacapi kawih struktur penyajiannya tetap mencerminkan kekhasannya yang selalu melakukan komunikasi dalam pertunjukannya, baik melalui dialog (obrolan) melodi lagu maupun melodi pada tabuhan instrumen.

Eksistensinya tidak berhenti sampai di situ, kecintaanya terhadap kesenian beliau curahkan dalam dunia pendidikan yaitu selain menjadi tenaga pendidik di Kokar (SMKI) sekaligus sebagai salah seorang perintis, beliau membuat satu bentuk pembelajaran kacapi kawih dengan membuat langkah – langkahnya dalam sebuah etude kacapi.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 10 Bandung adalah satu-satunya sekolah kejuruan dalam bidang kesenian di Jawa Barat, di dalamnya terdapat lima kejuruan, yaitu; Seni Karawitan, Seni Musik, Seni Tari, Seni Teater(Drama), dan Broadcasting. Di Jawa Barat sekolah ini sangat dikenal oleh masyarakatnya karena prestasi dan kualitas lulusannya di masyarakat, khususnya dalam bidang musik tradisional dan seni tari. Dikatakan demikian karena lembaga ini sudah meluluskan seniman-seniman besar di Jawa Barat, seperti; Nano Suratno, Tatang benjamin, Riskonda, Euis Komariah, Eka Gandara, Ida Rosida, Tajudin Nirwan, Atang Warsita, Engkos Warnika, dan banyak lagi seniman-seniman lain yang memiliki prestasi baik.

Bahan ajar dan proses pembelajaran yang tidak terlepas dari SMKN 10 Bandung, Adapun bahan ajar yang dipergunakan pada mata pelajaran praktek kacapi, yaitu Etude Kacapi Gaya Mang Koko. Bahan ajar kacapi ini sudah jelas di ciptakan oleh Mang koko sendiri, karena Mang koko merupakan Tokoh kacapi khususnya kacapi Kawih. Mang koko juga merupakan pengajar praktek kacapi di mulai sejak Konservatori Karawitan sampai SMKI Negeri Bandung. Selama ini bahan ajar yang di gunakan pada mata pelajaran kacapi di SMK 10 menggunakan etude kacapi yang di ciptakan oleh mang Koko. Etude tersebut berbentuk sebuah buku etude dan teknik permainan kacapi yang didalamnya berisi 53 etude. Etude ini mengarahkan siswa pada teknik permainan kacapi dari tingkat yang mudah ke tingkat yang sulit, sehingga siswa dapat terlatih mengenai teknik penjarian permainan kacapi.

. Keunggulan-keunggulan dari bahan ajar kacapi yang diciptaan Mang Koko dapat membantu siswa untuk mempermudah belajar kacapi. Proses Pembelajaran dengan menggunakan Etude kacapi Gaya Mang Koko, siswa dapat memahami indikator-indikator dari bahan ajar tersebut seperti: Notasi, Tahapan tahapan pembelajaran, Konten, Teknik penjarian, Teknik permainan, dan komposisi. Dari uraian di atas, Sehingga penelitian ini penting untuk bisa dipelajari secara bahan dan metode pembelajaran yang dapat diterapkan di sekolah lain termasuk perguruan tinggi seperti UPI.

Karyanya ini masih diterapkan di SMKN 10 (SMKI) menjadi salah satu bahan ajar dalam kurikulum yang digunakan. Hal ini salah satu bukti besarnya karya

Beliau selain karya lain yang masih digandrungi oleh pendukungnya. Dalam hal ini yang menarik peneliti adalah bahan ajar kacapi di SMKN 10 dengan menggunakan etode kacapi ciptaan Mang Koko, sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Etude Kacapi Gaya Mang Koko Sebagai Bahan Ajar di SMKN 10 Bandung”.

B. RUMUSAN MASALAH

Seperti telah disampaikan pada bagian sebelumnya bahwa pada kegiatan penelitian ini peneliti berkeinginan untuk mengkaji tentang proses pembelajaran Kacapi pada Jurusan Karawitan SMKN 10 Bandung. Adapun masalah yang ingin dipecahkan adalah Bagaimana proses pembelajaran Kacapi dengan menggunakan etude karya Mang Koko di Jurusan Karawitan SMKN 10 Bandung? Untuk menjawab atau memecahkan masalah penelitian tersebut, peneliti memiliki beberapa masalah yang disampaikan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut.

1. Bagaimana bahan ajar etude kacapi gaya Mang Koko digunakan di dalam pembelajaran kacapi di SMKN 10 Bandung?
2. Bagaimana proses pembelajaran etude gaya Mang Koko di SMKN 10 Bandung?
3. Bagaimana kesesuaian materi berdasarkan tahapan-tahapan pembelajaran etude gaya Mang Koko di SMKN 10 Bandung?

C. TUJUAN PENELITIAN

Kegiatan penelitian yang dilakukan ini tidak terlepas dari beberapa tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti. Tujuan inilah yang akan menjadi titik tolak keberhasilan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Adapun hal-hal yang menjadi tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bahan ajar etude kacapi gaya Mang Koko digunakan di dalam pembelajaran kacapi di SMKN 10 Bandung.
2. Untuk mengetahui proses pembelajaran etude gaya Mang Koko di SMKN 10 Bandung.
3. Untuk mengetahui kesesuaian materi berdasarkan tahapan-tahapan pembelajaran etude gaya Mang Koko di SMKN 10 Bandung.

D. MANFAAT PENELITIAN

Kegiatan penelitian yang dilakukan ini hasil-hasilnya diharapkan dapat memberikan nilai atau manfaat bagi peneliti sebagai pengkaji secara langsung, maupun bagi orang lain yang memiliki kepentingan dengan kegiatan penelitian ini. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Memberi kontribusi pada lembaga UPI khususnya Sekolah Pascasarjana program study Pendidikan Seni untuk menjadi salah satu kajian pembelajaran musik tradisional.

2. Memberi informasi kepada masyarakat pendukungnya dan sebagai masukan pada lembaga yang diteliti.
3. Memberi motivasi dan kontribusi kepada pelaku seni dalam mengembangkan seni tradisional khususnya kacapi kawih.
4. Memberikan wawasan pada peneliti tentang kacapi kawih dan perkembangannya serta proses pembelajaran di sekolah.

E. DEFINISI ISTILAH

1. Etude adalah latihan, komposisi musik yang mengandung teknik latihan, lagu, untuk mengembangkan teknik main . (kamus istilah dalam dunia music: *Lombok musik*)
2. Kacapi adalah instrumen musik tradisional Sunda yang tergolong kepada alat musik kordofon, karena bunyi yang dihasilkannya bersumber dari getaran yang dihasilkan oleh dawai. (Harahap, 2005). Lebih rinci Sukanda (1996) mengatakan bahwa:

Ukuran panjangnya sekitar 95 cm, lebar bagian kanan (dari tempat pemain) sekitar 28 cm dan bagian kirinya sekitar 20 cm, tingginya 9 cm. Cara pengaturan nadanya seperti kacapi Rincik, yaitu tanpa pureut cukup dengan menggeser inang atau memutar paku tempat ujung dawai dikaitkan. Kedua ujung Kacapi Siter tanpa hiasan. Jumlah dawainya lebih banyak dari Kacapi Gelung yaitu sebanyak 20 utas (P.10).

3. Gaya adalah mempunyai bentuk khas, ciri khas, mempunyai ragam yang khusus. (Kamus Besar Bahasa Indonesia Online).

4. Bahan ajar merupakan informasi, alat dan teks yang diperlukan guru atau instruktur untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan yang di maksud bisa berupa bahan tertulis atau tidak tertulis. (National Center for Vocational Education Research Ltd/National Center for Competency Based Training). (*Sosialisasi KTSP*).

F. Metodologi Penelitian

1. Metode Penelitian

Sebagaimana telah peneliti jelaskan pada bagian sebelumnya, bahwa penelitian yang dilakukan ini bertujuan untuk mendeskripsikan mengenai kegiatan proses pembelajaran kacapi dengan menggunakan etude kacapi karya Mang Koko. Untuk memperoleh data mengenai hal-hal yang diinginkan khususnya mengenai bagaimana guru menyampaikan materi, alasan digunakannya etude karya Mang Koko di dalam kegiatan pembelajaran mata pelajaran kacapi di Jurusan Karawitan SMKN 10 Bandung, serta data-data penunjang lainnya, peneliti tidak harus melakukan rekayasa karena pembelajaran kacapi dengan menggunakan etude karya Mang Koko sudah berlangsung sejak lama.

Berkenaan dengan masalah tersebut di atas, dalam rangka kegiatan penelitian ini peneliti menentukan metode yang dianggap paling tepat sesuai dengan karakteristik data,

2. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi terhadap obyek penelitian dilakukan secara langsung dengan teknik tertera pada penjelasan di bawah. Pada pelaksanaannya peneliti bertindak sebagai *participant obseration*, hal ini dimaksudkan agar peneliti mengetahui secara langsung berbagai hal berkaitan dengan Bahan Ajar kacapi Gaya Mang Koko di SMK N 10 termasuk fenomena-fenomena yang terjadi di dalamnya. Observasi ini bertujuan agar peneliti mendapatkan data sedetail mungkin sehingga memudahkan peneliti untuk mendeskripsikan, menganalisis, dan memaknai gejala-gejala yang terjadi di lapangan. Dengan demikian data yang diperoleh dari nara sumber dapat diperoleh secara langsung. Suasana yang didengar dan terlihat merupakan data atau informasi yang dapat mendukung, melengkapi atau menambah informasi hasil dari wawancara.

Observasi dilakukan secara langsung langkah awal yaitu menyiapkan instrumen penelitian dan peralatan yang diperlukan selama observasi, seperti alat perekam audio untuk merekam selama kegiatan observasi dan foto digunakan untuk medekomentasikan semua kegiatan observasi. Hal ini dilakukan untuk menggali aspek-aspek:

- a) Mengamati proses aktifitas kegiatan yang terjadi pada pembelajaran kacapi di SMK 10 Bandung.
- b) Mencatat dan mendokumentasikan gerak gerik dan perilaku responden, informan dan lingkungan sekitar.
- c) Mencatat situasi peristiwa yang berhubungan dengan aktifitas kegiatan pembelajaran kacapi di SMK 10 Bandung.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan secara langsung kepada narasumber sebagai responden yaitu Bapak Riskonda S.Kar sebagai tenaga pendidik di sekolah tersebut dan juga salah satu ahli dibidang kacapi gaya Mang Koko, serta pada tokoh seni lain yang dianggap kompeten dalam bidang ini dengan mengajukan pertanyaan dalam bentuk uraian. Keuntungan bentuk pertanyaan uraian, peneliti dapat bertanya lebih terperinci sehingga jawaban dari responden lebih leluasa bahkan sampai sedetail mungkin wawancara dilakukan secara bertahap.

Wawancara dilakukan langsung kepada responden dan informan dengan mempersiapkan pedoman wawancara secara terstruktur dalam bentuk uraian melalui lisan. Responden yang dimaksud adalah pengajar kacapi di SMK 10 Bandung, sedangkan informannya adalah tokoh kacapi dan pengajar kacapi yang lain. Adapun data yang digali atau dikumpulkan yaitu mengenai:

- a. Hal ihwal kacapi gaya mang Koko.
- b. Perintisan pembelajaran kacapi gaya mang koko di SMK 10.
- c. Teknik pembelajarannya.

- d. Bahan ajarnya.
- e. fasilitas dan tim pengajarnya.

c. Kategorisasi dan Pemaknaan Data

Sebuah data terkumpul, peneliti melakukan *write ups* dan melakukan koding untuk mempertajam kepekaan terhadap data yang terkumpul, sehingga memudahkan kategorisasi data. Semua ini merupakan upaya untuk memaknai data. Ancaman ini akan timbul apabila dalam pemilihan dan pengolahan data tidak tepat, serta ketidaklengkapan data yang didapat. Dengan demikian data yang didapat harus serinci dan sedetail mungkin, sehingga dapat menghalau ancaman terhadap kesahehan, keistiqomahan penelitian yang kita lakukan dalam hal ini adalah Etude kacapi Gaya Mang Koko Sebagai Bahan Ajar di SMK 10 Bandung.

d. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi dilakukan dengan mempelajari data dari sumber skunder baik bentuk tulisan atau bacaan yang berupa buku sumber, tesis, jurnal, laporan penelitian, artikel budaya, dokumen pribadi dan karya ilmiah lainnya yang terkait dengan topik ini. Hal ini dilakukan untuk menghindari terjadinya duplikasi ihwal studi yang dilakukan peneliti.

3. Teknik Pengolahan Data

Setelah semua data terkumpul, baik dalam bentuk catatan, rekaman atau bentuk lainnya, kemudian dilakukan kegiatan analisis terhadap data-data tersebut dengan beberapa langkah sebagai berikut:

- a. Mengklasifikasikan setiap data yang diperoleh terkait dengan etude kacapi gaya Mang Koko sebagai bahan ajar di SMKN 10 Bandung.
- b. Menyesuaikan dan membandingkan antara data hasil lapangan dengan literatur atau sumber lain yang berupa teori serta dengan narasumber yang menunjang sehingga menghasilkan beberapa kesimpulan yang terkait dengan etude kacapi gaya Mang Koko sebagai bahan ajar di SMKN 10 Bandung.
- c. Mendeskripsikan hasil penelitian yang telah mengalami proses pengolahan, sebagai kesimpulan dalam bentuk tulisan yang menjadi tema dalam penelitian ini.
- d. Menganalisis data berdasarkan masalah penelitian.

4. Asumsi Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini berpijak kepada sebuah asumsi bahwa etude kacapi gaya Mang Koko sebagai bahan ajar di SMKN 10 Bandung menggunakan teknik penjarian yang berbeda dibandingkan teknik petikan kacapi lain yang berkembang di Jawa Barat. Secara teknis petikan *kacapi gaya* Mang Koko yang di jadikan bahan ajar pada mata pelajaran praktek kacapi, sampai saat ini masih dipergunakan di sekolah ini,

karena bahan ajar berupa etude kacapi gaya Mang Koko benar-benar mengarahkan siswa untuk belajar kacapi dari dasar menuju ke tingkat yang sulit secara detail.

5.. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di SMK 10 Bandung Jl Cijawura hilir Kelurahan Margasenang Kecamatan Margacinta Bandung. SMK N 10 Bandung berada di sebelah timur kota Bandung.

