

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

Bab ini membahas mengenai desain penelitian, lokasi dan subjek penelitian, definisi operasional, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, instrument penelitian dan teknik analisis data.

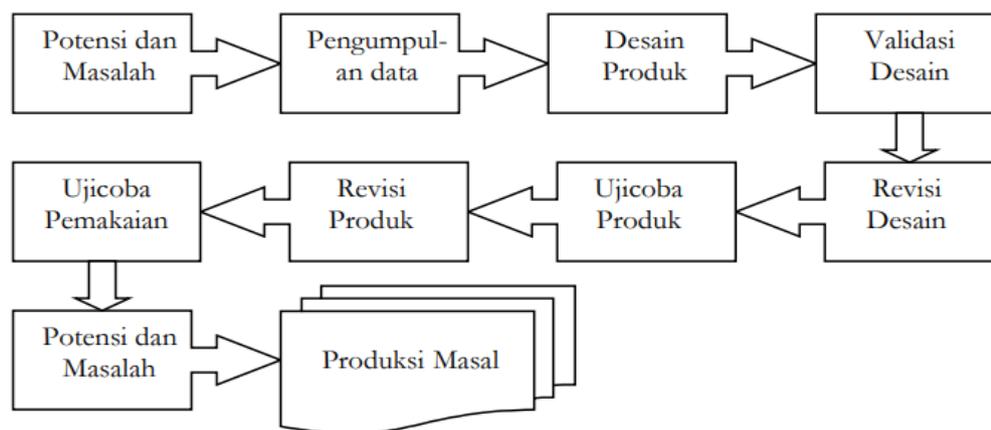
#### **3.1 Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Kegiatan research and development adalah suatu proses penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk pendidikan (Borg & Goll., 2020b). Pengembangan R&D juga dilakukan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut, (Sugiyono, 2013). Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan (digunakan metode survey atau kualitatif) dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut (digunakan metode eksperimen). Setelah produk teruji, maka dapat diaplikasikan. Proses pengujian produk dengan eksperimen tersebut dinamakan penelitian terapan (*applied research*). Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menemukan, mengembangkan dan memvalidasi suatu produk. R&D juga sering diartikan sebagai suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Produk dalam penelitian ini adalah pengembangan angklung Sèrèd sebagai media pendidikan karakter dalam sebuah pertunjukan wisata budaya. Pengujian media dilakukan dengan dilakukan dengan validasi oleh para validator yang berkompeten, melakukan uji validitas yang sesuai dengan ahli yang dibutuhkan.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif, evaluatif dan eksperimen. Metode deskriptif digunakan pada penelitian awal yakni dalam analisis kebutuhan atau studi pendahuluan untuk menghimpun data mengenai kondisi yang ada di lapangan (pertunjukan di Kampung Balandongan Tasikmalaya). Studi pendahuluan dilakukan untuk mengidentifikasi karakteristik dan kebutuhan di lapangan sebagai bahan penelitian dalam proses pengembangan angklung Sèrèd

sebagai media Pendidikan karakter dalam pertunjukan wisata budaya. Metode evaluatif digunakan untuk mengevaluasi proses uji coba pengembangan media di lapangan, baik dalam uji coba terbatas atau uji coba luas. Pada uji coba lapangan dilakukan, pada prosesnya dilakukan kegiatan evaluasi hasil maupun evaluasi proses yang menghasilkan sebuah rekomendasi, sedangkan metode eksperimen dalam penelitian ini digunakan saat uji coba terbatas dan uji coba luas untuk melihat efektivitas media.

Pelaksanaan uji coba produk terbatas dan uji coba produk luas dari pertunjukan Angklung Sèrèd Balandongan tiada lain adalah untuk dijadikan sebagai media pendidikan karakter yang nantinya untuk dipersiapkan sebagai pertunjukan dalam persiapan Rintisan Desa Wisata Budaya masyarakat Kampung Balandongan. Pertunjukan ini dilakukan ditempat yang berbeda, uji coba produk terbatas dilaksanakan di Kampung Balandongan, sementara pada uji coba produk luas dilaksanakan di kampus UPI Bandung. Sugiyono (2013) menyebutkan langkah-langkah penelitian dan pengembangan seperti ditunjukkan pada gambar 3.1 sebagai berikut:



Gambar 3.1 Langkah-langkah penggunaan metode R&D menurut Sugiyono

#### 1. Potensi dan Masalah

Tahapan pertama yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini adalah mengumpulkan informasi terkait potensi dan masalah yang ada di lokasi penelitian. Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. tetapi potensi juga bisa berubah menjadi masalah apabila tidak ada yang dapat mendayagunakan nya. Pengumpulan data yang dilakukan

pertama kali adalah dengan melakukan observasi di Kampung Balandongan dengan melihat potensi kesenian Angklung Sèrèd Balandongan yang masih dianggap orisinalitas, kondisi alam dan karakteristik masyarakatnya. Selain itu potensi dan masalah yang akan dituntaskan peneliti dalam mewujudkan Rintisan Desa Wisata Budaya pada pertunjukan Angklung Sèrèd Balandongan, yakni permasalahan masyarakat yang memiliki dua kubu yang tidak bersatu yang disebabkan pertikaian yang tidak akan pernah ada jawabannya tentang tokoh pelaku sejarah dan pencipta angklung Sèrèd, karena pada dasarnya yang pencipta angklung Sèrèd ini merupakan tokoh pameran angklung Sèrèd di kampung Balandongan sejak jaman dahulu dan sudah meninggal. Artinya yang menciptakan angklung Sèrèd tersebut merupakan nenek moyang kampung Balandongan yang sudah tidak ada, namun terlihat anak cucu atau masyarakat sekarang belum bersatu memajukan seni tradisional angklung Sèrèd dikarenakan belum ada yang menjadi penengah mengenai pencipta angklung Sèrèd.

## 2. Pengumpulan Data/Informasi

Setelah dilakukan observasi dan ditemukan masalah di lapangan, tahap selanjutnya adalah mengumpulkan data dan informasi seputar masalah tersebut. Pada penelitian ini, pengumpulan data dilakukan melihat langsung pertunjukan Angklung Sèrèd Balandongan di kampung Balandongan; wawancara kepada para pemainnya; dan wawancara kepada *sesepuh* atau tokoh/pelaku seni di Kampung Balandongan terkait Angklung Sèrèd Balandongan dan kondisi masyarakat.

Pengumpulan data mengenai karakter masyarakat Kampung Balandongan dilakukan melalui pemberian angket pada saat pelaksanaan wisata budaya baik sebelum atau sesudah adanya validasi skenario maupun tampilan dari bidang ahli nilai-nilai karakter.

## 3. Desain Produk

Pada tahap pengembangan produk awal, dilakukan desain atraksi seni wisata Angklung Sèrèd Balandongan yang disesuaikan dengan nilai-nilai yang terkandung dalam pertunjukan Angklung Sèrèd Balandongan, filosofi dan karakter masyarakat serta potensi wisata budaya yang ada di Kampung Balandongan. Desain dilakukan guna memberikan gambaran awal bentuk seni

pertunjukan yang akan dikembangkan.

Desain produk dari penelitian ini akan menghasilkan naskah pertunjukan Angklung Sèrèd Balandongan sebagai media Pendidikan karakter agar naskah tersebut bisa diimplementasikan diberbagai kalangan seperti: lembaga Pendidikan, Lembaga pariwisata kota Tasikmalaya maupun Lembaga kesenian lainnya yang bisa dijadikan sebagai referensi untuk melaksanakan sebuah pertunjukan.

#### 4. Validasi Desain

Setelah desain selesai dibuat maka selanjutnya desain divalidasi. Dalam hal ini peran ahli diperlukan untuk melakukan validasi. Ada tiga ahli yaitu ahli seni pertunjukan, ahli pendidikan karakter dan ahli pengembangan wisata seni dan tiga pembimbing. Desain seni wisata pertunjukan Angklung Sèrèd Balandongan selanjutnya divalidasi oleh dua ahli dimana para ahli nantinya akan memberikan nilai dan masukan pada desain tersebut.

#### 5. Revisi (Perbaikan) Desain

Setelah desain divalidasi dan mendapat masukan dari para ahli seni pertunjukan, ahli Pendidikan karakter dan ahli pengembangan wisata seni, langkah selanjutnya adalah perbaikan. Perbaikan yang dilakukan dengan mempertimbangkan masukan yang sudah diberikan oleh ahli. Setelah perbaikan selesai dilakukan barulah media pembelajaran dapat memasuki tahap selanjutnya dan menghasilkan desain produk versi revisi.

#### 6. Ujicoba Produk

Setelah desain atraksi seni wisata pertunjukan Angklung Sèrèd Balandongan selesai direvisi tahap selanjutnya adalah pengujian. Pada hal ini, pengujian dilakukan pada masyarakat Kampung Balandongan yang dianggap memahami pertunjukan Angklung Sèrèd Balandongan dengan jumlah yang terbatas, dan mewakili dua kubu 50 orang yang berselisih. Praktik dilakukan selama delapan kali pertemuan atau dua bulan latihan pertunjukan atraksi seni wisata budaya pertunjukan Angklung Sèrèd Balandongan.

Sebelum mengimplementasikan desain produk itu, masyarakat yang menjadi sasaran uji ujicoba untuk mengukur dirinya sendiri, setelah itu kelompok masyarakat sasaran dilatih dengan naskah yang sudah divalidasi dan

melakukan latihan selama dua bulan. Setelah itu, masyarakat sasaran uji ujicoba diminta mengisi angket lagi, di samping itu peneliti mengobservasi dan mewawancarai dalam kegiatan ujicoba.

#### 7. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan dengan melihat masukan dan saran dari masyarakat terbatas. Revisi atau perbaikan dilakukan guna menyempurnakan atraksi seni wisata yang dikembangkan.

#### 8. Ujicoba Pemakaian

Setelah desain atraksi seni wisata pertunjukan Angklung Sèrèd Balandongan selesai diperbaiki maka selanjutnya media dapat dilakukan pengujian lapangan yang dilakukan pada subjek penelitian yaitu masyarakat Kampung Balandongan yang berjumlah 100-150 orang dan selanjutnya masyarakat mengisi angket untuk menilai atraksi seni wisata pertunjukan Angklung Sèrèd Balandongan yang sudah dikembangkan. Ini data sekunder untuk apresiator sebelum dan sesudah menonton karya yang ditampilkan oleh orang yang sudah dilatih dengan naskah atraksi wisata.

Dalam tahapan R& D masih ada dua langkah yang harus ditempuh yaitu uji luas, revisi produk, dan produksi massal, namun dalam penelitian ini akan diselesaikan sampai tahap 7, yaitu revisi hasil ujicoba terbatas. Mengingat bahwa tingkat ketercapaian teknologi yang ditargetkan adalah TKT 3 atau sampai membuktikan keberhasilan teori/konsep.

### 3.2 Subjek dan Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian pertunjukan Angklung Sèrèd Balandongan sebagai media Pendidikan karakter dalam pertunjukan atraksi seni wisata budaya dilakukan di Kampung Balandongan Tasikmalaya. Objek penelitian ini adalah pengembangan pertunjukan Angklung Sèrèd Balandongan sebagai media pendidikan karakter yang akan mewujudkan sebuah Rintisan Desa Wisata Budaya. Pengembangan pertunjukan Angklung Sèrèd Balandongan sebagai media pendidikan karakter dibuat sebagai upaya untuk memberikan inovasi seni tradisional yang perlu dikembangkan dengan memuat Pendidikan karakter pada masyarakat Kampung Balandongan.

Pelaksanaan riset ini dilakukan di Kampung Balandongan Desa Sukaluyu Kecamatan Mangunreja. Subjek penelitian terdiri dari para stakeholder, komunitas, penggerak seni di wilayah tersebut. Pertimbangan peneliti menentukan partisipan ini antara lain: 1) telah mengetahui atau mengenal budaya setempat sehingga mampu menggambarkan kondisi empiris, 2) aktif dalam pengembangan wisata di Kampung Balandongan, 3) menguasai wilayah dan karakteristik masyarakat di Kampung Balandongan. Subjek sasaran lainnya/partisipan penelitian adalah masyarakat yang berselisih, sebagai sampel dalam ujicoba desain produk/naskah. Masyarakat tersebut akan dilibatkan sebagai pemain, kru panggung, panitia, dll. Partisipan penelitian ini dipilih secara purposive sesuai dengan kepentingan atraksi sebanyak 30 orang. Uji coba terbatas dalam penelitian ini dilakukan pada tanggal 19 Oktober 2022. Sedangkan pada uji coba luas dilaksanakan di kampus Universitas Pendidikan Indonesia di kota Bandung yang dilaksanakan pada tanggal 19 Desember 2022.

Subyek penelitian pada uji coba terbatas dilakukan pada masyarakat Balandongan di Kampung Balandongan. Uji coba secara luas subyek penelitian dilakukan pada masyarakat secara luas (pertunjukan secara umum) di kampus Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2022. Pelaksanaan pertunjukan Angklung Sèrèd Balandongan sebagai atraksi seni wisata budaya tersebut adalah masyarakat dari Kampung Balandongan yang diambil dari dua kelompok yang sudah tidak bersatu dengan alasan memiliki perbedaan akibat dari peristiwa tempo dulu tentang ketokohan jawara angklung Balandongan yang sudah ada. Hal ini dilakukan oleh peneliti agar kedua kelompok tersebut bersatu mengembangkan pertunjukan Angklung Sèrèd Balandongan untuk dijadikan sebagai Rintisan Desa Wisata Budaya di Tasikmalaya.

### **3.3 Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dilakukan untuk menunjang secara kuat pengembangan media. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dibagi menjadi dua bagian, yaitu data pada studi pendahuluan dan data pada tahap pengembangan dan validasi media, dimana teknik pengumpulan data pada penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

1. Teknik pengumpulan data pada tahap studi pendahuluan. Pada tahap studi

*Agus Ahmad Wakih, 2023*

**ANGKLUNG SÈRÈD BALANDONGAN SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK RINTISAN DESA WISATA BUDAYA DI TASIKMALAYA**

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu**

pendahuluan, teknik pengumpulan data dilakukan melalui literatur yakni menggunakan studi pustaka terkait teori dan kebijakan; dan studi lapangan melalui telaah dokumen terkait wisata di Kampung Balandongan yang memiliki potensi untuk dikembangkan menjadi Rintisan Desa Wisata Budaya. Dari beberapa teknik pengumpulan data tersebut yang saling melengkapi dan memberikan kontribusi masing-masing. Adapun teknik studi pendahuluan dijelaskan sebagai berikut; (1) telaah tentang nilai-nilai karakter yang digunakan dalam pembiasaan baik dalam sebuah pelaksanaan wisata budaya; (2) wawancara kepada tokoh budaya di Kampung Balandongan untuk mengungkapkan kondisi kesenian pertunjukan Angklung Sèrèd Balandongan yang akan dijadikan sebagai pertunjukan pada seni atraksi sebagai Rintisan Desa Wisata Budaya; (3) observasi digunakan untuk melihat kondisi dan sejarah tentang Angklung Sèrèd Balandongan yang memiliki dua pengakuan berbeda antar kelompok yang menjadi tokoh jawara angklung Balandongan saat itu.

2. Teknik pengumpulan data pada tahap pengembangan dan validasi media. Pada tahap pengembangan media seperti pertunjukan atraksi seni wisata budaya Angklung Sèrèd Balandongan sebagai media Pendidikan karakter di Kampung Balandongan yang akan menciptakan sebuah Rintisan Desa Wisata Budaya, teknik pengumpulan data dilakukan melalui diskusi, kuesioner, oleh ahli dan guru senior. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah sebagai berikut: (1) diskusi bersama guru dilakukan dalam revisi adegan, skenario dan lembar wawancara terkait pelaksanaan pertunjukan wisata budaya, peneliti juga berdiskusi kepada guru besar Pendidikan karakter terkait adegan-adegan yang sudah disiapkan oleh peneliti untuk dipertunjukkan. Diskusi dilakukan pada tahap evaluasi uji coba terbatas dan luas. Hal ini dilakukan untuk dijadikan referensi peneliti dalam penyempurnaan pertunjukan atraksi seni wisata budaya pada Angklung Sèrèd Balandongan sebagai media pendidikan karakter; (2) kuesioner digunakan untuk mengetahui keterlaksanaan pertunjukan wisata budaya. Kuesioner diberikan kepada tokoh yang dianggap ahli dalam bidang Pendidikan karakter dan pakar kesenian di Kampung Balandongan. Kuesioner untuk ahli pendidikan karakter bertujuan untuk mengetahui respon mengenai keterlaksanaan pertunjukan Angklung Sèrèd Balandongan sebagai media

pendidikan karakter dalam pertunjukan atraksi seni wisata budaya. Kepada pakar kesenian Angklung Sèrèd Balandongan untuk mengetahui tahapan-tahapan setiap adegan dan skenario pada pertunjukan atraksi seni wisata budaya; (3) observasi dilakukan pada saat pelaksanaan pertunjukan atraksi seni wisata budaya Angklung Sèrèd Balandongan; (4) dokumentasi digunakan sebagai pendukung penelitian yang dilakukan selama proses pelaksanaan pertunjukan wisata budaya; (5) FGD (6) angket berupa kuesioner yang digunakan untuk mengetahui pelaksanaan awal pertunjukan atraksi seni wisata budaya berdasarkan hasil diskusi dengan pakar seni angklung sebagai media pendidikan karakter di Kampung Balandongan dan sesudah adanya perbaikan berdasarkan hasil-hasil perbaikan. Tes berupa kuesioner untuk melihat adanya perubahan tanggapan masyarakat Kampung Balandongan, setelah revisi setiap adegan pertunjukan wisata budaya.

### 3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dilihat berdasarkan jumlah soal kuesioner pada item pertunjukan atraksi seni wisata budaya Angklung Sèrèd Balandongan sebanyak 5 poin dan setiap poin nya terdapat beberapa indikator yang bersangkutan. Adapun beberapa poin nya yaitu; (1) karakter disiplin dan *bener*. Seperti a) sebelum memulai pertunjukan diadakannya kegiatan berdoa bersama, b) Ketika mengadakan latihan rutin para pelaku seni tepat waktu. c) Instrumen/waditra (angklung, dogdog, tarompet, kendang, goong) yang dipegang juga penari yang dimainkan itu sesuai dengan kemampuan dan keinginan mereka. d) Ketika latihan berlangsung mereka mematuhi instruksi pelatih. e) Ketika latihan memainkan istrumen/waditra mereka tidak sambil merokok. f) Ketika sedang latihan berlangsung, mereka tidak memakai alas kaki (sandal jepit, sepatu). (2) Karakter Tanggungjawab, *bageur* dan *panger*. yakni, a) Ketika ada jadwal latihan, mereka datang sendiri dan tidak perlu dijemput sama teman, b) Ketika akan melakukan latihan, alat-alat musik (waditra) yang akan digunakan diambil sendiri oleh mereka secara masing-masing dari tempatnya, c) Ketika sedang proses latihan berlangsung, untuk menjaga kerjasama antar pemain ketika mengadu kekuatan, mereka tetap berada di kelompoknya, d) Pada pola

permainan seni mengadu kekuatan antar *hulu-hulu*, peristiwa ini si *hulu-hulu* dipanggul (*dipunggu*) di atas pundak oleh salah satu pemain angklung lain, maka harus dibangun *camestry* antar keduanya, e) Setelah selesai latihan, alat-alat musik (instrumen/waditra) yang digunakan dikembalikan ke tempat asalnya oleh mereka secara masing-masing. (3) Karakter keras yakni, a) Pemain angklung *engklok* dan *gem* harus mengikuti pola lantai dari hulu-hulu, kemana hulu-hulu berjalan (*ngarigig*) maka angklung yang lainnya harus mengikutinya baik pada proses latihan maupun sedang pertunjukan, b) Nada angklung yang dimainkan harus sesuai dengan pola ritmis angklung *Sèrèd*, c) Memberi semangat pada *hulu-hulu* ketika sedang mengadu kekuatan fisik, d) Ketika sedang mengadu kekuatan antar hulu-hulu, tempo dan dinamik pemain *engklok* dan *gem* tetap mengikuti pola tabuhan ritmis yang harmonis, f) Seluruh pemain baik penari maupun angklung menyesuaikan *rigig* (gerak) tubuhnya dengan pola tabuh waditra yang dimainkan. (4) Karakter cinta lingkungan, *bageur*, dan *singer*, yakni a) Tidak sembarangan menebang pohon bambu untuk keperluan instrumen/waditra angklung *Sèrèd*, b) Sampah bambu bekas rautan dan potongan bambu yang tidak terpakai tidak dibakar dimana saja, c) Bambu yang masih layak dipakai tapi tidak untuk dijadikan instrumen/waditra angklung, bisa digunakan untuk bahan kerajinan perkakas rumah tangga seperti *osom*, tong sampah, dan *krey*, d) Ketika selesai latihan bekas makanan, gelas air mineral, plastik jajanan, puntung, dan bungkus rokok dibersihkan dan dibuang pada tempatnya. (5) Karakter cinta tanah air dan *cageur*, a) Ketika diundang pemerintah daerah, propinsi atau pusat dalam rangka memperingati hari tertentu tidak menolak, b) Mengadakan pawai atau iring-iringan di kampung dalam rangka hiburan tertentu di desa atau di kampungnya, c) Menampilkan pertunjukkan seni di kabupaten dan provinsi sebagai peserta karnaval, d) Memberikan atau menurunkan secara estafet pertunjukkan angklung *Sèrèd* ini kepada anak-anak dan generasi muda. Adapun uraian tentang kisi-kisi instrumen adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen

No	Pernyataan	Teknik Pengumpulan Data
1.	Pada tahap studi pendahuluan, data dikumpulkan melalui:	
	Studi pustaka terkait teori dan kebijakan.	Literatur/Studi Pustaka
	Studi lapangan melalui telaah dokumen Rintisan Desa Wisata Budaya di Kampung Balandongan.	Studi Lapangan
	Wawancara dengan tokoh untuk persiapan menjadi Rintisan Desa Wisata Budaya Kampung Balandongan.	Wawancara
	Observasi terhadap kondisi dan sejarah Angklung Sèrèd Balandongan.	Observasi
2	Pada tahap pengembangan dan validasi media, data dikumpulkan melalui:	
	Diskusi dengan seniman dan guru besar Pendidikan Karakter	Diskusi
	Kuesioner kepada ahli pendidikan karakter dan pakar kesenian.	Kuesioner
	Observasi saat pelaksanaan pertunjukan atraksi seni wisata budaya.	Observasi
	Dokumentasi selama proses pelaksanaan pertunjukan atraksi seni wisata budaya.	Dokumentasi
	FGD (Focus Group Discussion)	FGD
	Angket untuk masyarakat Kampung Balandongan	Angket

### 3.5 Alat Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data untuk studi awal dan pelaksanaan penelitian yang digunakan meliputi 1) observasi, 2) wawancara; 3) dokumentasi, 4) Angket, dan 5) FGD

#### 3.5.1 Observasi

Kegiatan observasi dilaksanakan untuk mencermati berbagai fenomena yang terjadi pada masyarakat. Observasi yang dilakukan dapat memberikan pemahaman yang mendalam mengenai fenomena seni budaya yang ada di Kampung Balandongan Desa Sukaluyu. Data hasil observasi tersebut disimpan dalam bentuk catatan lapangan (*field notes*) yang menggambarkan seluruh kegiatan yang berlangsung sepanjang penelitian.

#### 3.5.2 Wawancara

Wawancara dilakukan oleh informan yang dianggap sebagai *key person* dalam penelitian ini, antara lain: tokoh masyarakat, komunitas masyarakat, pelaku atraksi seni. Maksud dari kegiatan ini adalah mengungkap kedalaman informasi sebagai data validasi yang menggambarkan fenomena atau kejadian tertentu. Wawancara dilakukan pada saat-saat tertentu, disesuaikan dengan agenda kegiatan serta kebutuhan dari peneliti untuk mengungkap ke dalam informasi tertentu, khususnya terkait dengan seni budaya yang ada di Kampung Balandongan Desa Sukaluyu.

#### 3.5.3 Studi Dokumentasi

Kegiatan ini bertujuan untuk menyimpan/ menjaring data atau dokumen tertulis yang berhubungan dengan penyelenggaraan program pemberdayaan yang telah dilaksanakan. Data diperoleh melalui hasil penelaahan serta interpretasi terhadap dokumen, dan dapat dijadikan sumber data yang dapat dimanfaatkan untuk peneliti. Selain itu, studi dokumentasi diperuntukkan untuk mengungkap seni budaya berbentuk benda dan tak benda di Kampung Balandongan Desa Sukaluyu dengan bentuk catatan lapangan, foto, video, serta cara lainnya yang dapat membantu peneliti dalam menganalisisnya.

#### 3.5.4 Angket

Untuk mengukur karakter masyarakat, peneliti menggunakan skala likert.

Skala likert adalah alat ukur penilaian digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2016). Melalui skala likert setiap variabel yang diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan. Jawaban setiap instrumen yang menggunakan skala likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negative. Adapun item instrument skala likert dalam penelitian ini sebagai berikut.

**Tabel 3.2 Tabel Skala Likert**

Pernyataan	Penilaian
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Penyebaran kuesioner diberikan kepada tokoh-tokoh pameran wisata budaya dan masyarakat Kampung Balandongan Tasikmalaya sebagai pelaksana Rintisan Desa Wisata Budaya.

### 3.5.6 Diskusi Kelompok Terarah/ Focus Group Discussion (FGD)

Fokus Grup Diskusi (FGD) suatu diskusi yang dilakukan oleh kelompok untuk memecahkan sebuah permasalahan penelitian sosial (Paramita & Kristiana, 2013); (Aswad, 2019); (Tutiasri, 2016). Adapun tujuan dilakukan FGD dalam penelitian ini yakni untuk menyamakan setiap persepsi yang terkandung dalam pelaksanaan pertunjukan Angklung Sèrèd Balandongan sebagai media Pendidikan karakter melalui pertunjukan atraksi seni wisata budaya di Kampung Balandongan. Pada pelaksanaan FGD penelitian ini dilakukan bersama tokoh seni, ahli bidang Pendidikan karakter, tim pembimbing penelitian untuk memvalidasi desain naskah tentang atraksi seni wisata budaya.

### 3.6 Analisis Data

Analisis data dalam penelitian dan pengembangan (R&D) tergantung pada masalah dan desain penelitian yang digunakan. Berdasarkan berbagai model R&D yang telah disebutkan maka model penelitian dan pengembangan (R&D) dapat disederhanakan menjadi 3 kategori utama; uji pendahuluan (bersifat hipotetik), pengembangan, dan uji coba produk.

Analisis data dalam penelitian ini dipilah ke dalam analisis data dalam rangka pengembangan model dan analisis data dalam rangka uji efektivitas model. Analisis data dilakukan secara kualitatif maupun kuantitatif. Data kualitatif yang diperoleh melalui wawancara, dilakukan melalui analisis logis. Data kuantitatif antara lain berkaitan dengan pengembangan model desa wisata.

#### 3.6.1 Analisis Kualitatif

Analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan hasil observasi, dan wawancara, yang dicatat dan didokumentasikan pada saat implementasi. Data tersebut dianalisis secara deskriptif kualitatif, beberapa saran para ahli akan digunakan untuk perbaikan produk pada tahap revisi sedangkan catatan dokumentasi dideskripsikan untuk mengetahui kebermanfaatan model desa wisata yang dikembangkan pada masyarakat Balandongan Tasikmalaya Jawa Barat sebagai pengembangan karakter warga khususnya generasi muda. Tahapan analisis yang dilakukan meliputi:

a. *Data Reduction* (reduksi data)

Reduksi data merupakan proses pemilihan, merangkum, memilih hal-hal yang pokok dan sesuai dengan fokus penelitian, membuang yang tidak perlu data kasar yang diperoleh dari lapangan. Proses ini berlangsung selama penelitian dilakukan dari awal sampai akhir penelitian.

b. *Data Display* (Penyajian Data)

Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bias dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart*, dan sebagainya. Teknik analisis ini dilakukan untuk memudahkan peneliti dan pembaca dalam memahami apa yang terjadi sesuai dengan fakta dan data di lapangan yang dapat dipaparkan secara deskriptif.

c. *Conclusion drawing/verification* (Menarik Kesimpulan/Verifikasi)

Dalam tahap ini, peneliti dapat membuat kesimpulan awal yang masih bersifat sementara. Kesimpulan ini bias berubah ataupun tidak tergantung dari data-data yang ditemukan di lapangan. Bila disertai bukti-bukti yang konsisten dan valid maka kesimpulannya tidak akan berubah dan kredibel. Namun jika data tidak disertai bukti-bukti yang konsisten dan valid maka sebaliknya kesimpulan dapat berubah.

### 3.6.2 Analisis Kuantitatif

Analisis data kuantitatif deskriptif menggunakan persentase dapat digunakan untuk menganalisis hasil dari instrumen angket yang berisi pertanyaan dengan pilihan jawaban tertentu (Hermawan, 2019). Dalam metode ini, persentase digunakan untuk menggambarkan proporsi atau distribusi jawaban dari responden terhadap setiap pilihan jawaban yang tersedia. Adapun langkah-langkah untuk melakukan analisis data kuantitatif deskriptif dengan menggunakan persentase melalui rumus  $F/N \times 100$  adalah sebagai berikut:

1. Menghitung jumlah frekuensi (F) setiap pilihan jawaban yang muncul dalam instrumen angket. Frekuensi adalah banyaknya responden yang memilih setiap pilihan jawaban.
2. Menghitung jumlah total responden (N) yang memberikan jawaban pada instrumen angket.
3. Menggunakan rumus  $F/N \times 100$  untuk menghitung persentase setiap pilihan jawaban. Rumus ini akan menghasilkan persentase dari total responden yang memilih setiap pilihan jawaban.