

BAB III

METODE PENELITIAN

Pada bab ini peneliti menjelaskan tentang metode yang digunakan dalam penelitian ini dengan judul implementasi *project based learning* melalui pembuatan gamelan *awi laras salendro* di SMK Al-Huda Sariwangi Tasikmalaya. peneliti akan merumuskan beberapa elemen pada bab ini terkait dengan desain implementasi PjBL pembuatan gamelan *awi laras salendro* di SMK Al-Huda Sariwangi, proses implementasi PjBL pembuatan gamelan *awi laras salendro* di SMK Al-Huda Sariwangi dan efektivitas implementasi PjBL pembuatan gamelan *awi laras salendro* di SMK Al-Huda Sariwangi, sebagai berikut :

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini mengimplementasikan PjBL tentang implementasi PjBL pembuatan gamelan *awi laras salendro* di SMK Al-Huda Sariwangi, guna mendapat kejelasan peneliti untuk mendeskripsikan bagaimana desain penelitian ini. Menurut (NYC, 2009), PjBL merupakan strategi pembelajaran dimana siswa menjadi pusat yang harus membangun pengetahuan konten mereka sendiri dan mendemonstrasikan pemahaman pengetahuan konten yang mereka ketahui serta mendemonstrasikan pemahaman baru melalui berbagai bentuk representasi.

Sesuai dengan konsep PjBL maka penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah proyek, memperoleh kemampuan lebih dari model yang diterapkan, membuat siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran, mengembangkan dan meningkatkan keterampilan siswa, juga meningkatkan kolaborasi serta interaksi antar siswa satu dengan siswa lainnya karena pembelajaran proyek bersifat kelompok atau kerjasama tim. Sesuai dengan yang dijelaskan buku materi pelatihan guru Implementasi kurikulum 2013 (2014, hlm. 50), menyatakan bahwa setiap model pembelajaran pasti memiliki tujuan dalam penerapannya, antara lain, meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah proyek, memperoleh kemampuan dan keterampilan baru dalam pembelajaran, membuat peserta didik lebih aktif dalam memecahkan masalah proyek yang kompleks dengan hasil produk nyata, mengembangkan dan meningkatkan keterampilan

Hari Rizky Nikmatillah, 2023

IMPELEMENTASI *PROJECT BASED LEARNING* PEMBUATAN GAMELAN *AWI LARAS SALENDRO* DI SMK AL-HUDA SARIWANGI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

peserta didik dalam mengelola bahan atau alat untuk menyelesaikan tugas atau proyek, meningkatkan kolaborasi peserta didik khususnya pada PjBL yang bersifat kelompok.

Penggunaan model pembelajaran PjBL dilatar belakangi oleh keadaan sekolah yang tidak memiliki fasilitas alat musik untuk media pembelajaran, sehingga peneliti berinisiatif untuk membuat alat musik gamelan berbahan dasar bambu yang dilakukan oleh siswa dalam pembelajaran seni budaya. Karena pembelajaran bersifat proyek dan memiliki tujuan seperti yang dipaparkan diatas maka dalam pembelajaran menggunakan model PjBL.

Guna mendapatkan keabsahan data, peneliti mengimplementasikan metode penelitian evaluasi Menurut Wirawan dalam Ambiyar & Muharika (2019, hlm 19) menyatakan bahwa evaluasi sebagai riset untuk mengumpulkan, menganalisis dan menyajikan informasi yang bermanfaat mengenai objek evaluasi, menilainya dengan membandingkannya dengan indikator evaluasi dan hasilnya dipergunakan untuk mengambil keputusan mengenai objek evaluasi.

Berdasarkan rumusan masalah dan pertanyaan dan tujuan penelitian maka peneliti menggunakan metode penelitian evaluasi untuk mengetahui hasil yang didapatkan dari penelitian berbasis proyek ini, serta untuk menjadi referensi media pembelajaran pada pembelajaran musik khususnya. Pada penelitian implementasi PjBL (*Project Based Learning*) dengan membuat gamelan *awi laras salendro*, peneliti ingin mengetahui keefektifan dan tercapai atau tidak pembelajaran berbasis proyek ini. Penelitian evaluasi ini diketahui bahwa satu objek dalam evaluasi adalah program. Program adalah suatu rencana yang melibatkan berbagai unit yang berisi kebijakan dan rangkaian kegiatan yang harus dilakukan dalam kurun waktu tertentu. Maka evaluasi dapat dilakukan dalam kurun waktu tertentu dalam rangka mendaptkan informasi mengenai ketercapaian dari pelaksanaan suatu program.

Pada penelitian ini peneliti akan mempersempit topik, dengan memfokuskan pada hasil akhir model pembelajaran berbasis proyek ini. jenis evaluasi yang akan digunakan adalah evaluasi sumatif . Menurut Wirawan dalam Ambiyar & Muharika (2019, hlm 183) evaluasi sumatif merupakan evaluasi yang dilakukan pada akhir pelaksanaan program, evaluasi ini mengukur kinerja akhir

objek evaluasi. tujuan Evaluasi sumatif adalah untuk mengetahui hasil dan dampak dari program serta untuk mengetahui ketercapaian program. Evaluasi ini dilaksanakan untuk menilai suatu program sehingga dari hasil evaluasi akan dapat ditentukan suatu program tertentu akan diteruskan atau dihentikan (Muryadi, 2017, hlm. 11).

Evaluasi memiliki perbedaan yang mendasar dengan penelitian. Meskipun secara prinsip, antara kedua kegiatan ini memiliki metode yang sama. Perbedaan tersebut terletak pada tujuan pelaksanaannya. Jika penelitian bertujuan untuk membuktikan sesuatu (prove) sedangkan evaluasi bertujuan untuk pertimbangan dalam mengambil keputusan untuk mengembangkan (improve) sesuatu. Terkadang, penelitian dan evaluasi juga digabung menjadi satu fase, yang disebut dengan penelitian evaluasi. Sebagaimana disampaikan oleh Sudharsono (1994:3) penelitian evaluasi mengandung makna pengumpulan informasi tentang hasil yang telah dicapai oleh sebuah program yang dilaksanakan secara sistematis dengan menggunakan metodologi ilmiah sehingga darinya dapat dihasilkan data yang akurat dan obyektif. Dengan demikian fungsi utama evaluasi dalam hal ini adalah menyediakan informasi-informasi yang berguna bagi pihak decision maker (pengambil keputusan) untuk menentukan kebijakan yang akan diambil berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan. Chelimsky (1989), mendefinisikan evaluasi adalah suatu metode penelitian yang sistematis untuk menilai rancangan, implementasi dan efektifitas suatu program.

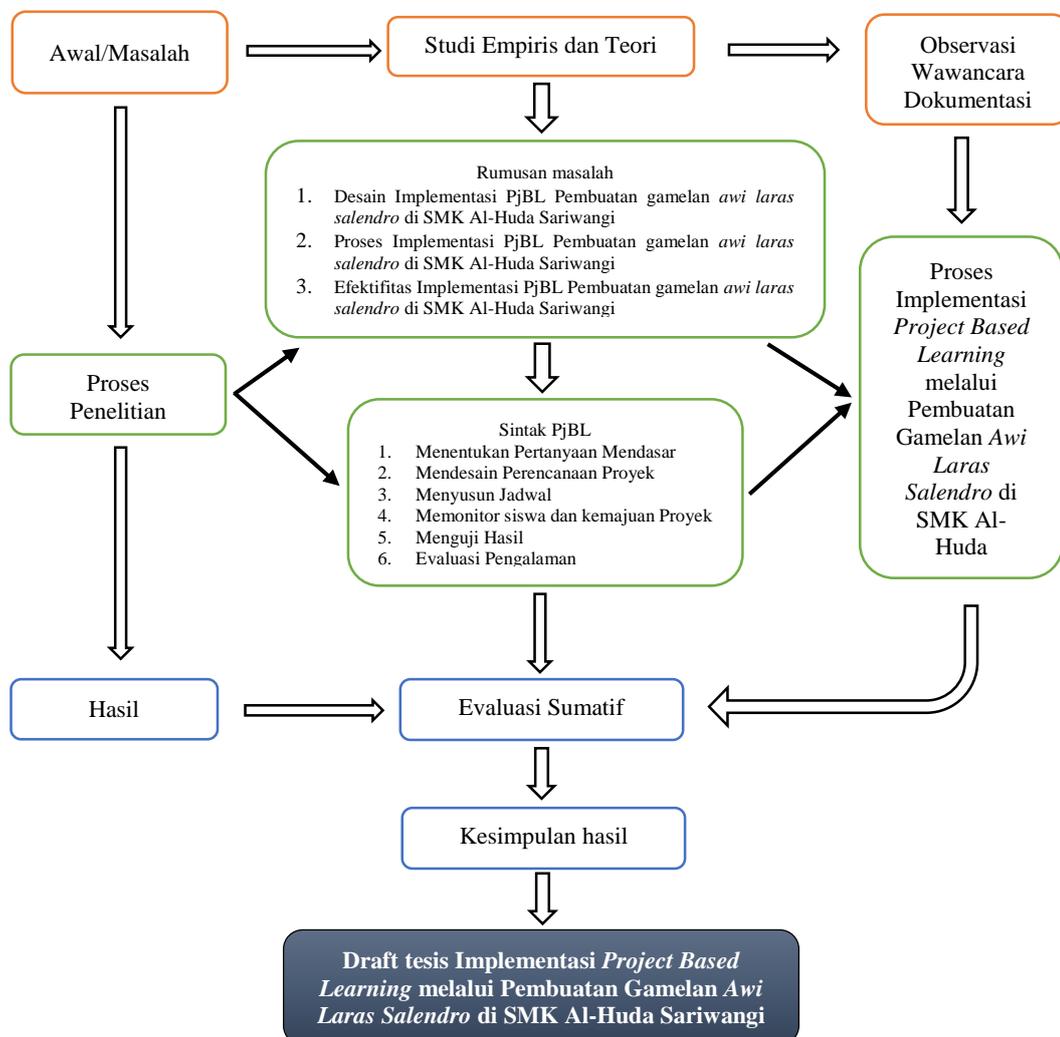
Evaluasi yang dilakukan tetap melibatkan proses atau prosedur ilmiah layaknya sebuah penelitian. Penelitian terdapat dalam proses evaluasi sedangkan sebuah penelitian belum tentu merupakan sebuah evaluasi karena bisa saja sebuah penelitian tidak dipergunakan untuk mendapatkan informasi dalam mengambil suatu keputusan. Dalam arti kata bahwa penelitian memiliki arti yang lebih sempit dari evaluasi, karena setiap penelitian belum tentu berbentuk evaluasi sedangkan evaluasi sudah tentu merupakan suatu penelitian. Sumber buku “Metodologi penelitian evaluasi program (Ambiyar dan Mahardika, 2019)”.

Dalam kajian ini peneliti bermaksud mengevaluasi hasil riset pembelajaran pembuatan gamelan *awi laras pelog* di SMK Al-Huda Sariwangi dengan

implementasi model pembelajaran PjBL, mengumpulkan data, menganalisis dan menyajikan hasil yang kemudian diinformasikan dalam kajian ini, adapun evaluasi pembelajaran dilakukan diakhir pelaksanaan program. Tujuannya untuk mengetahui hasil dan dampak dari keterlaksanaan program tentang pembuatan gamelan awi. Yang diimplementasikan di sekolah tersebut guna mengetahui ketercapaian program yang diterapkan. Hasil akhir dari evaluasi sumatif ini bertujuan untuk menilai manfaat dari implementasi program pjl dan materi pembuatan gamelan awi bagi para siswa didik di SMK Al-Huda Sariwangi, dan tujuan akhir adalah untuk menentukan efektif atau tidaknya program tersebut.

Model pembelajaran PjBL digunakan untuk menjadi acuan dari setiap langkah pada proses pembelajaran pembuatan gamelan *awi laras salendro* yang dibuat oleh siswa. Sedangkan evaluasi untuk menilai efektifitas dari setiap langkah PjBL yang diimplementasikan dalam pembelajaran dan hasil dari proses pembelajaran pembuatan gamelan *awi laras salendro*.

Guna mendapatkan gambaran mengenai langkah-langkah penelitian ini Berikut adalah desain yang diimplementasikan rancangan program PjBL pembuatan gamelan awi di SMK Al-Huda Sariwangi



Bagan 3.1 desain penelitian Penelitian

Penelitian ini diawali dengan melihat antusias siswa untuk pembelajaran praktik pada pelajaran seni budaya sangat tinggi akan tetapi adanya keterbatasan media pelajaran berupa alat musik, selain itu sumber daya bambu disekitar sekolah melimpah, sehingga peneliti berinisiatif untuk melakukan inovasi pembuatan gamelan *awi* sebagai media dalam model pembelajaran PjBL. Setelah muncul gagasan tersebut, peneliti memperkuat hal itu dengan melakukan study empiris, mempelajari dan memahami teori-teori yang terkait dengan pembelajaran berbasis proyek. Selain itu, peneliti melakukan observasi dan wawancara kepada ahli dalam

Hari Rizky Nikmatillah, 2023

IMPELEMENTASI PROJECT BASED LEARNING PEMBUATAN GAMELAN AWI LARAS SALENDRO DI SMK AL-HUDA SARIWANGI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pembuatan gamelan *awi* guna memperoleh informasi yang akan menjadi bahan penelitian.

Berdasarkan informasi yang didapat melalui kajian empiris dan observasi, peneliti merumuskan masalah menjadi tiga bagian yaitu, desain, proses dan efektifitas implementasi PjBL pembuatan gamelan *awi laras salendro* di SMK Al-Huda Sariwangi. Setelah itu, peneliti merancang proses pembelajaran sesuai dengan sintak yang terdapat pada model pembelajaran PjBL dan menentukan partisipan yang akan melakukan pembelajaran proyek tersebut.



Bagan 3.2 Sintak PjBL

Proses pembelajaran dilakukan dengan sintak diatas. Tahapan PjBL dikembangkan oleh dua ahli, *The George Lucas Education Foundation* dan Dopplet. Sintaks PjBL (Kemdikbud, 2014). Lebih jelasnya sebagai berikut:

a) Menentukan pertanyaan mendasar

Fase pertama yang dilakukan dalam hal ini dalm sintak PjBL yaitu menentukan pertanyaan mendasar, guna mengukur pengetahuan awal peserta didik tentang gamelan. Pertanyaan yang diajukan mengenai pengetahuan dasar peserta didik tentang pengertian gamelan secara umum : cara permainan gamelan awi, perbedaan gamelan awi, bahan pembuatan gamelan awi dan nada yang digunakan dalam pembuatan gamelan awi yaitu laras salendro. Pada sesi ini bertujuan untuk mengetahui pengetahuan dasar tentang gamelan.

Hari Rizky Nikmatillah, 2023

IMPELEMENTASI *PROJECT BASED LEARNING* PEMBUATAN GAMELAN AWI LARAS
SALENDRO DI SMK AL-HUDA SARIWANGI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

b) Mendesain perencanaan proyek

Setelah mendapatkan hasil terkait pengetahuan dasar peserta didik mengenai alat musik gamelan, langkah berikutnya yaitu mengajak dan mengarahkan siswa untuk merencanakan pembelajaran proyek yaitu pembuatan gamelan *awi laras salendro* dengan menentukan langkah-langkah proses pembuatan. Mendesain perencanaan proyek bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan pengalaman kepada siswa akan seluruh kebutuhan, tahapan, bahan, teknik pembuatan setiap komponen, sehingga diharapkan siswa dapat mengerjakan proyek pembuatan gamelan *awi* dengan baik dari hasil yang mereka ketahui dan dilihat.

c) Menyusun Jadwal

Setelah melakukan perencanaan proyek, dilanjutkan dengan penyusunan proyek pembuatan gamelan *awi laras salendro*. Penyusunan ini diperlukan kolaboratif antara siswa dengan pendidik agar siswa dapat diarahkan sehingga pada saat pelaksanaan berjalan dengan baik dan benar. Hasil dari perencanaan proyek dibuatkan jadwal setiap langkah-langkahnya untuk menjadi acuan penyelesaian setiap rencana yang harus diselesaikan.

d) Memonitor siswa dan kemajuan proyek

Langkah-langkah yang sudah direncanakan dan dibuat jadwal oleh siswa tentunya akan di monitor dan dibimbing oleh peneliti pada setiap proses pembelajaran berlangsung, yaitu memonitor setiap kegiatan yang dilakukan oleh siswa dari awal sampai akhir proses pembelajaran dan pembuatan sampai penyelesaian proyek ini. Atau bisa dibidang dengan monitoring secara berkala.

e) Menguji Hasil

Setelah pembuatan gamelan yang dilakukan siswa selesai maka akan diuji coba dan diberikan penilaian. Penilaian ini dilakukan untuk membantu dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing – masing kelompok, diantaranya mengenai ketepatan wujud atau bentuk, ketepatan ukuran pada setiap *bilah* dalam *waditra saron*, *peking*, dan *demung*, ketepatan nada pada setiap *waditra*. Hasil yang didapatkan setelah seluruh instrumen selesai dibuat

oleh setiap kelompok, yaitu mencoba memainkan setiap instrumen satu persatu dengan dimainkan oleh setiap kelompok.

f) **Evaluasi Pengalaman**

Fase ini baik siswa maupun pendidik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Siswa diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek. Pendidik dan siswa mengembangkan diskusi dalam rangka memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran, sehingga pada akhirnya ditemukan suatu temuan baru (*new inquiry*) untuk menjawab permasalahan yang diajukan pada tahap pertama pembelajaran. Selain itu, siswa diberikan angket pertanyaan agar diisi untuk mengukur pengalaman dari hasil pembelajaran.

Tabel 3.1 Point sintak PjBL

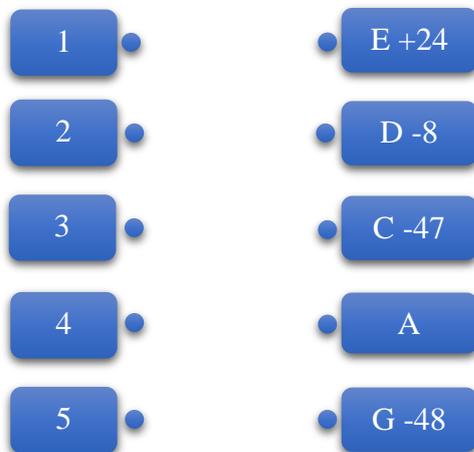
No	Sintak	Proses	Tujuan
1.	Menentukan pertanyaan mendasar	Memberikan beberapa pertanyaan mendasar terkait gamelan, dan menjelaskan tentang perbedaan, jenis alat, nada, laras, teknik permainan, bahan dan proses pembuatan gamelan.	<ul style="list-style-type: none"> - Mengukur pengetahuan peserta didik terhadap gamelan - Memberi stimulus dan pengetahuan materi gamelan - Mengarahkan peserta didik pada pembelajaran proyek
2.	Mendesain perencanaan proyek	Siswa membuat rancangan dan tahapan untuk melakukan dan menyelesaikan proyek dan dievaluasi oleh peneliti.	<ul style="list-style-type: none"> - Belajar disiplin agar selalu membuat perencanaan - Bertanggung jawab - Mengetahui perencanaan yang baik dan benar.
3.	Menyusun jadwal	Peserta didik berdiskusi menentukan tanggal dari setiap tahapan yang akan dilakukan dan diberikan <i>deadline</i> penyelesaian proyek.	<ul style="list-style-type: none"> - Pelaksanaan setiap tahapan jelas - Disiplin waktu dan bertanggung jawab untuk menyelesaikan proyek sesuai dengan jadwal
4.	Memonitor siswa dan kemajuan proyek	Siswa melakukan proses pembuatan sesuai dengan rancangan dan jadwal yang telah dibuat dari mulai observasi sampai penyelesaian proyek dan peneliti memonitor sekaligus	<ul style="list-style-type: none"> - Membimbing dan mengarahkan siswa agar proses pembuatan berjalan sesuai harapan juga rencana yang telah ditetapkan.

		membimbing siswa dari awal sampai penyelesaian akhir.	
5.	Menguji hasil	Hasil akhir produk yang dibuat oleh masing-masing kelompok diuji coba dan dievaluasi seluruh kekurangan dari produk yang mereka buat.	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa bisa mengidentifikasi produk hasil pengerjaan. - Mengetahui kekurangan dan kelebihan - Memberikan pembelajaran agar lebih baik untuk kedepannya.
6.	Evaluasi pengalaman	Siswa mengisi angket pertanyaan yang sudah disiapkan oleh peneliti	Mengukur efektivitas dari pembelajaran berbasis proyek dan mengetahui perkembangan siswa dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Berdasarkan desain penelitian di atas, maka seluruh proses dan hasil dari penelitian ini akan dievaluasi setiap langkah-langkah PjBL guna untuk mengetahui hasil dan dampak dari program serta mengetahui ketercapaian program. Selain itu evaluasi sumatif bertujuan untuk mengukur kekurangan dan kelebihan dari model pembelajaran PjBL. Menurut Wirawan dalam Ambiyar & Muharika (2019, hlm 183) evaluasi sumatif merupakan evaluasi yang dilakukan pada akhir pelaksanaan program, evaluasi ini mengukur kinerja akhir objek evaluasi. tujuan Evaluasi sumatif adalah untuk mengetahui hasil dan dampak dari program serta untuk mengetahui ketercapaian program. Evaluasi ini dilaksanakan untuk menilai suatu program sehingga dari hasil evaluasi akan dapat ditentukan suatu program tertentu akan diteruskan atau dihentikan (Muryadi, 2017, hlm. 11).

Melalui evaluasi sumatif peneliti berupaya untuk mendeskripsikan hasil serta dampak dari program yang diimplementasikan kepada para siswa didik mengenai pembuatan gamelan awi, sehingga diketahui ketercapaian yang dilakukan. Cakupan penilaian itu mencakup bukti keberhasilan pembelajaran sesuai dengan konsep taksonomi bloom menyangkut ranah kognitif afektif dan psikomotor. Bentuk evaluasi sumatif yang mewakili dari tiga ranah diatas berupa beberapa pertanyaan yang akan dijawab oleh siswa. Bentuk pertanyaannya sebagai berikut:

- a) Langkah apa saja yang kalian lakukan dalam pembuatan gamelan *awi*?
- b) Bagian apa saja yang terdapat pada gamelan *awi*?
- c) Cocokkan nada berikut:



- d) Perbedaan apa saja yang terdapat pada gamelan *awi* dengan gamelan degung?
- e) Kesan apa yang kalian rasakan ketika proses pembuatan gamelan *awi*?
- f) Menurut pendapat kalian apa tujuan dari pembuatan gamelan *awi*?
- g) Apakah kalian tertarik mempelajari gamelan *awi*? Apa alasannya?
- h) Teknik apa saja yang kalian pelajari dalam pembuatan gamelan *awi*?
- i) Bagaimana teknik *melaras* gamelan *awi*?
- j) Apa saja kesulitan yang muncul pada saat pembuatan gamelan *awi*?

3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian

3.2.1 Partisipan

Dalam sebuah penelitian, mencari dan menentukan partisipan yang relevan merupakan sebuah keharusan untuk memperkuat sebuah penelitian, tujuannya agar penelitian mendapatkan hasil yang lebih akurat dan maksimal. Partisipan merupakan bagian penting dalam sebuah penelitian. Memberikan informasi dan data yang dibutuhkan serta menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang menunjang dalam penulisan. Dalam mencari seorang partisipan pun harus orang yang ahli dalam bidangnya. Seperti partisipan yang terlibat dalam penelitian ini adalah siswa kelas X TKJ (teknik komputer jaringan) dan Mang Etob sebagai

narasumber, beliau merupakan seniman pembuat gamelan *awi* di Cineam Tasikmalaya.

Adapun data partisipan yang dimiliki oleh peneliti berjumlah dua puluh delapan orang siswa kelas X TKJ SMK Al-Huda terbagi delapan belas laki-laki dan 10 perempuan, dengan nama sebagai berikut :

Tabel 3.1
Data Partisipan siswa X TKJ A

No	Nama	Jenis Kelamin
1	Abdul Aziz	L
2	Ade Mulyana	L
3	Aditya M	L
4	Ardi	L
5	Aris Ripaldi	L
6	Arya Chandra	L
7	Ai Sri	P
8	Aulia Fitriani	P
9	Ahmad Bustanul Arifin	L
10	Ani Sintani	P
11	Deden Maulana	L
12	Dika Awaludin	L
13	Elpath Najia	P
14	Beta Suganda	L
15	Feby Ikmalul	L
16	Fikri Maulana	L
17	Fiqri Haikal	L
18	Haikal Arrasyid	L
19	Feri Rifandi	L
20	Parha Awalia	P
21	Raihan	L
22	Resti Siti	P
23	Risa Nurhilmah	P
24	Rochmat Tri	L
25	R. Herawati	P

26	Sabrina Fibrisani	P
27	Sindi Awalita	P
28	Tetep Abdul	L

3.2.2 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMK Al-Huda Sariwangi Kabupaten Tasikmalaya, tepatnya di Kp. Peuteuy Jaya, Kecamatan Jayaratu, Kabupaten Tasikmalaya Provinsi Jawa Barat Kde Pos 46465.



Gambar 3.1 Tempat Penelitian SMK AL-Huda Sariwangi
(Dok. SMK AL-Huda 2019)

Tabel 3.2
Profil Sekolah

PROFIL SEKOLAH	
IDENTITAS SEKOLAH	
NPSN	: 20241184
Nama Sekolah	: SMK AL-Huda Sariwangi
Alamat	: Kp. Peuteuy Jaya
Kelurahan / Desa	: Jayaratu
Kecamatan	: Sariwangi
Kabupaten / Kota	: Kabupaten Tasikmalaya
Provinsi	: Jawa Barat
Telepon / HP	: 085872319630
Jenjang	: Sekolah Menengah Kejuruan
Status	: Swasta

Hari Rizky Nikmatillah, 2023

IMPELEMENTASI *PROJECT BASED LEARNING* PEMBUATAN GAMELAN AWI LARAS
SALENDRO DI SMK AL-HUDA SARIWANGI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tahun Berdiri	:	2005
Hasil Akreditasi	:	A

Pemilihan tempat di SMK Al-Huda Sariwangi karena beberapa alasan yaitu berangkat dari keprihatinan dan kepedulian peneliti sebagai guru pada mata pelajaran seni budaya, kurangnya media pembelajaran khususnya alat musik, adanya tuntutan dari kurikulum untuk mengembangkan dan menginovasi proses pembelajaran agar berjalan optimal. Selain itu, lingkungan sekolah yang mendukung dengan melimpahnya bahan bambu untuk dijadikan alat musik gamelan dan siswa memiliki potensi dan antusias yang tinggi pada pembelajaran seni budaya, sejalan dengan latar belakang pada penelitian ini.

3.3 Subjek Penelitian

Subyek penelitian dalam penelitian ini adalah orang seniman, guru dan siswa kelas X SMK Al-Huda Sariwangi, dengan menyajikannya gamelan *awi laras salendro* yang didalamnya terdapat *saron*, *peking* dan *demung* yang digunakan pada pembelajaran seni budaya di SMK Al-Huda Sariwangi yang bertujuan untuk memfasilitasi sekolah dan siswa karena kurangnya fasilitas sekolah khususnya media pembelajaran alat musik yaitu gamelan untuk mendukung pembelajaran seni budaya yang efektif dan efisien juga mempermudah siswa mempelajari materi gamelan guna meningkatkan kreatifitas siswa di SMK Al-Huda Sariwangi.

3.4 Prosedur Penelitian

Prosedur Implemenasi *Project Based Learning* Pembuatan Gamelan *Awi Laras Salendro* Di SMK Al-Huda Sariwang meliputi beberapa tahap, yaitu : tahap persiapan, pelaksanaan dan tahap akhir.

- a) Tahap persiapan merupakan langkah awal dari suatu penelitian, pada tahap ini dilakukan beberapa kegiatan, yaitu: menentukan masalah, menetapkan waktu penelitian, permohonan izin penelitian, wawancara, observasi dan menyusun instrumen pertanyaan.
- b) Tahap pelaksanaan mengacu kepada sintak PjBL yaitu: menentukan pertanyaan mendasar, mendesain perencanaan proyek, menyusun jadwal, memonitor siswa dan kemajuan proyek, menguji hasil dan evaluasi

pengalaman. Selain itu seluruh proses pembelajaran dievaluasi dan dilihat efektifitas dari model pembelajaran PjBL.

- c) Tahap Akhir dilakukan setelah peneliti memperoleh seluruh data selama penelitian dan disusun menjadi sebuah laporan yaitu draft tesis.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa alat bantu yang digunakan dalam proses pengumpulan data, yaitu pedoman wawancara dan rekaman audio visual serta segala dokumentasi terkait dengan objek yang terkait dalam Pembuatan gamelan *awi* berupa *saron*, *peking*, dan *demung salendro* dalam pembelajaran seni budaya. Wawancara disusun ke dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan yang di lontarkan kepada narasumber yaitu Mang etob selaku pengrajin pembuatan gamelan *awi* di Cineam Tasikmalaya. Pertanyaan disusun dan disampaikan baik secara langsung maupun melalui email dan whatsapp.

- 3.5.1 Proses Rancangan instrument tersebut disusun untuk mendapatkan gambaran mengenai proses pembentukan organisasi penyelenggaraan, perencanaan, serta pelaksanaan dan pengendalian dalam proses pembuatan penelitian mengenai Pembuatan gamelan *awi laras salendro* untuk pembelajaran seni budaya.
- 3.5.2 Proses teknis pertanyaan mekanismenya, peneliti mengajukan beberapa pertanyaan tersusun yang berhubungan dengan penelitian dan penulisan tesis kepada narasumber. Selanjutnya narasumber dipersilahkan menjawab semua pertanyaan yang telah disiapkan oleh peneliti atau pewawancara sebagai bagian dari pengumpulan bahan dan data penelitian.
- 3.5.3 Proses Wawancara, narasumber dapat menjawab pertanyaan dengan menjawab pertanyaan yang diajukan tanpa ditemani oleh orang lain, dengan alasan untuk mengurangi adanya pengaruh luar yang dapat meningkatkan subyektifitas jawaban dari pertanyaan yang diajukan peneliti. Untuk menghimpun data-data yang digunakan dalam penelitian ini, maka digunakan beberapa butir pertanyaan sebagai salah satu instrumen pertanyaan penelitian. Tujuannya adalah untuk menunjang proses wawancara yang dilakukan dalam proses penelitian. Data pertanyaan yang

diberikan kepada narasumber menjadi salah satu data terpenting dalam proses wawancara.

- 3.5.4 Populasi dan Sampel Pada tahap ini ditujukan atau difokuskan pada satu objek penelitian, narasumber tersebut adalah Mang Etob yang memiliki kelebihan dan mumpuni dalam bidang gamelan *awi*.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Dalam suatu penelitian, data merupakan bahan yang sangat diperlukan untuk menganalisa. Diperlukan suatu teknik pengumpulan data yang relevan dengan tujuan penelitian. Adapun teknik dalam pengumpulan data tersebut yaitu triangulasi yang terdiri dari observasi, wawancara dan dokumentasi. Kemudian juga dilakukan teknik studi literatur, studi dokumentasi dan studi diskografi. Berikut penjelasan dari beberapa teknik dalam pengumpulan data.

3.6.1 Observasi

Observasi sebagian teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang sangat spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Dalam observasi yang dilakukan, dalam penelitian untuk mengumpulkan data secara dengan topik peneliti. Sebagaimana penjelasan (Bugin, 2010) yang mengemukakan bahwa: “Dari pemahaman observasi atau pengamatan diatas, sesungguhnya yang dimaksud dengan metode observasi adalah metode pengumpulan data yang dipergunakan untuk menghimpun data peneliti melalui pengamatan dan pengindraan.” Teknik pengumpulan data ini dilakukan dengan cara mengamati proses pembuatan gamelan *awi* oleh Mang Etob secara langsung di rumahnya tepatnya di desa Ciampangan kecamatan Cineam kabupaten Tasikmalaya. Selain observasi kepada ahli, peneliti juga mengobservasi siswa dilihat seluruh perkembangan siswa dari awal sampai akhir proses, guna untuk menentukan tindakan selanjutnya.

3.6.2 Wawancara

Wawancara dalam bahasa inggris disebut *interview* yaitu dari kata *inter* (antara) dan *view* (pandangan). Makna ini menunjukkan terjadi saling pandang/kontak antara pewawancara dan yang diwawancarai. Dan menurut (KBBI, 2007) wawancara merupakan tanya jawab seseorang yang diperlukan untuk

Hari Rizky Nikmatillah, 2023

IMPELEMENTASI *PROJECT BASED LEARNING* PEMBUATAN GAMELAN AWI LARAS
SALENDRO DI SMK AL-HUDA SARIWANGI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dimintai keterangan atau pendapatnya mengenai suatu hal. Wawancara dilakukan secara lisan dalam pertemuan tatap muka dan individual. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa wawancara adalah salah satu bentuk pengumpulan data dengan tanya jawab yang dilakukan oleh peneliti terhadap subjek penelitian. Proses wawancara dilakukan oleh siswa dengan didampingi oleh peneliti kepada Mang Etob. Wawancara juga dilakukan kepada siswa untuk mengukur kemampuan siswa dan melihat perkembangan siswa selama proses pembelajaran guna untuk jadi bahan evaluasi kedepannya.

3.6.3 Studi Dokumentasi

Studi Dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data dalam bentuk audio, visual maupun audio visual yang dijadikan sebagai salah satu bahan acuan dalam pengolahan data pada penelitian ini. Dalam studi dokumentasi peneliti biasanya melakukan penelusuran data historis objek penelitian serta melihat sejauh mana proses yang berjalan telah terdokumentasikan dengan baik. Menurut (Nasution, 2003) bahwa, meski metode observasi dan wawancara menempati posisi dominan dalam penelitian dalam penelitian, metode dokumenter sekarang ini perlu mendapatkan perhatian selayaknya, dimana dahulu bahan dari jenis ini kurang dimanfaatkan secara maksimal. Dalam penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan HP (Hand Phone) sebagai alat pendokumentasian. HP digunakan untuk mendokumentasikan kegiatan perekam suara, video dan foto. Pendokumentasian peneliti diambil dalam bentuk foto saat ini adalah kegiatan observasi, wawancara dan proses pembuatan gamelan *awi* oleh siswa kelas X TKJ di SMK Al-Huda Sariwangi. Pendokumentasian yang berhasil dihimpun dalam bentuk foto saat itu yaitu berupa observasi dan wawancara kepada Mang Etob dan proses pembuatan gamlean *awi* oleh siswa. Sedangkan pendokumentasian dalam bentuk rekaman yaitu berupa wawancara bersama narasumber.

3.6.4 Angket

Dalam penelitian ini bentuk Angket yang digunakan adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan kepada siswa untuk evaluasi pengalaman siswa setelah melakukan pembelajaran berbasis proyek melalui pembuatan gamelan *awi laras salendro*. Mengukur keberhasilan proses pembelajaran, sehingga menjadi bahan evaluasi pada pembelajaran selanjutnya.

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan sebuah proses lanjut pengolahan data. Data yang sudah diolah kemudian dianalisis dan diklasifikasikan menjadi kelompok khusus sesuai data sehingga data yang disusun secara sistematis. Dalam tahap ini data yang didapatkan selama proses penelitian yang menggunakan teknik observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Analisis data yang peneliti lakukan untuk mengetahui efektifitas mode pembelajaran PjBL pada pembuatan *gamelan awi*.

Untuk mengetahui efektif atau tidaknya dipilihlah instrumen penilaian menggunakan soal essay menurut Djemari Mardapi (2008) juga sejalan menurut Isthifa Kemal, (2023), dan mengolah nilai dengan rumus :

Skor Akhir :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{total skor perolehan siswa}}{\text{total skor maksimum}} \times 100$$

Persentase efektifitas model pembelajaran PjBL :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{total skor maksimum}}{\text{jumlah siswa}} \times \text{jumlah siswa lulus}$$

Dengan pengolahan nilai ini peneliti akan mengetahui persentasi keefektifan model pembelajaran PjBL yang sudah dilakukan di SMK Al- Huda.

Dengan demikian kajian ini bertujuan sebagai salah satu dedikasi terhadap gamelan pada pembelajaran seni budaya yang meliputi pembahasan bagaimana efektifitas implementasi *project based learning* pembuatan gamelan *awi laras salendro* di SMK Al-Huda Sariwangi, yang bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran di sekolah khususnya pelajaran seni budaya sebagai bukti kontribusi pada pendidikan.

3.8 Waktu Penelitian

Waktu peneliti merupakan waktu yang direncanakan dan dibutuhkan peneliti dalam menyelesaikan penelitian meliputi beberapa persiapan, dimulai dengan tahap persiapan, pengumpulan data, sampai pada tahap akhir melalui ujian sebagai tugas akhir studi peneliti di Pascasarjana Universitas Indonesia, dengan beberapa tahapan sebagai berikut :

Tabel 3.3 Jadwal Penelitian
Rencana Waktu Penelitian

Kegiatan	Waktu Penelitian									
	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul
Kajian Literatur										
Ujian Seminar Proposal										
Persiapan ke Lapangan										
Pengambilan Data										
Ujian Tahap I										
Ujian Tahap II										