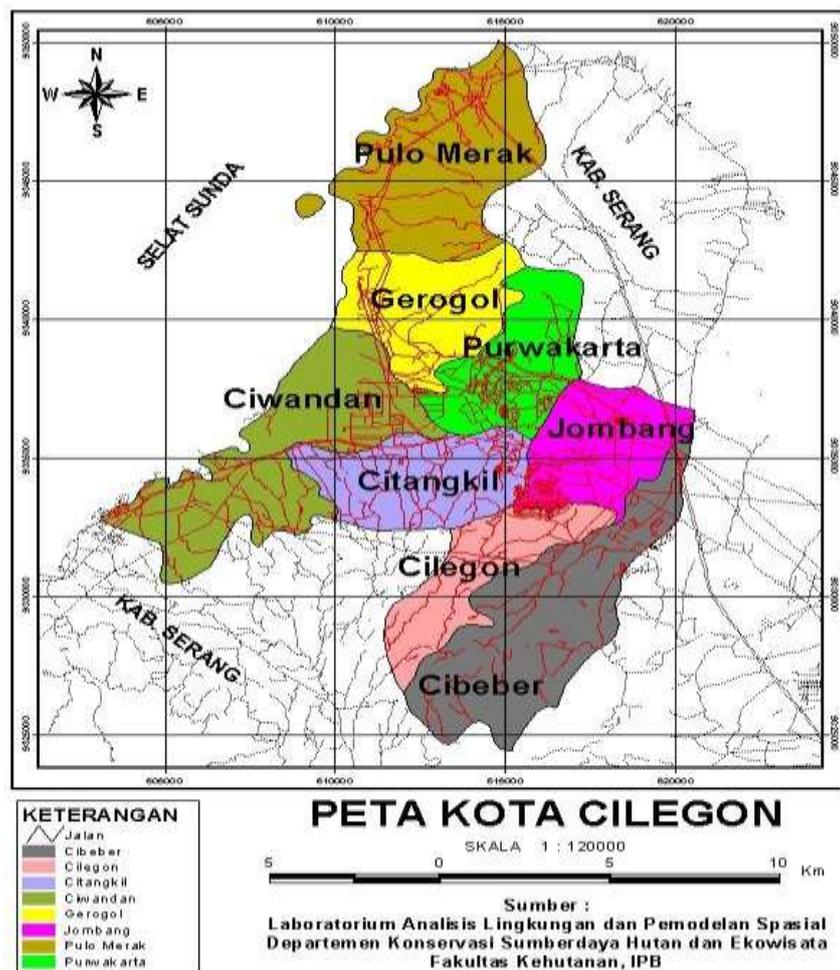


BAB III METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Subjek

1. Lokasi

Lokasi penelitian pembelajaran *rampak bedug* dilakukan di SD Negeri Cilegon-2, yang berada di Jl. Dewi Sartika No.3 Jombang Cilegon Provinsi Banten kode pos 42411 Tlpn (0254)394233.



Gambar 3.1
Peta lokasi penelitian SD Negeri Cilegon-2
<https://www.google.com/search?q=lokasi+peta+kota+Cilegon>
(Dok. Selvia Triani April 2014)

Khusus untuk melakukan penelitian pembelajaran *rampak bedug* dan mengumpulkan data-data terkait difokuskan dengan alasan Sekolah Dasar Negeri Cilegon-2 sudah dilakukan pembelajaran seni tradisional yang menggali dari seni-seni lokal yang tumbuh dan berkembang dilingkungannya. Alasan lainnya sekolah ini sudah dijadikan Sekolah dasar Induk Pengembangan Kesenian (IPK) sejak tahun 1960, sehingga ini dianggap layak resentatif sebagai kajian penelitian seni *rampak bedug* yang menjadi salah satu ikon budaya daerah Banten. Berikut ini adalah tempat kondisi penelitian pembelajaran *rampak bedug*:



Foto 3.1
Sekolah Dasar Negeri Cilegon-2
(Dok. Selvia Triani April 2014)

2. Subjek

Yang menjadi subjek penelitian ini adalah siswa SDN Cilegon-2 kelas 2 dan kelas 4. Dalam proses pembelajaran kesenian *Rampak Bedug* terdiri dari 12 orang khusus untuk pemegang bedug 6 orang putra dan pengiring tariannya 6 orang putri serta pelatih kesenian *Rampak Bedug* dalam memberikan materi kepada siswa selaku pembelajar. Siswa pembelajarnya diambil secara acak melalui seleksi sesuai aturan yang dibuat sekolah yang

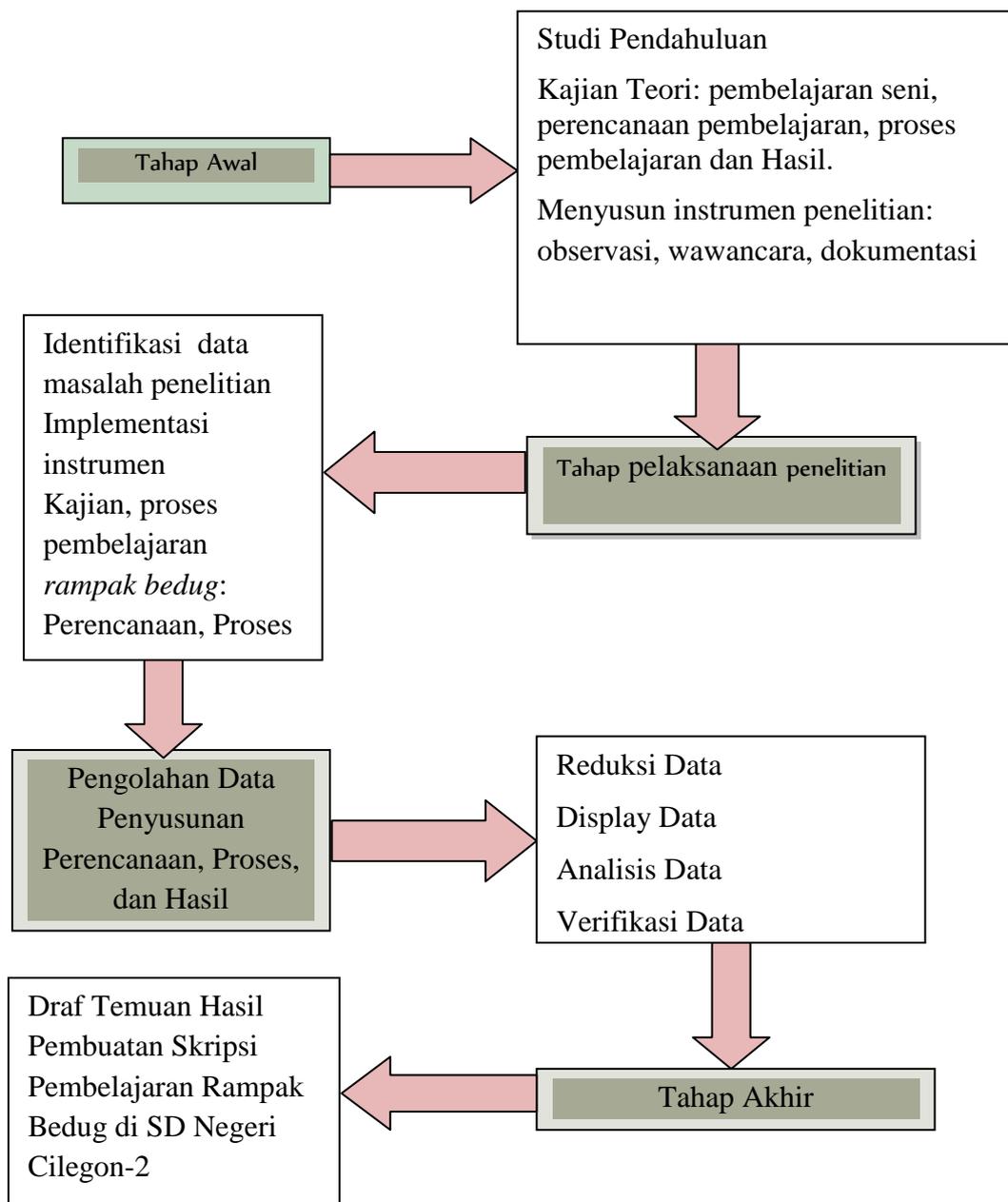
disesuaikan dengan kondisi lingkungan SDN Cilegon-2 Kecamatan Jombang Banten. Dibawah ini gambar siswa sedang melakukan pembelajaran *rampak bedug*:



Foto 3.2
Pembelajaran seni SD yang sedang bermain *Rampak Bedug*
(Dok. Selvia Triani April 2014)

B. Desain Penelitian

Desain penelitian memberikan prosedur untuk mendapatkan informasi yang diperlukan untuk menyusun atau menyelesaikan masalah dalam penelitian. Desain penelitian merupakan dasar dalam melakukan penelitian. Oleh sebab itu, desain penelitian yang baik akan menghasilkan penelitian yang efektif dan efisien. Penelitian pembelajaran *rampak bedug* di SDN Cilegon-2 yang telah dilakukan dapat menghasilkan penelitian yang efektif dan efisien mengenai perencanaan, proses, dan hasil karena menggunakan desain penelitian. Dalam melakukan penelitian ini, peneliti membuat suatu desain penelitian yakni sebagai berikut:



Bagan 3.1

Bagan desain penelitian pembelajaran rampak bedug
di SDN Cilegon-2 dalam pembuatan skripsi
(Dok.Selvia Triani April 2014)

1. Tahap Awal

Pada tanggal 5 April 2014 peneliti melakukan observasi dengan Bapak Nurhidayat selaku pelatih *rampak bedug* di SDN Cilegon-2 Banten. Kemudian peneliti meminta izin kepada kepala sekolah SDN Cilegon-2 dan pelatih *rampak bedug* untuk melakukan penelitian. Setelah bertemu dengan kepala sekolah dan pelatih *rampak bedug*, peneliti mulai menyusun rumusan masalah. Selanjutnya peneliti mengkaji teori pembelajaran *rampak bedug* yang berkaitan perencanaan, proses, dan hasil. Setelah itu mengkaji secara empirik yaitu pengalaman-pengalaman dari siswa terhadap pembelajaran *rampak bedug*. peneliti tidak lupa untuk menyusun instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan yang sudah dirumuskan sebelumnya mengenai perencanaan, proses, dan hasil dari pembelajaran *rampak bedug*.

2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

Peneliti mengumpulkan data-data di lapangan dengan melakukan observasi secara langsung di lapangan, serta melakukan wawancara awal pada tanggal 12 April 2014 kepada narasumber yang berkaitan langsung dengan permasalahan yang diteliti. Selain itu proses pengumpulan data dilakukan melalui kegiatan studi literatur terkait dengan teori-teori yang mendukung dan berhubungan dengan pembelajaran *rampak bedug* di SD Negeri Cilegon-2, serta mengumpulkan dokumentasi pada beberapa kegiatan, baik pengambilan data secara audio maupun audio-visual. Selanjutnya data diolah dengan mereduksi data dengan cara merangkum dari penelitian yang telah dilakukan. Sehingga terlihat mana data yang penting untuk disusun pada laporan. Setelah itu melakukan display data untuk menguraikan data-data mengenai pembelajaran *rampak bedug* yang terkait dengan perencanaan, proses, dan hasil yang telah ada berupa uraian singkat. Dalam pelaksanaan di lapangan peneliti berperan sebagai pengamat pada proses kegiatan pembelajaran *rampak bedug*.

3. Tahap Akhir

Setelah terkumpul data-data yang diperlukan, peneliti dapat mengetahui, menjawab, dan mendeskripsikan dari mulai tahap awal yakni mengkaji teori permasalahan, penentuan metode, proses pengumpulan data, reduksi data sampai display data. Peneliti mengolah data yang ada dengan cara memaparkan secara tertulis di dalam penyusunan skripsi pembelajaran *rampak bedug* di SDN Cilegon-2.

C. Metode Penelitian

Dalam suatu penelitian diperlukan metode dan pendekatan yang berguna untuk dapat memecahkan suatu masalah yang diteliti. Pemilihan metode yang tepat ikut menentukan keberhasilan dalam suatu penelitian, karena dalam metode penelitian dapat terlihat jelas mengenai tahapan-tahapan pelaksanaan serta arah dan tujuan penelitian.

Penelitian yang dilakukan ini bersifat deksriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Syaodih (2009, hlm72) Penelitian deksriptif adalah suatu bentuk penelitian yang paling dasar, ditujukan untuk mendeskripsikan atau mengGambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena yang bersifat alamiah ataupun rekayasa manusia. Pendekatan kualitatif adalah suatu penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomen-fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual maupun kelompok. Syaodih (2009, hlm.60)

Penelitian Pembelajaran *Rampak Bedug* pada Ekstrakurikuler di SDN Cilegon-2 Kecamatan Jombang Banten menggunakan pendekatan kualitatif. Metode yang digunakan adalah metode deksriptif, karena bertujuan untuk menjawab, mendeksripsikan, mengGambarkan, dan mengetahui suatu keadaan sebagaimana adanya. Dalam hal ini adalah proses pembelajaran *rampak bedug* di SD Negeri Cilegon-2. Dalam penelitian ini, peneliti hanya mengamati dan mengumpulkan data dari wawancara, observasi, dan dokumentasi artinya peneliti hanya menggambarkan apa yang terjadi dalam proses pembelajaran. Peneliti tidak terlibat langsung dalam pembelajaran

rampak bedug. Hal tersebut menggambarkan adanya data-data fakta yang ada di lapangan tentang pembelajaran *rampak bedug* dalam kegiatan ekstrakurikuler di SD Negeri Cilegon-2.

D. Definisi Operasional

Penelitian ini berjudul: Pembelajaran Kesenian Rampak Bedug Pada Kegiatan Ekstrakurikuler di SD Negeri Cilegon-2. Untuk menyamakan persepsi/judul yang dipergunakan, maka penulis memberi batasan pengertian sebagai berikut:

Pembelajaran seni adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan sikap dan tingkah laku sebagai hasil pengalaman berkesenian dan berinteraksi dengan budaya lingkungan untuk mencapai tujuan tertentu. (Jazuli: 2008, hlm.139).

Seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian eksternal yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian internal yang berlangsung di dalam diri peserta didik. (Winkel: 1991, hlm.31).

Rampak adalah sama atau bersama-sama, serempak juga banyak yang dimainkan secara bersama-sama. Bedug adalah alat musik tabuh seperti gendang. Bedug merupakan alat musik tradisional yang telah digunakan sejak ribuan tahun lalu, yang memiliki fungsi sebagai tanda pemberitahuan yang berkaitan dengan peristiwa-peristiwa keagamaan, khususnya bagi masyarakat yang beragama islam. Bedug adalah drum besar lazim dipergunakan sebagai petunjuk (tanda) waktu shalat di masjid-masjid, lazimnya hanya satu head yang terbuat dari kulit sapi atau kulit kambing. (Banoë: 2003, hlm.49). Dari definisi di atas dapat diartikan bahwa *rampak bedug* adalah permainan menabuh bedug secara bersama-sama di depan khalayak banyak dengan tempo, ritme, dan gerakan-gerakan energik yang dipertunjukkan oleh pemainnya dalam setiap penampilannya.

Ekstrakurikuler yaitu suatu kegiatan yang ada di luar jam pelajaran. Kegiatan ekstrakurikuler adalah berada di luar program yang tertulis di dalam

kurikulum, seperti latihan pembinaan siswa/siswi musik untuk mengembangkan salah satu bidang pelajaran yang diminati siswa/siswi, misalnya kesenian, olah raga, dan kepramukaan yang diselenggarakan di sekolah. Kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan yang dilakukan di luar jam pelajaran yang bertujuan untuk lebih memperluas dan mendorong pembinaan nilai melalui penerapan pengetahuan yang telah dipelajari. Pambudi (2007, hlm.2) dalam skripsi Oktapiani (2013, hlm.22).

E. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian kualitatif, yang menjadi instrumen terpenting adalah peneliti itu sendiri. Peneliti menggunakan alat-alat bantu untuk mengumpulkan data seperti *tape recorder*, alat tulis, dan kamera. Tetapi kegunaan atau pemanfaatan alat-alat ini sangat tergantung pada peneliti itu sendiri. Sesuai yang dikemukakan oleh Sugiyono (2012, hlm.60) dalam Nasution dalam skripsi Nurfauziah (2013, hlm.37) bahwa:

Dalam penelitian kualitatif, tidak ada pilihan lain daripada menjadikan manusia sebagai instrumen penelitian utama. Alasannya ialah bahwa, segala sesuatunya belum mempunyai bentuk yang pasti. Masalah, fokus penelitian, prosedur penelitian, hipotesis yang digunakan, bahkan hasil yang diharapkan itu semua tidak dapat ditentukan secara pasti dan jelas sebelumnya.

Oleh karena itu dalam penelitian kualitatif segala sesuatu masih perlu dikembangkan selama penelitian, tidak ada pilihan lain hanya peneliti sendiri sebagai alat satu-satunya untuk mendapatkan data-data dari keadaan yang serba tidak pasti dan tidak jelas. Penelitian ini dibantu dengan beberapa pengumpulan data penelitian seperti:

1. Pedoman wawancara

Wawancara merupakan sebuah interaksi yang dilakukan untuk mengumpulkan data atau informasi yang erat kaitannya dengan objek penelitian. Wawancara dilakukan kepada narasumber atau pembina sekaligus pelatih ekstrakurikuler rampak bedug di SD Negeri Cilegon-2. Kegiatan wawancara tersebut yaitu mengajukan beberapa pertanyaan kepada

narasumber mulai dari data pribadi narasumber sampai dengan kegiatan ekstrakurikuler *rampak bedug*. Pertanyaan yang diajukan berhubungan dengan perencanaan yang dilakukan dalam proses pembelajaran *rampak bedug* dan hasil yang dicapai. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang ditanyakan seperti menanyakan perencanaan, proses, dan hasil.

2. Pedoman observasi

Observasi yang dilakukan peneliti adalah mengamati secara langsung mulai dari proses pembelajaran *rampak bedug* pada ekstrakurikuler di SD Negeri Cilegon-2. Observasi dilakukan pada saat latihan dilakukan untuk mengamati pelatih dalam melakukan pembelajaran yaitu mulai dari cara menjelaskan secara singkat tentang sejarah kesenian *rampak bedug*, memegang stik pemukul *bedug*, memberikan materi gerakan dasar dan pola tabuhan *memukul bedug*. Alat musik yang digunakan selain *bedug* yaitu, Biola, Rebana, Terbang gede, Tilingit (3 *bedug* kecil), Dog-dog, Anting kerep. Alat musik tersebut merupakan instrumen tambahan agar musik *rampak bedug* terdengar lebih indah.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan cara lain untuk membantu melengkapi data yang diperoleh peneliti selain melakukan wawancara dan observasi. Adapun yang dilakukan oleh peneliti ialah melakukan pengambilan Gambar berupa video, gambar, serta alat tulis yang dapat dipergunakan untuk menghasilkan suatu dokumen serta dokumentasi secara nyata dalam kegiatan pembelajaran *rampak bedug* di SD Negeri Cilegon-2. Dengan segala data yang diperoleh, dipergunakan sebagai keterangan yang valid untuk diolah, demi mencapai penelitian maksimal sesuai dengan yang diharapkan.

F. Proses Pengembangan Instrumen

Dalam penelitian pembelajaran rampak bedug instrumen penelitian yang digunakan dalam sebuah penelitian mengalami perkembangan. Untuk dapat mengembangkan instrumen penelitian, maka harus melalui pengujian terlebih dahulu. Sehingga dengan menggunakan Instrumen yang valid dan reliabel dalam pengumpulan data, maka diharapkan hasil penelitian mengenai pembelajaran *rampak bedug* yang di dalamnya membahas tentang perencanaan, proses, dan hasil akan menjadi valid dan reliabel. Jadi instrumen yang valid dan reliabel merupakan syarat mutlak untuk mendapatkan hasil penelitian yang valid dan reliabel.

1. Validitas

Menurut Sugiyono (2011, hlm.173) Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data yang valid (kebenaran data). Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas ini bisa di cek dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi mengenai perencanaan, proses dan hasil pembelajaran rampak bedug yang ada di SDN Cilegon-2. Dalam penelitian pembelajaran *rampak bedug* pada Ekstrakurikuler di SDN Cilegon-2 yang dapat dinyatakan valid apabila tidak ada perbedaan antara yang dilaporkan peneliti dengan hasil wawancara terhadap pelatih *rampak bedug*, observasi, dan dokumentasi yaitu menyangkut dengan perencanaan, proses, dan hasil pembelajaran. Dalam pengujian validitas diperkuat dari triangulasi yang merupakan teknik untuk menguji kepercayaan data (memeriksa keabsahan data atau verifikasi data). Triangulasi merupakan proses melakukan pengujian kebenaran data. Pada penelitian pembelajaran *rampak bedug* validasi yang digunakan adalah pengecekan kebenaran data dari semua data dengan mengolahnya dan menguji kredibilitas data dengan mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Cara tersebut meliputi wawancara dengan narasumber mengenai perencanaan, proses, dan hasil pembelajaran *rampak bedug*, melakukan observasi untuk mengetahui bagaimana suatu perencanaan, proses, dan hasil pembelajaran rampak bedug membuktikan kesesuaian

pernyataan berdasarkan data yang didapat, serta dokumentasi tiap proses pembelajaran *rampak bedug*.

2. Reliabilitas

Menurut Sugiyono (2011, hlm.173): “Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama”. Pengujian realibilitas ini dapat dilkauan dengan triangulasi waktu. Cara yang dilkauan berulang-ulang agar data yang peneliti dapat mengenai perencanaan, proses, dan hasil pembelajaran *rampak bedug* yang dihasilkan akurat dan sesuai. Pada triangulasi waktu, peneliti melakukan beberapa kali pengecekan dengan melakukan teknik wawancara yang berbeda waktu sampai ditemukan kepastian data pembelajaran *rampak bedug* pada ekstrakurikuler di SDN Cilegon-2 yang di dalamnya terdapat perencanaan, proses, dan hasil. Sehingga menghasilkan data yang valid sesuai data yang terkumpul. Untuk itu digunakan triangulasi waktu dengan berulang-ulang kali dengan mewawancarai dan observasi agar data yang dihasilkan benar-benar pasti datanya.

G. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data-data yang akurat, penelitian tentang pembelajaran *rampak bedug* digunakan teknik pengumpulan data di antaranya adalah:

1. Observasi

Dalam penelitian kualitatif, salah satu teknik yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dari responden adalah observasi. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi non partisipan (pasif). Artinya, di dalam penelitian ini, peneliti tidak terlibat langsung di dalam kegiatan pembelajaran, melainkan hanya mengamati proses pembelajaran yang berlangsung di lokasi penelitian. Tindakan observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung peristiwa yang terjadi di lapangan sesuai

faktanya tanpa ada rekayasa. Dengan mengamati langsung mengenai proses pembelajaran kesenian rampak bedug pada ekstrakurikuler di SDN Cilegon-2 Kecamatan Jombang Banten. Observasi awal dilakukan dengan mengamati lokasi penelitian dan situasi kegiatan ekstrakurikuler yang berlangsung pada tanggal 5 April 2014 hari sabtu pukul 13.00-15.30. Observasi selanjutnya dilakukan pada tanggal 12 April sampai 17 Juni 2014. Melalui observasi peneliti meninjau kembali proses pembelajaran rampak bedug pada ekstrakurikuler di SDN Cilegon-2, sehingga diketahui bagaimana Gambaran perencanaan, proses, sampai dengan hasil akhir pembelajaran rampak bedug di SDN Cilegon-2.

2. Wawancara

Wawancara adalah proses memperoleh keterangan dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka, diantara yang bertanya dengan responden. Wawancara merupakan suatu proses pengumpulan data untuk suatu penelitian. Dengan teknik ini disiapkan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan pembelajaran kesenian *rampak bedug* di SDN Cilegon-2 yang telah disusun untuk kemudian di rumuskan dalam pedoman wawancara. Wawancara dilakukan pada tanggal 12 April 2014, 17 Mei 2014, dan 17 Juni 2014.

Wawancara dalam penelitian ini dilakukan kepada pelatih rampak bedug di SDN Cilegon-2 dengan Bapak Nur Hidayat yang biasa dipanggil Bapak Datuk sebagai narasumber sekaligus pelatih. Bahwa kesenian rampak bedug merupakan kesenian tradisional di Kota Cilegon-Banten yang membuat sekolah untuk ikut melestarikan dan mengenalkan kesenian tersebut kepada generasi muda yang kurang mengenal kesenian-kesenian tradisional. kesenian rampak bedug dijadikan ekstrakurikuler di SDN Cilegon-2. Dengan mewawancarai Pak Datuk didapat berbagai dokumentasi dengan masalah proses pembelajaran dari awal sampai ahir proses pembelajaran rampak bedug.



Foto 3.3

Peneliti sedang melakukan wawancara
dengan Bapak Nurhidayat
(Dok. Selvia Triani April 2014)

3. Dokumentasi

Pengumpulan data dilakukan dengan mendokumentasikan pembelajaran *rampak bedug* pada kegiatan ekstrakurikuler yang difokuskan pada perencanaan, proses, dan hasil. Yang diambil melalui media rekam audio visual untuk mengambil gambar dan merekam langsung kegiatan ekstrakurikuler yang dilaksanakan dari mulai 12 April sampai dengan 17 Juni 2014 di SD Negeri Cilegon-2 Kecamatan Jombang Banten.

4. Studi Literatur

Studi literatur yaitu pengumpulan data yang dilakukan dengan mengkaji bahan-bahan pustaka, buku-buku atau tulisan ilmiah yang relevan dengan masalah yang ada dalam penelitian seperti: buku-buku, majalah, arsip, skripsi dan hasil penelitian sebelumnya. Sumber pendukung yang digunakan untuk penelitian kesenian *rampak bedug* yaitu Ragam Cipta karangan Atik Soepandi, Seni Budaya Dinas Pendidikan Provinsi Banten, Belajar dan Pembelajaran karangan Budiwati dan Milayrtini, dan Perencanaan Pembelajaran karangan Sanjaya Wina.

H. Analisis Data

Data-data yang diperoleh dari awal penelitian hingga menghasilkan data-data yang lengkap, kemudian diproses atau diolah secara kualitatif. Langkah-langkah yang diambil dalam teknik penelitian ini adalah sebagai berikut konsep Huberman dalam Sugiyono (2011, hlm. 337):

1. Reduksi Data

Proses reduksi data dalam penelitian ini terdiri dari pemilihan hal-hal yang berhubungan dengan aspek penting dalam proses pembelajaran *rampak bedug*. Akhirnya peneliti mereduksi data-data yang dianggap penting dan membuang data-data yang tidak diperlukan. Dengan demikian kegiatan ini dapat memudahkan peneliti dalam memahami data yang dikumpulkan di lapangan. Adapun aspek-aspek permasalahan yang direduksi dalam penelitian ini yaitu meliputi data-data yang sesuai dengan rumusan masalah pembelajaran *rampak bedug* pada ekstrakurikuler di SDN Cilegon-2 yang meliputi perencanaan, proses dan hasil pembelajaran yang dilakukan oleh pelatih dalam ekstrakurikuler *rampak bedug*, yang diperoleh melalui wawancara melalui narasumber.

2. Penyajian Data

Penyajian data merupakan langkah kedua yang dilakukan setelah mereduksi data. Penyajian data diikuti oleh proses mengumpulkan data-data yang saling berhubungan satu sama lain melalui observasi, wawancara, dan pendokumentasian yang lebih spesifik dan mendalam tentang perencanaan, proses dan hasil pembelajaran *rampak bedug* pada ekstrakurikuler di SDN Cilegon-2 yang dilakukan oleh pelatih. Hal ini dimaksudkan untuk memperkuat hasil reduksi data untuk diolah lebih lanjut sehingga pada akhirnya menghasilkan suatu kesimpulan.

3. Pengambilan Kesimpulan dan Verifikasi Data

Langkah terakhir dalam pengolahan data kualitatif yaitu penarikan kesimpulan dan verifikasi data. Setelah menarik kesimpulan dari hasil penelitian, peneliti mempelajari dan memahami kembali data-data dari hasil penelitian, meminta pertimbangan kepada berbagai pihak mengenai data-data

yang diperoleh di lapangan sehubungan dengan perencanaan dalam ekstrakurikuler kesenian *rampak bedug* yang dilakaukan oleh pelatih, proses pembelajaran *kesenian rampak bedug* dan hasil yang diperoleh dari perencanaan dan proses pembelajaran kesenian *rampak bedug* dalam ekstrakurikuler *rampak bedug* yang diinginkan oleh pelatih sudah tercapai atau belum. Sehingga hasil yang didapatkan sesuai dengan harapan yang diinginkan oleh pelatih dan pihak sekolah. Hasil telaah sumber pustaka dipadu dengan hasil reduksi dan display maka data yang diverifikasi terkait dengan perencanaan, proses, dan hasil dalam pembelajaran *rampak bedug* di SDN Cilegon-2.