

## **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

### **A. Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan desain riset kualitatif dengan pendekatan studi fenomenologi. Alasan memilih studi fenomenologi adalah berdasarkan hasil studi pendahuluan, ditemukan pembelajaran musik yang diterapkan oleh guru kurang mengembangkan kreativitas aransemen pada siswa. Untuk menjawab masalah tersebut peneliti perlu menguraikan atau mengeksplorasi pengalaman kreativitas aransemen musik melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. Metodologi fenomenologis digunakan dalam penelitian ini.

Konsep metode penelitian yang digunakan untuk menganalisis data adalah fenomenologis. Smith, dkk (2009, hlm. 13) menyatakan bahwa,

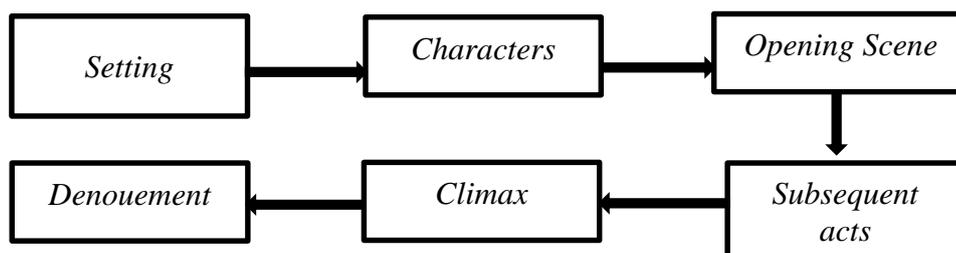
Husserl mengembangkan metode fenomenologi yang direncanakan untuk mengidentifikasi struktur inti dan ciri khas (*feature*) dari pengalaman manusia. Untuk itu, perlu memperhatikan konsekuensi-konsekuensi dari *taken-for-granted* (menduga untuk membenaran) dari cara-cara hidup yang familiar, setiap hari alam semesta adalah obyek. Untuk itu perlu kategori untuk *taken-for-granted* pada suatu obyek (alam semesta) agar memusatkan persepsi kita pada obyek (alam semesta).

Lebih lanjut, definisi dari metode fenomenologi yang diambil dalam buku *Research Methods and Methodologies for Art Education*, La pierre dan Zimmerman (1997, hlm. 35) mendefenisikan bahwa “*phenomenology is study of an experience and its essences*”. Pengertian tersebut bahwa studi pada pengalaman sebagai esensinya. *Experience* yang dimaksudkan di sini adalah pengalaman estetik (*aesthetic experience*). Seperti yang dikatakan oleh Willis (1978) dalam (La pierre dan Zimmerman, 1997, hlm. 35), bahwa “*aesthetic experience is a composite process having various phases and a characteristic development that contains many heterogeneous elements*”. Pengertian tersebut dapat dimaknai bahwa pengalaman estetik merupakan sebuah perpaduan proses yang memiliki berbagai tahapan dan perkembangan karakteristik untuk dari banyak konten yang terdapat banyak element yang berbeda-beda. Metode ini

dapat memberikan kesan yang mendalam terhadap *statement* yang dipaparkan dengan analisis yang mendalam pada suatu kejadian nyata dari penerapan tahap pembelajaran aransemen musik melalui *Project Based Learning*.

Aliran fenomenologis memiliki ciri khas untuk memaknai data penelitian seperti apa adanya tidak direkayasa yang berlaku dalam kurun waktu yang berjalan. Selain itu, penelitian fenomenologi melibatkan pengujian yang teliti dan seksama berdasarkan data-data yang didapat di lapangan dan fokus kepada konsep utama dalam fenomenologi adalah makna dari peristiwa-peristiwa yang terjadi pada waktu itu. Smith, dkk (2009, hlm. 11) menyatakan bahwa “makna merupakan isi penting yang muncul dari pengalaman kesadaran manusia. Untuk mengidentifikasi kualitas yang essential dari pengalaman kesadaran dilakukan dengan mendalam dan teliti”.

Dari penjelasan makna tersebut, bahwa peristiwa yang terjadi dari proses pengalaman siswa dalam mengaransemen lagu daerah Aceh, kemudian dimaknai sehingga melahirkan paradigma-paradigma tentang pengalaman musik. Adapun desain penelitian *phenomenology* menurut Stokrocki (1982) dalam (La pierre dan Zimmerman, 1997, hlm. 35) terdiri dari langkah “*included setting, characters, opening scene, subsequent acts, climax, and denouement*”. Desain ini diterapkan pada tahapan pembelajaran sebagai esensi dari kajian penelitian. Berikut bagan dari desain penelitian tersebut.



Bagan. 3.1.  
Desain Penelitian *Phenomenology*

*Setting* merupakan suatu perencanaan yang termasuk ke dalam pembelajaran aransemen musik melalui tahapan-tahapan Pembelajaran Berbasis Proyek. *Characters* yang dimaksudkan dalam penelitian mengkaji tentang karakteristik yang terdapat pada pembelajaran aransemen musik melalui *Project*

*Based Learning* yang berbasis lagu daerah Aceh serta mengkaji tentang unsur-unsur yang terdapat dalam *Project Based Learning* yang didapat dari pemaknaan pengalaman siswa dalam belajar aransemen. *Opening scene* merupakan suatu adegan pembuka dari pembelajaran aransemen melalui *Project Based Learning*, yaitu kegiatan pengenalan lagu Bungong Jeumpa melalui kegiatan musik ritmik. Kegiatan musik ritmik yang dirancang sebagai pembuka adalah bernyanyi sambil bertepuk tangan dalam merasakan motif-motif yang terdapat dalam lagu Bungong Jeumpa. *Subsequent acts* yang dimaksudkan adalah aktifitas pembelajaran aransemen musik melalui tahapan *Project Based Learning* yang didukung oleh *cooperative learning*. *Climax* yang dimaksudkan, adalah puncak kegiatan pembelajaran dengan dinamika yang tinggi atau tahap dimana akan terdapat temuan-temuan penelitian utama sesuai dengan jawaban pertanyaan penelitian yang diharapkan dari kegiatan mengaransemen musik melalui tahapan *Project Based Learning*. *Climax* pada tahapan *Project Based Learning*, adalah tahapan publikasi proyek yang di dalamnya terdapat kegiatan latihan musik sebagai gladi bersih sebelum direkam dengan *handycame* sebagai hasil kreativitas aransemen musik lagu daerah Aceh (Bungong Jeumpa). Setelah melakukan proses latihan musik, kemudian hasil tersebut ditampilkan di depan kelas dalam format pertunjukan kecil yang ditonton oleh siswa di kelasnya sehingga menghasilkan dinamika pembelajaran yang tinggi. *Denouement* merupakan penurunan dinamika pembelajaran aransemen musik dari tahapan *Project Based Learning*. Kegiatan *denouement* terdapat pada tahapan penyusunan laporan dan evaluasi proses yang dialami siswa pada pembelajaran aransemen musik lagu daerah Aceh (Bungong Jeumpa).

## **B. Partisipan dan Tempat Penelitian**

Pada bagian ini peneliti akan memaparkan partisipan yang terlibat dalam penelitian. Hal tersebut terkait dengan jumlah partisipan yang terlibat, karakteristik yang spesifik dari partisipan, dan dasar pertimbangan pemilihannya. Partisipan dalam penelitian ini adalah peneliti tentunya orang yang melaksanakan penelitian dan menerapkan pembelajaran aransemen musik melalui *Project Based*

Dicky Irawan, 2015

**KREATIVITAS ARANSEMEN MUSIK PADA LAGU DAERAH ACEH MELALUI PROJECT BASED LEARNING**

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

*Learning*, siswa kelas XI MIA 1 sebagai penerima materi pembelajaran aransemen musik, dan guru seni budaya bidang musik sebagai penentu pemain musik. Lokasi penelitian sekolah tersebut adalah Jl. Yudhawastu Pramuka IV Bandung.

### **C. Pengumpulan Data**

Pada bagian pengumpulan data dijelaskan secara rinci jenis data yang diperlukan, instrumen apa yang digunakan. Menurut Moleong (2014, hlm. 234), bahwa “data dapat dikumpulkan melalui wawancara, pengamatan, dari dokumentasi atau gabungan daripadanya”. Sedangkan menurut Riduwan (2005, hlm. 24), bahwa

Metode pengumpulan data adalah teknik atau cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Metode (cara atau teknik) menunjukkan suatu kata yang abstrak sehingga dapat diwujudkan melalui: *angket, kuesioner, pengamatan, ujian tes, dokumentasi*, dan lainnya.

Dari kedua pendapat di atas, bahwa pengumpulan data merupakan suatu cara yang digunakan oleh peneliti untuk pengumpulan data yang terdapat dilapangan sesuai dengan kebutuhan penelitian. Pengumpulan data yang digunakan, di antaranya kuesioner, pengamatan (observasi), ujian atau tes aransemen musik (instrumen tes dapat berupa lembar penilaian), dan dokumentasi. Selain dari pengumpulan data tersebut yang paling penting adalah untuk menjawab pertanyaan masalah terkait tentang implementasi pembelajaran, yaitu mengumpulkan dan mendeskripsikan data proses kejadian atau fenomena dari tahapan *Project Based Learning* pada pembelajaran aransemen musik. Berikut teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian kreativitas aransemen musik melalui *Project Based Learning*.

#### **1. Kuesioner**

Kuesioner yang digunakan oleh peneliti terdiri dari dua, yaitu kuesioner pengalaman bermusik yang didapatkan siswa setelah proses pembelajaran aransemen musik dan kuesioner untuk mengetahui kemampuan musik siswa. Hasil kuesioner untuk pengalaman belajar musik siswa dijawab secara naratif sedangkan kuesioner kemampuan aransemen dapat dicentang pada pilihan yang

telah diberikan yang terdiri dari “Ya”, “Kadang-Kadang”, dan “Tidak”. Adapun kedua kuesionernya dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 3.1  
Lembar Kuesioner Pengalaman Belajar Aransemen Musik Lagu Daerah Aceh

No	Pertanyaan	Jawaban (Dijawab Secara Naratif)
1	Coba ceritakan pengalaman belajar musik yang anda dapatkan selama proses pembelajaran aransemen musik lagu daerah Aceh yang telah diberikan oleh guru	

Kuesioner pengalaman belajar musik, diberikan setelah tahapan pembelajaran terakhir. Disaat pemberian kuesioner pengalaman belajar aransemen musik, peneliti didampingi oleh guru seni budaya bidang musik agar siswa dapat dikondisikan dengan baik serta hasil pengumpulan data tersebut berjalan dengan lancar. Selanjutnya, hasil jawaban siswa dari kuesioner yang diberikan akan menghasilkan data mentah terkait dengan pengalaman belajar musik yang telah dialami siswa selama proses pembelajaran aransemen musik lagu daerah Aceh.

Kuesioner pengetahuan aransemen musik diberikan sebelum dan sesudah diberi perlakuan yang bertujuan untuk mengetahui pengetahuan siswa mengenai aransemen musik sebelum perlakuan dilaksanakan dan sesudah perlakuan dilaksanakan. Adapun kuesioner aransemen musik dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 3.2  
Lembar Kuesioner Aransemen Musik

No	Pertanyaan	Ya	Kadang-kadang	Tidak
1	Apakah anda mengerti cara mengapresiasi musik atau lagu?			
2	Apakah anda mengenal tentang lagu-lagu daerah Aceh?			
3	Apakah anda mengerti ilmu pengolahan motif			

	( <i>repetition, sequence, retrograde, inversion, retrograde inversion, augmentation, diminution, deletion, dan embellishment</i> )?			
4	Apakah anda mengerti tentang ilmu variasi melodi (perubahan tema, kalimat (frase), perubahan <i>scale</i> dan meter, perubahan tempo, eksploitasi dinamik, imitasi, canon, <i>contrary, embellishment, deletion, dan penambahan bagian baru</i> )?			
5	Apakah anda bisa membuat variasi melodi dengan memanfaatkan aspek-aspek perubahan tema, kalimat (frase), perubahan <i>scale</i> dan meter, perubahan tempo, eksploitasi dinamik, imitasi, canon, <i>contrary, embellishment, dan deletion</i> ?			
6	Apakah anda mengerti cara mengembangkan akord berdasarkan tingkatan?			
7	Apakah anda mengerti prosedur mengaransemen?			
8	Apakah anda bisa mengubah musik (mengaransemen musik)?			
9	Apakah anda bisa mengubah struktur lagu yang sudah ada?			
10	Apakah anda mengerti tentang ilmu unsur-unsur musik (durasi, pitch, dinamika, dan timbre)?			
11	Apakah anda bisa mengaransemen musik atau lagu-lagu dengan memanfaatkan ilmu pengolahan motif?			
12	Apakah anda bisa mengaransemen lagu dengan memanfaatkan unsur-unsur musik (durasi, pitch, dinamika, dan timbre)?			
13	Apakah anda bisa membuat aransemen musik dengan memanfaatkan aspek-aspek variasi melodi (aspek perubahan tema, kalimat (frase), perubahan <i>scale</i> dan meter, perubahan tempo, eksploitasi dinamik, imitasi, canon, <i>contrary, embellishment, dan deletion</i> )?			
14	Apakah anda bisa bermain alat musik dengan menerapkan unsur-unsur musik (durasi, pitch,			

	dinamika, dan timbre)?			
15	Apakah anda tahu cara berpikir kreatif dalam mengaransemen lagu?			
16	Apakah anda bisa mendeskripsikan struktur lagu yang telah anda aransemen sebagai laporan proyek?			
17	Apakah anda bisa mengevaluasi suatu karya aransemen musik?			

## 2. Pengamatan (Observasi)

Lembar observasi dalam penelitian ini terdiri dari lembar aktivitas siswa. Lembar aktivitas guru berguna untuk mengetahui kesesuaian antara aktivitas guru selama pembelajaran berlangsung dengan penerapan *Project Based Learning* terhadap RPP yang telah disusun. Lembar aktivitas siswa berguna untuk melihat sejauh mana siswa beraktivitas selama proses pembelajaran aransemen musik dengan pendekatan *Project Based Learning* yang disesuaikan dengan RPP yang telah disusun. Selain itu, lembar pengamatan digunakan untuk melihat setiap pertemuan dari tahapan *Project Based Learning* pada pembelajaran aransemen musik lagu daerah Aceh (Bungong Jeumpa) yang dirancang peneliti dan lembaran pengamatan (observasi) juga menilai keunggulan dan keterbatasan *Project Based Learning*. Lembar-lembar tersebut dapat cantumkan pada lampiran.

## 3. Instrumen Tes

Instrumen tes untuk mengolah data kemampuan aransemen musik melalui acuan lembar penilaian kemampuan kreativitas aransemen musik. Instrumen tes selanjutnya berupa acuan penilaian untuk menilai hasil aransemen dengan menggunakan rubrik penilaian aransemen musik.

Instrumen tes terdiri dari lembar penilaian proyek, lembar penilaian produk karya, dan lembar penilaian aransemen. Lembar penilaian aransemen digunakan untuk menilai hasil aransemen lagu daerah Aceh (Bungong Jeumpa) dengan aspek-aspek tertentu. Lembar penilaian proyek bertujuan untuk menilai hasil laporan proyek yang dibuat dalam format makalah. Lembar penilaian

produk karya bertujuan untuk menilai kualitas video dan performans siswa dalam menampilkan hasil aransemen musik untuk lagu-lagu daerah Aceh.

Lembar penilaian tes aransemen musik dilakukan setelah pembelajaran aransemen musik pada sintaks publikasi proyek. Tes penilaian aransemen musik dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kontribusi Pembelajaran Berbasis Proyek dalam meningkatkan kemampuan kreativitas aransemen musik lagu Bungong Jeumpa. Adapun lembar penilaian aransemen, proyek, dan produk dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 3.3  
Lembar Penilaian Aransemen Musik

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
1.	Kemampuan mengubah struktur lagu Bungong Jeumpa					
2.	Kemampuan mengolah melodi pada lagu Bungong Jeumpa					
3.	Kemampuan mengolah pola ritme pada lagu Bungong Jeumpa					
4.	Kemampuan mengolah tempo pada lagu Bungong Jeumpa					
5.	Kemampuan mengeksplorasi dinamika pada lagu Bungong Jeumpa					
6.	Kemampuan mengembangkan akor pada lagu Bungong Jeumpa					

Tabel 3.4  
Lembar Penilaian Laporan Proyek Aransemen Musik

No	Aspek	Skor					Keterangan/ Alasan
		1	2	3	4	5	
1	<b>Perencanaan</b> a. Pendahuluan (latar belakang) b. Rumusan Masalah c. Tujuan Penulisan						
2	<b>Pelaksanaan</b> a. Sistematika penulisan b. Pembahasan:						

	Mendeskrripsikan struktur lagu yang telah diaransemen. c. Bahasa yang digunakan EYD d. Penarikan kesimpulan e. Daftar pustaka yang dapat dipertanggungjawabkan						
3	<b>Laporan Proyek</b> a. Performans b. Presentasi						

Tabel 3.5  
Lembar Penilaian Produk Aransemen Musik

No	Aspek	Skor					Keterangan/ Alasan
		1	2	3	4	5	
1	<b>Perencanaan</b> Tahap perencanaan bahan						
2	<b>Tahap Proses</b> a. Persiapan alat dan bahan b. Teknik pengolahan video c. K3 (keselamatan kerja, keamanan, dan kebersihan)						
3	<b>Laporan Proyek</b> Kualitas video						

Instrumen tes di atas, dapat dinilai dengan mengacu pada rubrik penilaian, untuk menjawab pertanyaan penelitian mengenai “Bagaimana hasil kreativitas aransemen musik pada lagu Bungong Jeumpa melalui *Project Based Learning*?”. Peneliti menyusun penilaian kinerja ke dalam bentuk rubrik yang bisa dijadikan sebagai pedoman penilaian siswa. Rubrik tersebut sesuai dengan indikator pencapaian siswa dalam pembelajaran kreativitas aransemen musik. Berikut perincian rubrik penilaian aransemen musik.

Tabel 3.6  
Rubrik Penilaian Aransemen Musik

No	Aspek Penilaian	Rubrik Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kemampuan mengubah struktur lagu	Mampu mengubah struktur lagu Bungong Jeumpa dengan kurang baik	Mampu mengubah struktur lagu Bungong Jeumpa dengan cukup baik	Mampu mengubah struktur lagu Bungong Jeumpa dengan baik	Mampu mengubah struktur lagu Bungong Jeumpa dengan sangat baik
2	Kemampuan mengolah	Mampu mengolah	Mampu mengolah	Mampu mengolah	Mampu mengolah

	melodi	melodi dan memiliki rasa estetika musik yang kurang baik	melodi dan memiliki rasa estetika musik yang cukup baik	melodi dan memiliki rasa estetika musik yang baik	melodi dan memiliki rasa estetika musik sangat baik
3	Kemampuan mengolah pola ritme	Mampu mengolah pola ritme namun kurang memiliki rasa estetika musik	Mampu mengolah pola ritme tetapi cukup memiliki rasa estetika musik	Mampu mengolah pola ritme dan memiliki rasa estetika musik yang baik	Mampu mengolah pola ritme dan memiliki rasa estetika musik yang sangat baik
4	Kemampuan mengolah tempo	Mampu mengolah tempo dan memiliki rasa estetika musik yang kurang baik	Mampu mengolah tempo dan memiliki rasa estetika musik yang cukup baik	Mampu mengolah tempo dan memiliki rasa estetika musik yang baik	Mampu mengolah tempo dan memiliki rasa estetika musik sangat baik
5	Kemampuan mengeksplorasi dinamika	Mampu mengeksplorasi dinamik namun kurang memiliki estetika musik	Mampu mengeksplorasi dinamik dan memiliki estetika yang cukup baik	Mampu mengeksplorasi dinamik dan memiliki estetika yang baik	Mampu mengeksplorasi dinamik dan memiliki rasa estetika yang sangat baik
6	Kemampuan mengembangkan akor	Mampu mengembangkan akor namun kurang memiliki estetika musik	Mampu mengembangkan akor, tetapi cukup memiliki rasa estetika musik	Mampu mengembangkan akor dan memiliki rasa estetika musik yang baik	Mampu mengembangkan akor dan memiliki rasa estetika musik yang sangat baik

#### 4. Dokumentasi

Dokumentasi yang dikumpulkan pada penelitian kreativitas aransemen musik melalui *Project Based Learning*, adalah mengumpulkan data-data atau dokumen yang berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang dimiliki oleh guru seni budaya bidang musik di sekolah SMAN 14 Bandung. Guru tersebut bernama Titin Komariah, M.Pd. Beliau satu-satunya guru seni budaya bidang musik di sekolah tersebut.

#### 5. Tahapan Pembelajaran Aransemen Musik Dalam *Project Based Learning*

Pengumpulan data untuk tahapan Pembelajaran Berbasis Proyek pada pembelajaran aransemen lagu daerah Aceh (Bungong Jeumpa) dengan mendeskripsikan fenomena dari penerapan tahapan tersebut secara detail dan adanya sehingga penelitian ini bersifat realita. Tahapan-tahapan tersebut terdiri

dari; pertama, tahap pengenalan motif dan frase lagu Bungong Jeumpa dan pengolahan motif; kedua, tahap pengolahan variasi dan pengembangan akor; ketiga, tahap menentukan dan merancang aransemen musik (lagu Bungong Jeumpa); keempat, tahap penyelesaian proyek (latihan musik); kelima, tahap publikasi proyek aransemen lagu daerah Aceh; keenam, tahap penyusunan laporan proyek (laporan dibuat ke dalam bentuk makalah).

#### **D. Teknik Analisis Data**

Analisis data berfungsi untuk menganalisis lembar kuesioner, lembar pengamatan, dan lembar penilaian aransemen yang berupa instrumen tes. Sebelum digunakan dalam penelitian agar memperoleh instrumen baik untuk dijadikan sebagai alat untuk menilai pedoman observasi dan pedoman penilaian.

##### **1. Kuesioner**

Teknik analisis data untuk kuesioner pengalaman belajar aransemen yang dialami siswa, dilakukan dengan cara tiga macam. Adapun caranya mengacu kepada teori Miles dan Huberman (Emzir, 2012, hlm. 129-133), adalah sebagai berikut.

- a. Reduksi data merujuk pada proses pemilihan, pemokus, penyederhanaan, abstraksi, dan pentransformasian “data mentah” yang terdiri dari dalam catatan-catatan lapangan tertulis.
- b. Langkah utama kedua dari kegiatan analisis data adalah model data. Kita mendefinisikan “model” sebagai suatu kumpulan informasi yang tersusun yang membolehkan pendeskripsian kesimpulan dan pengambilan tindakan.
- c. Langkah ketiga dari aktivitas analisis adalah penarikan dan verifikasi kesimpulan. Dari permulaan pengumpulan data, peneliti kualitatif mulai memutuskan apakah “makna” sesuatu, mencatat keteraturan, pola-pola, penjelasan, konfigurasi yang mungkin, alur kausal, proposisi-proposisi.

Dari penjelasan di atas, dapat dijelaskan setiap tahapannya sesuai dengan konteks penelitian yang dilakukan peneliti. Adapun penjelasan dari setiap tahapan tersebut, di antaranya: (1) reduksi data, adalah proses pengumpulan data yang didapat dari hasil jawaban siswa secara naratif terkait dengan pengalaman belajar aransemen lagu daerah Aceh, kemudian dipilih dan dipilah yang mana dapat dipaparkan pada temuan penelitian. Hal tersebut dilakukan karena, kemungkinan-kemungkinan yang terjadi dari hasil jawaban siswa ada yang tidak sesuai dengan

keinginan peneliti, artinya siswa menjawab pertanyaan dengan tidak serius sehingga perlu dipilah dan dipilih sebagai hasil dari pengumpulan data pada temuan penelitian; (2) display data, adalah hasil jawaban siswa yang telah dipilih oleh peneliti, kemudian diuraikan satu persatu dari hasil secara teratur secara deskriptif sebagai hasil pengalaman belajar aransemen musik yang dialami siswa; (3) verifikasi, adalah hasil dari setiap jawaban siswa yang telah diuraikan peneliti, kemudian mengambil kesimpulan secara menyeluruh dari jawaban-jawaban siswa terkait dengan pengalaman belajar yang dialami oleh siswa.

Sementara itu, analisis data untuk kuesioner kreativitas aransemen musik dianalisis dengan cara menggunakan perhitungan dan dideskripsikan hasil dari perhitungan tersebut supaya lebih jelas hasil setiap indikatornya. Adapun rumus yang digunakan untuk menganalisis data kuesioner siswa dapat dilihat sebagai berikut.

- a. Menghitung jawaban “ya” (Y), “kadang-kadang” (KK), dan “tidak” (T) dari jumlah yang di *ceck list* siswa pada kuesioner kreativitas aransemen.
- b. Melakukan perhitungan persentase hasil jawaban kuisisioner siswa dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\% \text{ Jawaban Siswa} = \frac{\sum \text{Observer yang menjawab } Y, KK, T}{\sum \text{Responden}} \times 100$$

- c. Melakukan perhitungan persentase berdasarkan pengelompokkan indikator jawaban dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\% \text{ Jawaban Siswa} = \frac{\text{Nilai total persentase setiap pertanyaan berdasarkan indikator}}{\sum \text{Jumlah pertanyaan berdasarkan indikator}} \times 100$$

## 2. Pengamatan (Observasi) dan Instrumen Tes

Data hasil lembar pengamatan dan instrumen tes yang dianalisis adalah data hasil observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran, lembar penilaian aransemen musik, lembar penilaian proyek, dan lembar penilaian produk sehingga menghasilkan data yang deskriptif kualitatif. Lembar observasi siswa dan aransemen musik berupa item pernyataan dengan lima skala penilaian: (1) sangat kurang, (2) kurang, (3) cukup, (4) baik, dan (5) sangat baik. Untuk mengolah data

hasil observasi aktivitas siswa dilakukan dengan menghitung persentase (P) antara lain adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{Q}{R} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase skor aktivitas

Q = Rataan skor kolektif yang diperoleh pada satu aktivitas

R = Skor maksimum dari suatu aspek aktivitas, yaitu 5.

Selanjutnya, dilakukan pengklasifikasian berdasarkan kriteria yang disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3.7  
Klasifikasi Data Skor Aktivitas

Persentase Skor	Klasifikasi
$80\% \leq P \leq 100\%$	Sangat Baik
$60\% \leq P < 80\%$	Baik
$40\% \leq P < 60\%$	Cukup
$20\% \leq P < 40\%$	Kurang
$0\% \leq P < 20\%$	Sangat Kurang

Perlu ditegaskan bahwa pengolahan data dengan menggunakan rumus persentase di atas sebagai pendukung data kualitatif. Hasil dari persentase akan diuraikan kembali dan dianalisis dengan mendeskripsikan persentase yang didapatkan dari pengumpulan data lembar pengamatan siswa untuk setiap pertemuan dari pembelajaran aransemen musik melalui *Project Based Learning*. Selanjutnya, hasil persentase data instrumen tes dianalisis dengan mendeskripsikan aspek-aspek yang terdapat pada lembar penilaian kreativitas aransemen musik. Selain itu, pengumpulan data hasil aransemen musik lagu daerah Aceh (Bungong Jeumpa) juga dianalisis musiknya sebagai hasil dari jawaban pertanyaan masalah ketiga, yaitu “Bagaimana Hasil Kreativitas Aransemen Musik Melalui *Project Based Learning*?”.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi yang didapatkan dari guru seni budaya bidang musik berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran seni musik, dianalisis dengan mereduksi dan menverifikasi kembali Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran yang dibuat oleh

guru terkait dengan aransemen atau mengubah musik. Selain itu, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran juga sebagai referensi untuk menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran setiap pertemuan yang dimulai dari pertemuan I-VI sehingga menghasilkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk kreativitas aransemen musik lagu daerah Aceh melalui *Project Based Learning*.

#### **4. Analisis Data Pembelajaran Aransemen Dalam *Project Based Learning***

Selain dari analisis data kuesioner, pengamatan siswa, lembar-lembar penilaian, dan dokumentasi, diperlukan analisis yang lain untuk menjawab pertanyaan masalah dalam mendeskripsikan kejadian dari pembelajaran aransemen dengan tahapan *Project Based Learning*. Pendeskripsian hasil implementasi tahapan *Project Based Learning* yang dirancang peneliti, dapat dianalisis juga dengan menggunakan konsep analisis data menurut Bogdan dan Biklen (1982) dalam (Moleong, hlm. 248), yaitu:

Upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari, dan menemukan pola, menemukan yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain.

Dari pendapat di atas, bahwa pengumpulan data yang didapatkan di lapangan, dianalisis temuan-temuan penerapan tahapan *Project Based Learning* pada pembelajaran aransemen musik lagu daerah Aceh (Bungong Jeumpa) dan hasil dari kreativitas aransemen melalui tahapan tersebut. Selain itu, hasil temuan yang dibahas pada pembahasan dianalisis dengan cara menverifikasi data yang didapatkan pada tahapan pembelajaran *Project Based Learning* dengan menggunakan teori. Menurut Moleong (2014, hlm. 259) cara yang dilakukan untuk menverifikasi hasil temuan dengan menggunakan teori adalah “*cara argumentasi, deskripsi, perbandingan, analisis proses, analisis sebab-akibat, dan pemanfaatan analogi*”.

#### **E. Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini melalui tiga tahap diantaranya adalah sebagai berikut.

Dicky Irawan, 2015

**KREATIVITAS ARANSEMEN MUSIK PADA LAGU DAERAH ACEH MELALUI PROJECT BASED LEARNING**

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

### 1) Tahap Persiapan

- a. Tahap ini dimulai dari pengajuan proposal yang kemudian diterima setelah seminar untuk selanjutnya melaksanakan penelitian.
- b. Menyusun rencana pembelajaran dan instrumen penelitian.
- c. Memilih sekolah dan kelas yang akan dijadikan sebagai kelas pembelajaran. aransemen musik.

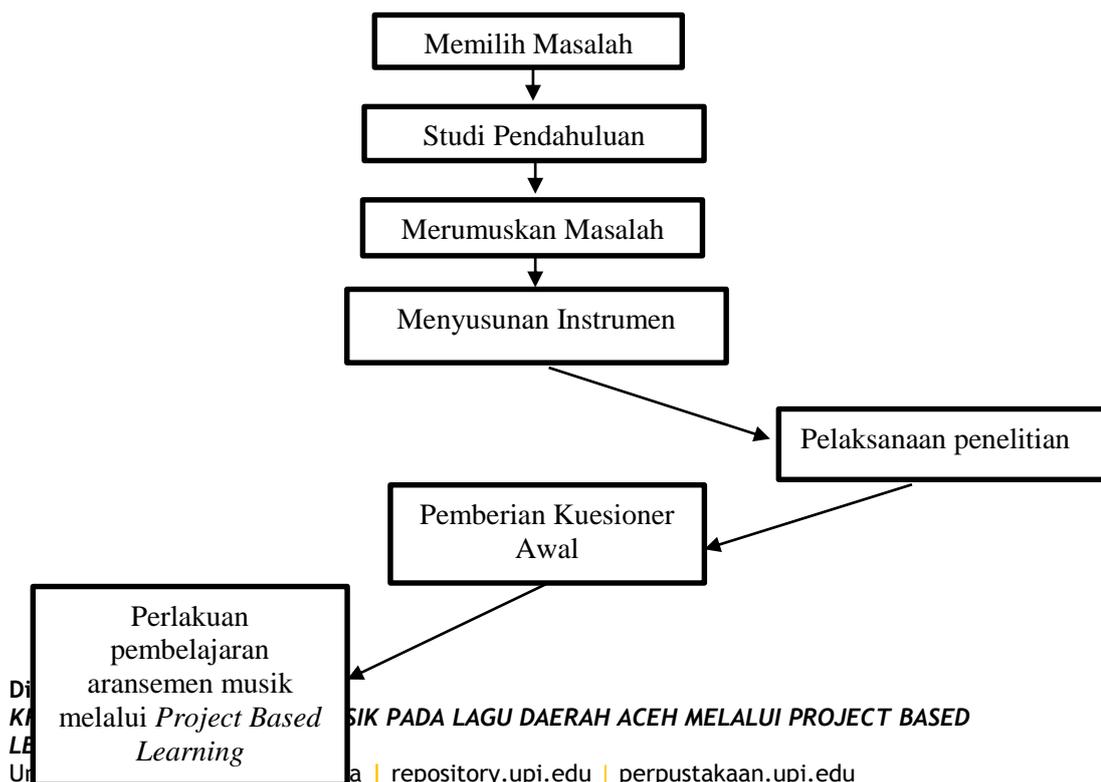
### 2) Tahap Pelaksanaan

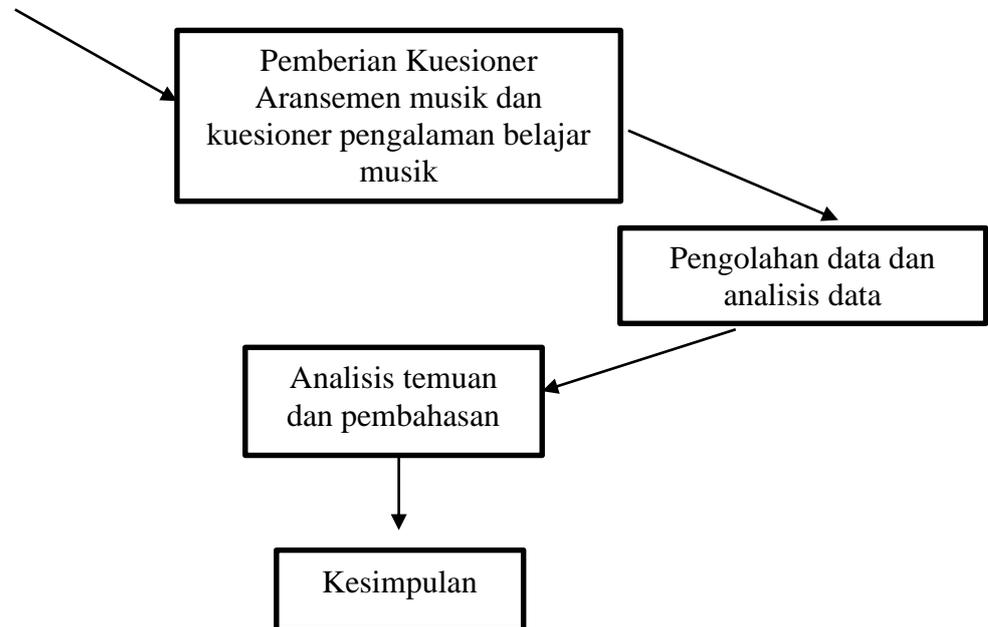
- a. Memberikan instrument kuesioner kreativitas aransemen musik.
- b. Melaksanakan proses pembelajaran sekaligus observasi.
- c. Mengisi lembar observasi kegiatan guru dan siswa dari awal hingga akhir pembelajaran.
- d. Memberikan instrument kuesioner aransemen musik dan kuesioner pengalaman belajar aransemen musik lagu daerah Aceh yang dialami siswa.

### 3) Tahap Analisis Data

- a. Data pretes dan postes kemampuan kreativitas aransemen musik yang telah diperoleh, diolah dan dianalisis.

Berdasarkan uraian sebelumnya, bagan alur prosedur dalam penelitian kreativitas aransemen musik melalui *Project Based Learning* adalah ditunjukkan pada bagan berikut.





Bagan 3.2  
Alur Prosedur Penelitian