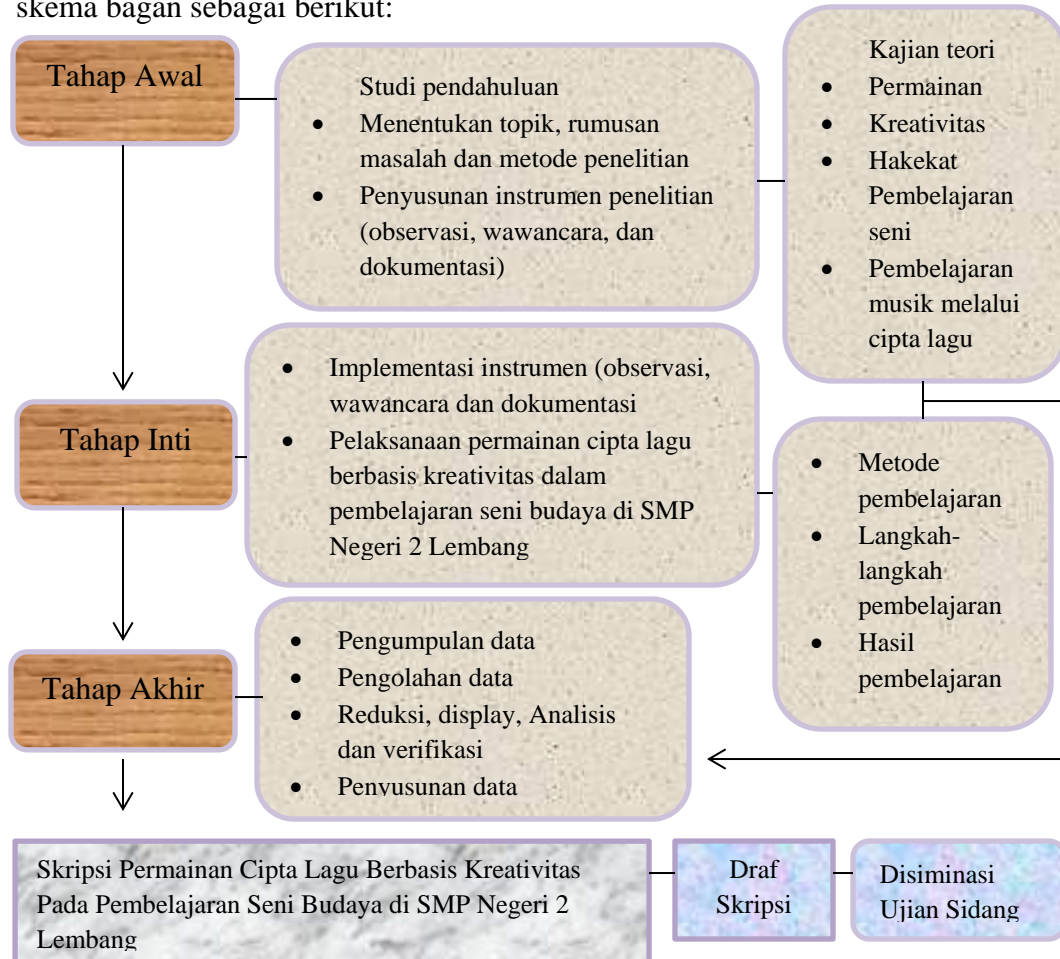


## BAB III METODE PENELITIAN

### A. Metode dan Desain Penelitian

Penelitian tentang permainan cipta lagu berbasis kreativitas dalam pembelajaran seni budaya di SMP Negeri 2 Lembang, menggunakan Metode *Action Research* dengan pendekatan Kualitatif . Penelitian ini dideskripsikan agar dapat memberikan gambaran tentang permainan cipta lagu berbasis kreativitas dalam pembelajaran seni budaya di SMP Negeri 2 Lembang, secara faktual, naturalistik dan objektif. Desain penelitian ini di ilustrasikan dalam skema bagan sebagai berikut:



Bagan 3.1

Desain tahapan penelitian permainan cipta lagu berbasis kreativitas dalam pembelajaran seni budaya di SMP Negeri 2 Lembang

### 1) Tahap Awal

Pada tahap awal, peneliti membuat rancangan penelitian dengan melakukan observasi awal, observasi awal dilakukan dengan bertemu pihak SMPN 2 Lembang dengan tujuan untuk mendapatkan izin dan kesempatan untuk melaksanakan kegiatan penelitian sesuai keperluan berkaitan dengan kegiatan penelitian tersebut, kemudian peneliti merumuskan masalah setelah melakukan wawancara, dokumentasi, dan studi pendahuluan. Rumusan masalah berkaitan dengan kegiatan pembelajaran seni budaya di SMP Negeri 2 Lembang

### 2) Tahap Inti

Pada tahap ini peneliti melaksanakan proses penelitian sesuai dengan acuan dan metode penelitian. Peneliti mengumpulkan data-data yang berkaitan dengan media, metode serta langkah-langkah pembelajaran, kemudian mengaplikasikannya pada permainan cipta lagu berbasis kreativitas dalam pembelajaran seni budaya di SMP Negeri 2 Lembang. Data- data tersebut dikumpulkan melalui hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi.

### 3) Tahap Akhir

Pada tahap akhir ini, merupakan tahap yang ditempuh setelah proses penelitian selesai dilaksanakan yakni penyusunan laporan. Setiap data yang didapat dari hasil penelitian di lapangan, seperti catatan-catatan, hasil wawancara dengan guru maupun siswa, dokumentasi proses pelatihan maupun dokumentasi materi ajar, kemudian di analisis dengan berbagai teknik analisis data. Setelah menganalisis data, hasil penelitian tersebut kemudian disusun dengan menggambarkan dan memaparkan atau mendeskripsikannya ke dalam bentuk tulisan yang dibuat secara sistematis dan akurat, sesuai dengan data yang diperoleh di lapangan. Setelah semua hasil penelitian di lapangan selesai, dilakukan hasil pelaporan untuk menyempurnakan hasil penelitian yang sudah dibuat sehingga hasil tersebut siap ketika proses skripsi.

Setelah tahap awal, tahap inti dan tahap akhir dilakukan jadilah draf skripsi yang akan diujun sidangkan (disiminasi) dengan judul skripsi permainan cipta lagu berbasis kreativitas dalam pembelajaran seni budaya di SMP Negeri 2 Lembang.

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 deskriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Syaodih dalam (2009, hlm. 72) penelitian deskriptif adalah suatu bentuk penelitian yang dasar, ditunjukan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena yang bersifat alamiah ataupun rekayasa manusia.

Data-data yang akan peneliti gali berupa kegiatan permainan cipta lagu berbasis kreativitas dalam pembelajaran seni budaya di SMP Negeri 2 Lembang. Kegiatan pembelajaran tersebut merupakan sebuah proses pembelajaran aktif dengan melatih aspek psikomotorik dalam menciptakan lagu melalui permainan untuk mengembangkan dan menyalurkan ide-ide kreatif peserta didik. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas VIII H SMP Negeri 2 Lembang.

Ciri dari penelitian kualitatif yang dikemukakan oleh Bogdan dan Biklen dalam Sugiono (2011, hlm. 21) adalah sebagai berikut:

*Qualitative research has the natural setting as the direct source of data and researches is the key instrument. Qualitative research is descriptive. The data collected is in the form of words of pictures rather than number. Qualitative research are concerned with process rather than simply with outcomes or products. Qualitative research tend to analyze their data inductively. "Meaning" is of assential to the qualitative approach.*

Berdasarkan karakteristik di atas maka dapat dikemukakan bahwa penelitian kualitatif dapat dilakukan pada kondisi yang alamiah, langsung ke sumber data dan peneliti adalah instrument kunci. Penelitian kualitatif lebih bersifat deskriptif, karena data-data yang terkumpul berbentuk kata-kata atau

gambar, sehingga tidak menekankan pada angka. Penelitian kualitatif lebih menekankan pada proses dari pada produk atau *outcome*. Penelitian kualitatif melakukan analisis data secara induktif. Penelitian kualitatif lebih menekankan makna.

Adapun tahapan dalam penelitian kualitatif yang dilakukan oleh peneliti menurut Sugiyono (2013, hlm. 29) sebagai berikut:

1. Tahap orientasi atau deskripsi, dengan *grand tour question*. Pada tahap ini peneliti mendeskripsikeun apa yang dilihat, didengar, dirasakan dan ditanyakan.
2. Tahap reduksi/fokus, pada tahap ini peneliti mereduksi segala informasi yang telah diperoleh pada tahap pertama. Pada proses reduksi ini, peneliti mereduksi data yang ditemukan pada tahap 1 untuk memfokuskan pada masalah tertentu.
3. Tahap seleksi, pada tahap ini peneliti menguraikan fokus yang telah ditetapkan menjadi lebih rinci. Setelah peneliti melakukan analisis yang mendalam terhadap data dan informasi yang diperoleh, maka peneliti dapat menemukan tema dengan cara mengkonstruksikan data yang diperoleh menjadi sesuatu bangun pengetahuan, hipotesis atau ilmu yang baru.

Proses memperoleh data dan informasi pada setiap tahapan (deskripsi, reduksi, dan seleksi) tersebut dilakukan secara berulang-ulang dengan berbagai cara dan berbagai sumber. Maka metode ini dianggap sebagai metode yang tepat untuk diterapkan pada penelitian untuk memahami secara mendalam mengenai permainan cipta lagu berbasis kreativitas pada pembelajaran seni budaya.

## **B. Partisipan dan Lokasi Penelitian**

### **1. Partisipan**

Penelitian yang di rancang tentang proses pembelajaran seni budaya khususnya seni musik melalui permainan cipta lagu berbasis kreativitas di SMPN

2 Lembang ini melibatkan beberapa narasumber yang berpartisipasi aktif secara

Fathurrahman, 2017

**PERMAINAN CIPTA LAGU BERBASIS KREATIVITAS DALAM PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DI SMP NEGERI 2 LEMBANG**

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

langsung dalam memberikan data-data penelitian. Kepala Sekolah dan Wakil Kurikulum SMPN 2 Lembang yang akan memfasilitasi kegiatan ini. Guru seni budaya sebagai narasumber utama, siswa-siswi kelas VIII H sebagai subjek penelitian serta peneliti sebagai observer dan instrumen langsung yang melakukan penelitian baik dengan teknik penerapan observasi, wawancara dan dokumentasi data penelitian.

## 2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini mengambil tempat / lokasi di SMPN 2 Lembang. Jl. Maribaya No. 129 Lembang, Kabupaten Bandung Barat. Alasan pengambilan tempat / lokasi penelitian ini dengan pertimbangan :

- a) Sekolah tersebut belum pernah ada yang meneliti tentang permainan cipta lagu berbasis kreativitas dalam pembelajaran seni budaya di SMP Negeri 2 Lembang.
- b) Peneliti sebagai calon tenaga kependidikan diharapkan dengan penelitian ini bisa memperbaiki pembelajaran seni budaya di sekolah.
- c) Sekolah tersebut dianggap persentatif.



Gambar 3.1  
Peta lokasi SMP Negei 2 Lembang  
Sumber (google.com)



Foto 3.1  
Foto gerbang SMP Negeri 2 lembang  
(dok. Fathurrahman januari 2017)

### C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling penting dalam penelitian, karna tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan data dengan cara observasi, wawancara, dokumentasi dan studi literatur. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah:

#### 1. Observasi

Marshall (1995) dalam Sugiyono (2013, hlm. 226) menyatakan bahwa: *“trough observation, the research learn about behavior and the meaning attached to those behavior”*. Melalui observasi, peneliti belajar tentang perilaku, dan makna dari perilaku tersebut.

Observasi dapat dilakukan secara partisipatif atau nonpartisipatif. Dalam hal ini peneliti melakukan observasi parsitipatif, itu artinya peneliti sebagai observer ikut terlibat dalam proses penelitian sebagai pengajar. Hal ini dilakukan karena sebelumnya guru hanya memberikan materi tentang komposisi lagu, lalu guru memperdengarkan contoh audionya kemudian mengarahkan peserta didik

untuk menciptakan lagu sendiri tanpa menggunakan media pembelajaran yang ada yaitu media visual. Berdasarkan observasi awal dengan guru seni budaya di SMP Negeri 2 Lembang peneliti mencoba merancang sebuah desain pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yaitu kartu kata dan kartu nada yang akan dilaksanakan pada kegiatan pembelajaran dalam bentuk permainan cipta lagu berbasis kreativitas.

Kreativitas melalui permainan cipta lagu dalam pembelajaran seni budaya dibutuhkan sebagai pengetahuan umum para peserta didik dalam menciptakan sesuatu yang baru. Peserta didik dapat mengembangkan kreativitasnya jika dalam perwujudannya di dukung oleh aspek-aspek tertentu, salah satunya aspek internal yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang dirasakan lebih efektif bagi peserta didik.

Observasi awal dilakukan pada hari Rabu, 11 Januari 2017 dengan mengamati lokasi penelitian dan meminta izin kepada pihak sekolah untuk melakukan penelitian, peneliti bertemu dengan wakil kurikulum SMP Negeri 2 Lembang. Pada Senin, 16 Januari 2017 pukul 09.00-11.00 bertemu dengan guru seni budaya SMP Negeri 2 Lembang, kemudian peneliti melihat situasi kegiatan pembelajaran seni budaya di SMP Negeri 2 Lembang di salah satu kelas. Pada saat itu pembelajaran dilakukan di kelas VIII H dengan materi tentang tangga nada diatonis mayor. Guru menuliskan tentang tangga nada diatonis mayor dan siswa hanya sekedar mengulangi tanpa menggunakan media pembelajaran, jadi pembelajaran hanya terpusat kepada guru saja. Kemudian peneliti memutuskan untuk menjadikan kelas VIII H sebagai subjek penelitian dikarenakan pada saat kegiatan pembelajaran peserta didik terlihat aktif dan komunikatif. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti kepada guru dengan melakukan pengamatan secara langsung, maka didapatkanlah data-data awal. Kemudian peneliti merancang sebuah desain pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran kartu kata dan kartu nada, serta langkah-langkah dan metode pembelajaran yang akan diaplikasikan melalui permainan cipta lagu berbasis kreativitas dalam pembelajaran seni budaya di SMP Negeri 2 Lembang.

Fathurrahman, 2017

**PERMAINAN CIPTA LAGU BERBASIS KREATIVITAS DALAM PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DI SMP NEGERI 2 LEMBANG**

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

Observasi selanjutnya dilakukan pada tanggal 21 Februari sampai 7 Maret 2017, disesuaikan dengan jadwal pembelajaran seni budaya yang telah ditentukan di sekolah. Melalui observasi peneliti melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, dan metode pembelajaran permainan cipta lagu berbasis kreativitas dalam pembelajaran seni budaya di SMP Negeri 2 Lembang yang berjumlah 38 orang yang dibagi menjadi dua kelompok besar.

## **2. Wawancara**

Menurut Sugiyono (2013, hlm. 194): “Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit”.

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data yang lebih jelas, mengenai permasalahan-permasalahan yang didapatkan dari hasil observasi, dengan melakukan tanya jawab kepada narasumber yang terkait dengan obyek penelitian dan masalah-masalah yang ada. Selama berlangsungnya wawancara peneliti memberikan pertanyaan secara langsung kepada narasumber dengan cara lisan yang sebelumnya setiap pertanyaan telah disusun dalam bentuk pertanyaan, agar pada waktu pelaksanaan wawancara mendapatkan data-data yang berkaitan dengan peneliti.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pedoman wawancara terstruktur dimana pada saat peneliti melaksanakan tatap muka dengan responden, pedoman wawancara telah terlebih dahulu disiapkan oleh peneliti. Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data yang spesifik mengenai masalah yang diteliti, sebagai acuan dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian yaitu media, langkah-langkah, dan metode pembelajaran dalam pembelajaran seni budaya di SMP Negeri 2 Lembang.

Wawancara awal dilakukan pada hari Rabu, 16 Januari 2017 dilakukan di ruang guru. Wawancara ini dilakukan kepada salah satu guru SMP Negeri 2 Lembang yaitu bapak Pipin sebagai narasumber utama sekaligus pengajar seni budaya di SMP Negeri 2 Lembang. Wawancara awal yang dilakukan tentang

Fathurrahman, 2017

**PERMAINAN CIPTA LAGU BERBASIS KREATIVITAS DALAM PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DI SMP NEGERI 2 LEMBANG**

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



bagaimana pelaksanaan kegiatan pembelajaran seni budaya di SMP Negeri 2 Lembang berlangsung?



Foto 3.2  
Wawancara peneliti bersama guru seni budaya SMP Negeri 2 Lembang (Bapak Pipin)  
(Dok. Fathurrahman Januari 2017)

Peneliti juga mewawancarai beberapa murid yang dianggap aktif dan komunikatif menurut Peneliti dalam mengikuti pembelajaran. Wawancara pertama dilakukan pada siswi yang bernama Heni Triani dan Neng Sri Mulyati, alasan melakukan wawancara dengan siswi tersebut karena siswi tersebut dianggap paling aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran seni budaya melalui permainan cipta lagu ini, selain itu mereka juga tidak kaku dalam menjawab pertanyaan.



Foto 3.3  
Wawancara peneliti bersama siswi kelas VIII H SMP Negeri 2 Lembang (Neng Sri Mulyati)  
(dok. Fathurrahman Maret 2017)



Foto 3.4  
Wawancara peneliti bersama siswi kelas VIII H SMP Negeri 2 Lembang (Henri Triani)  
(Dok. Fathurrahman Maret 2017)

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi berupa audio-visual dalam bentuk pembelajaran ini belum didokumentasikan, akan tetapi untuk melengkapi ini penulis mendokumentasikan dalam bentuk audio-visual yang didokumentasikan berupa foto seperti kamera *handphone* dengan cacatan lapangan. Pendokumentasian ini dijadikan sebagai penguat data yang diambil dari data visual yang direkam oleh peneliti dalam bentuk foto dan dokumen cetak, yaitu dokumentasi tentang permainan cipta lagu berbasis kreativitas dalam pembelajaran seni budaya di SMP Negeri 2 Lembang. Dokumentasi diambil melalui bahan rekam audio visual untuk mengambil gambar dan merekam langsung kegiatan pembelajaran tentang permainan cipta lagu berbasis kreativitas dalam pembelajaran seni budaya di SMP Negeri 2 Lembang.

### 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 Munandar (2014) tentang

pengembangan kreativitas anak berbakat, Mutiah (2010) tentang psikologi bermain anak usia dini, Banoë (2003) tentang kamus musik.

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

Data-data yang diperoleh dari awal penelitian hingga menghasilkan data-data yang lengkap, kemudian diproses atau diolah secara kualitatif. Menurut Huberman dalam Sugiyono (2013, hlm. 337) mengatakan bahwa “aktivitas dalam analisis data yaitu: data *reduction*, data *display*, dan data *conclusion drawing/verification*.”

Langkah-langkah yang diambil dalam teknik penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **a. Data *reduction* (reduksi data)**

Proses reduksi data dalam penelitian ini terdiri dari pemilihan hal-hal yang berhubungan dengan aspek penting dalam kegiatan permainan cipta lagu berbasis kreativitas dalam pembelajaran seni budaya di SMP Negeri 2 Lembang. 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 dilapangan. Adapun aspek-aspek permasalahan yang direduksi dalam penelitian ini yaitu meliputi data-data yang sesuai dengan rumusan masalah permainan cipta lagu berbasis kreativitas dalam pembelajaran seni budaya di SMP Negeri 2 Lembang yang meliputi media pembelajaran dan langkah-langkah dari permainan cipta lagu berbasis kreativitas dalam pembelajaran seni budaya, yang diperoleh melalui wawancara melalui narasumber.

##### **b. Data *Display* (Penyajian Data)**

Penyajian data merupakan langkah kedua yang dilakukan setelah mereduksi data. Penyajian data diikuti oleh proses pengumpulan data-data saling berhubungan satu sama lain melalui observasi, wawancara dan pendokumentasian yang lebih spesifik dan mendalam tentang metode pembelajaran dan langkah-langkah pembelajaran permainan cipta lagu berbasis

kreativitas dalam pembelajaran seni budaya di SMP Negeri 2 Lembang. Hal ini dimaksudkan untuk memperkuat hasil reduksi data untuk diolah lebih lanjut sehingga pada akhirnya akan menghasilkan suatu kesimpulan.

**c. Pengambilan Kesimpulan dan Data *Verification* (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 media pembelajaran dan langkah-langkah pembelajaran permainan cipta lagu berbasis kreativitas yang diinginkan oleh guru sudah tercapai apa belum. Hasil telaah sumber pustaka dipadu dengan hasil reduksi dan display maka data yang disimpulkan dan diverifikasi adalah data mengenai media pembelajaran dan langkah-langkah pembelajaran permainan cipta lagu berbasis kreativitas dalam pembelajaran seni budaya di SMP Negeri 2 Lembang.