

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Mardalis (2003, hlm.26) penelitian deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan apa-apa yang saat ini berlaku. Di dalamnya terdapat upaya mendeskripsikan, mencatat, analisis, dan menginterpretasikan kondisi-kondisi yang sekarang ini terjadi atau ada. Dengan kata lain penelitian deskriptif bertujuan untuk memperoleh informasi-insormasi mengenai keadaan saat ini, dan melihat kaitan antara variabel-variabel yang ada. Penelitian ini tidak menguji hipotesa atau tidak menggunakan hipotesa, melainkan hanya mendeskripsikan informasi apa adanya sesuai dengan variabel-variabel yang diteliti.

Apabila dilihat dari permasalahan yang diteliti, penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Tujuan utama dilakukannya penelitian deskriptif adalah menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik objek atau subjek yang diteliti secara tepat. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan suatu keadaan, melukiskan, dan menggambarkan penerapan pendidikan karakter dalam pembelajaran seni tari melalui education games yang berkaitan dengan nilai disiplin dan nilai kreatif. Sesuai dengan permasalahan dan uraian pada latar belakang, penelitian ini dilakukan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif analisis.

3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian

3.2.1 Partisipan

Dalam penelitian ini yang menjadi partisipan merupakan siswa kelas X di SMKN 2 Bandung khususnya pada siswa kelas X TM 10. karena alasanya siswa dikelas X kelas yang masih dapat dilakukannya penerapan suatu pendidikan karakter. Agar hasil yang diperoleh dari penerapan kebiasaan pendidikan karakter yang dilakukan akan lebih optimal.

Adapun subjek penelitian yang dijadikan informan penelitian adalah orang yang terlibat langsung dalam kegiatan proses pembelajaran. Informan utama dalam penelitian ini adalah guru Seni Budaya kelas X, karena guru merupakan pelaku utama yang memberikan pembelajaran di kelas yang mengimplementasikan kurikulum 2013.

3.2.2 Tempat Penelitian

Lokasi penelitian dilaksanakan di SMKN 2 Bandung, Yang Beralamat Di Jalan Ciliwung No. 4 Kota Bandung, Jawa Barat. Alasan peneliti mengambil lokasi ini antara lain, karena peneliti menjadi guru praktik program pengalaman lapangan (PPL) UPI 2017 selama 4 bulan dan peneliti juga ingin mengetahui bagaimana proses pembelajaran seni tari siswa di sekolah.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi penelitian

Populasi merupakan bagian keseluruhan atau merupakan kesatuan dari suatu subjek penelitian. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh kelas X yang terdiri dari 18 kelas di SMK Negeri 2 Kota Bandung.

3.3.2 Sampel penelitian

Teknik pengambilan sampel peneliti disini menggunakan teknik purposive sampling, seperti yang diungkapkan Sugiyono (2009, Hlm.218) adalah teknik pengambilan sumber data dengan pertimbangan tertentu. Alasan peneliti memilih teknik purposive sampling yaitu karena peneliti mengamati dari keseluruhan populasi dan melihat langsung suasana kelas, oleh karena itu teknik purposive ini lebih relevan untuk penelitian karakter dalam nilai disiplin dan nilai kreatif. Cara pengambilannya yaitu dengan respon dari setiap anak ketika peneliti masuk kedalam kelas. Sampel ini memiliki respon yang baik diantara populasi lainnya. Sesuai dengan penelitian yang diangkat yaitu sebagai penguat pendidikan karakter, sehingga peneliti mengambil sampel kelas X TM 10.

Tabel 3.1

Daftar Nama Siswa Kelas X TM 10

NO	Nomor induk	Nama	Jenis kelamin
1	11623933	AAP	L
2	11623934	A H	L
3	11623935	ALV	L
4	11623936	ARF	L
5	11623937	BAP	L
6	11623938	DAN S	L
7	11623939	DIK	L
8	11623940	EDJ	L
9	11623941	FADH	L
10	11623942	FAR	L
11	11623943	FEB	L
12	11623944	HOI	L
13	11623945	ILH	L
14	11623946	ILHM	L
15	11623947	JAL	L
16	11623948	MAN	L
17	11623949	MAU	L
18	11623950	MOH	L
19	11623951	HAB	L
20	11623952	NAN	L
21	11623953	SUR	L
22	11623954	RAF	L
23	11623955	AID	L
24	11623956	RAG	L
25	11623957	REF	L
26	11623958	RIZ	L
27	11623959	R NRD	L
28	11623960	RIZQ	L
29	11623961	ROB	L
30	11623962	RUL	L
31	11623963	SUK	L
32	11623964	SYA	L
33	11623965	TAF	L
34	11623966	TES	L

Sumber : Tata Usaha SMK Negeri 2 Kota Bandung

Berdasarkan data di atas, sampel dalam penelitian ini berjumlah 34 orang siswa dengan keseluruhan laki-laki.

Nina Nuraeni, 2017

PEMBELAJARAN SENI TARI MELALUI EDUCATION GAMES SEBAGAI PENGUAT PENDIDIKAN KARAKTER PADA SISWA KELAS X DI SMK NEGERI 2 KOTA BANDUNG

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

3.4 Instrument Penelitian

Pada penelitian kualitatif, peneliti akan menetapkan fokus penelitian, pemilihan informan, pengumpulan data, analisis data, menafsirkan, dan membuat kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Peneliti terjun langsung ke lapangan dalam mengambil data dengan menggunakan pedoman observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Adapun pedomannya sebagai berikut :

1. Pedoman observasi

Pedoman observasi berupa butir pengamatan pelaksanaan pendidikan karakter peserta didik di SMK Negeri 2 Bandung. Pedoman observasi digunakan untuk mencari data mengenai pelaksanaan pendidikan karakter peserta didik yang termasuk kedalam kegiatan pembelajaran dan kegiatan diluar pembelajaran yang dilakukan di SMK Negeri 2 Bandung. Tabel format dapat dilihat pada lampiran.

2. Pedoman wawancara

Pedoman wawancara berisi butir pertanyaan secara terstruktur yang di tanyakan kepada guru seni budaya tentang pelaksanaan pendidikan karakter peserta didik yang terintegrasi dalam kegiatan pembelajaran seni tari. Butir pertanyaannya mulai dari proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pelaksanaan pendidikan karakter, faktor penghambat, upaya mengatasi hambatan. Adapun tabel format pedoman wawancara dapat dilihat pada lampiran.

3. Pedoman dokumentasi

Pedoman dokumentasi dalam penelitian ini berupa dokumen tertulis sebagai pendukung dan memperkuat hasil wawancara. Secara tertulis meliputi silabus, RPP, visi dan misi sekolah, serta dokumen foto.

4. Instrument penilaian

Dalam penelitian ini berguna untuk menjadi bahan tolak ukur dari ketercapaian materi yang telah disampaikan. Pada setiap penilaian disusun beberapa indikator nantinya akan diberikan pengukuran ketercapaian siswa dengan hal sebagai berikut :

A = Sangat baik	= 90-100
B = Baik	= 80-90
C = Cukup	=70-80
D = Kurang dari cukup	= 60-70

Tabel 3.2.**Skala Penilaian**

No	Nilai	Penjabaran indikator	Indikator
1	A (baik sekali)	Siswa sangat mampu untuk mengeluarkan ide gagasannya	Komunikatif
		Siswa sangat mampu mengajukan pertanyaan dengan baik	Komunikatif
		Siswa sangat mampu menyampaikan pendapat secara bebas	komunikatif
		Siswa sangat mampu menyusun gerakan-gerakan yang telah disampaikan secara kreatif.	Kreatif
		Siswa sangat mampu menggerakkan gerak pencak silat dengan menyesuaikan irama secara kreatif	kreatif
		Siswa sangat mampu menyajikan hasil geraknya di depan kelas secara berkelompok	kreatif
2.	B (baik)	Siswa mampu untuk mengeluarkan ide gagasannya	Komunikatif
		Siswa sering mengajukan pertanyaan dengan baik	Komunikatif
		Siswa dapat menyampaikan pendapat secara bebas	komunikatif
		Siswa mampu menyusun gerakan-gerakan yang telah disampaikan secara	Kreatif

		kreatif.	
		Siswa mampu menggerakkan gerak pencak silat dengan menyesuaikan irama secara kreatif	kreatif
		Siswa mampu menyajikan hasil geraknya di depan kelas secara berkelompok	kreatif
3.	C (cukup)	Siswa cukup mampu untuk mengeluarkan ide gagasannya	Komunikatif
		Siswa cukup mampu mengajukan pertanyaan dengan baik	Komunikatif
		Siswa cukup mampu menyampaikan pendapat secara bebas	komunikatif
		Siswa cukup mampu menyusun gerakan-gerakan yang telah disampaikan secara kreatif.	Kreatif
		Siswa cukup mampu menggerakkan gerak pencak silat dengan menyesuaikan irama secara kreatif	kreatif
		Siswa cukup mampu menyajikan hasil geraknya di depan kelas secara berkelompok	kreatif
4.	D (kurang dari cukup)	Siswa kurang mampu untuk mengeluarkan ide gagasannya	Komunikatif
		Siswa kurang mampu mengajukan pertanyaan dengan baik	Komunikatif
		Siswa kurang mampu menyampaikan pendapat secara bebas	komunikatif
		Siswa kurang mampu menyusun gerakan-gerakan yang telah disampaikan secara kreatif.	Kreatif

		Siswa kurang mampu menggerakkan gerak pencak silat dengan menyesuaikan irama secara kreatif	kreatif
		Siswa kurang mampu menyajikan hasil geraknya di depan kelas secara berkelompok	kreatif

Menurut penjelasan indikator penilaian ini fokus pada nilai pendidikan karakter yang nilai komunikatif dan nilai kreatif. Dimana peneliti melihat proses kreatif siswa dalam mengikuti pembelajaran seni tari untuk mengeksplorasi, menyusun gerakan-gerakan pencak silat yang telah diberikan oleh guru. Menggabungkan tiap-tiap gerakan dengan iringan secara kreatif dan siswa mampu menyajikan hasil kreatifnya tersebut didepan kelas secara berkelompok.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data ini peneliti berusaha untuk dapat memilih dan menggunakan metode pengumpulan data yang sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti.

a. Studi literatur

Pengumpulan data-data melalui buku-buku yang berhubungan dengan objek penelitian untuk dijadikan sumber dan landasan dalam memecahkan masalah yang diajukan dalam penelitian ini. Dari teknik ini peneliti berusaha mencari informasi serta data, baik yang berupa teori-teori, pengertian, definisi, maupun uraian-uraian yang dikemukakan oleh para ahli sebagai landasan teori khususnya yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti.

b. Observasi

Observasi merupakan alat pengumpul data yang dilaksanakan dengan cara mengamati proses terjadinya suatu kegiatan. Observasi banyak digunakan untuk mengukur tingkah laku individu dalam situasi sebenarnya ataupun dalam situasi buatan. Observasi dilakukan untuk memperoleh informasi tentang kelakuan

manusia seperti terjadi dalam kenyataan. Dengan observasi yang kita peroleh dalam gambar yang lebih jelas yang sukar diperoleh dengan metode lain.

Adapun observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- 1) Observasi langsung adalah pengamatan yang dilakukan terhadap gejala atau proses yang terjadi dalam situasi yang sebenarnya dan langsung diamati oleh observer/pengamat.
- 2) Observasi partisipan adalah peneliti tidak hanya bertindak sebagai pengamat, namun ikut serta dalam proses kegiatan sebagai pengajar yang melaksanakan pembelajaran dalam upaya menumbuhkan minat tari bagi siswa.

Observasi dalam penelitian ini dilakukan saat pembelajaran seni budaya. Observasi yang digunakan ialah observasi non partisipan. Peneliti tidak langsung terlibat dan hanya sebagai pengamat independen. Peneliti mencatat, menganalisis, dan membuat kesimpulan tentang penerapan pendidikan karakter dalam mata pelajaran seni budaya di kelas X dan XII SMK Negeri 2 Bandung yang berkaitan dengan nilai disiplin dan nilai kreatif.

c. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpul data yang dilakukan dengan cara mengadakan tanya jawab, baik secara langsung maupun tidak langsung dengan sumber data. Wawancara langsung diadakan dengan orang yang menjadi sumber data dan dilakukan tanpa perantara. Secara garis besar pertanyaan wawancara mempunyai tiga macam bentuk, yakni :

1) Pertanyaan berstruktur

Pertanyaan berstruktur adalah pertanyaan yang memberi struktur kepada responden dalam menjawabnya. Pertanyaan semacam ini dibuat sedemikian rupa sehingga responden dituntut untuk menjawab sesuai dengan apa yang terkandung dalam pertanyaan.

2) Peranyaan tak berstruktur

Pertanyaan tak berstruktur member kebebasan kepada responden untuk menjawab pertanyaan. Jenis pertanyaan semacam ini disebut dengan pertanyaan terbuka (*open-ended question*)

3) Campuran

Jenis pertanyaan ketiga adalah campuran antara pertanyaan berstruktur dan tak berstruktur.

Pedoman wawancara ini ditujukan kepada, pihak sekolah, guru mata pelajaran seni dan budaya. Wawancara kepada pihak sekolah bertujuan untuk mengetahui latar belakang sekolah dan profil sekolah tersebut. Sedangkan wawancara terhadap guru mata pelajaran seni dan budaya bertujuan guna untuk menjadi peneliti mengetahui kondisi pembelajaran sebelumnya.

d. Dokumentasi

Pedoman dokumentasi bertujuan untuk mendokumentasikan kegiatan pada saat peneliti melakukan observasi agar hasil observasi dan wawancara bisa disesuaikan. Aspek yang didokumentasikan yaitu proses pembelajaran berlangsung, saat wawancara terhadap pihak sekolah, dan terhadap guru. Hasil dilaksanakannya dokumentasi bertujuan untuk memperkuat hasil observasi, wawancara saat penelitian berlangsung.

3.6 Prosedur Penelitian

3.6.1 Langkah-langkah Penelitian

Dalam suatu penelitian terlebih dahulu peneliti menyusun proposal penelitian. Sebelum melakukan penelitian lebih lanjut. Diperlakukan beberapa persiapan untuk kelancaran, diantaranya :

a. Survey

Survey ini dilakukan untuk menentukan objek yang akan diteliti, survey ini dilakukan di SMKN 2 Kota Bandung.

b. Pengajuan judul

Pada tahapan ini peneliti akan mengajukan beberapa judul yang akan dipresentasikan hal ini guna untuk mendapatkan judul yang tepat dengan penelitian.

- c. Pengajuan proposal
Setelah judul penelitian didapat, maka langkah selanjutnya peneliti menyusun proposal penelitian yang diajukan kepada dewan skripsi yang kemudian di sidangkan.
- d. Sidang proposal
Pada sidang proposal ini dewan penguji akan mengajukan beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan penelitian dan kemudian peneliti akan meneria kritik dan saran untuk hasil penelitian yang lebih baik.
- e. Penetapan pembimbing
Setelah melakukan siding proposal, hal selanjutnya dewan skripsi akan memutuskan untuk menetapkan pembimbing I dan pembimbing II, yang nantinya akan membimbing peneliti dalam penyusunan skripsi.
- f. Revisi proposal
Setelah dilakukan siding proposal dan penetapan pembimbing selanjutnya akan dilaksanakan revisi proposal sesuai dengan masukan dari dewan skripsi saat siding proposal.
- g. Pengajuan SK
Hal yang dilakukan setelah revisi proposal, maka akan disahkan oleh pembimbing I, pembimbing II, dan ketua jurusan kemudian proposal dijadikan untuk pengajuan SK yang akan dikeluarkan oleh fakultas untuk melakukan penelitian ke lapangan.
- h. Pelaksanaan penelitian
Peneliti sudah melaksanakan observasi dan terjun ke lapangan dengan secara langsung peneliti mengumpulkan data untuk di analisis dan dibuat menjadi laporan skripsi dengan melakukan bimbingan kepada dosen pembimbing yang bersangkutan.
- i. Prasadang skripsi
Setelah skripsi dibuat, selanjutnya peneliti akan mengikuti prasadang yang akan diuji kembali oleh dewan skripsi dan dewan penguji akan memberikan beberapa pertanyaan mengenai skripsi yang telah dibuat dan dewan skripsi juga memberikan masukan kepada peneliti.

j. Revisi prasidang skripsi

Pada tahapan ini peneliti harus melakukan revisi skripsinya sesuai dengan masukan dari dewan penguji dengan melakukan bimbingan kembali dengan dosen pembimbing yang bersangkutan untuk hasil penelitian yang lebih baik.

k. Sidang skripsi

Setelah melakukan revisi prasidang skripsi kemudian peneliti melakukan proses sidang skripsi, yang akan diuji kelayakannya dan akan dipertanggung jawabkan supaya untuk mengesahkan hasil penelitian.

l. Pelaporan

Pada pelaporan ini peneliti harus melaporkan hasil penelitiannya untuk menjadi syarat sebagai sarjana, dan hasilnya dapat dipertanggung jawabkan.

3.7 Definisi Operasional

Menurut Zubaedi dalam bukunya *Desain Pendidikan Karakter*, menjelaskan secara sederhana karakter merepresentasikan identitas seseorang yang menunjukkan ketundukannya pada aturan atau standar moral dan termanifestasikan dalam tindakan. Lanjutnya pendidikan karakter dipahami sebagai upaya penanaman kecerdasan dalam berfikir, penghayatan dalam bentuk sikap, dan pengamalan dalam bentuk perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai luhur yang menjadi jati dirinya, diwujudkan dalam interaksi dengan Tuhannya, diri sendiri, antarsesama, dan lingkungannya.

Pendidikan karakter merupakan pendidikan yang terintegrasi dengan pembelajaran yang terjadi pada semua mata pelajaran. Adapun tujuan pendidikan karakter dalam ranah pendidikan atau lembaga sekolah yakni mengacu pada fungsi dan Tujuan Pendidikan Nasional dalam UUD Nomor 23 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang tercantum dalam pasal 3 yang mengaskan bahwa “pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap,

kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Dalam arah kebijakan dan prioritas pendidikan karakter ditegaskan bahwa dalam pendidikan karakter sudah menjadi bagian yang tidak dapat terpisahkan dari upaya pencapaian visi perkembangan Nasional. Menurut Zubaedi nilai-nilai yang dikembangkan dalam pendidikan karakter di Indonesia diidentifikasi berasal dari empat sumber, yakni Religius, Pancasila, Budaya, Tujuan Pendidikan Nasional. Selanjutnya Zubaedi menjelaskan berdasarkan keempat sumber nilai tersebut, teridentifikasi 18 nilai untuk pendidikan karakter. Jumlah dan jenis nilai yang dipilih dimungkinkan berbeda tergantung kepentingan dan kondisi yang ingin dicapai. Sekaitan dengan hal tersebut, ke 18 nilai yang tercakup dalam pendidikan karakter di atas, peneliti memilih dua nilai saja yang sesuai dengan permasalahan penelitian, yaitu nilai disiplin dan nilai kreatif.

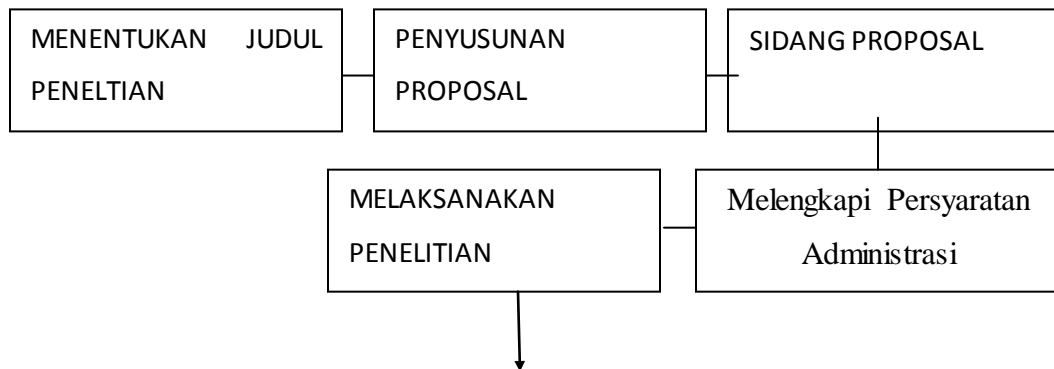
Pelaksanaan pendidikan karakter dapat diterapkan di lingkup sekolah yang salah satunya melalui mata pelajaran seni tari atau lebih umum dalam pembelajaran seni budaya. Kehadiran seni dalam dunia pendidikan (sekolah) menjelaskan bahwa seni mempunyai kedudukan, peran, atau fungsi yang penting dalam pendidikan. Pendidikan seni sangat penting bagi perkembangan diri, siswa dapat memperoleh pemahaman estetis melalui eksplorasi dan pengalaman praktis dalam melakukan kegiatan seni, sedang melalui permainan edukatif adalah sebagai pengalihan dari padangan yang menyatakan bahwa mematuhi aturan sangatlah menjenuhkan, namun sebenarnya berperilaku disiplin dapat dibuat dengan suatu kegiatan yang menyenangkan. Dalam kegiatan bermain siswa secara tidak langsung menaati peraturan yang berlaku dalam permainan dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dan pada pembelajaran seni budaya aspek nilai kreatif masih menjadi permasalahan utama. Melalui penelitian ini diharapkan mampu menggali lebih dalam terkait penerapan pendidikan karakter nilai disiplin dan nilai kreatif dalam pembelajaran seni melalui *education games*.

3.8 Skema/Alur Penelitian

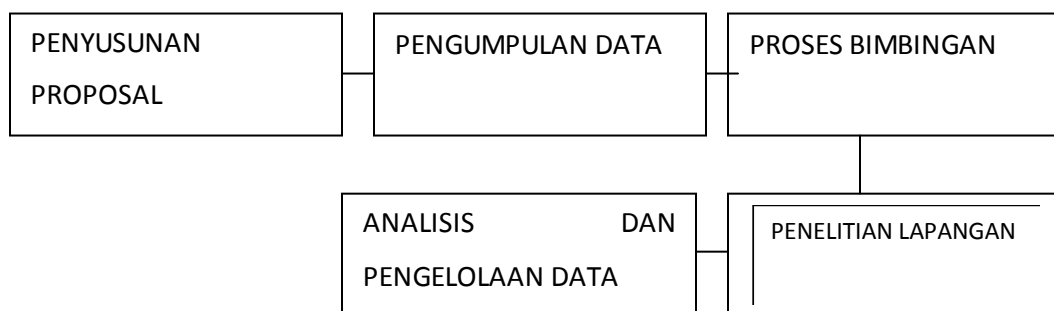
Alur penelitian tentang “pembelajaran seni tari melalui *education games* sebagai penguat pendidikan karakter pada kelas X di SMK Negeri 2 Kota Bandung” dapat dilihat pada bagan berikut:

Bagan 3.1

Tahap I



Tahap II



3.9 Analisis Data

Pengertian analisis data menurut Miles dan Huberman dalam buku Sugiyono (2009, hlm.337) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Peneliti menggunakan analisis data model Miles dan Huberman yang meliputi tiga tahapan, yakni reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan.

Analisis data adalah tahapan dalam pengolahan seluruh proses pengkajian hasil wawancara, pengamatan, dan dokumentasi yang telah terkumpul, untuk mengetahui kedalaman analisis dalam penelitian ini.

Langkah-langkah yang diambil dalam menganalisis data diantaranya :

1. Reduksi data

Reduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hak-hak yang penting. Sehingga data yang telah dirangkum akan memberikan gambaran lebih jelas dan mempermudah eneliti untuk melakukan pengumpulan data berikutnya, dan mencarinya apabila diperlukan.

2. Penyajian data

Dalam penelitian kualitatif, penyajian data yang digunakan berbentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori dan sejenisnya.

3. Kesimpulan

Langkah ketiga yaitu penarikan kesimpulan berdasarkan analisis dari data yang tersaji. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif harus dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal. Adapun data yang dianalisis dan disimpulkan adalah sebagai berikut :

- a. Mendeskripsikan proses pembelajaran seni tari melalui education games sebagai penguat pendidikan karakter.
- b. Mendeskripsikan hasil proses pembelajaran seni tari melalui education games sebagai penguat pendidikan karakter.