

BAB III

METODE PENELITIAN

III.1 Desain Penelitian

Desain penelitian ini adalah menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode Design Based Research (DBR). Menurut Sugiyono (2007, hlm.1) penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi, analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi. Metode kualitatif digunakan untuk mendapatkan data yang mendalam, suatu data yang mengandung makna. Makna adalah data yang sebenarnya, data yang pasti yang merupakan suatu nilai dibalik datayang tampak.

Pandangan lain diungkapkan Rohidi (2011, hlm 44), bahwa:
Peneliti seni harus menaruh perhatian pada seni sebagai sebuah fenomena dalam pranata, struktur, praktek, dan aturan-aturan yang ditransformasi dan dihasilkan kembali oleh para warga masyarakatnya. Makna-makna dan maksud-maksud yang orang buat berada dalam kerangka kerja dari struktur sosial-budaya ini- struktur-struktur yang tidak kasatmata, namun demikian ia adalah realitas.

Dari ungkapan Rohidi tergambar secara jelas bahwa penelitian kualitatif di bidang seni ini lebih memfokuskan pada kajian data secara naturalistik (alami).

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Design Based Research* (DBR). DBR merupakan salah satu cara untuk mengembangkan bahan ajar berbasis kondisi yang ada di lapangan. Menurut Wang dan Hannafin (2005) dalam Vanderhoven, dkk. (2015) menyatakan bahwa DBR adalah sesuatu yang sistematis, tetapi memiliki metodologi yang fleksibel dengan tujuan untuk meningkatkan praktik pendidikan melalui analisis berulang, desain pengembangan, dan implementasi, berdasarkan kolaborasi antara peneliti dan praktisi di dalam dunia nyata, yang mengarah kepada prinsip-prinsip desain kontekstual-sensitif dan teori-teori.

Purwiyanto dalam Chanmi (2015, hlm. 42) mengemukakan bahwa kelebihan-kelebihan DBR adalah sebagai berikut:

1. Jika ada keyakinan bahwa *konteks memiliki arti penting* dalam belajar dan kognisi, paradigma penelitian hanya meneliti proses-proses sebagai variabel-variabel terpisah dalam laboratorium atau *konteks partisipasi* yang disederhanakan akan memunculkan pemahaman yang tidak lengkap terkait relevansinya dalam situasi yang lebih nyata (Brown, 1992, hlm 12).
2. Penelitian berbasis desain menghubungkan intervensi desain dengan teori yang ada. Penelitian berbasis desain mampu membuat teori baru, tidak hanya sekedar menguji teori yang telah ada (Barab, 2004, hlm 23).
3. Penelitian berbasis desain lebih dari sekedar menjelaskan desain dan kondisi yang digunakan untuk melakukan perubahan. Eksperimen desain memiliki tujuan mengembangkan teori, tidak hanya melakukan upaya empirik untuk mengetahui ‘apa yang berhasil’.
4. Penelitian berbasis desain memiliki upaya teori dengan memandang landasan desain sebagai konteks yang bisa memunculkan teori. Tipe upaya ini dilakukan berulang kali dengan komitmen untuk waktu yang lama untuk terus memperbaiki klaim teoretis sehingga dapat menghasilkan “inovasi ontologis”.
5. Penelitian berbasis desain memberikan peluang untuk pembuatan dan pengujian teori yang dapat digunakan untuk membuat, memilih, dan memvalidasi alternative desain tertentu; mengungkap betapa banyak desain yang bisa dihubungkan dengan asumsi teoretis dengan konsekuensi yang berbeda untuk pembelajaran (Sessa dan Cobb, 2005, hlm 22).

Lesh (2003, hlm 21) juga mengungkapkan bahwa proses perputaran dan interaksi yang terlihat dalam DBR disesuaikan dengan desain otentik lingkungan pendidikan Clark (2015, hlm108) menyatakan bahwa DBR cocok untuk penelitian pendidikan dengan tujuan pendekatannya adalah mengembangkan dan menyempurnakan desain produk, alat dan kurikulum, serta untuk memajukan teori yang ada atau mengembangkan teori baru yang bisa mendukung untuk pemahaman belajar yang lebih mendalam.

Penelitian dengan metode DBR ini akan melalui beberapa tahapan, yaitu 1) Identifikasi masalah dan kebutuhan awal pada pembelajaran kacapi, 2) Konsep bahan ajar yang cocok bagi siswa, 3) Pelaksanaan/implementasi bahan ajar kepada

siswa, 4) Evaluasi bahan ajar, 5) Refleksi dan revisi akhir produk bahan ajar. Hal tersebut sesuai dengan model DBR dari Reeves (2006, hlm.59) dalam Vanderhoven, dkk. (2015) seperti pada bagan berikut ini.

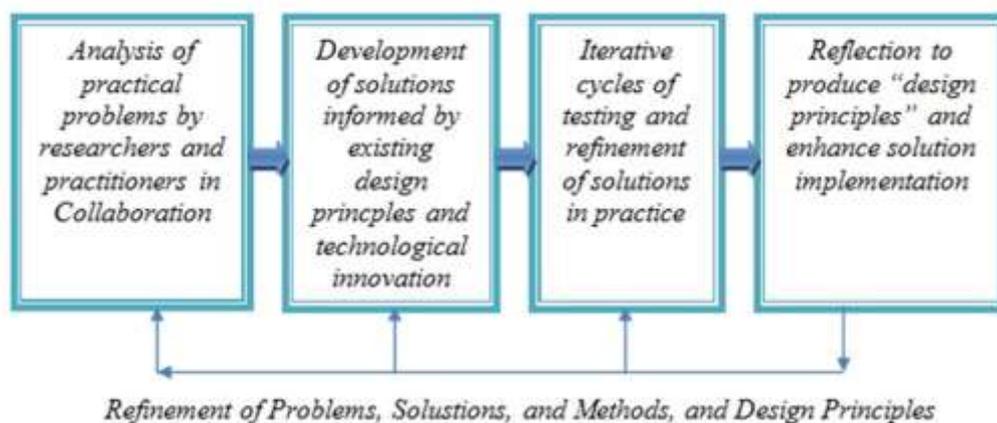


Diagram 3.1

Langkah-langkah penelitian *Design based research* menurut Reeves (2006, hlm 59)

1. *Analysis of practical problems by researchers and practitioners in collaboration* (Analisis masalah praktis oleh para peneliti dan praktisi secara kolaboratif)

Banyak penelitian dimulai dengan pengenalan bidang studi dan deskripsi tentang studi apa yang akan dilakukan. Namun, untuk penelitian *design based research* pendidikan, identifikasi dan eksplorasi masalah pendidikan yang signifikan merupakan langkah pertama yang penting. Masalah ini yang menciptakan tujuan penelitian. Hal ini juga yang akan membentuk fokus dari seluruh studi. Banyak penelitian pendidikan dimulai dengan memikirkan solusi seperti teknologi berbasis intervensi, sebuah game pendidikan, atau teknologi berupa alat. Hal tersebut dipikirkan sebelum mempertimbangkan masalah pendidikan yang akan dipecahkan. Masalah kemudian muncul ketika solusi diturunkan menjadi proyek yang menarik dibandingkan daripada upaya tulus untuk memecahkan masalah pendidikan.

Aspek yang sangat menantang dari proses definisi masalah adalah sejauh mana hal tersebut dilakukan dalam kerja sama dengan kelompok praktisi. *Design based research* banyak memerlukan masukan dari praktisi dan peneliti yang

bekerja dan menyelidiki di bidang masalah yang berkaitan. Untuk itu, kerja sama kolaboratif sangat diperlukan antara peneliti dan praktisi dalam *design based research*.

Penelitian pembelajaran etude dasar *pirigan* kacapi siter laras degung berbasis pola *gending* langkah pertama dilakukan dengan cara mencari persoalan permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran kacapi. Praktisi serta ahli di bidang kacapi menjadi pemerhati dan memberi masukan dalam penelitian ini.

2. Development of solutions informed by existing design principles and technological innovations (Pengembangan solusi oleh prinsip-prinsip desain yang sudah ada dan inovasi teknologi)

Kerangka teoritis penelitian tercermin dalam literatur yang digunakan untuk menginformasikan suatu penelitian. Pada bagian ini diringkas masalah yang akan diselidiki dan tempat landasan teoritis serta menjelaskan solusi yang akan diajukan.

Meskipun sebagian besar *design based research* didasarkan pada literatur, tentu tidak mungkin bahwa prinsip-prinsip rancangan akan lengkap pada tahap ini, namun rancangan ini bisa ditawarkan sebagai hal yang terus berkembang selama penelitian berlangsung. Setidaknya, pada tahap ini proses yang akan dijalankan harus tergambar jelas.

Solusi yang diusulkan untuk masalah penelitian pembelajaran etude dasar *pirigan* kacapi ini didominasi dan dikembangkan dari pertimbangan literatur yang relevan, konsultasi, dan kerja sama antara peneliti dengan praktisi. Untuk itu, tidak mungkin setiap deskripsi akurat dari intervensi dapat diberikan pada tahap ini. Namun, penting adanya untuk menggambarkan bagaimana proses intervensi akan dikonseptkan dan dikembangkan.

3. Iterative cycles of testing and refinement of solutions in practice (Siklus berulang pengujian dan penyempurnaan dari solusi melalui praktik)

Setelah desain intervensi dirancang dan dikembangkan, tahap berikutnya meliputi pelaksanaan *design based research* dan evaluasi dari solusi yang diujikan melalui praktik. Pengujian dilakukan dengan mengimplementasikan pada

pembelajaran kacapi di SMK BeNC Ciamis. Sementara desain penelitian pada *design base research* fokus pada obyek dan proses dalam konteks tertentu yang spesifik. Suatu penelitian tentunya mencakup rincian metodologi pelaksanaan dan evaluasi dari solusi yang diajukan karena sebagian besar merupakan pengumpulan data dan analisis tahap penelitian. Penelitian juga harus mencakup segala kemungkinan dan modifikasi signifikan yang diperlukan dalam pengumpulan data serta analisis tahap yang sedang berlangsung.

Sifat berulang pada *design based reseacrh*, artinya satu kali implementasi tidak cukup untuk mengumpulkan bukti tentang keberhasilan intervensi dan pengaruhnya pada situasi masalah. Sebuah studi *design based research* akan memiliki dua atau lebih siklus, dimana setelah implementasi dan evaluasi tiap siklus menimbulkan perubahan yang dibuat untuk lebih meningkatkan kualitas desain dan untuk mengatasi masalah penelitian.

4. Reflection to produce “design principles” and enhance solution implementation (Refleksi untuk menghasilkan “prinsip-prinsip desain” dan meningkatkan pelaksanaan solusi)

Design based research menunjukkan output baik dalam bentuk pengetahuan maupun produk. Hal yang berbeda dari *design based research* dari pendekatan penelitian yang lain adalah mengambil bentuk desain prinsip, yakni heuristik berbasis bukti yang dapat menginformasikan keputusan pengembangan dan implementasi di masa yang akan datang. Prinsip-prinsip desain mengandung pengetahuan substantif, prosedural, komprehensif, dan akurat sebagai penggambaran prosedur, hasil, dan konteks, sehingga pembaca dapat menentukan pengetahuan yang mungkin relevan dan spesifik dengan kebutuhannya. Dengan kata lain, generalisasi dari temuan *design based research* agak terbatas.

Sebagai bagian dari desain, tujuan penelitian *design based research* tentunya dominan dalam pengembangan teknologi pendidikan dan harus memecahkan permasalahan dalam mengajar atau belajar. Untuk itu, pada *design based research*, produk dari desain dipandang sebagai output utama.

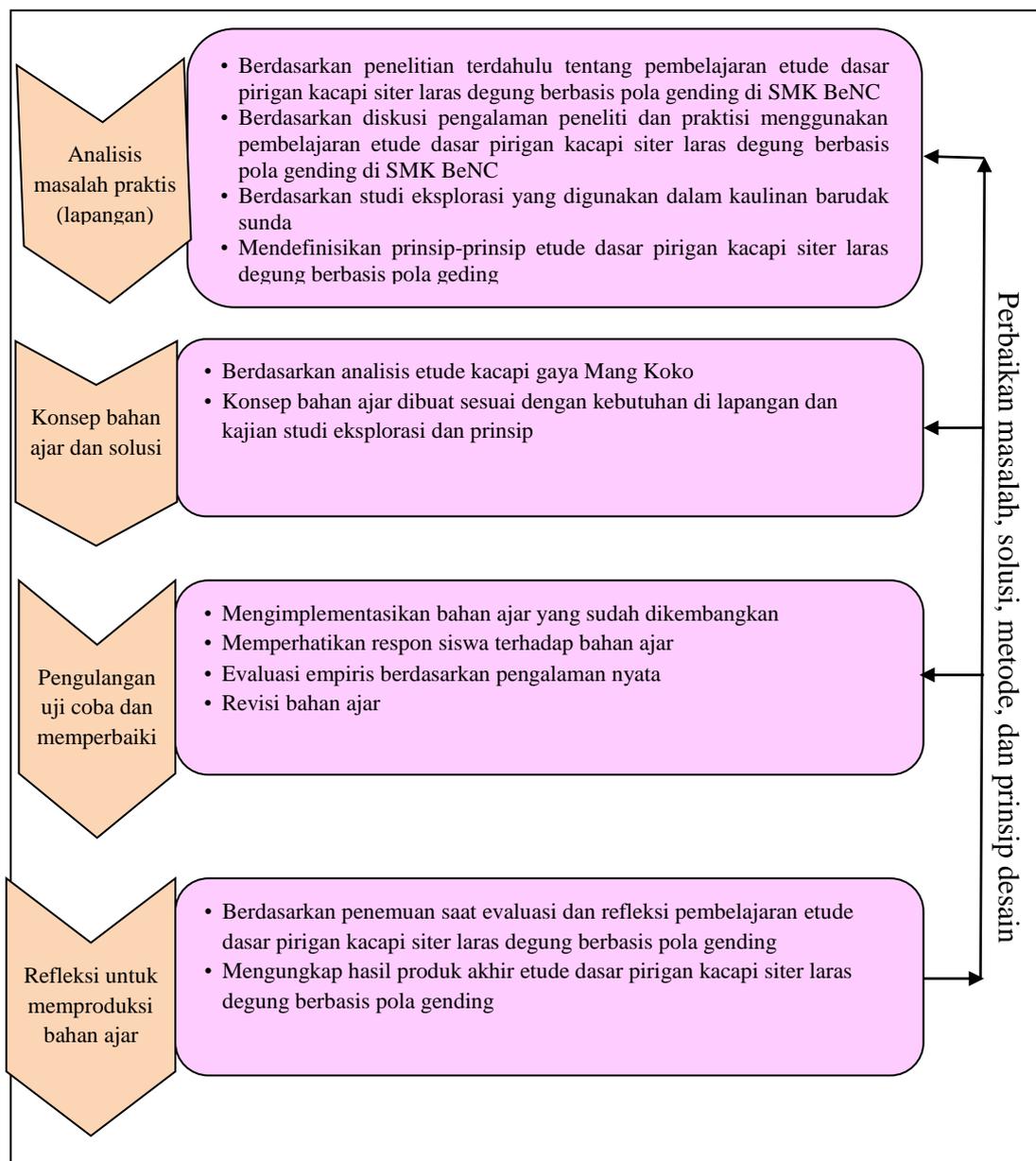


Diagram 3.2
Alur Penelitian Pembelajaran Etude Dasar *Pirigan* Kacapi Siter Laras Degung Berbasis Pola Gending di SMK BeNC Ciamis

III.2. Partisipan

III.2.1 Lokasi Penelitian

Tempat penelitian yaitu SMK BeNC Kabupaten Ciamis dengan program keahlian Seni Pertunjukan, kompetensi keahlian Seni Musik non Klasik. Memiliki visi yaitu; Menjadi lembaga unggulan dalam pendidikan, pelatihan, dan ketahanan seni budaya di tingkat nasional maupun internasional serta melestarikan dan

Bani Ambara, 2018

ETUDE DASAR PIRIGAN KACAPI SITER LARAS DEGUNG BERBASIS POLA GENDING DI SMK BENC CIAMIS

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

pengembangan musik lokal yang berwawasan nasional bersaing secara global. Meskipun dilihat dari kompetensi keahlian adalah musik non klasik bukan musik karawitan, secara umum musik non klasik tidak hanya diklasifikasikan sebagai musik barat saja. Musik tradisional atau kearifan lokal setempat juga menjadi pedoman dalam menjalani pendidikan di SMK Bumi Nurani Camp ini.



Foto 3.1
SMK Bumi Nurani Camp (BeNC) Kabupaten Ciamis
(Dokumentasi Bani Ambara, 2017)

SMK BeNC beralamat di Jalan Kampung Sukalena Dusun Sukalena Desa Cijeungjing Kecamatan Cijeungjing Kabupaten Ciamis 46271. SMK BeNC dibawah Yayasan Bumi Nurani ini berdiri pada tahun 2015. Sampai sekarang baru memiliki dua angkatan, dengan jumlah keseluruhan siswa berjumlah 20 orang. Tenaga pengajar yang berada di SMK BeNC ini merupakan tenaga pengajar yang sesuai kualifikasinya, tenaga pengajar produktif merupakan lulusan dari Pendidikan Seni Musik Universitas Pendidikan Indonesia dan Institut Seni Budaya Indonesia Bandung.

III.3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa SMK BeNC Kabupaten Ciamis kelas X dan kelas XI.



Foto 3.2
Kegiatan Pembelajaran Siswa SMK BeNC Kabupaten Ciamis
(Dokumentasi Bani Ambara, 2017)

SMK BeNC ini juga memiliki siswa dengan kebutuhan khusus yaitu tuna netra bernama Muhamad Ari Nurul Fikri. Meski memiliki kekurangan secara fisik, namun secara kompetensi musik khususnya Ari memiliki kelebihan dibanding teman-temannya. Hal ini tidak menjadi penghalang bagi guru di SMK BeNC karena guru pun dituntut untuk memberikan pelayanan yang sama dengan siswa lainnya.



Foto 3.3
Siswa berkebutuhan khusus, Muhamad Ari Nurul Fikri
(Dokumentasi Bani Ambara, 2017)

III. 4. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan mulai bulan April sampai September 2017. Penelitian dilaksanakan dengan observasi dan wawancara untuk menganalisis masalah praktis di lapangan yang dimulai pada bulan April sampai Mei 2017 dan uji coba implementasi bahan ajar yang dimulai pada bulan Agustus sampai September 2017.

III. 5. Prosedur Penelitian DBR Pembelajaran Etude Dasa *Pirigan Kacapi* Siter Laras Degung Berbasis Pola Gending di SMK BeNC Ciamis

Sesuai dengan tahapan penelitian DBR sebelumnya, peneliti merancang prosedur penelitian di SMK BeNC kabupaten Ciamis sebagai berikut.

1. Identifikasi masalah dan kebutuhan

Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi serta wawancara terhadap pembelajaran kacapi pada mata pelajaran ensambel yang sedang dilaksanakan untuk menganalisis konsep, karakteristik pembelajaran, pengelolaan dan mengidentifikasi masalah berdasarkan analisis.

2. Desain

Rancangan desain dan struktur pada tahap ini adalah mendesain konsep etude dasar *pirigan* kacapi siter laras degung berbasis pola gending yang sesuai dengan identifikasi masalah dan kebutuhan dan membuat draf etude dasar *pirigan* kacapi siter laras degung berbasis pola degung.

3. Uji coba dan implementasi

Menguji coba dan mengimplementasikan draf etude yang telah dibuat. Implementasi dilaksanakan langsung saat pembelajaran kacapi berlangsung. Implementasi ini juga untuk melihat respon siswa terhadap pembelajaran.

4. Evaluasi

Pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan terhadap ketercapaian etude yang diberikan pada siswa. Peneliti menganalisis data-data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan perekaman. Melalui data tersebut peneliti melakukan evaluasi untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan etude dasar *pirigan* kacapi siter laras degung berbasis pola gending. Hasil evaluasi dan analisis data tersebut digunakan untuk perbaikan dalam pengulangan uji coba berikutnya.

5. Revisi

Revisi dilakukan jika hasil evaluasi menunjukkan diperlukan adanya perubahan bahan ajar karena desain konsep rancangan etude yang tertuang dalam draf etude tidak dapat tersampaikan dengan baik. Diharapkan pada saat ini, konsep etude kacapi tetap tersampaikan. Revisi dilakukan untuk draf etude kacapi dengan tetap mempertimbangkan konsep rancangan etude kacapi dasar.

6. Refleksi

Refleksi dilakukan berdasarkan penemuan setelah uji coba hasil revisi untuk mengungkapkan prinsip desain etude dasar *pirigan* kacapi siter laras degung berbasis pola gending yang akan menjadi desain produk akhir.

7. Produk akhir

Produk akhir dihasilkan setelah ditemukan adanya perbaikan masalah, solusi, metode, dan prinsip desain dengan melewati keenam tahapan di atas. Produk akhir mengungkapkan prinsip desain etude dasar *pirigan* kacapi siter laras degung berbasis pola gending.

III.6. Teknik Pengumpulan Data

Penulis menggunakan teknik triangulasi yaitu gabungan antara wawancara, observasi, dan dokumen. Dilihat dari unsur 5W dan 1H maka untuk menjawab *what, where, when, who* penulis menggunakan teknik pengumpulan data berupa

dokumen. Selain itu untuk menjawab *how* dan *why* penulis akan menggunakan teknik pengumpulan data melalui wawancara mendalam (*in depth interview*) dan pengamatan (observasi) terhadap situasi di lapangan.

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian kualitatif pada umumnya menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Atas dasar konsep tersebut, maka ketiga teknik pengumpulan data di atas digunakan dalam penelitian ini.

a. Observasi

Dalam penelitian ini teknik observasi akan digunakan untuk memperkuat data. Observasi ini digunakan untuk mengamati secara langsung kegiatan pembelajaran etude dasar *pirigan kacapi siter laras degung* berbasis pola gending di SMK BeNC dan interaksi antara guru dengan siswa.

b. Wawancara

Wawancara akan dilakukan dengan dua bentuk, yaitu wawancara terstruktur (dilakukan melalui pertanyaan-pertanyaan yang telah disiapkan sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti) dan wawancara tidak terstruktur (wawancara dilakukan apabila adanya jawaban berkembang di luar pertanyaan-pertanyaan terstruktur namun tidak lepas dari permasalahan penelitian). Dalam penelitian ini wawancara dipergunakan untuk mengadakan komunikasi dengan pihak-pihak terkait atau subjek penelitian.

c. Studi Pustaka

Menurut Nazir (1988, hlm. 111), studi kepustakaan adalah teknik pengumpulan data dengan menggunakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan. Studi pustaka peneliti lakukan berdasarkan dari buku-buku sumber, artikel, dan jurnal.

d. Diskografi

Menurut Rohidi (2011, hlm. 194) bahwa teknnik-teknik perekaman seperti fotografi, video, dan perekaman audio menjadi alat utama untuk observasi dalam penelitian seni karena dianggap lebih tepat, cepat, akurat, dan realistik berkenaan

dengan fenomena yang diamati, dibandingkan dengan mencatat secara tertulis. Teknik perekaman yang digunakan adalah:

- 1) Teknik fotografi akan digunakan peneliti untuk menghadirkan bukti yang kuat terkait dengan pelaku, peristiwa, proses dan waktu berlangsungnya pelatihan seni tabuh gamelan gong kebyar.
- 2) Teknik video digunakan untuk mendokumentasikan kegiatan ansambel musik anak. Teknologi visual ini digunakan untuk menangkap informasi yang dinamis.
- 3) Teknik audio digunakan untuk membantu observasi dan melengkapi catatan-catatan wawancara. Peneliti dapat melengkapi jawaban yang tidak sempat ditulis dengan memutar kembali rekaman audio. Selain itu, peneliti dapat meresapi hubungan empati yang terjadi saat melakukan wawancara.

III. 7. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pedoman observasi dan pedoman wawancara saat melakukan identifikasi masalah dan kebutuhan di lapangan. Selain itu, untuk menguatkan refleksi peneliti menggunakan lembar refleksi siswa yang disebarakan kepada siswa SMK BeNC (lihat pada bagian lampiran).

1. Pedoman observasi merupakan teknik penelitian langsung ke lapangan. Peneliti tidak hanya mengamati saja tetapi dilanjutkan dengan proses pencatatan data mengenai apa yang terjadi dalam pembelajaran etude dasar *pirigan* kacapi siter laras degung berbasis pola gending di SMK BeNC. Penelitian ini menggunakan instrumen observasi partisipatif aktif.
2. Pedoman wawancara merupakan teknik penelitian yang dilakukan dengan adanya sebuah dialog lisan yang dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan informasi.

III. 8. Teknik Pengolahan data

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden terkumpul. Menurut Sugiyono (2010, hlm. 206) kegiatan dalam analisis data adalah: mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden,

mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.

Pengolahan data dalam penelitian menurut Model Miles dan Huberman dimana analisis data-data dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Miles dan Huberman (1984) dalam Sugiyono (2011, hlm. 336) berpendapat bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh.

Pada penelitian ini pengolahan data dilakukan dengan reduksi data, display data, dan verifikasi data. Teknik triangulasi yang juga digunakan dalam penelitian ini meliputi triangulasi metode dan pengumpulan data, triangulasi sumber data penelitian, dan triangulasi hasil analisis data. Moleong (2002, hlm. 178) menyebutkan terdapat empat jenis triangulasi yang biasa digunakan yaitu:

1. Triangulasi sumber adalah membandingkan data hasil pengamatan dengan hasil wawancara dan membandingkan hasil wawancara dengan isi dokumen yang berkaitan.
2. Triangulasi metode adalah pengecekan derajat kepercayaan penemuan hasil penelitian dengan beberapa sumber data dengan metode yang sama.
3. Triangulasi penyidik adalah menggunakan peneliti lain, dengan menggunakan peneliti atau pengamatan lain untuk pengecekan kembali derajat kepercayaan data.
4. Triangulasi teori adalah suatu fakta tertentu tidak dapat diperiksa derajat kepercayaan dengan satu atau lebih teori akan tetapi dapat dilakukan dengan penjelasan pembanding (*rival explanation*)