

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan Penelitian**

Dari landasan rumusan masalah dan tujuan penelitian ini, peneliti merancang bahan pembelajaran dalam bentuk etude melalui metode penelitian *Design Based Research (DBR)*, kemudiam pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Melalui Pendekatan ini, data yang akan dikumpulkan dalam penelitian meliputi data kualitatif yang diperoleh melalui analisis dokumen, observasi, dan wawancara.

Purwiyanto (2015, hlm.3) mengemukakan bahwa kelebihan-kelebihan DBR adalah sebagai berikut:

1. Jika ada keyakinan bahwa konteks memiliki arti penting dalam belajar dan kognisi, paradigma penelitian yang 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).
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).
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 teoritis sehingga bisa menghasilkan inovasi ontologis.
5. Penelitian berbasis desain memberikan peluang untuk pembuatan dan pengujian teori yang dapat digunakan untuk membuat, memilih, dan memvalidasi alternatif desain tertentu; mengungkap betapa banyak desain yang bisa

dihubungkan dengan asumsi teoritis yang berbeda dengan konsekuensi yang berbeda untuk pembelajaran (diSessa dan Cobb, 2003).

Selanjutnya Ayu Dwidyah (2015, hlm.11) mengemukakan bahwa karakteristik DBR sebagai berikut:

1. *Pragmatic*

Sebagai riset pengembangan berbasis desain yang memperhalus teori dan praktik. Nilai teorinya terungkap dari sejauh mana prinsip –prinsip yang terkandung didalamnya dapat dipetik dan sejauh mana dapat memperbaiki praktik (Bannan-Ritland, 2003; Barab & Squire, 2004).

2. *Grounded*

Desain yang dikembangkan dipicu oleh teori (Theory driven) dan di groundedkan dalam riset yang relevan serta teori dan praktik. Desain disusun dalam dunia nyata dan prosesnya terlekat dalam dan dikaji melalui riset berbasis desain (Brown 1992; Collins et al, 2004).

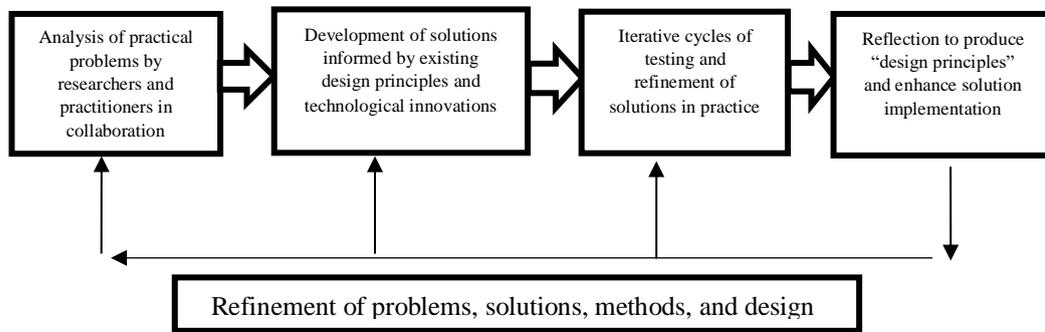
3. *Interactive, Iterative, and Flexible*

Para perancang dilibatkan di dalam proses perancangan dan bekerja sama dengan para pengguna (participator). Prosesnya berlangsung dalam analisis siklus iterative, desain, implementasi dan redesain. Perencanaan awal biasanya belum memiliki rincian yang cukup sehingga desainer dapat melakukan perubahan jika diperlukan (Van den Akker, 1999; Wang & Hannafin, 2005).

4. *Contextual*

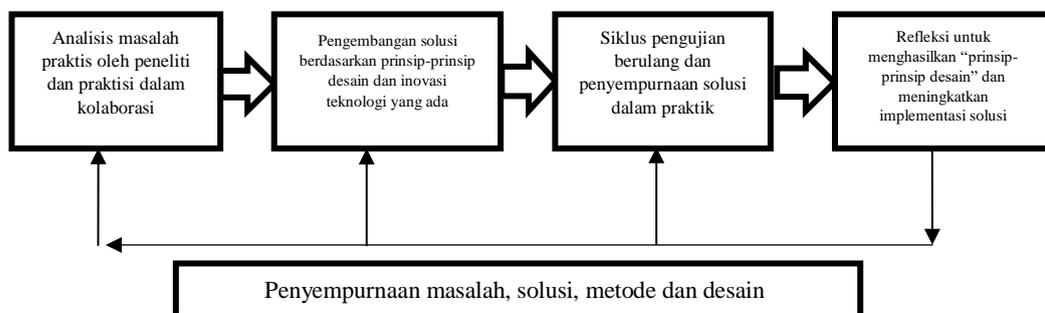
Proses riset, temuan riset, dan perubahanyang terjadi sejak perencanaan awal terdokumentasi. Hasil riset dikaitkan dengan proses desain dan settingnya. Isi dan kedalaman desain yang tergenerasi beragam. Diperlukan panduan (*guidance*) untuk menerapkan prinsip-prinsip yang sudah digerasikan (Bannan-Ritland, 2003).

Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model *Reeves*:



**Bagan 3. 1. Design Based Research Model (Reeves, 2006, hlm.59)**

Dengan berdasarkan model tindakan DBR dari Reeves prosedur desain bahan pembelajaran teknik permainan Kolintang Kayu ini dibuat dengan tahapan:



**Bagan 3. 2. Prosedur DBR yang digunakan dalam penelitian**

## **B. Prosedur Penelitian**

### **1. Analisis masalah dan kebutuhan**

Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi serta wawancara kepada dosen pengajar maupun mahasiswa terhadap kegiatan perkuliahan dalam matakuliah praktik musik Kolintang yang sedang dilaksanakan untuk menganalisis konsep, karakteristik pembelajaran, pengelolaan dan mengidentifikasi masalah berdasarkan analisis. Setelah itu, dilanjutkan dengan menganalisis masalah praktis dan konsultasi dengan salah satu pakar Kolintang di Sulawesi Utara, yaitu Robby Kaligis (RK).

### **2. Desain**

Berdasarkan analisis masalah dan kebutuhan, peneliti melanjutkan ke tahap pembuatan rancangan desain dan struktur dengan tahapan sebagai berikut:

- a. Mendesain karakteristik teknik dalam permainan Kolintang Kayu

- b. Menyusun peta kompetensi
- c. Membuat desain etude teknik permainan Kolintang Kayu

### **3. Pelaksanaan**

Langkah-langkah pelaksanaannya yaitu:

1. Menginformasikan dan mendiskusikan mengenai konsep dan karakteristik

*Etude* Teknik permainan Kolintang Kayu kepada Dosen pengajar mata kuliah praktik musik Kolintang.

2. Sebelum kegiatan perkuliahan dimulai, Dosen pengajar mata kuliah praktik musik Kolintang menjelaskan kepada mahasiswa tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
3. Peneliti memberikan desain etude kepada mahasiswa, kemudian mahasiswa memainkan.
4. Peneliti melakukan dokumentasi
5. Peneliti meminta tanggapan dari mahasiswa dengan bentuk wawancara dan pembagian angket.

- 1) Pada kegiatan penutup, peneliti diskusi dengan Dosen untuk melakukan evaluasi.

### **4. Evaluasi**

Pada tahap ini peneliti menganalisis data-data diperoleh dari observasi, dokumentasi, wawancara dan angket. Dengan analisis data-data, peneliti melakukan evaluasi terhadap hal-hal yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya untuk mengetahui kelemahan - kelemahan maupun kelebihan - kelebihan yang terjadi selama proses memainkan *etude* teknik permainan Kolintang.

### **5. Refleksi dan Revisi akhir**

Hasil refleksi ini akan digunakan sebagai perbaikan dalam prosedur berikutnya untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang akan muncul. Prosedur penelitian ini dapat dilakukan dengan cara pengumpulan data observasi, wawancara dan dokumentasi, kemudian memeriksa dan menetapkan validitas data dengan metode triangulasi. Hasilnya untuk mendeskripsikan apakah *etude* teknik permainan Kolintang yang didesain sudah mencukupi ketercapaian indikator. Jika belum, harus direvisi dan jika sudah, maka harus dilaksanakan tahap penyempurnaan.

### C. Lokasi, Subyek, dan Jadwal Penelitian

Uji coba dilakukan di Program Studi Sendratasik Universitas Negeri Manado. Pertimbangan dalam penentuan lokasi penelitian ini karena Program Studi Sendratasik Universitas Negeri Manado merupakan satu-satunya perguruan tinggi yang memasukan pembelajaran praktik musik Kolintang ke dalam mata kuliah.



**Gambar 3. 1. Lokasi Sendratasik UNIMA  
(Diunduh dari Google Maps, 2018)**



**Gambar 3. 2. Lokasi Sendratasik UNIMA  
(Diunduh dari Google Street View, 2018)**

Subjek dalam penelitian ini merupakan mahasiswa Program Studi Sendratasik Universitas Negeri Manado yang belum atau sementara mengontrak matakuliah praktik musik Kolintang. Kriteria subyek dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang belum memiliki keterampilan dalam memainkan instrumen Kolintang namun memiliki kemampuan membaca partitur musik baik itu not balok

ataupun not angka. Penelitian ini hendak dilaksanakan dari bulan Maret – April 2018.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif dapat dilakukan dari berbagai setting, berbagai sumber, dan berbagai cara (Sugiyono, 2015, hlm. 193). Sugiyono juga menjelaskan bahwa terdapat empat macam teknik pengumpulan data yaitu; (1) observasi, (2) wawancara, (3) dokumentasi, dan (4) gabungan atau triangulasi.

##### **1. Observasi**

Dalam penelitian ini salah satu teknik yang digunakan untuk mengamati dan memperoleh informasi adalah observasi. Metode observasi yang digunakan oleh peneliti adalah Observasi terus terang atau tersamar, dimana peneliti dalam melakukan pengumpulan data menyatakan terus terang kepada sumber data bahwa peneliti sedang melakukan penelitian.

##### **2. Wawancara**

Dalam penelitian ini bentuk wawancara yang digunakan adalah wawancara terstruktur artinya pertanyaan diajukan setelah disusun terlebih dahulu oleh peneliti yang dirumuskan dalam pedoman wawancara. Dalam hal ini, peneliti mencoba melakukan wawancara dengan Dosen mata kuliah praktik musik Kolintang.

##### **3. Dokumentasi**

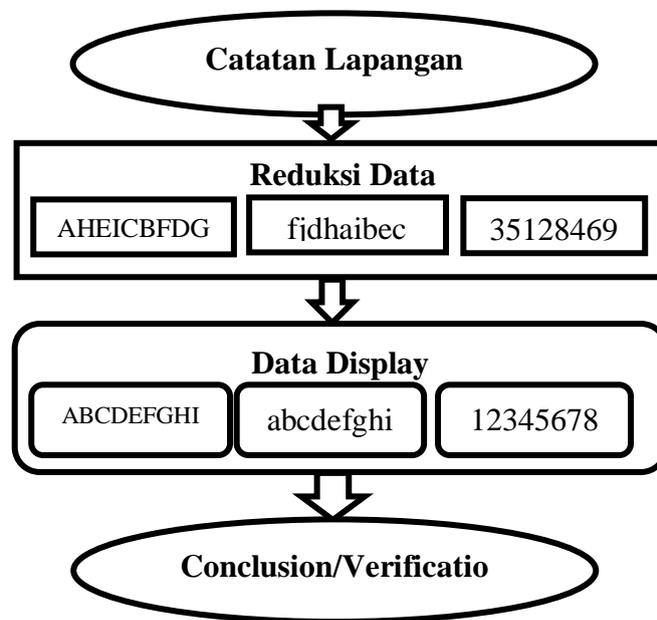
Dalam penelitian ini bentuk dokumentasi yang digunakan adalah dokumentasi sumber foto- foto yang diperoleh dari aktivitas perkuliahan dimana produk etude teknik permainan Kolintang Kayu diterapkan selama jangka waktu penelitian.

##### **4. Triangulasi**

Untuk menguji kredibilitas dari data yang diperoleh maka akan digunakan teknik triangulasi sumber menurut Moleong (2002, hlm. 178) yaitu (1) membandingkan data hasil pengamatan dengan hasil wawancara, (2) membandingkan hasil wawancara dengan isi dokumen yang berkaitan.

### E. Teknik Analisis Data

Nasution dalam Sugiyono (2015, hlm. 336) mengatakan bahwa analisis telah mulai sejak merumuskan dan menjelaskan masalah, sebelum terjun ke lapangan, dan berlangsung terus sampai penulisan hasil penelitian. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan langkah-langkah model Miles dan Huberman (Sugiyono, 2015, hlm. 337) yang terdiri dari (1) *data reduction*, (2) *data display*, dan (3) *conclusion drawing/verification*.



Bagan 3. 3. Ilustrasi: Langkah-langkah analisis data

### F. Instrument Penelitian

Instrumen yang peneliti gunakan sebagai observasi awal ataupun untuk menilai hasil sebagai berikut:

1. Pertanyaan wawancara yang akan akan dilaksanakan kepada Mahasiswa pada tahapan observasi awal:

No	Pertanyaan
1	Kendala apa saja yang anda rasakan sejauh ini dalam perkuliahan praktik musik Kolintang?
2	Apakah Instrumen Kolintang yang digunakan dalam perkuliahan sudah memenuhi standarisasi Kolintang?
3	Apakah waktu yang tersedia dalam perkuliahan praktik musik

	Kolintang cukup untuk anda dalam penguasaan cara memainkan ansambel instrumen Kolintang?
4	Apakah Dosen dalam perkuliahan praktik musik Kolintang yang ada selama ini sudah menjelaskan tentang teknik-teknik apa saja yang ada dalam permainan Kolintang?
5	Apa yang anda harapkan setelah lulus dari perkuliahan praktik musik Kolintang?

**Tabel 3. 1. Pertanyaan Wawancara kepada Mahasiswa dalam tahap observasi**

2. Pertanyaan wawancara yang akan dilaksanakan kepada Dosen mata kuliah praktik musik Kolintang pada tahap Observasi Awal:

No	Pertanyaan
1	Kendala apa saja yang anda rasakan sejauh ini dalam mengajarkan perkuliahan praktik musik Kolintang?
2	Apakah Instrumen Kolintang yang digunakan dalam perkuliahan sudah memenuhi standarisasi Kolintang?
3	Apakah waktu yang tersedia dalam perkuliahan praktik musik Kolintang cukup untuk anda dalam penguasaan cara memainkan ansambel instrumen Kolintang?
4	Apakah metode perkuliahan praktik musik Kolintang yang ada selama ini sudah sistematis, efektif dan efisien?
5	Bagaimana bentuk bahan ajar teknik permainan Kolintang yang sesuai dengan konsep, definisi, prinsip dan prosedur bahan ajar?

**Tabel 3. 2. Pertanyaan Wawancara kepada Dosen dalam tahap penilaian**

3. Lembar penilaian hasil bahan ajar terhadap mahasiswa berupa beberapa pertanyaan yang nantinya akan dijawab mereka mengenai respon atau tanggapan tentang desain etude teknik permainan Kolintang yang menggunakan skala Litker (Djaali dan Muljono, 2000, hlm.29).

Soal	Sangat setuju	setuju	Ragu	Tidak setuju	Sangat tidak setuju
a. Bahan ini mudah dipahami					
b. Bahan ini membantu untuk memahami melodi					
c. Bahan ini membantu untuk memahami ritme					
d. Bahan ini membantu untuk memahami harmoni					
e. Bahan ini membantu untuk memahami aspek musik lainnya					
f. Bahan ini membantu latihan teknik <i>Double Vertical Stroke</i>					
g. Bahan ini membantu latihan teknik <i>Single Independent Stroke</i>					
h. Bahan ini membantu latihan teknik <i>Single Alternating Stroke</i>					
i. Bahan ini membantu latihan teknik <i>Double Lateral Stroke</i>					
j. Bahan ini membantu latihan teknik <i>Single Stroke</i>					
k. Bahan ini membantu latihan teknik <i>Double Stroke</i>					
l. Bahan ini membantu latihan teknik <i>Triple Stroke</i>					
m. Bahan ini membantu meningkatkan kemampuan memainkan Kolintang Melodi (2 pemukul kecil)					
n. Bahan ini membantu meningkatkan kemampuan memainkan Kolintang Pengiring (3 pemukul sedang)					
o. Bahan ini membantu					

meningkatkan kemampuan memainkan Kolintang Bas/Selo (2 pemukul besar)					
---	--	--	--	--	--

Tabel 3. 3. Lembar penilaian

4. Pertanyaan wawancara yang akan akan dilaksanakan kepada *Reviewer Judgement/ Expert Judgement* atau Dosen mata kuliah praktik musik Kolintang pada tahap penilaian hasil bahan ajar menggunakan format penilaian skala Guttman (Djaali dan Muljono, 2000, hlm.29).

No	Pertanyaan
1	Apakah menurut anda bahan ajar teknik permainan Kolintang Kayu sudah sistematis, efektif dan efisien untuk digunakan dalam perkuliahan Praktik musik Kolintang?
2	Apakah bahan ajar teknik permainan Kolintang Kayu dapat disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan dalam perguruan tinggi?
3	Apakah bahan ajar teknik permainan Kolintang Kayu ini mudah dipahami?
4	Apakah bahan ajar teknik permainan Kolintang sudah sesuai dengan konsep dan definisi bahan ajar?
5	Apakah bahan ajar teknik permainan Kolintang sudah sesuai dengan teori, prinsip dan prosedur bahan ajar?
6	Apakah bahan ajar teknik permainan Kolintang sudah sesuai dengan prosedur bahan ajar?
7	Apakah bahan ajar ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran diluar lingkungan perguruan tinggi?
8	Apakah ada hal yang anda sarankan dalam bahan ajar teknik permainan Kolintang Kayu?

Tabel 3. 4. Pertanyaan Wawancara kepada Dosen dalam tahap penilaian