

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

3.1.1 Metode Penelitian

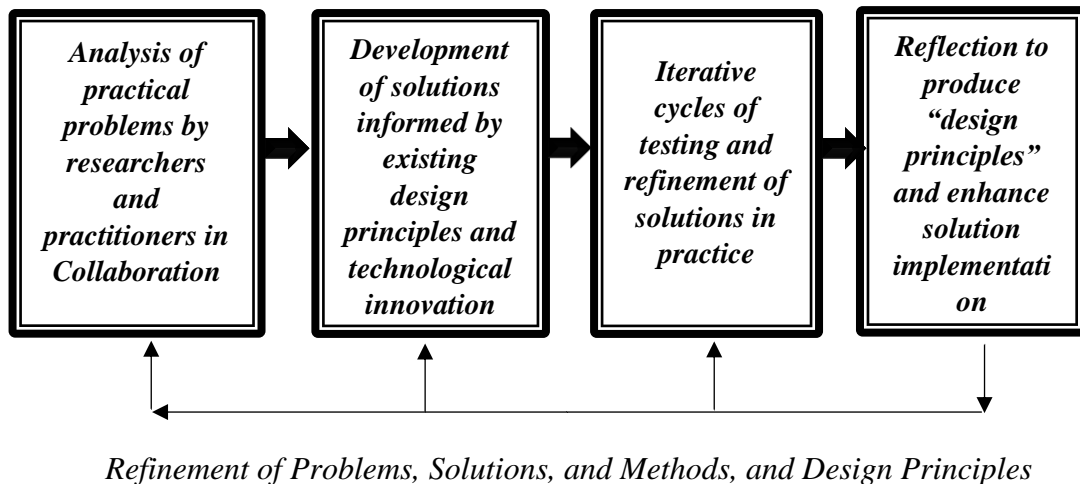
Untuk memecahkan permasalahan pada penelitian, diperlukan sebuah metode atau pendekatan untuk menghasilkan data-data yang dibutuhkan sehingga menghasilkan solusi dalam memecahkan masalah tersebut. Metode yang digunakan untuk memecahkan masalah pada penelitian adalah *Design Based Research*. Metode penelitian *Design Based Research* memiliki pengertian menurut Plomp (2007, hlm. 2) adalah:

to design / develop an intervention (such as programmers, teaching-learning strategies and materials, products and systems) with the aim to solve a complex educational problem and to advance our knowledge about the characteristics of these interventions and the processes to design and develop them.

Artinya, *Design Based Research* adalah suatu kajian sistematis tentang merancang, mengembangkan dan mengevaluasi intervensi pendidikan (seperti program, strategi dan bahan pembelajaran, produk dan sistem) dengan tujuan untuk memecahkan masalah yang kompleks dalam masalah pendidikan, yang bertujuan untuk memajukan pengetahuan kita tentang karakteristik dari intervensi-intervensi tersebut dan proses untuk perancangan dan pengembangan pendidikan.

Dari penjelasan tersebut, dapat ditarik garis besar bahwa *Design Based Research* bertujuan untuk mengembangkan pembelajaran yang berfokus pada solusi bagi permasalahan yang ada. Untuk itu, *Design Based Research* merupakan metode penelitian yang relevan untuk mengembangkan kualitas desain pembelajaran karena mampu menjembatani perkembangan teori dan praktik. Proses perancangan *DBR* terdiri dari enam fase (Matthew, 2014, hlm.319) dimana desainer; menfokuskan masalah, mengerti masalahnya, tentukan tujuan, bayangkan garis beras solusi, bangun solusinya, dan ujilah solusinya.

Langkah-langkah penelitian *Design Based Research* menurut Reeves (dalam Herrington, McKenney, dkk, 2007) sebagai berikut:



Bagan. 3.1

Design Based Research Model Reeves

Berdasarkan konsep rancangan bagan di atas, tahapan-tahapan dalam metode penelitian *DBR* memiliki arti yaitu sebagai berikut:

- 1) Analisis masalah praktis oleh para peneliti dan praktisi secara kolaboratif
- 2) Pengembangan solusi oleh prinsip-prinsip desain yang sudah ada dan inovasi teknologi
- 3) Siklus berulang pengujian dan penyempurnaan dari solusi melalui praktik.
- 4) Refleksi untuk menghasilkan prinsip-prinsip desain dan meningkatkan pelaksanaan solusi.

3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian

3.2.1 Partisipan Penelitian

Pada penelitian ada beberapa partisipan dipilih berdasarkan kebutuhan data dan informasi penulis. Secara keseluruhan jumlah partisipan dibagi menjadi dua kelompok yaitu partisipan pendukung penelitian dan partisipan inti (informan), adapun deskripsinya sebagai berikut:

- 1) Partisipan pendukung: Siswa SMK sebanyak 15 orang, Edo Pakpahan sebagai videografer dan Siska Manurung sebagai editor pada media pembelajaran yang berperan untuk mendokumentasi penelitian.
- 2) Partisipasi Inti
 - Seniman Simalungun dari Grup Musik Tradisional Simalungun dari Sanggar Tor-tor elag-elag terdiri dari 6 orang

Rosenta Girsang, 2019

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GONRANG SIPITU-PITU DI SMK NEGERI SENI DAN BUDAYA RAYA KABUPATEN SIMALUNGUN

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

- siswa SMK Negeri Seni dan Budaya Raya sebanyak 5 orang
- Riten Sipayung: budayawan dan pemain *Gonrang sipitu-pitu*
- Setia D. Purba: Dosen USU, bidang keahlian musik tradisi Simalungun

3) Validator

- Setia Dermawan. Purba: Dosen USU, bidang etnomusikologi
- Pulumun Ginting: Dosen UNIMED, bidang keahlian pendidikan musik tradisi
- Mikha D. Sinaga: Dosen UPU, bidang keahlian teknologi informasi.

3.2.2 Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di salah satu pendidikan formal yaitu sekolah SMK Seni dan Budaya Raya. Sekolah ini berlokasi di jalan Rajamin Purba S.H No.31 Pematang Raya, yang berada di Kabupaten Simalungun, Sumatera Utara. SMK Seni dan Budaya Raya ini adalah sekolah SMK khusus bidang musik yang berada di kabupaten Simalungun. Namun kurikulum pembelajaran musik didominasi pembelajaran musik klasik sedangkan pembelajaran musik tradisional Simalungun (termasuk *gonrang sipitu-pitu*) hanya berlangsung pada kegiatan ekstrakurikuler di sekolah tersebut.

Pemilihan SMK seni dan Budaya sebagai lokasi penelitian karena sekolah yang melaksanakan kegiatan pembelajaran musik tradisional Simalungun dan memiliki seperangkat alat musik Simalungun. Dalam proses implementasi peserta didik diharapkan lebih mudah mencari informasi tentang alat musik *Gonrang sipitu-pitudan* juga pemahaman tentang Pola Irama Permainan dan komposisi *gonrang sipitu-pitu*.



Gambar. 3.1 Pamflet SMK Negeri Seni dan Budaya Raya

Rosenta Girsang, 2019

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GONRANG SIPITU-PITU DI SMK NEGERI SENI DAN BUDAYA RAYA KABUPATEN SIMALUNGUN

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

Seperti halnya sekolah lainnya, sekolah SMK Negeri Seni dan Budaya Raya ini memiliki visi dan misi yang ditetapkan oleh pihak sekolah. Adapun visinya adalah menjadi SMK idaman masyarakat yang berkarakter, cerdas, kompetitif dan berkarakter berbasis seni budaya. Sedangkan misinya adalah (1) mengembangkan pendidikan berkarakter agar menjadi lulusan yang memiliki budi pekerti dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, (2) meningkatkan Mutu pendidikan sesuai dengan perkembangan IPTEK dan kebutuhan masyarakat, (3) menyelenggarakan pendidikan dan penelitian yang berorientasi kepada kecakapan hidup sehingga siswa dapat bersaing (4) mengembangkan program pengembangan kewirausahaan bagi siswa (5) mengembangkan kreatifitas siswa dengan mengembangkan minat, bakat dan prestasi siswa di bidang seni dan budaya.

Selama lebih kurang lima tahun usia sekolah ini yang telah berdiri pada tahun 2014 dan telah meluluskan dua lulusan angkatan pada tahun 2017 dan 2018. Sekolah ini merupakan sekolah baru yang baru saja berdiri namun telah memiliki fasilitas sarana dan prasarana yang cukup berkembang. Sekolah ini memiliki ruang kelas belajar, studio musik (ruang praktek siswa), asrama, auditorium dan sarana lainnya. Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum musik klasik sehingga ada beberapa jurusan yang dibuka di sekolah ini antara lain piano klasik, biola klasik, gitar klasik dan terompet klasik. Untuk kegiatan ekstra kurikuler yang diadakan oleh pihak sekolah ini adalah kelas musik tradisional batak toba, Simalungun, kelas tari (tari daerah seempat, tari nusantara, dan tari mancanegara) dan terakhir adalah kelas vokal/paduan suara.

3.2.3 Populasi dan Sampel Penelitian

Populasinya adalah seluruh siswa SMK Seni dan Budaya yang berjumlah seluruh siswa dan yang menjadi sampel penelitian dalam penelitian ini adalah siswa yang memilih dan mengambil ekstra kurikuler pembelajaran musik tradisional Simalungun khususnya *Hagonalon*. Sampel tersebut berjumlah 15 siswa.

3.3 Prosedur Penelitian

Berdasarkan pedoman *DBR* tersebut, peneliti merancang prosedur *DBR* di SMK Seni dan Budaya Raya. Adapun tahapan-tahapannya yaitu sebagai berikut:



Bagan. 3.2
Prosedur Penelitian
(Dokumentasi Rosenta Girsang, 2019)

1. Identifikasi Masalah dan Kebutuhan

Pada tahap ini, penulis melakukan observasi serta meminta tanggapan dari siswa/i mengenai proses pembelajaran yang dilaksanakan kendala-kendala yang sering terjadi pada pembelajaran. Kemudian peneliti dan guru bidang studi berkolaborasi untuk menganalisis masalah.

2. Pengumpulan Data untuk Kebutuhan Desain Media Pembelajaran

Pada tahapan pengumpulan data untuk desain produk, peneliti menyusun rancangan materi yang akan dikembangkan sesuai analisis yang telah dilakukan oleh peneliti dan guru bidang studi. Peneliti mengumpulkan data dari narasumber yang ahli di bidang musik tradisional Simalungun khususnya *Gonrang sipitu-pitu*.

3. Desain Produk

Pengembangan media dalam pengadaan desain disesuaikan dengan analisis kebutuhan yaitu gambar, video dan partitur. Pemilihan media tersebut sesuai dengan masalah yaitu keterbatasan alat musik, belum adanya notasi dan video yang membantu pembelajaran.

4. Validasi

Pada tahap ini, peneliti melakukan validasi dari para ahli untuk mengetahui kelebihan dan kelemahan media pembelajaran.

5. Revisi

Setelah divalidasi, instrumen direvisi agar media pembelajaran yang di desain lebih baik lagi dan sesuai kebutuhan.

6. Implementasi

Setelah media pembelajaran yang telah didesain divalidasi, implementasi adalah sebagai uji coba media dalam praktek proses belajar mengajar.

7. Evaluasi

Pada tahap ini, penulis melakukan evaluasi dari hasil validasi dan tanggapan siswa setelah menggunakan desain media pembelajaran yang telah divalidasi. Tujuannya untuk mengetahui apakah media tersebut efektif dan efisien dan mengetahui bentuk respon siswa apakah media yang digunakan dapat meningkatkan motivasi belajarnya atau tidak.

8. Refleksi dan Revisi Akhir

Hasil refleksi ini akan digunakan sebagai perbaikan dalam prosedur berikutnya dalam mengatasi masalah yang akan muncul kemudian memeriksa dan menetapkan validitas data dengan metode triangulasi terhadap data-data yang dikumpulkan. Hasilnya untuk mendeskripsikan apakah media pembelajaran *Gonrang sipitu-pitu* yang telah di desain sudah tercapai indikatornya atau belum. Apabila belum, maka harus direvisi. Jika sudah, maka harus dilaksanakan tahap penyempurnaan dalam bentuk produk media pembelajaran.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan penelitian adalah mendapatkan data yang valid. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti diantaranya yaitu observasi, wawancara dan studi dokumen. Teknik- Teknik pengumpulan data dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi mengungkapkan gambaran sistematis mengenai peristiwa, tingkah laku, benda atau karya yang dihasilkan dan peralatan yang digunakan. Observasi

Rosenta Girsang, 2019

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GONRANG SIPITU-PITU DI SMK NEGERI SENI DAN BUDAYA RAYA KABUPATEN SIMALUNGUN

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

dalam penelitian seni dilaksanakan untuk memperoleh data tentang karya seni dalam suatu kegiatan dan situasi yang relevan dengan masalah penelitian (Rohidi, 2011). Pada tahap observasi terfokus peneliti telah dapat diterima untuk dapat masuk dalam kehidupan informan, dengan menggunakan metode pengamatan dan pengamatan terlibat. Untuk melengkapi data-data yang diperlukan, dilakukan serangkaian kegiatan wawancara bebas dan tidak berstruktur.

Dalam pelaksanaan penelitian, peneliti melakukan observasi pada tanggal 1 Juni 2018 sanggar seni *Tor-tor elag-elag*, 2 Maret 2019 ke sekolah SMK Negeri Seni dan Budaya di Pematang Rata Kabupaten Simalungun, pada tanggal 4 Maret 2019 Kantor Pariwisata Kabupaten Simalungun dan untuk mengetahui kondisi tempat belajar, proses belajar dan prasarana dan sarana yang digunakan. Hasil observasi ini membantu dalam membuat desain video pembelajaran *gonrang sipitu-pitu*.

2. Teknik Wawancara

Wawancara adalah suatu teknik yang digunakan untuk memperoleh informasi tentang kejadian yang oleh peneliti tidak dapat diamati sendiri secara langsung, baik karena tindakan atau peristiwa yang terjadi di masa lampau ataupun karena peneliti tidak diperbolehkan hadir di tempat kejadian itu (Rohidi, 2011, hlm. 208). Untuk melengkapi data-data yang diperlukan, peneliti melakukan serangkaian kegiatan wawancara dengan para informan atau narasumber misalnya, ketika bertemu langsung kepada informan tersebut dan menanyakan berbagai pendapat dan informasi yang berkaitan dengan topik tersebut.

Pada penelitian ini, peneliti melakukan wawancara untuk mengetahui gambaran umum proses belajar *gonrang sipitu-pitu* serta mengetahui kendala-kendala yang terjadi dalam proses belajar lapangan, materi-materi yang dipelajari, karakteristik siswa, media apa saja yang digunakan, dll. (lihat lampiran 3 tentang daftar wawancara). Hasil wawancara ini sangat bermanfaat untuk mendesain video pembelajaran ini. Kemudian penulis menyusun kegiatan pra produksi (narasi, *storyboard* dll) mengenai tentang bahan ajar yang akan dipaparkan dalam media pembelajaran.

3. Dokumentasi

Studi dokumen merupakan pelengkap catatan peristiwa yang sudah berlalu.

Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaannya metode observasi dan wawancara (Sugiyono, 2009, Hlm. 82). Studi dokumen yang dilakukan berbentuk sekumpulan data berupa surat yang tertulis atau tercetak yang dapat dipakai sebagai bukti keterangan atau barang cetakan atau naskah karangan yang tertulis atau rekaman suara, gambar, film, dan sebagainya yang dapat dijadikan bukti atau keterangan yang mendukung dalam upaya mendeskripsikan atau menganalisis pokok permasalahan dalam penelitian yang berhubungan dengan objek yang diteliti. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan rekaman baik audio, visual dan audio-visual yang menjadi data sebagai bukti yang mendukung. Rekaman suara atau video yang mendokumentasikan permainan *gonrang sipitu-pitu* atau foto dijadikan sebagai bukti dokumentasi bentuk pertunjukan tersebut. Video yang didokumentasikan di desain diambil beberapa sesuai kebutuhan untuk video pembelajaran *gonrang*.

4. Studi Pustaka

Studi kepustakaan dilakukan untuk mengkaji mengenai konsep dan teori-teori yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Untuk penelitian ini, studi pustaka di fokuskan untuk mengkaji konsep dan teori *Gonrang sipitu-pitu* meliputi fungsi dan bentuk-bentuk bahan ajar yang relevan. Selanjutnya studi pustaka dilakukan dengan mengkaji konsep dan teori penelitian dan DBR secara metodologis sebagai landasan dalam merumuskan langkah-langkah penelitian yang lebih spesifik. Adapun referensi-referensi yang digunakan untuk melengkapai data-data penelitian adalah sebagai berikut:

- Jansen (2003), *Gonrang sipitu-pitu*. Dari buku tersebut dikutip tentang *gonrang sipitu-pitu*.
- P4ST UPI (2005), *Metodologi Pengajaran Seni Gondang Batak Toba*. Dan buku tersebut dikutip masalah tentang bagaimana pengembangan pembelajaran musik tradisi.
- Hasil Penelitian Irpan Raviandi Sinaga (2017), *Analisis Teknik Memainkan Gonrang sipitu-pitu*. Dari penelitian tersebut dikutip tentang Teknik Permainan pada alat musik *Gonrang sipitu-pitu*.

Hasil penelitian terdahulu ini sangat membantu penulis dalam mendesain video pembelajaran ini.

Rosenta Girsang, 2019

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GONRANG SIPITU-PITU DI SMK NEGERI SENI DAN BUDAYA RAYA KABUPATEN SIMALUNGUN

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

3.5 Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Keabsahan data dalam penelitian ini menentukan keabsahan atau *validity* dan keandalan atau *reliability* penelitian, secara keseluruhan menentukan kedapatpercayaan (*trust worthyness*) lihat (Rohidi 2011, Hlm. 218). Keabsahan data diperlukan dalam penelitian ini untuk menjaga kebenaran dan kevalidasi data. Dalam penelitian ini digunakan teknik pemeriksaan keabsahan data dengan teknik triangulasi.

Tujuan dari teknik triangulasi adalah melakukan cross check data yang diperoleh dari lapangan, sehingga hanya data yang valid yang diproses lebih lanjut. Langkah ini dilakukan dengan (a) Membandingkan data hasil pengamatan dengan wawancara, (b) Membandingkan apa yang dikatakan informan di depan umum dengan depan peneliti, (c) Membandingkan hasil wawancara dengan hasil dokumen, (d) Membandingkan perspektif dan keadaan seseorang dengan tanggapan orang lain. Kemudian, peneliti juga menggunakan konsep etik-etik, etik yang dimaksud di sini adalah pijakan teori, sedangkan etik adalah data di lapangan yang diinterpretasikan oleh peneliti.

3.5.1 Teknik Analisis Data

Menurut Miles dan Huberman (1994) dalam Rohidi (2011, Hlm. 233) menggambarkan tiga alir utama dalam analisis, yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dari dua yang pertama, dan telah memberi kerangka dasar bagi analisis yang dijalankan.

1. Reduksi Data

Reduksi data adalah struktur atau peralatan yang memungkinkan kita untuk memilah, memilih, memusatkan perhatian, mengatur, dan menyederhakan data. Reduksi data dimaknai sebagai proses pemilihan, pemusatkan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data “kasar” yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan (Rohidi, 2011).

2. Penyajian Data

Alur penting yang kedua dari kegiatan analisis adalah penyajian data. Penyajian Data yaitu penyajian sekelompok informan tersusun yang member kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Dengan melihat penyajian yang akan kita peroleh maka akan memperoleh pemahaman

Rosenta Girsang, 2019

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GONRANG SIPITU-PITU DI SMK NEGERI SENI DAN BUDAYA RAYA KABUPATEN SIMALUNGUN

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

tentang apa yang sedang terjadi dan apa yang harus dilakukan lebih jauh menganalisis atau mengambil tindakan berdasarkan atas pemahaman yang diperoleh dari penyajian data. (Rohidi, 2011).

3. Menarik Kesimpulan dan Menuntaskan

Menarik Kesimpulan yang awalnya belum begitu jelas, namun sedikit demi sedikit akan meningkat kearah yang lebih terinci dan mengakar dengan kokoh. Reduksi data, penyajian data dan menarik kesimpulan/menuntaskan adalah rangkaian kegiatan analisis yang saling berkaitan dan saling mengikuti satu sama lain (Rohidi, 2011).