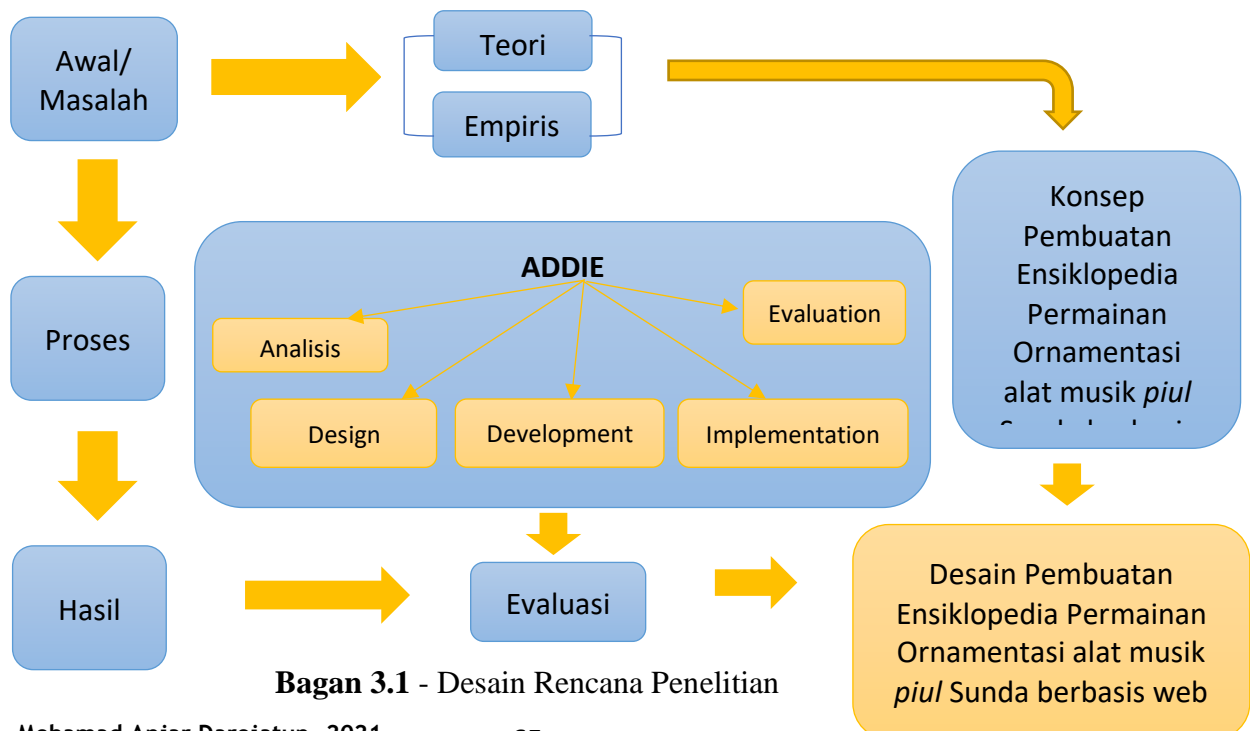


BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

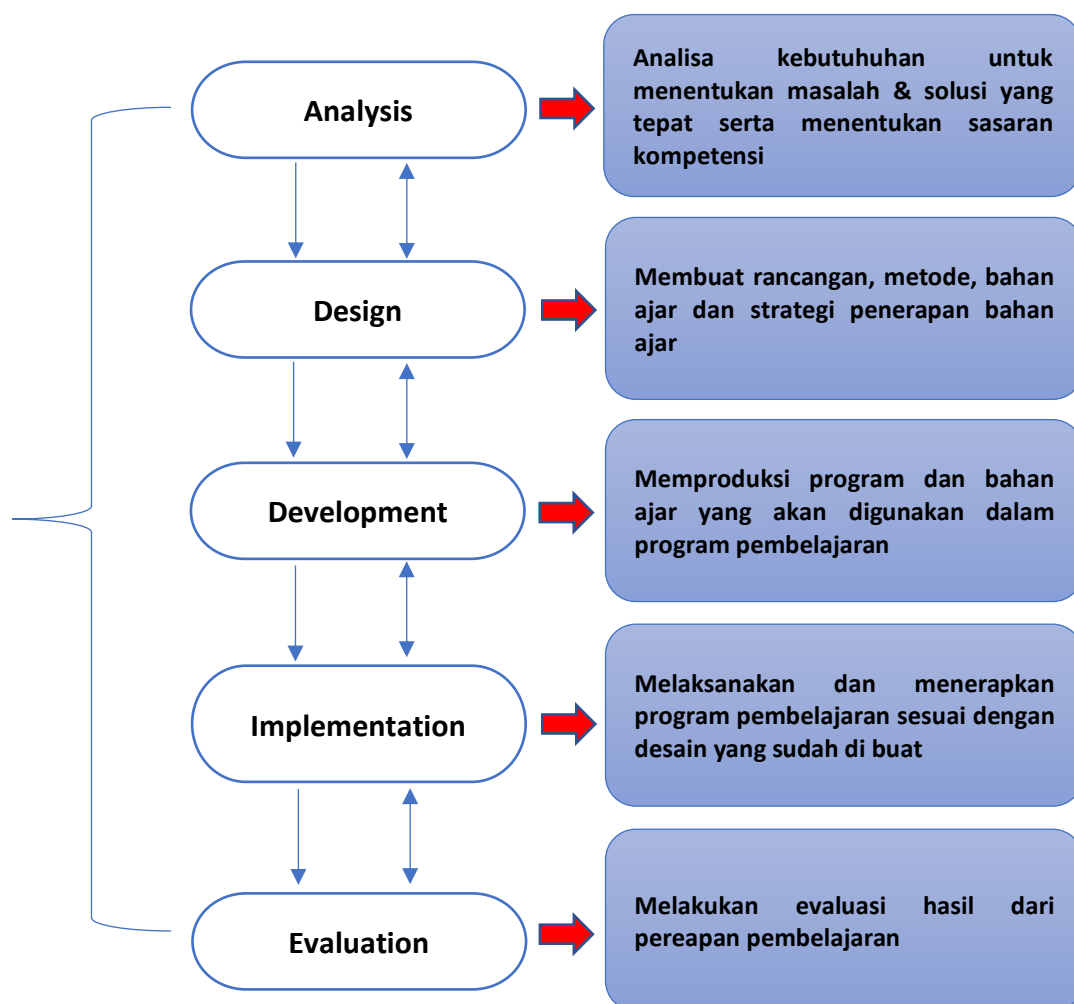
Dari landasan rumusan masalah dan tujuan penelitian ini serta instrumen pendukung proses berjalannya penelitian maka peneliti menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan metode pengembangan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang bertujuan untuk mempermudah masyarakat dalam mempelajari permainan ornamentasi *piul* dalam bentuk ensiklopedia berbasis web, serta mengembangkan informasi yang ada menjadi lebih efisien untuk bahan pembelajaran ornamentasi alat musik *piul* Sunda. Pembuatan ensiklopedia permainan ornamentasi alat musik *piul* Sunda peneliti mencoba untuk mengembangkan metode dan materi yang dirancang dalam bentuk metode penelitian *Research and Development* (R&D), karena R&D merupakan salah satu cara untuk membantu meningkatkan pemahaman mahasiswa dalam pemahaman mengenai ornamentasi alat musik *piul* Sunda secara efektif dan efisien. Berdasarkan gambaran tersebut, maka secara umum dapat digambarkan desain penelitian dengan model ADDIE sebagai berikut :



Bagan 3.1 - Desain Rencana Penelitian

Endang Mulyatiningsih (2013, hlm.161) menyebutkan bahwa penelitian dan pengembangan (*research and development*) bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Produk penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan dapat berupa model, media, peralatan, buku, modul, alat evaluasi, dan perangkat pembelajaran seperti kurikulum dan kebijakan sekolah.

Banyak model pengembangan yang bisa digunakan, salah satunya adalah model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) untuk merancang sistem pembelajaran (Endang, 2013, hlm.200). Model ADDIE menggunakan lima tahap pengembangan, tahapan-tahapan tersebut tergambar dalam diagram kerangka berfikir sebagai berikut :



Bagan 3.2 – Kerangka Berfikir ADDIE

Model penelitian ADDIE merupakan model yang melibatkan tahap-tahap pengembangan model dengan lima langkah/fase pengembangan. Dalam langkah-langkah pengembangan produk, model penelitian pengembangan ADDIE dinilai lebih rasional dan lebih lengkap. Mulyatiningsih (2016) mengemukakan Model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk dalam kegiatan pembelajaran seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar.

3.1.1 *Analysis*

Dalam model penelitian pengembangan ADDIE tahap pertama adalah menganalisis perlunya pengembangan produk (model, metode, media, bahan ajar) baru dan menganalisis kelayakan serta syarat-syarat pengembangan produk. Pengembangan suatu produk dapat diawali oleh adanya masalah dalam produk yang sudah ada/diterapkan. Masalah dapat muncul dan terjadi karena produk yang ada sekarang atau tersedia sudah tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik peserta didik dan sebagainya.

Selesai menganalisis masalah perlunya pengembangan produk baru, kita juga perlu menganalisis kelayakan dan syarat pengembangan produk. Proses analisis dapat dilakukan dengan menganalisa bentuk ensiklopedia yang ada kemudian diteliti apa yang perlu di inovasi dalam bentuk yang baru, dengan perkembangan teknologi maka ensiklopedia tentu saja mampu dibuat dalam bentuk web supaya lebih mengutamakan efisiensi dan kemudahan untuk di akses oleh khalayak masyarakat, selanjutnya subjek ditentukan dengan kebutuhan khususnya para seniman yang membutuhkan informasi mengenai musik karawitan Sunda. Dengan demikian peneliti membuat kajian yang difokuskan kedalam bahasan pembuatan ensiklopedia ornamentasi permainan alat musik *piul* Sunda berbasis web dengan harapan dapat memenuhi kebutuhan seniman dan masyarakat yang membutuhkan sumber informasi tentang ornamentasi *piul* dan juga pembelajaran teknik permainnya.

Pada tahap analisis tentu saja ada beberapa indikator yang harus difokuskan untuk mencari data mengenai bentuk ensiklopedia, permainan alat musik *piul*

Mohamad Anjar Darojatun, 2021

PEMBUATAN ENSIKLOPEDIA ORNAMENTASI PERMAINAN ALAT MUSIK PIUL SUNDA BERBASIS WEB

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

Sunda, ornamentasi Sunda, dan juga bagaimana proses pembuatan website yang nantinya akan menjadi produk dalam penelitian ini, berikut adalah tahapan analisis terkait dengan pembuatan ensiklopedia ornamentasi permainan alat musik *piul* Sunda berbasis web sebagai berikut :

1. Menganalisis jenis ensiklopedia yang akan di buat dalam penelitian.
2. Membuat tema yang akan dibuat dalam bentuk ensiklopedia.
3. Memutuskan isi materi dari subansi yang akan dimuat dalam ensiklopedia.
4. Menganalisis alat musik *piul* Sunda
5. Menganalisis ornamentasi yang dipakai oleh alat musik *piul* Sunda.
6. Mengkualifikasikan ornamentasi yang akan menjadi materi dalam subansi ensiklopedia.
7. Proses membuat domain dan hosting untuk membuat website.
8. Proses pembuatan web dan pengelolaan template web tersebut.
9. Memasukan materi yang akan dimuat dalam web tersebut.
10. Evaluasi pembuatan ensiklopedia ornamentasi permainan alat musik *piul* Sunda berbasis web.

3.1.2 Design

Kegiatan desain dalam model penelitian pengembangan ADDIE merupakan proses sistematis yang dimulai dari merancang konsep dan konten di dalam produk tersebut. Rancangan ditulis untuk masing-masing konten produk. Petunjuk penerapan desain atau pembuatan produk diupayakan ditulis secara jelas dan rinci. Pada tahap ini rancangan produk masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan di tahap berikutnya.

Dalam tahapan ini peneliti mencoba untuk membuat desain yang akan menjadi bahan dasar untuk mewujudkan ensiklopedia ornamentasi permainan alat musik *piul* Sunda berbasis web, yang mana akan meliputi suatu rencana dan rancangan bagaimana isi dari konten didalam sebuah ensiklopedia yang akan dibuat. Dengan demikian ada 2 hal yang meliputi desain yang akan peneliti rancangan diantaranya adalah sebagai berikut :

a. Desain Umum

Secara umum desain ensiklopedia ini meliputi suatu daftar subyek yang disertai keterangan-keterangan tentang definisi, latar belakang dan data bibliografisnya disusun secara alfabetis dan sistematis. Adapun cakupan yang ada pada isi dari ensiklopedia diantaranya Agama, agrikultur, antropologi, astronomi, arkeologi, biografi, biologi, bisnis dan industri, botani, ekologi, ekonomi, eksplorasi luar angkasa, filosofi, fisika, flora dan fauna, geografi, geologi, hubungan internasional, hukum, kebudayaan, kesusastraan, kelautan, kimia, komunikasi, komputer, lingkungan, manusia dan perkembangannya, matematika, mesin, obat dan kesehatan, olahraga dan permainan, pariwisata,

b. Desain Substansi

Secara substansi, pembuatan ensiklopedia ornamentasi permainan alat musik *piul* Sunda berbasis web akan memfokuskan pada 2 hal sebagai berikut :

1. Membuat ensiklopedia dengan bahasan yang terfokus pada ornamentasi permainan alat musik *piul* Sunda yang mana akan menjadi isu penting dalam penelitian ini didalamnya akan membahas tentang nilai historis, sistem penjarian, sistem penalaan, teknik permainan, sistem *surupan*, dan juga dasar karawian Sunda sebagai dasar dari sistem notasi karawitan Sunda.
2. Membuat ensiklopedia ornamentasi permainan alat musik *piul* Sunda dengan sajian dalam bentuk web, didalamnya akan menampilkan beberapa konten yang meliputi deskripsi ornamentasi *piul* Sunda, daftar tabel ornamentasi *piul* Sunda, biografi pemilik web, deskripsi tujuan web dibuat, video tutorial ornamentasi sesuai dengan nama-namanya yang akan memudahkan pengguna dalam membayangkan bunyinya, kontak personal, dan donasi.

3.1.3 *Development*

Development dalam model penelitian pengembangan ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk yang sebelumnya telah dibuat. Pada tahap

sebelumnya, telah disusun kerangka konseptual penerapan produk baru. Kerangka yang masih konseptual tersebut selanjutnya direalisasikan menjadi produk yang siap untuk diterapkan. Pada tahap ini juga perlu dibuat instrumen untuk mengukur kinerja produk.

Dalam tahap ini peneliti melakukan sebuah pengembangan dalam bentuk ensiklopedia yang secara umum hanya mendeskripsikan sebuah substansi tertentu didalamnya dengan bentuk buku bacaan, kemudian peneliti mencoba untuk membuat kajian mengenai pembuatan ensiklopedia ornamentasi permainan alat musik *piul* Sunda dengan menyajikannya dalam bentuk web.

3.1.4 Implementation

Penerapan produk dalam model penelitian pengembangan ADDIE dimaksudkan untuk memperoleh umpan balik terhadap produk yang dibuat/dikembangkan. Umpan balik awal (awal evaluasi) dapat diperoleh dengan menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan tujuan pengembangan produk. Penerapan dilakukan mengacu kepada rancangan produk yang telah dibuat.

Secara implementasi setelah beberapa rangkaian atau tahapan sudah di kerjakan maka peneliti akan menyebarkan link untuk akses menuju web kepada komunitas "*piul mang adangers*" yang bertujuan untuk mensosialisasikan hasil dari penelitian ini, bukan hanya sampai disitu saja, peneliti akan mempublikasikan di media sosial dan teman-teman untuk membantu publikasi tersebut. Dengan demikian harapan peneliti dapat membantu dalam upaya kelestarian budaya dan juga berkontribusi pada dunia pendidikan sebagai sumber informasi tentang alat musik *piul* Sunda.

3.1.5 Evaluation

Tahap evaluasi pada penelitian pengembangan model ADDIE dilakukan untuk memberi umpan balik kepada pengguna produk, sehingga revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut. Tujuan akhir evaluasi yakni mengukur ketercapaian tujuan pengembangan.

Mohamad Anjar Darajatun, 2021

PEMBUATAN ENSIKLOPEDIA ORNAMENTASI PERMAINAN ALAT MUSIK PIUL SUNDA BERBASIS WEB

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

Tahap ini merupakan proses perbaikan dalam penelitian ini, apakah semua tahapan proses pembuatan ensiklopedia ornamentasi *piul* Sunda telah memenuhi syarat atau belum, dan juga sebagai bahan untuk melakukan revisi agar penelitian dan produk yang telah dibuat dapat diperbaiki dengan hasil yang lebih baik lagi sehingga dapat bermanfaat dan juga efisien bagi pengguna.

3.2 Partisipan Dan Tempat Penelitian

Dalam sebuah penelitian, mencari dan menentukan partisipan yang relevan merupakan sebuah keharusan untuk memperkuat sebuah penelitian, tujuannya agar penelitian mendapatkan hasil yang lebih akurat dan maksimal.

Partisipan merupakan bagian penting dalam sebuah penelitian. Memberikan informasi dan data yang dibutuhkan serta menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang menunjang dalam penulisan. Dalam mencari seorang partisipanpun harus orang yang ahli dalam bidangnya. Seperti partisipan yang terlibat dalam penelitian ini adalah Yoyon Darsono, beliau merupakan seniman pemain *Piul* sekaligus dosen akademisi yang mengajar di ISBI Bandung, dan juga telah memiliki karya dalam peranan eksistensi *piul*. Bukan hanya Yoyon partisipan lain pun ada yang diambil datanya dalam bentuk wawancara, diantaranya abah Yadi Piteuk, Abah Mustika Iman, Ubun Kubarsah dan Kang Riswa.

Subjek penelitian menjadi sesuatu yang sangat penting kedudukannya di penelitian. Dimana subjek penelitian menjadi sumber utama untuk memperoleh sekumpulan data dan informasi. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah Yoyon Darsono. Adapun sumber informasi yang didapat sebagian dari para partisipan yang dianggap sebagai tokoh dalam instrument *piul* diantaranya Yadi Piteuk, Iman mustika, Rizky, Ebed dan sosial media dari grup Mang Adangers Bandung.

Tempat penelitian ini bertempat di Jalan. Ciguruwuk Griya Cinunuk Indah B3 No. 20 (Rumah Yoyon Darsono), kemudian dirumah Yadi Piteuk Riung bandung, Kampus Isbi Bandung dan komunikasi via sosial media.

3.3 Subyek Penelitian

Subyek penelitian dalam penelitian ini adalah orang dewasa dan masyarakat yang ingin mempelajari ornamentasi pada *piul* Sunda, dengan menyajikannya dalam bentuk WEB yang berisikan konten mengenai ornaemntasi *piul* seperti uraian deskripsi nama-nama ornamentasi *piul* Sunda dengan diperjelas oleh data audio visual didalamnya, contohnya apabila partisipan mengakses web tersebut maka akan bertemu dengan beberapa nama-nama ornamentasi yang tentunya pasti awam didengar, dengan demikian adanya data audio visual akan lebih terbayang dengan bunyi yang dihasilkan.

3.4 Prosedur Penelitian

Dengan pedoman prosedur di atas peneliti merancang prosedur *Research and Development* (R&D) dengan mengadaptasi model pengembangan ADDIE dari Dick and Carry, yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) yang sudah dijelaskan sebelumnya. Namun pada penelitian ini dibatasi hanya sampai tahap implementasi saja. Peneliti memodifikasi model pengembangan sesuai dengan kebutuhan.

Prosedur Pengembangan “*Pembuatan Ensiklopedia Ornamentasi Permainan Alat Musik Piul Sunda Berbasis Web*” sebagai sumber informasimasi bagi masyarakat yang ingin mempelajari ornamentasi pada *piul* yang meliputi tahap-tahap sebagai berikut :

3.4.1 Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis merupakan tahap pengumpulan data yang dapat dijadikan bahan untuk membuat produk, dalam hal tersebut produk yang akan dihasilkan adalah sebuah ensiklopedia ornamentasi permainan alat musik *piul* Sunda berbasis web. Pengumpulan informasi ini akan dibutuhkan berupa analisis kebutuhan, analisis web, analisis ornamentasi, analisis perangkat keras, dan perngkat lunak.

a. Analisis Kebutuhan

Analisisi kebutuhan bertujuan untuk mengidentifikasi produk yang sesuai dengan sasaran. Analisis ini mengamati kelemahan yang ada pada sumber

informasi dalam bentuk buku yang bahasannya berisi tentang ornamentasi Sunda. Dengan demikian peneliti berupaya untuk membuat jalan keluar agar permasalahan yang dimaksud dapat memberikan titik terang.

b. Analisis Web

Menurut Kustiyahningsih dan Devie (2011, hlm.4) web merupakan” salah satu layanan yang didapat oleh pemakai komputer yang terhubung dengan fasilitas hypertext untuk menampilkan data berupa teks,gambar,suara,animasi dan multimedia lainnya”. Dengan demikian dapat disimpulkan web adalah fasilitas hypertext untuk menampilkan data dan berisikan dokumen-dokumen multimedia yang berupa teks, gambar, suara, animasi dan lainnya dengan menggunakan browser sebagai perangkat lunak untuk mengaksesnya.

Pada penelitian ini peneliti bermaksud membuat ensiklopedia berbasis *web* dengan berisikan informasi tentang ornamentasi *piul* Sunda yang didukung oleh konten audio visual didalamnya yang bertujuan untuk mempermudah bayangan bunyi yang diungkap dalam deskripsi ornamentasi *piul* Sunda.

c. Analisis Ornamentasi

Ornamentasi adalah berupa penambahan nada-nada tertentu dengan tujuan untuk memberikan hiasan pada melodi dan harmoni utama sebuah lagu. Dalam buku-buku analisis musik Barat, elemen ornamen ini terkadang dianggap sebagai elemen tambahan, namun dalam penelitian musik-musik Etnik, elemen ornamentasi mendapat perhatian yang cukup besar, sebab ornamentasi bagi musik-musik Etnik sering dinilai bukan hanya sekadar hiasan, tetapi juga merupakan elemen penunjuk identitas, baik identitas pribadi seniman, identitas masa, maupun identitas wilayah atau daerah, bahkan identitas budaya.

Ornamentasi *piul* merupakan hasil dari mengimitasi teknik permainan *rebab* Sunda yang pada dasarnya *piul* dan *rebab* memiliki konsep teknik permainannya memiliki persamaan, namun pada permainan *piul* mampu mengimitasi ornamentasi dari instrument Sunda lainnya.

d. Analisis Materi

Analisis materi akan meliputi penentuan bahan materi atau konten sajian didalam sebuah ensiklopedia berbasis web yang berisikan tentang alat musik *piul* dan informasi ornamentasi alat musik *piul* Sunda.

3.4.2 Tahap Desain (*Design*)

Dalam tahap desain, peneliti melakukan ini untuk mempermudah perancangan proses Pembuatan Ensiklopedia Ornamenasi Permainan Alat Musik Piul Sunda Berbasis Web yang akan dibangun. Tahap desain tersebut meliputi kriteria pengumpulan data, materi dan *template*.

a. Pengumpulan Data

Dalam proses pembuatan ensiklopedia ornamenasi alat musik *piul* Sunda dibutuhkan tahapan pengumpulan data yang diperlukan dalam isi konten ensiklopedia berbasis web tersebut. Kebutuhan tersebut meliputi isi dari materi yang sudah ditentukan, deskripsi data nama-nama ornamenasi *piul*, data audio visual sebagai cara untuk mempermudah bayangan bunyinya.

b. Materi Dan Konten Sajian

Dalam desain tentunya menentukan materi apa yang akan disajikan dalam suatu penelitian atau proyek kajian ilmiah, dalam pembuatan ensiklopedia berbasis web akan meliputi materi mengenai ornamenasi alat musik *piul* Sunda. Dalam sajian tersebut akan meliputi pembahasan nama-nama ornamenasi *piul* serta audio visual dengan konteks tutorial yang akan memudahkan belajar.

c. Template

Tempalet merupakan dokumen atau file yang memiliki format preset, digunakan sebagai titik awal untuk aplikasi tertentu sehingga format tidak harus dibuat kembali setiap kali akan digunakan. Dalam ensiklopedia berbasis web tersebut akan dibuat template yang memudahkan tampilan sesuai dengan materi didalamnya.

3.4.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahapan pembuatan ensiklopedia ornamenasi *piul* Sunda, peneliti membuat *Domain* sendiri untuk memperkuat originalitas pengembangan ensiklopedia berbasis web tersebut, kemudian membuat halaman template yang sesuai untuk tampilan edukasi dan juga meliputi konsep sajian berupa pembuatan video

tutorial, simbol, dan pendataan nama-nama ornamentasi yang dipakai dalam permainan alat musik *piul* Sunda.

1. Pembuatan Web

Dalam pembuatan Web ini peneliti harus membuat *Domain*. Domain adalah alamat yang akan mengantarkan kita ke website yang kita tuju. Pada dasarnya, domain merupakan bentuk sederhana dari alamat IP yang berupa kombinasi angka rumit. Dengan banyaknya website yang tersebar di internet, menghafalkan kombinasi angka tersebut tentu sangat sulit, sehingga fungsinya untuk menyederhanakan dan mengidentifikasi sebuah web hosting. Ketika telah mendapatkan *domainnya*, kita tinggal mendesain template yang akan kita sajikan didalam web tersebut.

2. Pembuatan Vidio

Membuat dan mengkualifikasi ornamentasi Sunda yang banyak dipakai oleh alat musik *piul* kedalam audio visual dengan konteks tutorial sehingga dapat mempermudah membayangkan bunyi yang dihasilkan dari ornamentasi *piul* tersebut sesuai dengan nama ornamentasinya.

3. Database Using

Memasukan data-data yang berkaitan dengan isi konten Pembuatan Ensiklopedia Ornamentasi Permainan Alat Musik Piul Sunda Berbasis Web dengan konsep yang telah di desain sehingga sesuai dengan apa yang rencanakan.

4. Testing

Tahap ini perlu dilakukan apakah kelayakan dari proyek tersebut dapat digunakan oleh masyarakat dengan baik atau belum dan apakah menjadi sarana sumber informasi yang baik atau belum sesuai yang diharapkan.

5. Publishing

Setelah semua langkah diatas sudah selesai maka yang harus dilakukan adalah *mempublish* Pembuatan Ensiklopedia Ornamentasi Permainan Alat Musik Piul Sunda Berbasis Web ke masyarakat dengan menggunakan media sosial yang ada sehingga informasi ini dapat berkembang ke masyarakat luas.

3.4.4 Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi ini dapat dilakukan jika hasil dari semua kriteria tersebut telah selesai dikerjakan, kemudian peneliti akan mencoba mengimplementasikan ke sasaran awal dulu yaitu ke komunitas *piul* mang Adangers yang ada didalam grup Whatsap, selain itu juga peneliti mengikuti sebagai anggota tersebut. Setelahnya akan di implementasikan kepada para mahasiswa yang mengambil keahlian dalam alat musik violin dikampus UPI bandung yang tertarik untuk mempelajari ornamentasi *piul*, kemudian barulah di publikasi dengan memberi informasi di media sosial yang ada dan juga dibantu oleh teman-teman dan komunitas yang aktif dalam grup *piul* mang Adangers.

Selain itu juga peneliti akan meminta tanggapan dan saran dari pengguna yang akan dibatasi sebanyak 20 orang mengenai pembuatan ensiklopedia ornamentasi permainan alat musik *piul* Sunda berbasis web dengan membagikan google form kesetiap pengguna dengan beberapa penilaian yang ada di dalam google form tersebut, sehingga dapat menjadi tahapan evaluasi yang akan membantu peneliti untuk merevisi produk tersebut hingga menjadi produk yang lebih baik lagi. Adapun tahap ini akan dibuat pertanyaan untuk mengetahui hasil dari penilaian pengguna sebagai berikut :

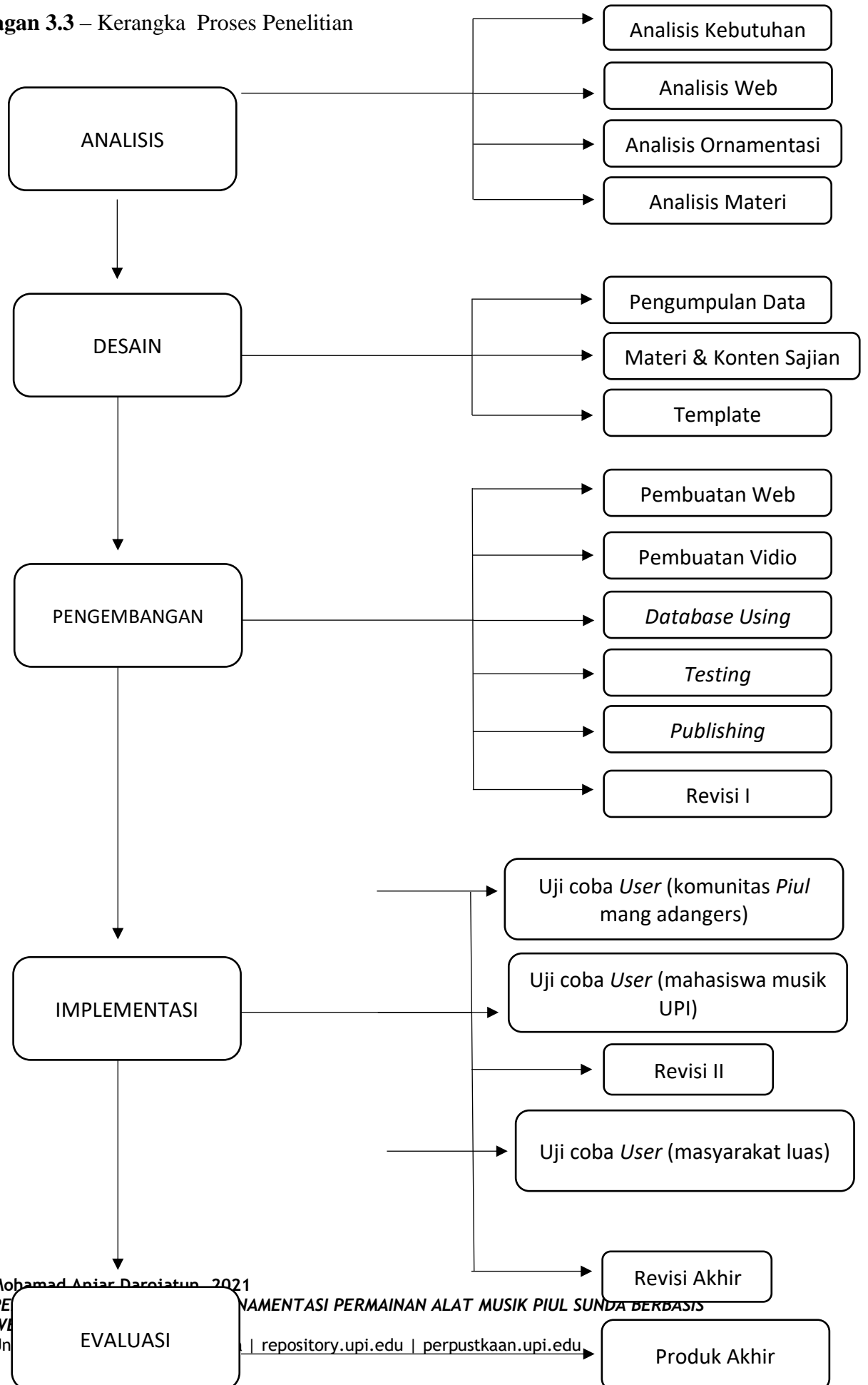
1. Apakah ensiklopedia dalam bentuk web ini membantu anda dalam mendapatkan informasi tentang alat musik *piul* Sunda?
2. Apakah pengoprasian dalam mencari sumber informasi tentang ornamentasi *piul* mudah dipahami?
3. Apakah ensiklopedia berbasis web ini sudah memenuhi kebutuhan anda?
4. Sudah cukupkah materi didalam isi ensiklopedia tersebut?
5. Apakah anda kesulitan dalam mengoprasikan isi dari konten pada web tersebut?
6. Apakah pembuatan ensiklopedia ornamentasi permainan *piul* Sunda membantu anda dalam mempelajari *piul*?
7. Apakah isi materi dalam ensiklopedia ini dapat dipahami dengan baik?
8. Setelah mengikuti pembelajaran dalam bentuk ensiklopedia ornamentasi *piul* Sunda berbasis web ini apakah anda mampu mengikuti dan mempraktikannya?

9. Apakah isi konten dalam web ini dapat membantu pemahaman anda dalam mempelajari ornamentasi alat musik *piul* Sunda?
10. Apakah anda pemain alat musik *rebab* Sunda?
11. Jika bukan pemain alat musik *rebab* apakah anda merasa sulit untuk mengikuti pembelajaran dalam konten tersebut?
12. Dengan munculnya konten vidio yang bersifat tutorial apakah memudahkan anda memahami kontruksi nada dalam bentuk ornamentasi?
13. Apakah anda baru pertama kali melihat bentuk ensiklopedia ornamentasi *piul* Sunda dengan berbasis web?
14. Apakah materi yang termuat dalam web sudah memenuhi kebutuhan anda untuk mempelajari ornamentasi alat musik *piul* Sunda?
15. Apakah pembuatan ensiklopedia ornamentasi permainan alat musik *piul* Sunda berbasis web dirasakan efisien sebagai bentuk pembelajaran?

3.4.5 Evaluasi (*evaluation*)

Tahap ini merupakan proses perbaikan dalam sebuah proyek, yaitu untuk melihat apakah produk yang telah dibuat sudah sesuai dengan harapan atau belum dan memperbaiki hasil dari kekurangan kita untuk menjadi produk yang lebih baik lagi.

Bagan 3.3 – Kerangka Proses Penelitian



3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa alat bantu yang digunakan dalam proses pengumpulan data, yaitu pedoman wawancara dan rekaman audio visual, dan juga segala dokumentasi terkait dengan objek yang terkait dalam Pembuatan ensiklopedia permainan ornamentasi alat musik *piul* Sunda Wawancara disusun ke dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan yang di lontarkan kepada narasumber yaitu para tokoh pemain *piul* yang masih ada di Bandung. Pertanyaan disusun dan disampaikan baik secara langsung maupun melalui email dan whatsapp.

1. Proses Rancangan

instrument tersebut disusun untuk mendapatkan gambaran mengenai proses pembentukan organisasi penyelenggaraan, perencanaan, serta pelaksanaan dan pengendalian dalam proses pembuatan penelitian mengenai Pembuatan ensiklopedia permainan ornamentasi alat musik *piul* Sunda.

2. Proses Teknis Pertanyaan

Mekanismenya peneliti mengajukan beberapa pertanyaan tersusun yang berhubungan dengan penelitian dan penulisan tesis kepada narasumber. Selanjutnya narasumber dipersilahkan menjawab semua pertanyaan yang telah disiapkan oleh peneliti atau pewawancara sebagai bagian dari pengumpulan bahan dan data penelitian. Kuisisioner dapat berupa pertanyaan-pertanyaan tertutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos, atau internet menurut Sugiyono (2001, hlm.142).

3. Proses Wawancara

Dalam proses wawancara, narasumber dapat menjawab pertanyaan dengan menjawab daftar pertanyaan yang diajukan tanpa ditemani oleh orang lain, dengan alasan untuk mengurangi adanya pengaruh luar yang dapat meningkatkan subyektifitas jawaban dari pertanyaan yang diajukan peneliti. Untuk menghimpun data-data yang digunakan dalam penelitian ini, maka digunakan beberapa butir pertanyaan sebagai salah satu instrumen pertanyaan penelitian. Tujuannya adalah untuk menunjang proses wawancara yang

dilakukan dalam proses penelitian. Data pertanyaan yang diberikan kepada narasumber menjadi salah satu data terpenting dalam proses wawancara.

4. Populasi dan Sampel

Pada tahap ini populasi dan sampel yang di tujukan atau di fokuskan pada satu objek penelitian, narasumber tersebut adalah Yoyon Darsono yang memiliki kelebihan dan mumpuni dalam bidang alat musik *piul* Sunda. Selain dari pada itu populasi dan sampel pemain *piul* di Jawa Barat tentu banyak, seperti yang diketahui oleh peneliti diantaranya Adang S Nurputra, Yoyon Darsono, Mang Ncang, Mang Aep, Yadi Piteuk, Mustika Iman, Pak Tohit, Agus Aki, Mang Bakang, Kang Iwa, Sabri dan Sabri Muda. Dengan demikian mereka adalah sampel untuk mencari data-data dan dijadikan narasumber penelitian ini.

3.6 Teknik Pengumpulan data

Dalam suatu data penelitian merupakan bahan yang sangat diperlukan untuk menganalisa. Diperlukan suatu teknik pengumpulan data yang relevan dengan tujuan penelitian. Adapun teknik dalam pengumpulan data tersebut yaitu triangulasi yang terdiri dari observasi, wawancara dan dokumentasi. Kemudian juga dilakukan teknik studi literatur, studi dokumentasi dan studi diskografi.

a. Observasi

Observasi sebagian teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang sangat spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Dalam observasi yang dilakukan, dalam penelitian untuk mengumpulkan data secara dengan topik peneliti. Sebagaimana penjelasan Bugin (2010, hlm. 15) yang mengemukakan bahwa:

“Dari pemahaman observasi atau pengamatan diatas, sesungguhnya yang dimaksud dengan metode observasi adalah metode pengumpulan data yang dipergunakan untuk menghimpun data peneliti melalui pengamatan dan pengindraan.”

Teknik pengumpulan data ini dilakukan dengan cara mengamati karya. Pengamatan dilakukan melalui audio, video dan demo pada permainan *piul* Sunda yang di peroleh dari youtube.

b. Wawancara

Wawancara dalam bahasa Inggris disebut interview yaitu dari kata *inter* (antara) dan *view* (pandangan). Makna ini menunjukkan terjadi saling pandang/kontak antara pewawancara dan yang diwawancarai. Dan menurut KBBI

wawancara merupakan tanya jawab seseorang yang diperlukan untuk dimintai keterangan atau pendapatnya mengenai suatu hal. Wawancara dilakukan secara lisan dalam pertemuan tatap muka dan individual. Ada kalanya juga dilakukan secara kelompok kepada narasumber Komunitas Piul Mang Adangers. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa wawancara adalah salah satu bentuk pengumpulan data dengan tanya jawab yang dilakukan oleh peneliti terhadap subjek penelitian.

c. Studi dokumentasi

Studi Dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data dalam bentuk audio, visual maupun audio visual yang dijadikan sebagai salah satu bahan acuan dalam pengolahan data pada penelitian ini. Dalam studi dokumentasi peneliti biasanya melakukan penelusuran data historis objek penelitian serta melihat sejauh mana proses yang berjalan telah terdokumentasikan dengan baik.

Menurut Nasution (2003, hlm. 85) bahwa, meski metode observasi dan wawancara menempati posisi dominan dalam penelitian dalam penelitian, metode dokumenter sekarang ini perlu mendapatkan perhatian selayaknya, dimana dahulu bahan dari jenis ini kurang dimanfaatkan secara maksimal.

Dalam penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan HP (*Hand Phone*) dibantu dengan *camera mirrorles* sebagai alat pendokumentasian. HP digunakan untuk mendokumentasikan kegiatan perekam suara. *Camera mirrorles* digunakan untuk mendokumentasikan video dan foto.

Pendokumentasian peneliti diambil dalam bentuk foto saat ini adalah kegiatan wawancara. Pendokumentasian yang berhasil dihimpun dalam bentuk video saat itu yaitu berupa video wawancara, sedangkan pendokumentasian dalam bentuk rekaman yaitu berupa wawancara bersama narasumber.

d. Angket

Dalam penelitian ini bentuk Angket yang digunakan adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan kepada para pelaku pemain *piul* untuk melihat persepsi mereka dalam menanggapi program pembelajaran yang dilaksanakan juga sebagai hasil dari tanggapan keberhasilina penelitian.

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan sebuah proses lanjut pengolahan data. Data yang sudah diolah kemudian dianalisis dan diklasifikasikan menjadi kelompok khusus sesuai data sehingga data yang disusun secara sistematis. Dalam tahap ini data yang didapatkan selama proses penelitian yang menggunakan teknik observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Analisis data yang peneliti lakukan merupakan proses berfikir.

Pada dasarnya proses analisis data ini dilakukan ketika penelitian di lapangan berlangsung bersamaan dengan pengumpulan data. Sistem analisis data yang dipergunakan oleh peneliti merupakan triangulasi. Triangulasi merupakan sistem analisis data yang menggabungkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penggunaan triangulasi peneliti maksudkan untuk memperoleh data yang lebih akurat karena dengan teknik ini data yang telah didapatkan secara otomatis akan diuji menggunakan teknik lain secara serempak.

Misalkan ketika penulisan melakukan wawancara kepada narasumber tentang Pembuatan ensiklopedia permainan ornamentasi alat musik *piul* Sunda kemudian ditindak lanjuti observasi secara langsung serta dipadukan dengan teknik dokumentasi. Dengan demikian selain mendapatkan data secara lisan dari narasumber peneliti juga bisa langsung melakukan analisis yang ditunjang dengan data hasil dari penggunaan teknik observasi dan dokumentasi.

Setelah beberapa data yang telah terkumpul dan mendukung kepada tulisan ini, maka peneliti mencoba untuk mengkaji dan menganalisis data-data yang telah diterima oleh analisis sehingga dapat menjelaskan hasil penelitian yang dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi kemudian di olah dan diklasifikasikan sebagai berikut :

1. Memilih judul “Pembuatan Ensiklopedia Permainan Ornamentasi Alat Musik *Piul* Sunda ?” karena secara historis memiliki nilai-nilai yang tentunya perlu memiliki perhatian lebih, didasarkan dengan pentingnya pendidikan dan pengembangan bahan apresiasi juga pewarisan budaya maka kajian ini menarik untuk dikaji sebagai salah satu referensi.
2. Menganalisis ornamentasi yang dipakai pada instrumen *piul*.

3. Menganalisis nama-nama ornamentasi *piul* yang cukup diketahui oleh masyarakat.
4. Menganalisis bagaimana penggunaan ornamentasi pada alat musik *piul*.
5. Membuat desain varian ornamentasi pada *piul* sebagai kontribusi pendidikan pada proses pewarisan budaya.
6. Mengkaji sesuai dengan pertanyaan peneliti.

Dengan demikian kajian ini bertujuan sebagai salah satu dedikasi terhadap instrument *piul* yang meliputi pembahasan bagaimana ornamentasi yang digunakan pada *piul*, mengkaji teknik ornamentasi Sunda yang beredar di masyarakat, hingga mendokumentasi varian-varian ornamentasi *piul* yang bertujuan untuk pembuatan ensiklopedia sebagai bukti kontribusi pada pendidikan terhadap proses pewarisan budaya yang tertuju pada instrumen *piul* dan ornamentasinya.

3.8 Waktu Penelitian

Waktu penelitian adalah waktu yang direncanakan peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini dimulai dari tahap persiapan, pengumpulan data, sampai pada tahap diujikan sebagai tugas akhir studi peneliti di Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia, dengan tahapan sebagai berikut :

Tabel 3.1 - Rencana Waktu Penelitian

Kegiatan	Waktu Penelitian								
	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Agu
Kajian Literatur									
Ujian Seminar Proposal									

Persiapan Ke Lapangan									
Pengambilan Data									
Ujian Tahap 1									
Ujian Tahap 2									