

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode adalah tataran teknis yang digunakan untuk penelitian (Muhadjir, 2000: 3), sehingga pada titik ini metode merupakan cara dengan struktur tertentu yang sistematis guna mencapai tujuan penelitian. Sebagai sebuah cara, penerapan metode dalam penelitian minimal berkaitan dengan dua pertanyaan mendasar, yakni: mengapa suatu metode dipilih, dan bagaimana ia digunakan. Melalui dua pertanyaan itulah bab ini akan menjelaskan metode studi kasus yang digunakan dalam penelitian ini.

Penelitian adalah suatu proses, yaitu suatu rangkaian langkah-langkah yang harus dilakukan secara terencana dan sistematis guna mendapatkan pemecahan masalah atau mendapatkan jawaban terhadap pertanyaan-pertanyaan tertentu. Langkah-langkah yang dilakukan itu harus serasi dan saling mendukung satu sama lain, agar penelitian yang dilakukan itu mempunyai bobot yang cukup memadai dan memberikan kesimpulan-kesimpulan yang tidak meragukan (Sumardi Suryabrata: 2010)

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dengan metode studi kasus terhadap proses pembelajaran *gamelan koromong* sebagai upaya pewarisan nilai-nilai budaya lokal di SMP N 1 Rancakalong Kabupaten Sumedang. Metode penelitian ini adalah studi kasus atau sebuah studi terhadap peristiwa, yang melibatkan pelaku dalam adegan (setting) dengan memusatkan

perhatian pada suatu kasus secara intensif dan rinci dalam pengumpulan dan analisis data.

Pengertian studi kasus yang dikemukakan oleh Sukmadinata (2010: 64) adalah sebagai berikut:

Studi kasus (*case study*) merupakan suatu penelitian yang dilakukan terhadap suatu “kesatuan sistem”. Kesatuan ini dapat berupa program kegiatan, peristiwa, atau sekelompok individu yang terkait oleh tempat, waktu, dan ikatan tertentu. Studi kasus adalah suatu penelitian yang diarahkan untuk menghimpun data, mengambil makna, memperoleh pemahaman dari kasus tersebut. Kasus dapat satu orang, satu kelas, satu sekolah, beberapa sekolah tetapi dalam satu lingkungan masyarakat tertentu.

Berdasarkan batasan tersebut dapat dipahami bahwa batasan studi kasus meliputi: (1) sasaran penelitiannya dapat berupa manusia, peristiwa, latar, dan dokumen; (2) sasaran-sasaran tersebut ditelaah secara mendalam sebagai suatu totalitas sesuai dengan latar atau konteksnya masing-masing dengan maksud untuk memahami berbagai kaitan yang ada di antara variabel-variabelnya.

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan dan mengolah data yang sifatnya deskriptif, seperti transkripsi, wawancara, catatan lapangan, gambar, foto, rekaman video dan lain-lain. Seperti yang dikemukakan oleh Alwasilah (2007: 114)

Penelitian deskripsi adalah gambaran verbal ihwal manusia, objek, penampilan, pemandangan, atau kejadian. Cara penulisan ini menggambarkan sesuatu sedemikian rupa sehingga pembaca dibuat mampu (seolah merasakannya, melihat, mendengar, atau mengalami) sebagaimana dipersepsi oleh panca indra.

Demikian pula yang dikemukakan oleh Koentjaraningrat (1983:30)

Penelitian yang bersifat deskriptif, memberi gambaran yang secermat mungkin mengenai suatu individu, keadaan, gejala atau kelompok

tertentu. Adakalanya penelitian demikian bertolak dari beberapa hipotesa tertentu, adakalanya tidak. Seringkali arah penelitian dibantu oleh adanya hasil penelitian sebelumnya. Tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk mempertegas hipotesa-hipotesa sehingga akhirnya membantu pembentukan teori baru memperkuat teori lama.

Di dalam penelitian ini, dideskripsikan atau digambarkan fenomena yang terjadi dan mengkaji bentuk, aktivitas, karakteristik, perubahan, hubungan, kesamaan dan perbedaannya dengan fenomena lain berdasarkan kasus yang terjadi pada pembelajaran *gamelan koromong* di SMP N 1 Rancakalong. Seperti yang dikemukakan Sukmadinata (2010:72) “penelitian dalam bidang pendidikan dan kurikulum pengajaran merupakan hal yang cukup penting. Mendeskripsikan fenomena-fenomena kegiatan pendidikan, pembelajaran, implementasi kurikulum pada berbagai jenis, jenjang dan satuan pendidikan.”

Penggunaan metode di atas, diutamakan data yang didapat dari lapangan. Alasan pemilihan metode ini adalah berusaha untuk mengkaji aktivitas pembelajaran seni budaya di SMP N 1 Rancakalong dengan pengkajian yang lebih dalam terhadap pembelajaran *gamelan koromong* sebagai upaya pewarisan nilai-nilai budaya lokal. Seperti dikemukakan oleh Sukmadinata (2010:78) bahwa:

Hasil deskripsi dari penelitian studi kasus adalah hasil analisa dan kajian terhadap fenomena yang terjadi dalam bentuk, aktivitas, karakteristik, perubahan, hubungan, kesamaan dan perbedaannya dengan fenomena lain, seperti fenomena-fenomena kegiatan pendidikan, pembelajaran, implementasi kurikulum pada berbagai jenis, jenjang dan satuan pendidikan di dalam sebuah kelompok kegiatan pembelajaran.

Penentuan subjek penelitian di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Rancakalong Kabupaten Sumedang, berdasar pada berbagai alasan yaitu: (1)

Kurikulum RPP seni budaya di sekolah ini terdapat mata pelajaran seni yang berbasis pada muatan lokal (lampiran 3); (2) Adanya materi muatan lokal yang mengaplikasikan seni budaya *koromong* yang telah diimplementasikan pada pembelajaran seni budaya dalam tiap semester; (3) sekolah tersebut sudah dijadikan contoh mekanisme proses pembelajaran seni bagi sekolah lainnya. Namun demikian, proses pembelajaran *koromong* yang dilaksanakan baru dilaksanakan secara apresiasi (kognitif), sementara dari segi afektif dan segi psikomotor belum terlaksana.

Berdasarkan hal tersebut maka penting untuk dilaksanakan eksperimen untuk mengetahui perubahan peserta didik pada segi afektif dan psikomotor yaitu melaksanakan pembelajaran *gamelan koromong* agar faktor afektif dan psikomotor dapat dicapai secara maksimal.

Apabila ditinjau dari tema penelitian, maka sekolah ini memberikan beberapa contoh mekanisme proses pembelajaran seni yang secara terus menerus terselenggara dengan berbagai kelebihan dan kekurangannya. Tetapi dari penyelenggaraan pembelajaran seni ini, bisa dijadikan sebagai pedoman untuk sekolah-sekolah lainnya yang berada di wilayah Rancakalong. Oleh karena itu, dari sekian banyak SMP yang ada di wilayah Kecamatan Rancakalong Kabupaten Sumedang, maka kasus yang dipilih adalah pembelajaran *gamelan koromong* di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Rancakalong Kabupaten Sumedang.

B. Definisi Operasional

Variabel penelitian yang digunakan meliputi pembelajaran *gamelan koromong* dan pewarisan nilai-nilai budaya lokal.

1. Pembelajaran *Gamelan Koromong*

Pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang dan disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik yang bersifat internal. Pembelajaran tidak hanya menitikberatkan pada kegiatan guru atau kegiatan peserta didik saja, akan tetapi guru dan peserta didik secara bersama-sama berusaha mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan (Gagne dan Briggs, 1979: 3)

Di sisi lain pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, tetapi sebenarnya agar peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu tujuan yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat mempengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seorang peserta didik, namun proses pengajaran ini memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak yaitu pengajar saja (Bloom & Krathwohl, dalam Rita Milyartini, 2009: 36). Sedangkan pembelajaran menyiratkan adanya interaksi antara pengajar dengan peserta didik.

Proses pembelajaran hakikatnya adalah proses komunikasi, dimana guru berperan sebagai pengantar pesan dan peserta didik sebagai penerima pesan. Pesan yang dikirim oleh guru berupa isi/materi pelajaran yang dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi baik verbal (kata-kata dan tulisan) maupun

nonverbal. Komunikasi dapat dikatakan berhasil bila terdapat kebersamaan pengertian terhadap informasi tersebut (Lamijan Hadi Susano, 2010).

Guna tercapainya sebuah tujuan pembelajaran, tidak sepenuhnya menjadi tanggung jawab guru, karena di dalam proses pembelajaran, guru lebih terfokus pada saat pertemuan di dalam kelas. Sedangkan tugas dan tanggung jawab berikutnya adalah keluarga, masyarakat secara umum, serta peserta didik itu sendiri. Oleh karena itu, untuk memberikan stimuli yang efektif guru harus memiliki berbagai pendekatan; strategi; metode; teknik; taktik; dan model pembelajaran (Udin S. Winataputra, 2003).

Objek dalam penelitian ini adalah *gamelan koromong*. *Gamelan koromong* yang terdapat pada kesenian *koromong* ini adalah jenis kesenian tradisional yang hidup dan berkembang di Cikubang Sumedang digunakan dalam konteks upacara adat untuk menghormati Dewi Padi yang disajikan dalam bentuk perpaduan antara musik dan tari, sehingga membentuk suatu pertunjukan yang utuh. Alat yang dipergunakan dalam seni *koromong* Cikubang adalah seperangkat *gamelan* yang dinamakan *gamelan koromong* yang terdiri dari *bonang* sebanyak 3 *ancak*. Jumlah *bonang* sebanyak 19 *penclon* dimainkan oleh tiga orang penabuh. Instrumen lainnya adalah seperangkat *kendang* dan *goong* sebanyak 2 buah (Mariko Sasaki, 2007: 119).

Mariko Sasaki (2007) juga menyebutkan bahwa istilah *koromong* identik dengan *kolenang* atau *bonang* sehingga *gamelan koromong* boleh dianggap sebagai *gamelan renteng* (*goong renteng*). Hal ini diungkapkan pula oleh Deni

Hermawan (2003: 34), bahwa *goong renteng* atau *gamelan renteng* atau *koromong* adalah *gamelan* berupa *bonang* yang diletakan secara berderet.

Berdasarkan pengertian tersebut di atas, yang dimaksud dengan judul Pembelajaran *Gamelan Koromong* Sebagai Upaya Pewarisan Nilai-nilai Budaya Lokal Di SMP Negeri 1 Rancakalong Kabupaten Sumedang (Studi kasus aplikasi pembelajaran *gamelan koromong* terhadap peserta didik kelas 8) adalah kajian tentang pembelajaran *gamelan koromong* sebagai upaya pewarisan nilai-nilai budaya lokal yang terdapat pada seni *gamelan koromong*, dan dampak dari pembelajaran *gamelan koromong* bagi peserta didik SMP Negeri 1 Rancakalong Kabupaten Sumedang.

2. Pewarisan Nilai-nilai Budaya Lokal

Menurut Koentjaraningrat (2005: 145), proses pewarisan budaya (enkulturasi) adalah proses belajar dan menyesuaikan alam pikiran serta sikap terhadap adat, sistem norma, serta semua peraturan yang terdapat dalam kebudayaan. Sekolah atau pendidikan formal merupakan salah satu saluran atau media untuk proses pewarisan budaya. Pendidikan adalah upaya menanamkan sikap dan keterampilan serta memberikan pengetahuan dasar sebagai bekal hidup pada anggota masyarakat agar mereka kelak mampu memainkan peranan sesuai dengan kedudukan dan peran sosial masing-masing dalam masyarakat. Melalui pendidikan kita bisa membentuk suatu tatanan kehidupan bermasyarakat yang maju, modern, tentram dan damai berdasarkan nilai-nilai dan norma budaya. Proses belajar merupakan cara untuk mewariskan nilai-nilai tersebut dari generasi

ke generasi secara tidak langsung, pola ini menjadi proses melestarikan suatu kebudayaan.

Tilaar (1999: 55) mengungkapkan bahwa pendidikan berperan untuk mengembangkan kepribadian yang kreatif dan dapat memilih nilai-nilai dari berbagai lingkungan. Dalam hal ini yang dibicarakan adalah mengenai keberadaan kebudayaan yang meminta proses pendidikan yang lain yaitu kepribadian yang tetap berakar pada budaya lokal. Hanya dengan kesadaran terhadap nilai-nilai budaya lokal akan dapat memberikan sumbangan bagi terwujudnya nilai-nilai global.

Pandangan Tilaar tersebut menyiratkan bahwa lembaga pendidikan perlu menganalisis sistem pembelajaran berbasis kebudayaan. Tuntutan kompetensi mata pelajaran yang harus diberikan kepada peserta didik berupa pengetahuan, keterampilan, dan etika. Sekolah juga harus melihat kompetensi pendidik dalam menerapkan nilai-nilai kebudayaan, memperhatikan latar belakang kultural kondisi peserta didik, dan menganalisis karakteristik mata pelajaran yang bernuansa kebudayaan. Mata pelajaran yang relevan seperti mata pelajaran seni budaya berpeluang besar untuk mengintegrasikan nilai-nilai ini.

C. Pengembangan Instrumen Penelitian

Data yang diperlukan dalam penelitian ini terdiri dari: (1) data tentang kondisi objektif *gamelan koromong* Cikubang Kecamatan Rancakalong Kabupaten Sumedang; (2) data tentang proses pembelajaran *gamelan koromong* yang dilaksanakan di SMP Negeri 1 Rancakalong Kabupaten Sumedang; dan (3)

data tentang dampak dari aplikasi pembelajaran *gamelan koromong* Cikubang terhadap peserta didik di SMP Negeri 1 Rancakalong Kabupaten Sumedang.

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif. Pada tahap pengumpulan data dibagi ke dalam tiga bagian yaitu, studi pendahuluan, proses, dan evaluasi. Tahapan ini adalah untuk menemukan data berdasarkan pada pendekatan studi kasus. Dalam memperoleh data tersebut dilaksanakan melalui lima cara yaitu wawancara, observasi, studi dokumentasi, tes, dan partisipasi. Pada pelaksanaannya digunakan instrumen penelitian yang terdiri dari: (1) pedoman wawancara; (2) pedoman observasi; (3) pedoman studi dokumentasi; (4) tes; dan (5) partisipan.

Teknik wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi yang sejelas-jelasnya mengenai objek yang diteliti. Target wawancara antara lain (1) seniman dalam bidang seni *koromong*, dalam hal ini ditentukan dua orang seniman *koromong* sebagai target wawancara yaitu Nandang (43 tahun), Haris (63 tahun); (2) pakar keilmuan dalam bidang *gamelan* yaitu Asep Nata (48 tahun), Odin (52 tahun); (3) satu orang guru kesenian yang diambil di lokasi penelitian di SMP N 1 Rancakalong yaitu Asep Suryana (42 tahun); (4) peserta didik-siswi kelas 8 yang terlibat dalam praktek pembelajaran *gamelan koromong* antara lain: Komala Sari, Rima Purnama, Fitri Wulansari dan lain-lain (data narasumber pada lampiran 10).

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematik terhadap unsur-unsur yang tampak dalam suatu gejala atau gejala-gejala dalam objek penelitian. Observasi yang dilakukan adalah observasi terhadap subjek, perilaku

subjek selama di lapangan, interaksi subjek dengan peneliti dan hal-hal yang dianggap relevan sehingga dapat memberikan data tambahan terhadap hasil wawancara. Observasi digunakan untuk melihat kondisi yang sejelas-jelasnya mengenai keadaan dan kenyataan di lapangan, hasilnya kemudian diolah dan dianalisa untuk mendapatkan data sejelas-jelasnya. Dalam hal ini yang diobservasi adalah: (1) kondisi objektif *gamelan koromong* di Kampung Cikubang Kecamatan Rancakalong Sumedang; (2) praktek pembelajaran *gamelan koromong* di SMP Negeri 1 Rancakalong Kabupaten Sumedang.

Patton (dalam Poerwandari, 1999) menyatakan bahwa hasil observasi menjadi data penting karena peneliti akan mendapatkan pemahaman lebih baik tentang konteks dalam hal yang diteliti akan atau terjadi dan dapat mengungkap hal-hal yang tidak diperoleh dalam wawancara. Tujuan observasi adalah mendeskripsikan setting yang dipelajari yaitu aktivitas-aktivitas yang berlangsung pada masyarakat Kampung Cikubang Rancakalong kaitannya dengan seni *gamelan koromong* dan proses pembelajaran *gamelan koromong* yang dilaksanakan di SMP Negeri 1 Rancakalong. Pengamatan dilakukan pada orang-orang yang terlibat dalam aktivitas, dan makna kejadian di lihat dari perspektif mereka yang terlihat dalam pengamatan tersebut.

Studi dokumentasi pada beberapa dokumen seperti RPP, jadwal pelajaran, dan silabus mata pelajaran seni budaya di SMP Negeri 1 Rancakalong Kabupaten Sumedang, digunakan untuk melengkapi data hasil wawancara, dan juga digunakan untuk mengungkap kekurangan-kekurangan yang dilaksanakan pada tahap observasi, sehingga bisa dilaksanakan observasi ulang.

Tes dilaksanakan sebagai alat pengukur terhadap peserta didik. Dalam hubungan ini tes berfungsi mengukur tingkat perkembangan atau kemajuan yang telah dicapai oleh peserta didik setelah mereka menempuh proses belajar mengajar dalam jangka waktu tertentu (Anas Sujiono, 1996). Dalam hal ini tes dilaksanakan untuk mengetahui perubahan sikap pada peserta didik sebelum dan sesudah mengikuti praktek pembelajaran *gamelan koromong*.

Partisipasi berarti suatu proses usaha ikut serta atau mengikutkan diri dalam suatu kegiatan. Dalam penelitian ini partisipasi yang dilaksanakan oleh peneliti adalah membuat *gamelan koromong* duplikat dengan tujuan agar praktek pembelajaran *gamelan koromong* bisa dilaksanakan. Praktek pembelajaran tidak bisa dilakukan dengan menggunakan *gamelan koromong* Cikubang yang asli disebabkan karena kondisinya tidak memungkinkan. Bentuk partisipasi lainnya yaitu ikut serta dalam proses pembelajaran *gamelan koromong* yang bertindak sebagai pengajar.

Peneliti menggunakan alat bantu (instrumen penelitian) dalam mengumpulkan data. Dalam penelitian ini digunakan lima instrumen penelitian sebagai berikut.

Tabel 1. Instrumen Penelitian

| No. | Jenis instrumen | Sumber data | Data |
|-----|-------------------|---|--|
| 1. | Pedoman wawancara | <ul style="list-style-type: none"> - Seniman <i>koromong</i> (Nandang dan Haris Trisadar) - Pakar <i>gamelan</i> (Asep Nata, Odin) - Pengajar SMP N 1 Rancakalong Kabupaten Sumedang (Asep Suryana) - Peserta didik SMP N 1 | <ul style="list-style-type: none"> - Data mengenai kondisi objektif <i>gamelan koromong</i> Cikubang Rancakalong Kabupaten Sumedang - Data mengenai proses pembelajaran <i>gamelan koromong</i> di SMP N 1 Rancakalong Kabupaten |

| | | | |
|----|---------------------------|---|--|
| | | Rancakalong Kabupaten Sumedang | Sumedang - Data mengenai dampak dari proses pembelajaran <i>gamelan koromong</i> di SMP N 1 Rancakalong Kabupaten Sumedang |
| 2. | Pedoman observasi | <ul style="list-style-type: none"> - Proses pelaksanaan upacara <i>koromong</i> yang menggunakan <i>gamelan koromong</i> Cikubang Rancakalong Kabupaten Sumedang - Proses pembelajaran <i>gamelan koromong</i> yang dilaksanakan di SMP N 1 Rancakalong Kabupaten Sumedang | <ul style="list-style-type: none"> - Data mengenai kondisi objektif <i>gamelan koromong</i> Cikubang Rancakalong Kabupaten Sumedang - Data mengenai proses pembelajaran <i>gamelan koromong</i> di SMP N 1 Rancakalong Kabupaten Sumedang - Data mengenai dampak dari proses pembelajaran <i>gamelan koromong</i> di SMP N 1 Rancakalong Kabupaten Sumedang |
| 3. | Pedoman studi dokumentasi | <ul style="list-style-type: none"> - PERMEN - Kurikulum Nasional - RPP pengajar SMP N 1 Rancakalong - Program kerja pengajar SMP N 1 Rancakalong - Jadwal pelajaran SMP N 1 Rancakalong - Dokumentasi kegiatan pertunjukan <i>gamelan koromong</i> Cikubang | <ul style="list-style-type: none"> - Isi PERMEN tentang pendidikan seni budaya - Kurikulum pendidikan seni dan budaya - Program kerja pengajar seni budaya SMP N 1 Rancakalong - Jadwal pelajaran seni budaya SMP N 1 Rancakalong - Foto dan Video kegiatan pertunjukan <i>gamelan koromong</i> Cikubang |
| 4. | Tes | <ul style="list-style-type: none"> - Hasil tes awal (pretest) - Hasil tes akhir (posttest) | - Nilai hasil tes |
| 5. | Partisipasi | - Pembuat <i>gamelan</i> (Odin) | - <i>Gamelan koromong</i> duplikat |

1. Pedoman wawancara

Wawancara adalah metode pengambilan data dengan cara menanyakan sesuatu kepada seseorang responden, caranya adalah dengan bercakap-cakap secara tatap muka. Pedoman wawancara digunakan agar wawancara yang dilakukan tidak menyimpang dari tujuan penelitian. Pedoman ini disusun hanya berdasarkan tujuan penelitian, tetapi juga berdasarkan teori yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.

Pedoman wawancara digunakan juga untuk mengingatkan pewawancara mengenai aspek-aspek apa yang harus dibahas. Dengan pedoman demikian, proses wawancara harus dipikirkan bagaimana pertanyaan tersebut akan dijabarkan secara kongkrit dalam kalimat tanya, sekaligus menyesuaikan pertanyaan dengan konteks saat wawancara berlangsung. Adapun pedoman wawancara dalam penelitian ini terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan kebutuhan data penelitian, seperti yang berkaitan dengan proses pembelajaran seni yang terselenggara di SMP N 1 Rancakalong.

Wawancara dilakukan dengan melibatkan nara sumber dua orang seniman *koromong*, 1 orang pakar dalam bidang *gamelan koromong*, dan satu orang pengajar kesenian di SMP N 1 Rancakalong. Kemudian ditambah beberapa peserta didik SMP N 1 Rancakalong. Seniman yang diwawancarai adalah Nandang dan Haris. Nandang adalah sebagai pewaris sekarang *gamelan koromong* dari generasi sebelumnya, beliau juga merupakan seorang tenaga pengajar di salah satu SD di wilayah kecamatan Rancakalong. sedangkan Haris adalah salah seorang tokoh dan seniman *koromong* yang ada di Cikubang.

Sedangkan pakar yang diwawancarai yaitu Asep Nata seorang pakar dalam bidang *gamelan* yang berprofesi sebagai dosen luar biasa di Universitas Pasundan Bandung. Selanjutnya yang diwawancarai adalah pengajar seni budaya yaitu Asep Suryana serta beberapa orang siswa didik yang mengikuti proses pembelajaran *gamelan koromong* (Format dan hasil wawancara terlampir).

2. Pedoman Observasi

Pedoman observasi digunakan untuk pengamatan: (1) kondisi objektif seni *gamelan koromong*; (2) proses pembelajaran *gamelan koromong* yang dilaksanakan di SMP Negeri 1 Rancakalong Kabupaten Sumedang. Pedoman observasi disusun berdasarkan hasil observasi terhadap perilaku subjek selama observasi terhadap lingkungan atau setting wawancara, serta pengaruhnya terhadap perilaku subjek dan informasi yang muncul pada saat berlangsungnya wawancara. Pedoman observasi juga digunakan agar observasi yang dilaksanakan lebih terarah dan terfokus pada permasalahan.

Berikut adalah tabel pedoman observasi:

Tabel 2. Pedoman Observasi Terhadap Kondisi Objektif *Gamelan Koromong*.

| Tujuan | Pembatasan | Pelaksanaan |
|---|---|--|
| 1. Observasi ini bertujuan untuk memperoleh data tentang <i>gamelan koromong</i> yang ada di daerah Cikubang Kecamatan Rancakalong Sumedang pada saat sekarang dan kondisi serta keberadaannya. | Observasi dibatasi pada pengamatan langsung di lokasi penelitian mengenai aktivitas masyarakat Cikubang terkait dengan <i>gamelan koromong</i> , dan pengamatan pada proses pertunjukan <i>gamelan koromong</i> . Observasi ini meliputi: | Pelaksanaan observasi dilakukan dengan tahapan-tahapan sebagai berikut: - Mengamati aktivitas masyarakat Cikubang terkait dengan <i>gamelan koromong</i> - Mengamati proses pertunjukan <i>gamelan koromong</i> Cikubang Rancakalong |
| 2. Mengetahui proses | | |

| | | |
|---|---|---|
| <p>pertunjukan seni <i>gamelan koromong</i> Cikubang Kecamatan Rancakalong Sumedang</p> <p>3. Mengetahui proses pewarisan <i>gamelan koromong</i> di daerah Cikubang Kecamatan Rancakalong Sumedang</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Aktivitas dan rutinitas masyarakat Cikubang - Pewarisan <i>gamelan koromong</i> - Riwayat <i>gamelan koromong</i> - Persiapan pertunjukan <i>gamelan koromong</i> - Pelaksanaan pertunjukan <i>gamelan koromong</i> | <ul style="list-style-type: none"> - Mendeskripsikan hal-hal yang teramati pada aktivitas masyarakat Cikubang dan proses pertunjukan <i>gamelan koromong</i> - Menarik kesimpulan berdasarkan data yang diperoleh |
|---|---|---|

Tabel 3. Pedoman Observasi Terhadap Pembelajaran *Gamelan Koromong* di SMP Negeri 1 Rancakalong Kabupaten Sumedang

| Tujuan | Pembatasan | Pelaksanaan |
|--|--|---|
| <p>1. Observasi ini bertujuan untuk memperoleh data tentang <i>gamelan koromong</i> terkait dengan mata pelajaran seni budaya di SMP N 1 Rancakalong Kabupaten Sumedang.</p> | <p>Observasi dibatasi pada pengamatan praktek pembelajaran dengan mengamati perubahan pada peserta didik di lokasi penelitian. Observasi ini meliputi:</p> | <p>Pelaksanaan observasi dilakukan dengan tahapan-tahapan sebagai berikut:</p> |
| <p>2. Mengetahui proses pembelajaran <i>gamelan koromong</i> di SMP N 1 Rancakalong Kabupaten Sumedang</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Persiapan mengajar dan kesiapan mengajar - Bahan ajar - Materi - Model pembelajaran | <ul style="list-style-type: none"> - Mengamati proses pembelajaran <i>gamelan koromong</i> di SMPN 1 Rancakalong - Mendeskripsikan hal-hal yang teramati pada proses pembelajaran <i>gamelan koromong</i> |
| <p>3. Mengetahui dampak pembelajaran <i>gamelan koromong</i> di SMP N 1 Rancakalong Kabupaten Sumedang.</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Metodologi pengajaran - Media atau sarana pembelajaran - Penyajian di kelas - Keaktifan peserta didik - Suasana pembelajaran - Hasil evaluasi | <ul style="list-style-type: none"> - Menarik kesimpulan berdasarkan data yang diperoleh |

3. Pedoman Studi Dokumentasi

Menurut Burhan Bungin (2008; 122) bahan dokumen itu berbeda secara gradual dengan literatur, dimana literatur merupakan bahan-bahan yang diterbitkan sedangkan dokumenter adalah informasi yang disimpan atau didokumentasikan sebagai bahan dokumenter. Di dalam penelitian ini, dokumen yang didapatkan dibagi ke dalam dua kelompok yaitu: (1) dokumen yang didapatkan dari objek seni *gamelan koromong* terkait dengan kondisi objektif dan keberadaannya; (2) dokumen yang didapatkan dari SMP Negeri 1 Rancakalong terkait dengan pembelajaran seni budaya.

Tabel 4. Pedoman Studi Dokumentasi Terhadap Kondisi Objektif *Gamelan Koromong* di Cikubang Rancakalong Kabupaten Sumedang

| | |
|---|---|
| Studi Dokumentasi terhadap kondisi objektif <i>gamelan koromong</i> Cikubang Kecamatan Rancakalong Sumedang | Data yang diperlukan: <ol style="list-style-type: none"> a. Profil <i>gamelan koromong</i> b. Data riwayat <i>gamelan koromong</i> c. Data kegiatan pertunjukan <i>gamelan koromong</i> d. Foto kegiatan pertunjukan <i>gamelan koromong</i> e. Video kegiatan pertunjukan <i>gamelan koromong</i> f. Data manajemen dan keorganisasian |
|---|---|

Tabel 5. Pedoman Studi Dokumentasi Terhadap Proses Pembelajaran *Gamelan Koromong* di SMP Negeri 1 Rancakalong Kabupaten Sumedang

| | |
|--|---|
| Studi Dokumentasi terhadap pembelajaran <i>gamelan koromong</i> di SMP Negeri 1 Rancakalong Sumedang | Data yang diperlukan: <ol style="list-style-type: none"> a. Kurikulum Nasional pelajaran seni budaya b. PERMEN tentang pelajaran seni |
|--|---|

| | |
|--|--|
| | budaya c. Jadwal pelajaran seni budaya di SMP N 1 Rancakalong d. Program tahunan dan semesteran mata pelajaran seni budaya di SMP N 1 Rancakalong e. RPP seni budaya di SMP N 1 Rancakalong f. Silabus mata pelajaran di SMP N 1 Rancakalong g. Foto dan Video kegiatan kesenian di SMP N 1 rancakalong h. Hasil tes pada uji coba |
|--|--|

4. Tes

Tes dilaksanakan untuk mengetahui perubahan nilai dan sikap pada diri peserta didik sebelum dan sesudah dilaksanakannya pembelajaran *gamelan koromong*. Tes dilaksanakan melalui dua tahap yaitu tes awal (pretest) yang dilaksanakan sebelum proses pembelajaran dan tes akhir (posttest) sesudah dilaksanakannya proses pembelajaran.

a. Tes Awal (pretest)

Pada tes awal (pretest), kegiatan yang dilaksanakan adalah memberikan pertanyaan-pertanyaan yang membahas tentang kesenian *koromong* kepada peserta didik yang mengikuti kegiatan pembelajaran. Kegiatan dilaksanakan di dalam kelas, dimana peserta didik duduk tanpa berkelompok. Setiap peserta didik diberikan lima belas pertanyaan yang membahas tentang pengetahuan umum peserta didik terhadap kesenian tradisional dan pengetahuan terhadap *gamelan koromong*. Lima belas pertanyaan tersebut dibagi ke dalam tiga kategori yaitu: lima pertanyaan untuk penilaian dari kategori kognitif; lima pertanyaan untuk penilaian dari kategori afektif; dan lima pertanyaan untuk penilaian dari kategori

psikomotor. Setelah selesai, kertas yang dibagikan dikumpulkan kembali. Selanjutnya kegiatan yang dilaksanakan adalah tanya jawab seputar pertanyaan-pertanyaan yang telah dijawab oleh peserta didik.

Setelah selesai kegiatan, data kemudian diolah sebagai langkah studi dokumentasi. Berikut adalah tahap-tahap pengolahan data:

- 1) Langkah pertama yaitu penskoran terhadap jawaban peserta didik berdasarkan pada jawaban-jawaban tertulis. Penskoran dilakukan berdasarkan pada analisis Barba & Rubba (Mashudi, 2000: 51) yaitu skor maksimal 5 pada masing-masing kategori untuk jawaban yang positif atau benar, dan skor minimal 0 untuk jawaban negatif atau tidak menjawab soal.
- 2) Langkah kedua setelah skor didapatkan yaitu menghitung varian dengan menggunakan format ANAVA (Analisis Varians) yaitu:

Tabel 6. Format ANAVA (Analisis Varians)

| Sumber Variasi | SS | dk | Varians |
|----------------|-------------------------|------------|--|
| Siswa | $SS_t \sum d_t^2$ | N-1 | $\frac{SS_t \sum d_t^2}{N-1}$ |
| Penguji | $SS_p \sum d_p^2$ | K-1 | - |
| Kekeliruan | $SS_{kk} \sum d_{kk}^2$ | (N-1)(K-1) | $\frac{SS_{kk} \sum d_{kk}^2}{(N-1)(K-1)}$ |

(Ating Somantri, 2007: 289)

Setelah itu, dilakukan penghitungan reabilitasnya dengan rumus:

$$r_{11} = \frac{V_t - V_{kk}}{V_t}$$

Keterangan:

r_{11} : reabilitas yang dicari

V_t : Variansi dari testi

V_{kk} : Variansi dari kekeliruan

3) Selanjutnya nilai tersebut dilihat dalam tabel Guilford sebagai berikut:

Tabel 7. Tabel Guilford

| Nilai | Tingkat Korelasi |
|-------------|------------------------|
| < dari 0,20 | Tak ada korelasi |
| 0,20 – 0,40 | Korelasi rendah |
| 0,40 – 0,60 | Korelasi sedang |
| 0,60 – 0,80 | Korelasi tinggi |
| 0,80 – 0,99 | Korelasi tinggi sekali |
| 1,00 | Korelasi sempurna |

(Ating Somantri, 2007: 291)

b. Tes akhir (posttest)

Tes akhir (posttest) dilaksanakan setelah kegiatan praktek langsung dengan *gamelan koromong*. Proses tes dan pengolahan data tidak jauh berbeda dengan tes awal. Yang membedakannya adalah soal pertanyaan yang telah disesuaikan dengan kegiatan. Data kemudian diolah sebagai langkah studi dokumentasi. Berikut adalah tahap-tahap pengolahan data:

1) Langkah pertama yaitu penskoran terhadap jawaban peserta didik berdasarkan pada jawaban-jawaban tertulis. Penskoran dilakukan berdasarkan pada analisis Barba & Rubba (Mashudi, 2000: 51) yaitu skor maksimal 5 untuk jawaban yang positif atau benar, dan skor minimal 0 untuk jawaban negatif atau tidak menjawab soal.

- 2) Langkah kedua setelah skor didapatkan yaitu menghitung varian dengan menggunakan format ANAVA (Analisis Varians).

Setelah itu, dilakukan penghitungan reabilitasnya dengan rumus:

$$r_{11} = \frac{Vt - Vkk}{Vt}$$

Keterangan:

r_{11} : reabilitas yang dicari

Vt : Variansi dari testi

Vkk : Variansi dari kekeliruan

- 3) Selanjutnya nilai tersebut dilihat dalam tabel Guilford.

Untuk mengetahui perubahan sikap pada peserta didik digunakan Uji Normalitas berdasarkan pada prinsip Uji Tanda Wilcoxon yaitu:

H_0 : tidak terdapat perbedaan antara distribusi data dengan distribusi normal.

H_a : terdapat perbedaan antara distribusi data dengan distribusi normal.

Dasar pengambilan keputusan dengan melihat angka probabilitas, dengan aturan *Probabilitas Signifikan* $> 0,05$, maka H_0 diterima. Berarti tidak terdapat perbedaan antara distribusi data dengan distribusi normal. *Probabilitas Signifikan* $< 0,05$, maka H_0 ditolak. Berarti terdapat perbedaan antara distribusi data dengan distribusi normal.

Pretest nilai Sig = $0,098 > 0,05$, maka H_0 diterima. Berarti tidak terdapat perbedaan antara distribusi data dengan distribusi normal. Dengan kata lain

distribusi posttest bisa dikatakan berdistribusi normal. Posttest nilai Sig = 0,001 < 0,05, maka H_0 ditolak. Berarti terdapat perbedaan antara distribusi data Posttest dengan distribusi normal. Dengan kata lain distribusi hasil pretest berdistribusi tidak normal.

D. Objek Penelitian

Objek dan material yang ditentukan dalam penelitian ini adalah pewarisan nilai-nilai budaya lokal pada seni *gamelan koromong* Cikubang Rancakalong dan pembelajaran seni budaya di SMP Negeri 1 Rancakalong Kabupaten Sumedang.

E. Prosedur dan Tahap-tahap Penelitian

Prosedur dalam konteks ini adalah langkah-langkah dalam struktur pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Secara garis besar dibagi ke dalam tiga tahapan, yakni: pra pembelajaran, proses pembelajaran, dan pasca pembelajaran.

1. Pra pembelajaran

Pada tahap pra pembelajaran dilaksanakan segala persiapan yang menyangkut keperluan penelitian. Persiapan yang dilaksanakan terdiri dari beberapa kegiatan yaitu:

- a. Menentukan subjek dan material yang akan dijadikan sebagai bahan penelitian. Subjek dan material yang ditentukan adalah pewarisan nilai-nilai budaya lokal pada seni *gamelan koromong* Cikubang Rancakalong dan pembelajaran seni budaya di SMP Negeri 1 Rancakalong Kabupaten Sumedang.

- b. Menentukan objek yang dijadikan sebagai bahan penelitian. Objek yang ditentukan adalah seni *gamelan koromong* dan peserta didik SMP Negeri 1 Rancakalong.
 - c. Studi pendahuluan mengenai subjek dan objek penelitian. Studi pendahuluan ini dilaksanakan untuk menentukan segala keperluan menyangkut kepentingan penelitian. Dalam studi pendahuluan ini dibuat *gamelan koromong* duplikat sebagai bahan untuk praktek pembelajaran. Pembuatan *gamelan koromong* duplikat ini disebabkan karena tidak memungkinkannya memakai *gamelan koromong* yang asli.
 - d. Menyusun proposal penelitian dan seminar proposal.
 - e. Melaksanakan proses bimbingan dan konsultasi kepada Dosen pembimbing.
 - f. Meminta perizinan penelitian kepada pihak-pihak terkait, yaitu lembaga Desa Sukahayu Kecamatan Rancakalong, Kabupaten Sumedang, dimana seni *gamelan koromong* berada, dan lembaga SMP N 1 Rancakalong, Kabupaten Sumedang sebagai tempat dilaksanakannya proses pembelajaran *gamelan koromong*.
2. Proses pembelajaran

Pada tahap ini, observasi dan wawancara dilaksanakan berdasar pada pedoman yang telah dibuat. Selanjutnya, data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan komponen-komponen analisis seperti reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data artinya proses pemilahan dan pemilihan data untuk dianalisis. Penyajian data adalah “penyajian” sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan penarikan

kesimpulan dan pengambilan tindakan. Reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi tersebut merupakan rangkaian kegiatan analisis yang saling susul menyusul. Garis besar pada tahap pelaksanaan ini yaitu:

a. Wawancara terhadap narasumber yang telah ditentukan

Pelaksanaan wawancara dilaksanakan secara bertahap dengan waktu yang berbeda berdasar pada lokasi dimana narasumber berada. Proses wawancara berdasar pada pedoman wawancara yang telah ditentukan.

b. Observasi terhadap kesenian/*gamelan koromong*

Pelaksanaan observasi terhadap kesenian/*gamelan koromong* dilaksanakan pada acara pertunjukan *gamelan koromong* di Kampung Cikubang Kecamatan Rancakalong. Kegiatan yang dilaksanakan oleh masyarakat Cikubang ini berdasar pada acara tahunan yang jatuh pada setiap tanggal *12 Maulud*.

c. Observasi terhadap peserta didik dalam proses pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan pada jadwal kegiatan ekstrakurikuler. Kegiatan orientasi dilakukan oleh guru dan peserta didik dengan tujuan untuk mengkomunikasikan dan menyepakati tugas dan langkah-langkah pembelajaran *gamelan koromong* melalui pembelajaran yang akan di bahas. Guru menjelaskan semua tujuan, materi, waktu, proses, dan hasil akhir yang diharapkan dari peserta didik, serta evaluasi yang diterapkan. Setiap peserta didik diberikan kesempatan untuk mengungkapkan pendapatnya masing-masing untuk lebih memantapkan kesepakatan yang dibuat.

Setelah ada suatu kesepakatan antara guru dan peserta didik maka selanjutnya dilakukan pembagian kelompok. Kelompok ini dibuat berdasarkan

kepada alat atau *gamelan koromong* yang terdiri dari 3 jenis yaitu *bonang* yang terdiri dari 3 oktaf, *kendang*, dan *goong*. Pengelompokan ini dibuat dari jumlah peserta didik sebanyak 20 orang menjadi lima kelompok, dimana masing-masing kelompok terdiri dari 4 orang anak. Pembagian dilakukan langsung oleh gurunya dengan penempatan 3 kelompok pada *bonang*, 1 kelompok pada *kendang*, dan 1 kelompok pada *goong*. Selanjutnya adalah tahap eksplorasi, setiap kelompok anak akan diberi tugas untuk mengapresiasi lagu *keupat kundang* dan menentukan beberapa hal seperti motif dan irama. Setiap kelompok diberikan tugas untuk menentukan satu motif atau irama yang terdapat dalam lagu *keupat kundang*, baik itu dalam kelompok *bonang*, *kendang*, maupun *goong*.

Analisis dilakukan di setiap akhir pelaksanaan pembelajaran guna menentukan langkah taktis dan strategis pemberian perencanaan berikutnya. Hal ini dilakukan agar penelitian memperoleh hasil maksimal. Oleh karenanya, evaluasi ini sangat membantu dalam penarikan kesimpulan.

Untuk menganalisis hasil akhir digunakan penghitungan statistik Uji Reliabilitas untuk mengetahui perubahan atau dampak yang ditimbulkan dari proses pembelajaran *gamelan koromong* yang dilaksanakan. Perubahan yang diinginkan yaitu pada segi kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran.

d. Studi terhadap dokumen yang telah diperoleh.

Semua dokumen yang telah diperoleh kemudian diolah untuk melengkapi data penelitian. Pengolahan dokumen didasarkan pada pedoman studi dokumentasi yang telah dibuat sebelumnya.

3. Pasca pembelajaran

Tahap selanjutnya pasca pembelajaran yaitu dilaksanakannya tes. Tes ini dilakukan untuk mengetahui dampak dari pembelajaran yang telah dilaksanakan. Pelaksanaan tes mengacu pada instrument penelitian yaitu pedoman tes yang telah disusun sebelumnya. Hasil tes kemudian diolah mejadi hasil akhir (posttest) untuk menentukan perubahan sikap yang terjadi pada tiap peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran *gamelan koromong*.

Setelah hasil akhir didapatkan, kemudian disusun menjadi sebuah laporan penelitian dalam bentuk tesis. Laporan ini merupakan hal yang sangat penting karena dengan laporan itu syarat keterbukaan ilmu pengetahuan dan penelitian dapat dipenuhi. Melalui laporan itu orang lain dapat memahami, menilai, kalau perlu menguji kembali hasil-hasil penelitian tersebut, dengan demikian pemecahan masalahnya mengalami pematapan dan kemajuan (Sumadi Suryabrata: 2010). Laporan ini disusun secara sitematis dan dengan bahasa kalimat yang jelas supaya kesimpulan-kesimpulan yang dikemukakan tidak meragukan dan mempunyai bobot yang cukup memadai.

Tahapan dalam pelaporan adalah sebagai berikut:

- a. Menganalisis data hasil penelitian.
- b. Membahas data hasil penelitian
- c. Menarik kesimpulan untuk menjawab rumusan masalah dan menyusunnya dalam bentuk tesis.

F. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan beberapa cara yaitu: Observasi, wawancara, studi dokumentasi, tes, dan partisipasi. Teknik pertama adalah observasi, dilakukan dengan cara mengamati pembelajaran di SMP N 1 Rancakalong. Media yang digunakan yaitu kamera video Mini DV, kamera foto digital, mp4 dan notebook. Keempat media ini dipakai dalam waktu bersamaan. Untuk itu setiap media harus dipegang oleh empat orang berbeda.

Teknik kedua adalah wawancara terhadap narasumber yang sudah menguasai dan berkompeten di dalamnya. Media yang digunakan yaitu kamera foto digital dan mp4 untuk merekam wawancara. Nara sumber yang dipilih yaitu (1) para ahli dalam bidang seni *koromong* sebagai target wawancara yaitu Nandang dan Haris; (2) pakar keilmuan dalam bidang *gamelan* dan bidang pembelajaran yaitu satu orang pakar dalam bidang *gamelan* beserta keilmuannya, dan satu orang guru kesenian yang diambil di lokasi penelitian yaitu di SMP N 1 Rancakalong. Untuk pakar keilmuan dalam bidang *gamelan* yang menjadi narasumber adalah Asep Nata seorang dosen luar biasa yang sekarang beraktivitas mengajar di UNPAS Setiabudi Bandung dan Odin seorang pembuat *gamelan*; dan narasumber selanjutnya dalam bidang pembelajaran adalah Asep Suryana, salah satu guru seni budaya di SMP N 1 Rancakalong; (3) peserta didik-siswi yang terlibat dalam praktek pembelajaran. (Biodata nara sumber terlampir).

Teknik yang ketiga adalah studi dokumentasi, dilaksanakan setelah observasi dan wawancara. Analisis terhadap hasil dokumentasi ini diperlukan

kecermatan tinggi supaya hasil pengamatan mencapai target maksimal. Diperlukan seorang asisten sebagai pembanding terhadap hasil analisa yang diperoleh dari hasil studi dokumentasi.

Teknik keempat adalah tes, dilaksanakan untuk mengukur tingkat perkembangan atau kemajuan yang telah dicapai oleh peserta didik sebelum dan sesudah mereka menempuh proses pembelajaran. Dalam hal ini tes dilaksanakan untuk mengetahui perubahan perilaku pada peserta didik sebelum dan sesudah mengikuti praktek pembelajaran *gamelan koromong*.

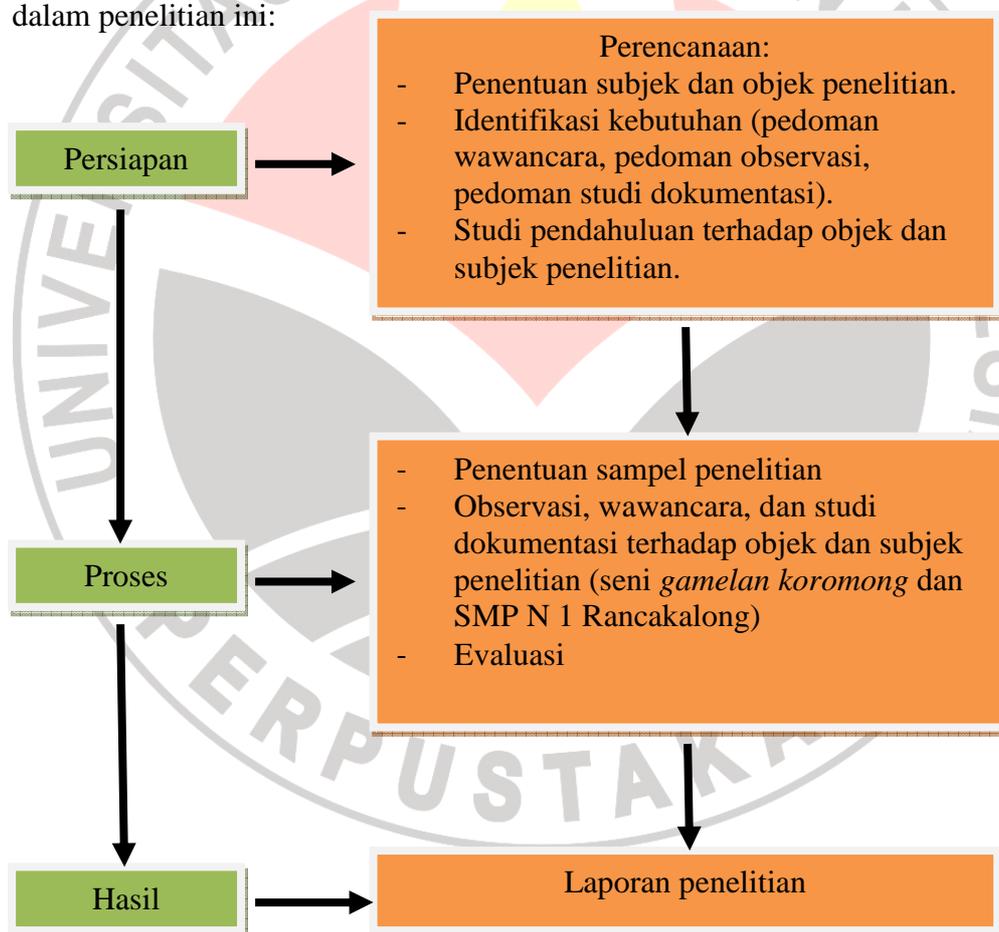
Terakhir adalah bentuk partisipasi yaitu proses usaha ikut serta atau mengikutkan diri dalam suatu kegiatan. Bentuk partisipasi yang dilaksanakan oleh peneliti adalah membuat *gamelan koromong* duplikat. Bentuk partisipasi lainnya yaitu ikut serta dalam proses pembelajaran *gamelan koromong* yang bertindak sebagai pengajar.

Data yang didapatkan kemudian diolah secara kualitatif dan kuantitatif. Pengolahan secara kualitatif terdiri dari tiga tahap yaitu: (1) reduksi data, dalam tahap ini dilakukan pemilihan dan pemusatan perhatian untuk penyederhanaan data kasar yang diperoleh; (2) penyajian data, yaitu mengembangkan sebuah deskripsi informasi tersusun untuk menarik kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data yang digunakan pada langkah ini adalah dalam bentuk teks naratif; (3) penarikan kesimpulan dan verifikasi, yaitu mencari makna setiap gejala yang diperolehnya dari lapangan, dan menyusunnya menjadi sebuah laporan yang dapat dipertanggungjawabkan keabsahannya.

Data juga diolah secara kuantitatif yaitu pengolahan data dengan kaidah-kaidah matematik terhadap data angka atau numerik. Angka-angka ini adalah representasi dari penilaian terhadap peserta didik dalam proses pembelajaran *gamelan koromong* di SMP Negeri 1 Rancakalong Kabupaten Sumedang.

G. Alur Penelitian

Berikut adalah gambaran alur atau langkah-langkah yang dilaksanakan dalam penelitian ini:



Bagan 2. Alur dan langkah-langkah penelitian