

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Penelitian dan pengembangan model permainan *fielding* olahraga cricket, secara khusus memiliki tujuan: Mengembangkan model permainan *fielding* untuk usia 15 – 17 tahun pada ekstrakurikuler di SMAN 74, Jakarta Selatan.

Tujuan akhir dari penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan produk berupa variasi model permainan olahraga cricket yang meliputi *fielding* yang dibuat dalam bentuk buku panduan yang berisikan variasi model permainan *fielding* untuk cabang olahraga cricket, sehingga dapat melengkapi variasi belajar olahraga cricket.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Pelaksanaan atau tempat penelitian dilaksanakan :

Sekolah Menengah Atas Negeri 74 Jakarta dan lapangan SoftBall veldrome Rawamangun Jakarta Timur

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan selama 2 bulan yaitu dimulai bulan akhir november 2015 sampai awal januari 2016

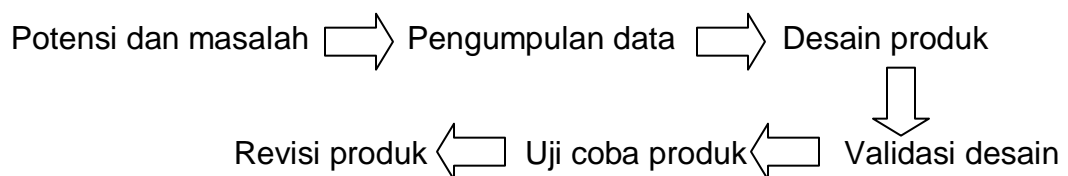
C. Karakteristik Subjek Penelitian

Sasaran dalam penelitian pengembangan model permainan *fielding* cabang olahraga cricket ini adalah pelajar SMAN 74 Jakarta. Secara khusus usia 15 – 17 tahun siswa kelas 10 sampai kelas 12 yang mengikuti ekstrakurikuler di sekolah tersebut.

D. Pendekatan dan Metode Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini menggunakan metode *Research & Development* (R & D) untuk mengembangkan dan memvalidasi produk berupa variasi model permainan *fielding* cabang olahraga cricket untuk usia 15 – 17 tahun tepatnya tingkat pelajar SMA kelas 10 sampai kelas 12. Menurut Sugiyono penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu.

Supaya arah penelitian berjalan dengan benar, secara umum alur penelitian dan pengembangan ini digambarkan dalam bagan yang dikutip dari Sugiyono adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1. Gambar Bagan Rencana Model.
Sumber : Sugiyono, Metode Penelitian dan Pengembangan.¹²

¹² Sugiyono, Metode Penelitian Administrasi (Bandung: Alfabeta. 2010) , h.335.

E. Langkah-langkah Pengembangan Model

Penelitian ini melalui 5 tahapan dengan mengadaptasi penelitian dan pengembangan model Sugiyono sebagai berikut: analisis kebutuhan, analisis pengembangan produk, mengembangkan model permainan *fielding* olahraga cricket, melakukan uji coba produk, merevisi produk, dan Produk akhir.

1. Analisis Kebutuhan

Melakukan penelitian pendahuluan (prasurvei) untuk mengumpulkan informasi kajian pustaka, pengamatan kelas) identifikasi permasalahan yang dijumpai dalam latihan ekstrakurikuler dan merangkum permasalahan. Dalam pengembangan model permainan *fielding* olahraga cricket ini difokuskan pada analisis awal/identifikasi masalah serta kebutuhan yang diperlukan model variasi permainan *fielding* yang sudah dilakukan.

Sebelum melakukan pengembangan peneliti terlebih dahulu mengadakan analisis kebutuhan, apakah model permainan olahraga cricket yang lebih dibutuhkan oleh usia 15 – 17 tahun pada pelajar ekstrakurikuler cricket di SMAN 74 Jakarta. Analisis kebutuhan dalam pengembangan model belajar cricket ini difokuskan pada bentuk-bentuk permainan *fielding* . Hasil kajian ini digunakan sebagai dasar untuk

mendesain model permainan yang akan dikembangkan. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini sebagai berikut :

- 1) Melakukan observasi dan wawancara dengan pelatih ekstrakurikuler SMAN 74 Jakarta.
- 2) Menganalisis model latihan yang diterapkan dan fasilitas, serta peralatan yang dipergunakan dalam melaksanakan latihan.
- 3) Melakukan diskusi dengan pelatih dalam rangka mendapat data mengenai model latihan yang dipergunakan, metode serta kendala-kendala dalam melaksanakan latihan.

Informasi dari hasil kajian teori dan studi lapangan kemudian dianalisis untuk memfokuskan aspek-aspek yang menjadi dasar pengembangan. Pengembangan difokuskan pada pengembangan model permainan *fielding* cabang olahraga cricket di SMAN 74 Jakarta dalam hal mengembangkan olahraga cricket.

2. Pembuatan Produk Awal

Berdasarkan analisis kebutuhan diatas, maka dibuatlah produk variasi model belajar olahraga cricket. Produk pengembangan diujikan kepada dosen ahli cricket dan ahli kepelatihan cricket. Hasil dari produk pengembangan ini adalah model-model olahraga cricket yang meliputi tehnik *fielding* . Dalam pembuatan produk yang dikembangkan peneliti, produk harus dikonsultasikan kepada dosen ahli cricket dan ahli kepelatihan cricket supaya hasil produk dapat memuaskan.

Instrumen penilaian produk yang akan dikembangkan terdiri dari 2 jenis yaitu kualitatif dan kuantitatif. Instrumen kualitatif adalah lembar saran perbaikan dan catatan lapangan, dan instrumen kuantitatif yaitu: angket skala nilai validasi ahli terhadap variasi model permainan tehnik dasar *fielding*.

Spesifikasi produk yang dikembangkan pada penelitian ini, yang berupa model draf variasi model permainan tehnik dasar *fielding* untuk cabang olahraga cricket tingkat pelajar SMAN 74 Jakarta. Adapun model permainan tehnik dasar *fielding* terdiri dari 4 draf yang dibuat disajikan pada Bab IV.

3. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba lapangan tahap awal. Tahap uji coba awal yang dilakukan dalam penelitian ini adalah uji coba terbatas, peneliti melakukan uji coba terbatas pada 8 pelajar SMAN 74 Jakarta, dengan maksud untuk mengidentifikasi persoalan yang muncul terkait dengan keterlaksanaan pengembangan model permainan tehnik dasar *fielding* untuk cabang olahraga cricket, seperti kejelasan instruksi dan cara pelaksanaannya. Selanjutnya berkonsultasi kepada ahli dengan melaporkan hasil uji coba terbatas tersebut, dilakukan sedikit revisi untuk menyempurnakan produk.

4. Revisi Produk

a. Telaah Pakar (*Expert Judgement*)

Telaah pakar atau ahli dalam pengembangan variasi model permainan tehnik dasar *fielding* dilakukan pada tahap pengembangan setelah terbentuknya draft model. Beberapa ahli yang terlibat dalam telaah pakar/ahli adalah (1) Jesemberty O. Rosongna ahli kepelatihan cricket (pelatih cricket putra DKI Jakarta, (2) Fernandes Nato, S.S ahli kepelatihan cricket (pelatih cricket putri DKI Jakarta), dan (3) Mastri Juniarto, S.Pd ahli kepelatihan cricket (pelatih cricket putri DKI Jakarta). Hal ini dilakukan untuk meminta penilaian dari ahli apakah instrumen yang disusun secara isi telah dianggap layak.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

1) Analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis hasil pengumpulan data tinjauan para ahli dengan menggunakan kuesioner. Teknik analisis data deskriptif kualitatif dilakukan pada hasil observasi analisis kebutuhan untuk memperjelas masalah yang ada sehingga memperkuat latar belakang penelitian dan pada data saran perbaikan dari para *validator* dan *observer* untuk diambil kesimpulan sebagai bahan revisi.

2) Teknik analisis data deskriptif kuantitatif dilakukan pada: hasil penilaian validasi dengan skala nilai ahli terhadap draf variasi model permainan tehnik dasar *fielding* untuk cabang olahraga cricket tingkat pelajar SMAN 74 Jakarta.

Rumus untuk menghitung hasil validasi oleh ahli untuk semua produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Persentase hasil validitas ahli

$\sum X$ = Jumlah keseluruhan jawaban ahli

$\sum Xi$ = Jumlah keseluruhan skor maksimal

100% = Konstanta

Menentukan kesimpulan yang telah tercapai maka ditetapkan kriteria sebagaimana pada tabel berikut :

Tabel 3.2 Konfersi Hasil Evaluasi Oleh Ahli Validasi

PROSENTASE	KETERANGAN	MAKNA
80% - 100%	VALID	DIGUNAKAN
60% - 79%	CUKUP VALID	DIGUNAKAN
50% - 59%	TIDAK VALID	DIGANTI
< 50%	TIDAK VALID	DIGANTI

G. Produk Akhir

Produk akhir yang dihasilkan berupa variasi model permainan tehnik dasar *fielding* untuk cabang olahraga cricket untuk usia 15 – 17 tahun tingkat pelajar SMA. Produk akhir ini dirangkum dalam bentuk buku panduan pelaksanaan model permainan tehnik dasar *fielding* untuk olahraga cricket di usia 15 – 17 tahun tingkat pelajar SMAN 74 Jakarta.