

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. TUJUAN PENELITIAN

Secara umum hasil dari sebuah penelitian model permainan adalah merancang produk permainan kelompok untuk nilai kepemimpinan, yang nantinya digunakan dalam proses pembelajaran untuk mempermudah pembimbing atau guru dalam menyampaikan ke siswa dan siswi kelas VIII Sekolah Menengah Pertama. Penelitian model permainan kelompok dapat dijadikan buku ajar untuk siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama secara khusus memiliki tujuan:

1. Model permainan kelompok untuk nilai kepemimpinan pada siswa kelas VIII yang akan efektif dan mudah digunakan.
2. Buku ajar yang dikembangkan menarik bagi siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama saat digunakan dalam proses pembelajaran.

Tujuan akhir dari penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa buku pembelajaran Model Permainan Kelompok untuk nilai dasar kepemimpinan pada siswa kelas VIII peserta didik Sekolah Menengah Pertama, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien, dan menarik antusias siswa kelas VIII saat proses belajar berlangsung. Oleh karena itu, peneliti berharap dari hasil penelitian model permainan kelompok ini nantinya dapat digunakan oleh guru-guru atau pembimbing tingkat Sekolah Menengah Pertama.

B. TEMPAT DAN WAKTU PENELITIAN

Tempat : Lapangan SMP Tamansiswa Bekasi, Jl. Selecta Raya
No.2 Pengasinan Rawalumbu Bekasi.

Hari : Jumat dan Sabtu.

Waktu : Pukul 09.00 – 12.00 WIB.

Penelitian ini dilakukan dalam waktu 3 kali pertemuan pada bulan Februari - Juni 2016, dimulai dari proses penulisan proposal penelitian, hingga penulisan laporan hasil penelitian.

C. KARAKTERISTIK MODEL YANG DIKEMBANGKAN

Sasaran atau subjek yang menggunakan buku model pengembangan permainan kelompok melalui permainan-permainan adalah siswa kelas VIII peserta didik Sekolah Menengah Pertama dan guru atau pembimbing. Sehubungan dengan itu maka model permainan yang akan disusun merupakan modifikasi dan kreatifitas dalam bentuk permainan kelompok.

D. PENDEKATAN DAN METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk

menghasilkan produk tertentu, dan menguji produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tertentu.¹

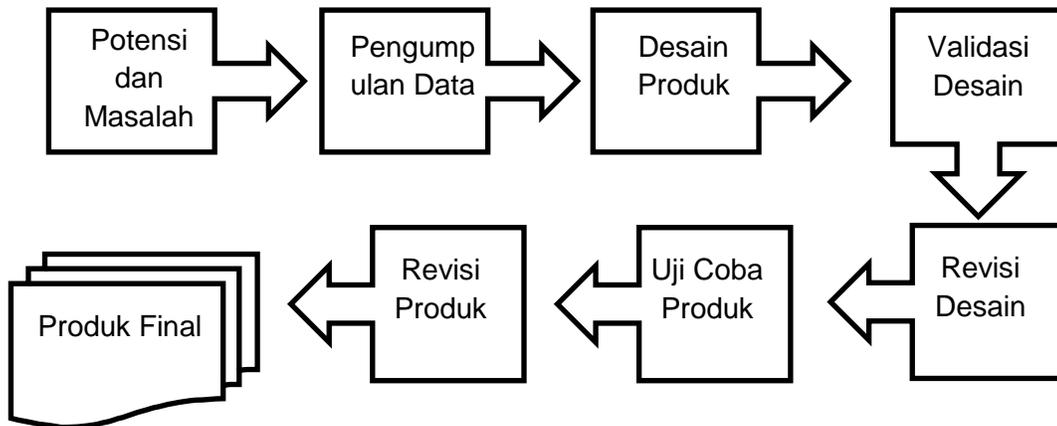
Penelitian ini berupaya untuk mengembangkan buku model pengembangan permainan pembelajaran olahraga untuk siswa kelas VIII peserta didik Sekolah Menengah Pertama. Produk berupa buku model pengembangan permainan kelompok untuk nilai kepemimpinan yang lengkap dengan spesifikasinya diharapkan dapat digunakan sebagai referensi dalam proses pelatihan dan pembelajaran.

Penelitian dan pengembangan dalam pembelajaran ini menggunakan pendekatan kualitatif dan menggunakan model pengembangan *Research & Development (R&D)* dari Sugiyono. Penelitian diawali dengan mengumpulkan data berupa analisis kebutuhan. Dimana analisis kebutuhan tersebut akan menggambarkan kebutuhan yang menjadi masalah subjek penelitian.

Setelah mengetahui masalah melalui pengumpulan data dari analisis kebutuhan, maka peneliti menentukan rencana pengembangan dan menentukan langkah-langkah pelaksanaan pengembangan yang disesuaikan dengan kondisi pada penelitian yang sebenarnya. Oleh karena itu, peneliti menyesuaikan langkah-langkah penelitian pengembangan model permainan untuk nilai kepemimpinan untuk peserta didik tingkat Sekolah Menengah

¹Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D (Bandung: Alfabeta CV, 2012) h.407

Pertama yang akan diuraikan secara jelas sesuai dengan kondisi penelitian yang sebenarnya.



Gambar 3.1 Langkah-Langkah Penggunaan Metode *Research and Development* (R & D)

Sumber: Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D

E. LANGKAH-LANGKAH PENGEMBANGAN MODEL

1. Analisis Kebutuhan

Pada penelitian ini, peneliti melakukan observasi awal agar mendapatkan informasi yaitu dengan cara berupa pengamatan lapangan dan wawancara oleh salah satu guru atau pembimbing peserta didik Sekolah Menengah Pertama.

2. Perencanaan Pengembangan Model

Setelah menyelesaikan tahap analisis kebutuhan dilanjutkan dengan pembuatan produk awal pengembangan model permainan menggunakan buku untuk siswa kelas VIII peserta didik Sekolah Menengah Pertama.

3. Validasi, Evaluasi, dan Revisi Model

Pada tahapan ini, peneliti melakukan validasi, evaluasi, serta revisi terhadap model permainan kelompok yang akan dikembangkan. Berikut ini merupakan tahapan-tahapan validasi, evaluasi, dan revisi yang akan diterapkan dalam pengembangan model permainan kelompok.

a. Telaah Pakar (*Expert Judgment*)

Sebelum model permainan kelompok untuk nilai kepemimpinan diujicobakan kepada sasaran penelitian, peneliti harus melakukan validasi desain. Menurut Sugiyono, validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai secara

rasional apakah desain telah dirasa efektif. Validasi ini dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau ahli terkait.² Prosedur inilah yang kemudian disebut dengan *expert judgement*.

Evaluasi para ahli ini digunakan untuk masukan produk awal yang telah dibuat dengan menggunakan uji justifikasi dimana instrument yang telah dibuat dikonsultasikan kepada ahli.

Table 3.1 berikut nama para ahli dalam uji justifikasi.

No.	Nama	Instansi
1.	Dr. Hernawan, SE, M.Pd	Dosen Universitas Negeri Jakarta
2.	Dr. Sri Nuraini, M.Pd	Dosen Universitas Negeri Jakarta
3.	Hartman Nugraha, M.Pd	Dosen Universitas Negeri Jakarta

Validasi bertujuan untuk mengetahui kesesuaian model pembelajaran yang hendak diproduksi dan dikembangkan oleh peneliti. Validasi ahli terdiri atas:

1. Tinjauan dan analisa ahli permainan kelompok terhadap model permainan yang dikembangkan. Ahli permainan kelompok berfungsi untuk memberikan informasi dan penilaian terhadap kesesuaian materi di lapangan dengan model permainan yang dirancang oleh peneliti.

² Sugiyono, op.cit., h.414

2. Tinjauan dan analisa ahli Teori permainan terhadap model permainan untuk nilai kepemimpinan yang dirancang. Ahli teori permainan berfungsi untuk menilai kesesuaian bentuk-bentuk permainan yang dirancang yang sesungguhnya.
3. Tinjauan dan analisa Ahli Rekreasi terhadap model permainan kelompok yang dikembangkan berfungsi untuk memberikan informasi dan penilaian terhadap kesesuaian materi permainan yang dikembangkan oleh peneliti.

b. Revisi Produk

Setelah desain produk, divalidasi melalui diskusi dengan pakar dan para ahli, maka akan dapat diketahui kelemahannya. Setelah produk direvisi kemudian disiapkan untuk diujikan kepada kelompok kecil.

c. Uji Coba Kelompok Kecil

Setelah dievaluasi dan dianggap layak oleh para ahli, kegiatan dengan mengambil sampel kepada siswa kelas VIII, yakni sebanyak 20 peserta didik. Sampel diambil dengan teknik *simple random sampling* melalui pengundian. Lalu memberikan kesempatan yang sama pada seluruh peserta.

d. Revisi Produk

Revisi dilakukan apabila dalam uji coba kelompok kecil didapat hasil yang kurang baik mengenai kesesuaian perancangan model pembelajaran yang

dikembangkan. Akan tetapi jika data hasil uji coba kelompok kecil didapat hasil yang valid maka perlu direvisi kecil dan dilanjutkan ke uji coba lapangan (kelompok besar) atau didapat hasil sangat valid maka tidak perlu melakukan revisi sebelum uji coba kelompok besar.

e. Uji Coba Kelompok Besar

Tahap berikutnya adalah uji coba kelompok besar, yakni mengaplikasi produk yang telah dibuat dengan mempraktikkan di lapangan. Subjek dalam uji coba kelompok besar ini adalah 30 siswa kelas VIII peserta didik Sekolah Menengah Pertama. Sampel diambil dengan teknik *simple random sampling* melalui pengundian siswa kelas VIII peserta didik dengan memberikan kesempatan yang sama pada seluruh siswa.

f. Revisi Produk Akhir

Hasil dari uji coba lapangan selanjutnya dilakukan revisi produk. Hal ini dilakukan untuk menyempurnakan produk dari hasil evaluasi para ahli, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar sesuai dengan kebutuhan dan tujuan penelitian dan pengembangan.

g. Produk Akhir

Setelah semua langkah dalam prosedur pengembangan dilaksanakan, maka jadilah sebuah produk akhir Model Permainan Kelompok untuk Nilai Kepemimpinan pada Siswa Kelas VIII di SMP Tamansiswa Bekasi.

4. Implementasi Model

Implementasi penelitian ini direncanakan dengan menyebarkan produk model permainan yang dirancang yang telah mengalami revisi sehingga menjadi hasil produk yang final untuk dapat digunakan di Sekolah Menengah Pertama. Apabila produk telah digunakan oleh banyak pengguna maka peneliti dapat menilai keefektifan model permainan untuk nilai kepemimpinan dalam pembelajaran siswa kelas VIII peserta didik Sekolah Menengah Pertama.