

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Tujuan Penelitian**

Secara umum hasil dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk baru berupa permainan yang nantinya dapat digunakan untuk menambah variasi latihan.

#### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di lapangan tembak kampus B Universitas Negeri Jakarta. Jalan Pemuda no 10, Rawamangun, Jakarta Timur. Analisis kebutuhan dilakukan pada 27 November 2017. Proses perencanaan produk dilakukan pada 5 Desember 2017. Validasi ahli dilakukan pada 7 Desember 2017. Revisi ahli dilakukan pada 10 Desember 2017. Uji coba dilakukan pada 15 Desember 2017 sampai dengan 30 Desember 2017.

#### **C. Karakteristik Pengembangan Model**

Model latihan menembak dengan permainan yang akan disusun dan dikembangkan berupa model yang terdiri 8 (delapan) model. Adapun sasarannya adalah :

#### 1. Sasaran penelitian

Pengguna yang menjadi sasaran dalam penelitian latihan menembak dengan permainan adalah anggota klub olahraga prestasi menembak Universitas Negeri Jakarta.

#### 2. Subyek penelitian

Adapun yang menjadi subyek penelitian adalah anggota Klub Olahraga Prestasi Menembak Universitas Negeri Jakarta. Anggota yang terdaftar di klub olahraga prestasi menembak dan menguasai teknik dasar menembak, ini dirumuskan agar dapat mempermudah pelaksanaan uji coba produk.

### **D. Pendekatan Dan Metode Penelitian**

Menurut Sugiyono penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggris *research and development* adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.<sup>1</sup> Penelitian yang dilakukan menggunakan metode *research and development* (R&D) untuk mengembangkan dan memvalidasi produk berupa pengembangan model latihan menembak.

Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan

---

<sup>1</sup> Sugiyono, *Op. Cit.* h. 297.

penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal (bertahap bisa *multy years*). Penelitian hibah bersaing (didanai oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi), adalah penelitian yang menghasilkan produk, sehingga metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan.<sup>2</sup>

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

Pendekatan yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif, yang merupakan pendekatan untuk menemukan jawaban dari masalah melalui rumusan masalah yang telah dirumuskan. Dalam bab I yaitu model latihan menembak dengan permainan pada klub olahraga prestasi menembak Universitas Negeri Jakarta.

Hasil akhir penelitian pengembangan ini adalah latihan menembak dengan permainan ini akan menghasilkan produk berupa desain model latihan yang baru atau menyempurnakan yang telah ada secara lengkap

---

<sup>2</sup> *Ibid h. 298*

dengan spesifikasi produknya sekaligus menguji keefektifan dari model latihan yang dibuat.

#### **E. Langkah-langkah pengembangan model**

Prosedur yang dijelaskan diatas tentu saja bukan merupakan langkah baku yang harus diikuti secara lengkap. Karena keterbatasan penelitian maka peneliti mendesain langkah - langkah dari prosedur yang dikembangkan oleh Sugiyono dan disesuaikan dengan kondisi di lapangan serta waktu dan biaya penelitian, dimana kondisi ini selalu dialami oleh peneliti saat sudah terjun ke lapangan. Oleh karena itu, menurut Ardhana prosedur pelaksanaan penelitian pengembangan bukan merupakan langkah-langkah baku yang harus diikuti secara kaku, setiap pengembangan tentu saja dapat memilih dan menentukan langkah-langkah yang paling tepat bagi dirinya berdasarkan kondisi khusus yang dihadapinya dalam proses pengembangan<sup>3</sup>.

##### **1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi**

Tahap awal penentuan potensi masalah dalam model latihan yang ada pada latihan rutin klub olahraga prestasi menembak adalah berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di

---

<sup>3</sup>Ardhana, Wayan, *Konsep Penelitian Pengembangan Dalam Bidang dan Pembelajaran*(Jakarta: Depdikbud, 2002), h.35

lapangan dengan melakukan observasi dan juga wawancara dengan pelatih dan para anggota.

## 2. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini peneliti mengkaji berbagai literatur atau kajian pustaka yang berhubungan tentang konsep-konsep model yang akan dikembangkan sesuai dengan produk yang akan dibuat serta mengacu kepada analisis kebutuhan, telaah pakar dan uji coba lapangan.

## 3. Produk Awal

Dalam tahap ini peneliti membuat produk awal berupa rangkaian model – model latihan menembak dengan permainan. Dalam pembuatan model latihan dengan permainan yang dikembangkan peneliti melakukan konsultasi dengan para ahli yaitu dosen menembak dan pelatih menembak. Supaya bisa menghasilkan produk yang sempurna. Adapun model awal :

- *Clear them all*
- *Clear them all group*
- *Ular tangga shoot*
- *Eat or Die group*
- *Dongeng Shoot*
- *Colour Shoot*
- *Listening Action*
- *Grouping shoot*
- *VIP Shooting Games*
- *Dancing Dorr*

- *Susun Kata/Arrange the word*
- *Tembak Urut*
- *Mouth Stuck*
- *Don't Shoot Me*
- *Memori Save*
- *Kill Me*
- *Counting Intelligent Shoot*
- *Shoot The Prize/Shoot The String*
- *Silent Speed Shooting*
- *Circle & Rectangle Shoot*
- *Remember To Shoot Me*
- *Tangga (from big to small)*
- *Remember The Language*
- *Hit The Point*
- *Fantastic Four*
- *Colour Shoot Target*
- *Hit The Small Things*
- *Together Shoot*
- *Animal Shoot*
- *Together Shoot Hit The Small Things*

#### 4. Validasi Desain

Setelah selesai membuat produk peneliti melanjutkan ke tahap validasi desain dengan memberikan lembar telaah model latihan dengan permainan kepada para ahli untuk menelaahnya. Dalam validasi ini peneliti menggunakan 3 (tiga) ahli masing - masing dari ahli menembak yaitu, Dr. Iman Sulaiman, M.Pd dosen menembak FIK UNJ. Drs. Glenn Clifton Apfel pelatih PPLM DKI Jakarta. Drs, Jusuf Priyanto pelatih sekolah PERBAKIN.

#### 5. Revisi Desain

Revisi desain tahap ini dilakukan berdasarkan masukan - masukan dari hasil telaah para ahli. Maka dari itu dilakukan perbaikan terhadap model latihan menembak dengan permainan pada klub olahraga prestasi menembak Universitas Negeri Jakarta.

#### 6. Uji Coba Awal

Setelah dievaluasi dan dianggap layak oleh para ahli, kegiatan selanjutnya dalam pengembangan adalah melakukan uji coba kelompok kecil, dengan mengambil sampel sebanyak 10 anggota, sebelum uji coba kelompok kecil para anggota diberikan test awal tentang teknik dasar menembak yang dimiliki, kemudian para anggota melakukan model latihan menembak dengan permainan yang telah dikembangkan.

Hasil masukan dari uji coba kelompok kecil dijadikan bahan untuk memperbaiki model latihan menembak dengan permainan, sebelum di uji cobakan lapangan dengan tingkat responden yang lebih banyak dan *heterogen*. Hasil responden yang dilakukan para anggota klub olahraga prestasi menembak kelompok kecil merupakan evaluasi yang kedua setelah evaluasi dari para pakar sebelumnya.