**BAB III**

**METODOLOGI PENELITIAN**

1. **Tujuan Penelitian**

Penelitian dan pengembangan model pembelajaran gerakan kaki gaya bebas melalui permainan air secara khusus memiliki tujuan mengembangkan model pembelajaran gerakan kaki gaya bebas melalui permainan air pada peserta ekstrakurikuler siswa kelas tiga SD Taman Kreativitas Anak Indonesia.

1. **Tempat dan Waktu Penelitian**
2. Tempat penelitian

 Penelitian akan dilakukan di SD Taman Kreativitas Anak Indonesia yang bertempat di kelurahan jagakarsa kota jakarta selatan, proses penelitian terdiri dari dua (2) proses, proses pertama melakukan penelitian pendahuluan untuk mendapatkan data yang menunjukan adanya potensi dan masalah di lapangan untuk menyusun metodologis sehingga menghasilkan model permainan yang mengarah pada pembelajaran kaki gaya bebas. Tahap kedua merupakan tahapan pengembangan model yang telah dibuat.

1. Waktu Penelitian

 Waktu Penelitian dilakukan pada bulan April sampai bulan Mei 2017.

1. **Karakteristik Subjek Penelitian**

Sasaran dalam penelitian ini adalah siswa kelas tiga (3) yang mengikuti ektrakurikuler renang di SD Taman Kreativitas Anak Indonesia dimana jumlah populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah 15 siswaa

Untuk belajar renang gerakan kaki gaya bebas banyak variasi untuk melakukakan model pembelajaran, model pembelajaran gerakan kaki gaya bebas dapat juga diterapkan melalui permainan, terlaksananya permainan pada anak-anak dapat mengembangkan potensi diri seorang anak. Dalam proses kehidupanya anak selalu mengalami perkembangan disetiap kehidupanya.

Berikut ini dijelaskan karakteristik proses perkembangan anak pada usia 6-10 tahun

1. Karakteristik Pertumbuhan Fisik

Kemampuan fisik sejalan dengan pertumbuhan fisik. Semakin baik pertumbuhan fisiknya semakin memungkinkan untuk meningkatkan kemampuan fisiknya.

1. Karakteristik Pertumbuhan Sosial dan Psikologis

Dalam Pertumbuhan sosial dan psikologi anak besar sangat suka dengan kegiatan bermaian dan bersifat kompetitif yang berkelompok dengan teman sebaya.

1. **Pendekatan dan Metode Penelitian**

Peneliti dan pengembangan ini menggunakan pendekatan kualitatif serta menggunakan model pengembangan *Research & Development* (R & D) yang dikutip dari Sugiyono. Pengertian Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggung jawabkan.[[1]](#footnote-2) Secara umum alur penelitian dan pengembangan ini digambarkan dalam gambar yang dikutip dari sugiyono adalah sebagai berikut:

**GAMBAR 3.1 Model Pengembangan Sugiyono**

**Sumber : Nusa Putra, *Research and Development.***

**Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2011.[[2]](#footnote-3)**

 Prosedure di atas merupakan bukan aturaran baku yang harus diikuti secara lengkap. Karena adanya keterbatasan penelitian maka peneliti mendesain langkah-langkah dari prosedure yang telah dikembangkan oleh sugiyono dan disesuikan dengan kondisi dilapangan serta waktu dan biaya penelitian, dimana kondisi ini sering dialami oleh peneliti saat sudah turun ke lapangan. Hal ini, dapat dikemukakan oleh ardhana di dalam buku konsep penelitian pengembangan dalam bidang dan pembelajaran yang berbunyi “prosedure pelaksanaan penelitian pengembangan bukan merupakan langkah-langkah baku yang harus diikuti secara kaku, setiap pengembangan tentu saja dapat memilih dan menentukan langkah-langkah yang tepat bagi dirinya berdasarkan kondisi khusus yang dihadapinya dalam proses pengembangan.”[[3]](#footnote-4)

1. **Langkah-langkah Pengembangan Model**
2. **Analisis Kebutuhan**

Penelitian pendahuluan dilakukan dengan studi pengumpulan data lapangan, pengamatan proses pembelajaran, serta permasalahan yang dijumpai dalam proses pembelajaran gerakan kaki gaya bebas.

 Hal ini dilakukakan untuk mengkaji keadaan lapangan dengan tujuan untuk mengetahui apakah produk yang akan dikembangkan ini nantinya dipergunakan oleh subyek, sehingga nantinya model yang dikembangkan oleh peneliti diperlukan atau tidak.

 Peneliti juga akan mencocokan dengan subyek penelitian dan tempat penelitian dan pengembangan untuk memperoleh hasil di lapangan. Hasil tersebut akan di analisis sehingga memperoleh kesimpulan data yang sudah terkumpul..

 Temuan penting yang hendak dideskripsikan dan dianalisis adalah bagaimanakah model pembelajaran yang saat ini dilaksakan. Apakah sudah sesuai dengan materi yang sesuai karakterisitik dan kriteria pembelajaran gerakan kaki gaya bebas untuk sekolah dasar kelas tiga. Sehingga nantinya dapat merancang desain sesuai dengan kebutuhan dilapangan.

1. **Perencanaan Pengembangan Model**

 Setelah menyelesaikan tahap analisis kebutuhan dilanjutkan dengan membuat produk awal, rangkain pengembangan model yang sesuai dengan kebutuhan di lapangan sehingga nantinya dapat digunakan dengan baik. Pengembangan model latihan diharapkan menjadi produk yang dapat dikembangkan secara sistematis dan logis. Sehingga produk ini mempunyai kelayakan sehingga dapat digunakan. Pada tahap pengembangan ini peneliti harus mengkonsultasikan produk dengan para ahli Renang, Permainan, dan Pembelajaran. Sehingga menghasilkan produk yang sempurna.

1. **Validasi Desain**

Setelah perencanaan pengembangan model telah selesai maka langkah selanjutnya mengevaluasi model tersebut. Evaluasi ini dilakukan untuk memperbaiki dan menyempurnakan model latihan yang telah dibuat.

. Para ahli berguna untuk mengevaluasi bagian-bagian dari model latihan yang perlu diperbaiki , dihilangkan, atau disempurnakan. Ha ini dilakukan pada hasil rancangan dalam bentuk rancangan tulisan gambar maupun proses pelaksanaan pada saat di lapangan.

 Validasi dilakukan oleh para ahli yang berstatus sebagai dosen dan guru pendidikan jasmani yang menguasai dibidangnya masing-masing. Evaluasi para ahli ini digunakan untuk memberikan masukan pada produk awal dan bertujuan untuk mengetahui dengan layak atau tidak suatu produk untuk dipraktekan dilapangan.

Yaitu sebagai berikut yang telah disusun dalam bentuk tabel:

**Tabel 3.1 Nama-nama Ahli Materi**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Nama | Instansi | Kahlian Bidang |
| 1. | Drs. Oman Unju Subandi, M. Pd. | Universitas Negeri Jakarta | Ahli Renang |
| 2. | Hatman Nugraha, M. Pd. | Universitas Negeri Jakarta | Ahli Permainan |
| 3. | Imam Ibnu Aqil S. Pd. | Taman Kreativitas Anak Indonesia | Ahli Pembelajaran |

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

1. Tinjaun dan analisa ahli *renang* terhadap model pembelajaran gerakan kaki gaya bebas yang dikembangkan melalui permainan air, berfungsi untuk memberikan informasi dan saran terhadap kelayakan produk yang dikembangkan oleh peneliti.
2. Tinjaun dan analisa ahi *permainan* terhadap terhadap model pembelajaran gerakan kaki gaya bebas yang dikembangkan melalui permainan air, berfungsi untuk memberikan informasi dan saran tentang permainan yang dibuat oleh peneliti yang nantinya mendapatkan penjelasan dan saran bagaimana bentuk-bentuk permainan air yang baik untuk pembelajaran gerakan kaki gaya bebas.
3. Tinjaun dan analisa ahli *pembelajaran* terhadap model pembelajaran gerakan kaki gaya bebas yang dikembangkan melalui permainan air, berfungsi untuk memberikan informasi dan saran tentang proses pembelajaran melalui permainan air yang baik sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien.
4. **Revisi Produk**

 Setelah desain produk divalidasi melalui diskusi dan pengisian kuesioner dengan para ahli. maka akan dapat ditemukanya kelemahanya. Setelah mengetahui kelemahanya maka produk harus direvisi, dan selanjutnya produk siap diujicobakan kepada kelompok skala kecil.

1. **Uji Coba Produk**

 Setelah melewati masa validitas dan direvisi dan dinggap telah layak maka tahap selanjutnya diujicobakan produk pada kelompok skala kecil. Dengan mengambil sampel peserta didik kelas tiga yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler renang di SD Taman Kreativitas Anak Indonesia. Dan memberikan instrumen berupa angket kuesinor kemudahan dan kemarikan model setelah itu didata kemudian di analisis.

1. **Revisi Produk**

 Revisi pada tahap ini dilakukan ketika dalam uji coba produk dapat hasil yang kurang baik mengenai kesesuian perancanaan model pembelajaran yang dikembangkan. Dan masukan dari hasil kuesioner dan catatan lapangan pada uji coba produk. Akan tetapi jika data hasil uji coba produk didapatkan hasil yang valid maka tidak perlu direvisi.

1. **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang digunakan peneliti untuk melakukan pengumpulan data di lapangan. Dalam hal ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data antara lain:

1. Observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan.para ilmuan hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi.
2. Dokumentasi merupakan hasil dari data yang didapatkan dari lapangan yang berupa foto-foto tentang kegiatan penelitian yang berlangsung serta administrasi yang ada kaitanya dengan penelitian.
3. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisi kualitatif dan teknik kuantitatif. Teknik analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dari para ahli berupa saran dan masukan yang tidak dapat dirubah kedalam angka, sedangkan untuk teknik analisis kuantitatif digunakan untuk mengelola data yang didapat dari uji kelayakan model yang dinilai oleh para ahli dan penilain uji kemudahan dan kemenarikan model yang didapatkan data dari hasil uji coba produk.

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

 $P=\frac{∑x}{∑xi} X 100\%$

Keterangan :

*P* = Persentase hasil validasi ahli

∑x = Jumlah keseluruhan jawaban ahli

∑xi = Jumlah keseluruhan skor maksimal

100% = Konstanta

Sesuai uraian di atas dan 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% | VALID | DIGUNAKAN |
| 50%-50% | TIDAK VALID | DIGANTI |
| <50% | TIDAK VALID | DIGANTI |

1. Sukmandinata, *Metode Penelitian Pendidika*n (Jakarta: PPS UPI dan PT. Remaja Rosdakarya, 2005), h. 154 [↑](#footnote-ref-2)
2. Nusa Putra, *Research and Development,* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), h. 125 [↑](#footnote-ref-3)
3. Ardhana, Wayan, *Konsep Penelitian Pengembangan Dalam Bidang dan Pembelajaran* (Jakarta: Depdikbud, 2002), h.35 [↑](#footnote-ref-4)