

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

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

Secara umum hasil dari sebuah penelitian pengembangan adalah menghasilkan produk yang baru ataupun menyempurnakan produk yang sudah ada, Penelitian pengembangan *outdoor games activities* pada siswa SMAN 3 Tambun Selatan Kabupaten Bekasi. secara khusus memiliki tujuan: mengembangkan model *outdoor games activities* pada siswa SMAN 3 Tambun Selatan Kabupaten Bekasi untuk memunculkan nilai-nilai kepemimpinan pada siswa.

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

##### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di lapangan sekolah SMAN 3 Tambun Selatan Kabupaten Bekasi. Jl. Perumahan Graha Prima, Tambun Selatan, Kabupaten Bekasi, Provinsi Jawa Barat.

##### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan selama tiga bulan terhitung dari tanggal 5 April sampai 12 Juni 2016.

### **C. Karakteristik Model Yang Dikembangkan**

Sasaran atau subjek yang menggunakan buku model *outdoor games activities* adalah siswa SMAN 3 Tambun Selatan Kabupaten Bekasi. Sehubungan dengan itu maka model *outdoor games activities* yang akan disusun merupakan modifikasi dan kreatifitas dalam bentuk permainan untuk menumbuhkan nilai-nilai kepemimpinan.

### **D. Pendekatan dan Metode Penelitian**

Pendekatan dalam sebuah penelitian dapat dilihat oleh banyaknya variabel dalam penelitian tersebut. Selain banyaknya variabel pendekatan penelitian juga harus disesuaikan dengan banyaknya subjek dalam sebuah penelitian yang dapat dilihat dari populasi dan sampel yang dijadikan subjek. Selain itu suatu pendekatan juga tergantung dari tujuan dan keterbatasan penelitian yang berupa waktu dan biaya penelitian. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini menurut Winarno penelitian pengembangan adalah “penelitian yang berupaya mengembangkan produk tertentu sesuai dengan kebutuhan masyarakat saat ini”.<sup>1</sup>

Penelitian dan pengembangan dalam pembelajaran ini menggunakan pendekatan kualitatif dan menggunakan model pengembangan Research &

---

<sup>1</sup> M.E. Winarno, *Metodologi Penelitian dalam Pendidikan Jasmani* (Malang: Media Cakrawala Utama Press, 2011), h.76

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. Semua penelitian pengembangan selalu berupaya untuk menciptakan suatu produk baru maupun menyempurnakan produk yang sudah ada.

Setelah mengetahui kebutuhan apa yang sedang dibutuhkan oleh subjek penelitian langkah selanjutnya adalah menentukan rencana pengembangan produk. Produk yang dikembangkan nantinya akan dievaluasi terlebih dahulu sebelum diuji cobakan untuk mengetahui kelemahan dan kekurangannya. Dalam uji coba lapangan awal melibatkan 5-15 subjek uji coba pada siswa. Setelah uji coba awal produk kembali dievaluasi dengan merevisi dan menyempurnakan hasil uji coba melalui pengamatan. Setelah produk direvisi kemudian diuji cobakan kembali dengan skala yang lebih besar dengan 15-40 subjek pada siswa. Hasil-hasil pengumpulan data dievaluasi sebagai dasar untuk menyempurnakan produk. Setelah produk disempurnakan selanjutnya produk tersebut dilaporkan dalam sebuah pertemuan dan dalam jurnal.

Maka dari beberapa definisi ahli di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan merupakan suatu jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk yang baru atau menyempurnakan produk yang telah ada sesuai dengan kebutuhan masyarakat, yang dilakukan secara

sistematis untuk memecahkan suatu masalah dan selalu berusaha memperoleh pengetahuan yang memiliki kebenaran sesuai fakta.

## **E. Langkah-langkah Pengembangan Model**

### **1. Analisis Kebutuhan**

Analisis kebutuhan digunakan untuk memperoleh informasi yang dilakukan dengan cara observasi awal berupa pengamatan lapangan, wawancara.

### **2. Perencanaan Pengembangan Model**

Setelah menyelesaikan tahap analisis kebutuhan dilanjutkan dengan pembuatan produk awal pengembangan model permainan menggunakan buku untuk siswa SMAN 3 Tambun Selatan Kabupaten Bekasi.

### **3. Validasi, Evaluasi, dan Revisi Model**

Pada tahapan ini, peneliti melakukan validasi, evaluasi, serta revisi terhadap model *outdoor games activities* yang akan dikembangkan. Berikut ini merupakan tahapan-tahapan validasi, evaluasi, dan revisi yang akan diterapkan dalam pengembangan model *outdoor games activities*.

#### **a. Telaah Pakar (*Expert Judgment*)**

Sebelum model *outdoor games activities* untuk menumbuhkan nilai-nilai kepemimpinan di uji cobakan 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.<sup>2</sup> Prosedur ini 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.	Drs. Abdul Ghani, Mpd	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 terhadap model *outdoor games activities* yang dikembangkan. Ahli *outdoor games activities* berfungsi untuk memberikan informasi dan penilaian terhadap kesesuaian materi di lapangan dengan model permainan yang dirancang oleh peneliti.

---

<sup>2</sup>Sugiyono, op.cit., h.414

2. Tinjauan dan analisa ahli Teori permainan terhadap model permainan untuk meningkatkan 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 kelayakan 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 sebanyak 5 sampai 15 siswa. 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 mengaplikasikan produk yang telah dibuat dengan mempraktekan di lapangan. Subjek dalam uji coba kelompok besar ini adalah 40 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 Outdoor Games Activities dalam menumbuhkan nilai-nilai kepemimpinan pada siswa SMAN 3 Tambun Selatan Kabupaten Bekasi.

#### **4. Implementasi Model**

Implementasi penelitian ini direncanakan dengan menyebarkan produk model *outdoor games activities* yang dirancang yang telah mengalami revisi sehingga menjadi hasil produk yang final untuk dapat digunakan di Sekolah Menengah Atas. Apabila produk telah digunakan oleh banyak pengguna maka peneliti dapat menilai keefektifan model permainan untuk menumbuhkan nilai-nilai kepemimpinan pada siswa SMAN 3 Tambun Selatan, Bekasi.