

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Penelitian dan pengembangan model latihan ketepatan *shooting* dengan menggunakan media target gantung secara khusus memiliki tujuan untuk mengembangkan model latihan ketepatan *shooting* untuk cabang olahraga bola tangan. Adapun tujuan akhir dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk dalam model latihan ketepatan *shooting* permainan bola tangan pada ekstrakurikuler di Sekolah Menengah Kejuruan (SMKN) 26 Jakarta yang lebih efektif. Sehingga penelitian ini juga dapat memberikan kontribusi kepada pelatih dalam mengetahui seberapa besar pengaruh model latihan ini untuk teknik *shooting* pemain bola tangan.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Waktu pengambilan data dilakukan pada bulan Maret sampai dengan bulan Mei 2017. Tempat penelitian dilakukan di SMK 26 Jakarta yang beralamat di Jl. Balai Pustaka Baru 1, Jakarta Timur.

C. Karakteristik Subjek Penelitian

Sasaran dalam penelitian pengembangan model latihan ketepatan *shooting* dengan menggunakan media target gantung pada permainan

bola tangan ini adalah seluruh siswa peserta ekstrakurikuler bola tangan SMK N 26 Jakarta dengan peserta seluruhnya adalah pria.

D. Pendekatan dan metode penelitian

Penelitian yang dilakukan menggunakan metode Research & Development (R & D) untuk mengembangkan dan memvalidasi produk berupa pengembangan model latihan ketepatan *shooting* untuk peserta ekstrakurikuler di SMK N 26 Jakarta. Menurut Borg & Gall R&D dalam pendidikan adalah sebuah model pengembangan berbasis industri dimana temuan penelitian digunakan untuk merancang produk dan prosedur baru, yang kemudian secara sistematis diuji di lapangan, dievaluasi dan disempurnakan sampai memenuhi kriteria tertentu.¹

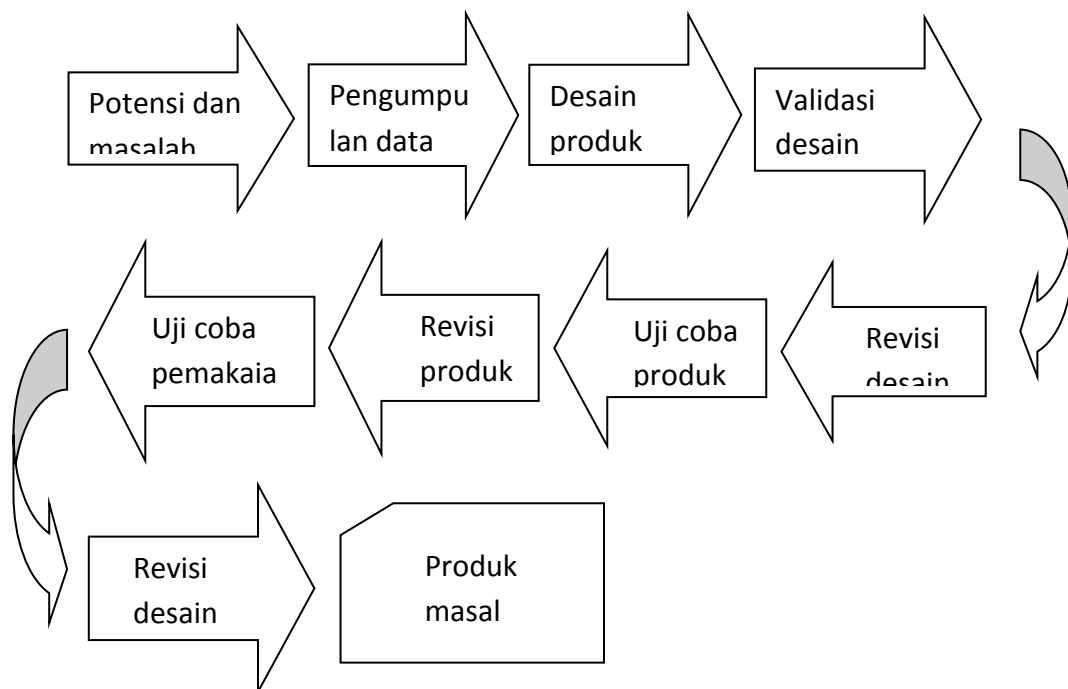
Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal (*bertahap bisa multy years*). Penelitian Hibah Bersaing (didanai oleh Direktorat Jendral Pendidikan

¹ Borg, W.R. & Gall, M. D, *Educational Research and Introduction* (New York: Longman, 2003), h. 570.

Tinggi), adalah penelitian yang menghasilkan produk, sehingga metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan.²

E. Langkah-Langkah Pengembangan Model

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 3.1 : Langkah-langkah penggunaan Metode Reserch and Developmment (R&D).

Sumber : Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2009), h. 298.

² Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2009), h. 297.

Berdasarkan gambar 3.1 tersebut dapat diberikan penjelasan sebagai berikut:

1. Potensi dan Masalah

Penelitian dapat berangkat dari adanya potensi atau masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Sedangkan masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi. Masalah dapat diatasi melalui R&D dengan cara meneliti sehingga dapat ditemukan model, pola, atau sistem penanganan terpadu yang efektif yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut.

2. Mengumpulkan Informasi

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual dan *update*, maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Di sini diperlukan metode penelitian tersendiri. Metode apa yang akan digunakan untuk penelitian tergantung permasalahan dan ketelitian tujuan yang ingin dicapai.

3. Desain Produk

Hasil akhir dari kegiatan ini adalah berupa desain produk baru, berupa desain sistem yaitu Rancangan Sistem Kerja Baru. Desain

sistem ini masih bersifat hipotetik. Dikatakan hipotetik karena efektivitasnya belum terbukti, dan akan dapat diketahui setelah melalui pengujian-pengujian.

4. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini sistem kerja baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Dikatakan secara rasional, karena validasi disini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta lapangan.

5. Perbaikan Desain

Setelah desain produk, validasi melalui diskusi dengan pakar dan para ahli lainnya, maka akan dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain. Yang bertugas memperbaiki desain adalah peneliti yang mau menghasilkan produk tersebut.

6. Uji Coba Produk

Seperti setelah dikemukakan, kalau dalam bidang teknik, desain produk yang telah dibuat tidak bisa langsung diuji coba dulu, tetapi harus dibuat terlebih dulu, menghasilkan barang, dan barang tersebut yang diuji coba.

7. Revisi Produk

Pengujian produk pada sampel yang terbatas tersebut menunjukkan bahwa kinerja sistem kerja baru ternyata yang lebih baik dari sistem lama. Perbedaan sangat signifikan, sehingga sistem kerja baru tersebut dapat diberlakukan pada tempat kerja yang lebih luas di mana sampel tersebut di ambil, atau diberlakukan pada tempat kerja yang sesungguhnya.

8. Uji Coba Pemakaian

Setelah pengujian terhadap produk berhasil, dan mungkin ada revisi yang tidak terlalu penting, maka selanjutnya produk yang berupa sistem kerja baru tersebut diterapkan dalam kondisi nyata untuk lingkup yang luas. Dalam operasinya sistem kerja baru tersebut, tetap harus dinilai kekurangan atau hambatan yang muncul guna untuk memperbaiki lebih lanjut.

9. Revisi Produk

Revisi produk ini dilakukan, apabila dalam pemakaian kondisi nyata terdapat kekurangan dan kelemahan. Dalam uji pemakaian sebaiknya pembuat produk selalu mengevaluasi bagaimana kinerja produk dalam hal ini adalah sistem kerja.

10. Pembuatan produk masal

Pembuatan produk masal ini dilakukan apabila produk yang telah diuji coba dinyatakan efektif dan layak untuk diproduksi masal.³

Namun dalam penelitian ini penulis hanya sampai tahap revisi produk. Dikarenakan kebijakan dari Jurusan atau Prodi Pendidikan Olahraga untuk jenjang S1 hanya sampai pada revisi produk utama setelah validasi melalui diskusi dengan pakar dan para ahli lainnya. Kelemahan yang timbul dalam validasi selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain, tahap ini disebut tahap revisi produk.

F. Teknik Analisis Data

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

1. Observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Para ilmuwan 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

³ Ibid., h. 298-311.

berlangsung serta administrasi yang ada kaitannya dengan penelitian.

3. Teknik analisis data deskriptif kuantitatif dilakukan pada hasil penilaian validasi dengan skala nilai ahli terhadap variasi model latihan ketepatan menembak (*shooting*).

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 validasi 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 3.1 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 dari pengembangan model latihan ini adalah berupa variasi model latihan *shooting*, khususnya dalam ketepatan (*accuration*) cabang olahraga bola tangan. produk akhir ini dirangkum dalam bentuk buku panduan pengembangan model latihan shooting pada permainan bola tangan.