

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. TUJUAN PENELITIAN

Secara umum hasil dari penelitian pengembangan adalah menghasilkan produk baru yang nantinya akan dipakai dalam kegiatan belajar mengajar dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi pengajaran serta mempermudah guru untuk mencapai tujuan yang diharapkan diantaranya :

1. Melalui Pengembangan model pembelajaran lempar tangkap menggunakan bola kain pada siswa sekolah dasar merupakan sarana pengembangan metode pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan lempar tangkap dengan memodifikasi bola yang digunakan .
2. Melalui bentuk-bentuk permainan baru yang dikembangkan melalui tahapan model desain penelitian dan pengembangan untuk meningkatkan kemampuan koordinasi mata tangan dan kemampuan motorik lempar tangkap siswa sekolah dasar.

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian dan pengambilan data akan dilakukan di SD Negeri Sumur Batu 08 Pagi Jakarta Pusat. Penelitian ini dirancang terdiri dari 2 proses tahapan. Tahapan pertama melakukan penelitian pendahuluan dilapangan seperti rancangan metodologis, hingga menghasilkan model pengembangan untuk peningkatan kemampuan lempar tangkap. Tahap kedua merupakan tahapan pengembangan (development).

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilaksanakan 4 minggu penyuluhan permainan yakni pada tanggal 4 Maret sampai 20 Mei 2017.

B. Karakteristik Model yang Dikembangkan

Model pengembangan permainan merupakan sebuah model permainan yang dikembangkan sedemikian rupa sehingga dapat digunakan tidak hanya untuk pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan akan tetapi digunakan sebagai model modifikasi dan pengembangan permainan di dunia pendidikan. Secara umum model permainan yang dikembangkan ini mempunyai beberapa karakteristik yang sesuai dengan jenis permainan tersebut yakni : 1. Efektif, 2. Efisien, 3. Menarik, 4. Variatif . bentuk permainan dibuat lebih beragam dan

variatif dengan disesuaikan sasaran dan subyek penelitian. Adapun sasaran dan subyek penelitian adalah :

a. Sasaran Penelitian

Sasaran penelitian ini adalah siswa kelas 4-5 SD dengan karakteristik siswa yakni siswa (putra dan putri) yang berusia antara 9-10 tahun.jumlah populasi dan sample dalam penelitian ini adalah 40 orang siswa-siswi kelas 4-5 SD Negeri Sumur Batu 08 Pagi Jakarta Pusat.

Sample uji untuk aplikasi permainan produk yang telah divalidasi ahli berjumlah 6 orang siswa siswi kelas 4-5 SD Negeri Sumur Batu 08 Pagi Jakarta Pusat.sebagai subyek uji coba kelayakan atau Reabilitas untuk sebagai alat ukur konsistensi pengukuran. Pengambilan sample uji coba produk disesuaikan dengan teori pengambilan sample dari populasi sample sebenarnya yakni 10%-15% dari sample asli.

b. Subjek Penelitian

Pengambilan subjek ddalam penelitian ini dengan teknik *purpose sampling* yaitu *one group pre-test dan post-test design* .

C. Pendekatan dan Metode Penelitian

Pendekatan dan metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau model penelitian Research and Development. Ada banyak penelitian yang dilakukan oleh akademisi atau

para ahli peneliti Penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu , dan menguji keefektifan produk tersebut.

Jenis penelitian ini pada akhirnya akan menghasilkan sebuah produk. Produk yang dihasilkan dapat berupa produk yang betul-betul atau produk hasil pengembangan dari produk yang sudah ada. Penelitian dan pengembangan pendidikan adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Hasil dari penelitian pengembangan tidak hanya pengembangan sebuah produk yang sudah ada melainkan juga untuk menemukan pengetahuan atau jawaban atas permasalahan praktis.

D. Perencanaan dan Pengembangan Model

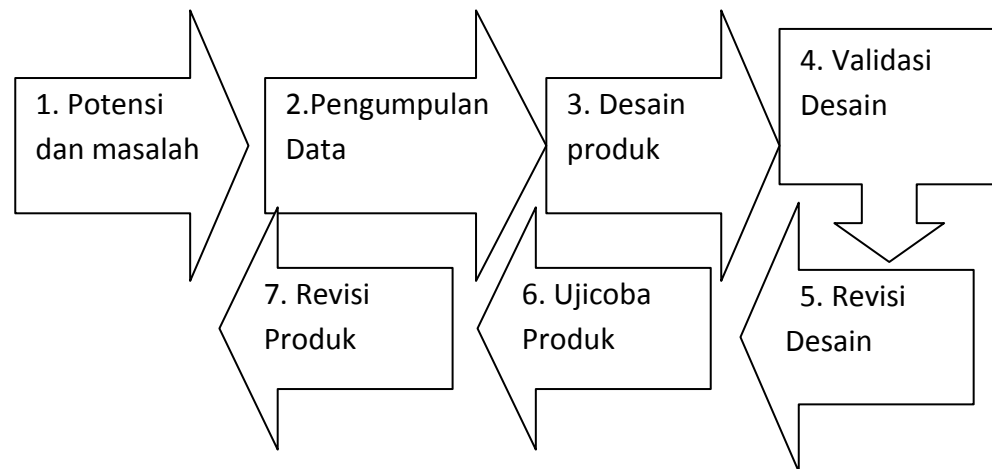
Prosedur pengembangan model adalah paparan langkah kerja yang akan ditempuh oleh peneliti dalam membuat produk. Prosedur pengembangan berbeda dengan model pengembangan. Dalam prosedur pengembangan, peneliti memaparkan langkah-langkah pencapaian komponen serta hubungan fungsi antar komponen. Draft model yang dihasilkan dari ide ide agar dapat diterapkan dan dilaksanakan dalam uji coba model diperlukan perencanaan dan persiapan pengembangan produk yang useable. Di dalam tahap ini perlu direncanakan dan disiapkan hal-hal yang terkait dengan produk yang akan dihasilkan,

seperti penentuan sekolah ujicoba model, melaksanakan pelatihan tutor yang akan terlibat, panduan pelaksanaan model, sarana dan prasarana sebagai pendukung pelaksanaan kegiatan model.

Permainan merupakan salah satu unsur yang tidak terlepas dalam proses pendidikan dan pembelajaran pendidikan jasmani , olahraga dan kesehatan yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan dan telah dirumuskan sebelumnya. Penyelenggaraan permainan dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan dilingkungan sekolah secara umum tidak berjalan begitu saja karena harus ada penilaian dan evaluasi yang membuatnya tetap berjalan pada koridornya untuk meningkatkan kemampuan keterampilan lempar tangkap . efektivitas dan efisiensi tentunya berkaitan erat dengan kualitas permainan itu sendiri.

Pengembangan model permainan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan keterampilan lempar tangkap dilingkungan pendidikan dan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Pengembangan model permainan ini diperlukan oleh para guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan untuk dapat lebih memvariasikan permainan yang telah ada didalam kurikulum pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Melihat kegunaanya di dunia pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan maka perencanaan model permainan ini melibatkan para pakar diantaranya adalah pakar olahraga permainan yang didalamnya terdapat guru dan dosen olahraga

permainan serta guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan untuk dapat membantu mengevaluasi permainan yang telah dibuat agar dapat dikembangkan dengan baik dan tidak menyimpang dari kurikulum yang telah ditetapkan.



Gambar 3.1 : Langkah langkah R&D

Sumber : Nusa Putra, Research and Development. Jakarta : PT Raja
Gravindo Persada, 2011 hal 125

E. Metode Validasi, Evaluasi dan Revisi Model

Didalam penelitian ini ditetapkan 7 langkah dengan pertimbangan ini terbatas pada pengembangan produk yang layak. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan:

1. Potensi dan Masalah

Potensi dan masalah di dalam pembelajaran lempar tangkap merupakan hal pertama yang memicu penelitian ini untuk diteliti dan dikembangkan.

2. Pengumpulan Data

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara factual, maka selanjutnya akan dikumpulkan informasi yang dapat digunakan sebagai bahan ide untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut.

3. Desain Produk

Pengembangan bentuk produk dari kebutuhan observasi awal yang dikembangkan dalam produk permainan.

4. Validasi desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Validasi produk pengembangan permainan oleh 3 ahli, diantara lain dosen ahli lempar tangkap, dosen ahli permainan, dan guru penjas, serta diaksanakannya reliabilitas produk yang telah di validasi oleh ahli pada subyek uji coba yakni 6 siswa-siswi kelas 4-5 sekolah dasar yang bertujuan sebagai alat ukur yang memiliki konsistensi.

5. Perbaiki desain

Setelah desain produk divalidasi oleh 3 ahli dan diketahui kelemahannya, maka kelemahan tersebut dikurangi dengan cara memperbaiki desain tersebut.

6. Uji coba Produk

Pengujian produk dapat dilakukan dengan eksperimen, dengan membandingkan nilai tes awal dan test akhir, diberikannya perlakuan treatment atau uji coba permainan yang telah dilakukan terhadap 40 siswa-siswi selama 4 minggu penyuluhan dan diakhiri dengan tes akhir.

7. Revisi Produk

Pengujian produk pada sampel yang terbatas menunjukkan bahwa peningkatan hasil tapi belum maksimal seperti yang diharapkan. Oleh karena itu perlu diadakannya perbaikan dan revisi kembali agar mendapatkan hasil yang memuaskan dan diharapkan.

Jenis data yang terdapat dalam penelitian dan diharapkan.

- a. Data kualitatif (masukan, tanggapan, kritik dan saran dari validator)
- b. Data kualitatif (hasil kuisiонер yang menggunakan format penilaian)

Teknik analisis data yang digunakan di dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu teknik analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Penilaian secara kualitatif produk yang dikembangkan,

diberikan oleh validator. Pada tahap ini validator memberikan kesimpulan tentang kevalidan produk yang dikembangkan dengan kualifikasi layak tanpa revisi, layak perlu revisi, atau tidak layak untuk diproduksi. Hasil pemberian skor, masukan, tanggapan, kritik, dan saran perbaikan kemudian dianalisis secara deskriptif dan digunakan sebagai pertimbangan dalam melakukan revisi produk.

Teknik analisis data yang digunakan untuk data kuantitatif yaitu teknik analisis data presentase. Adapun rumus yang digunakan untuk mengolah data hasil validasi subjek keseluruhan sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum X}{\sum X1} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase hasil keseluruhan subjek uji coba

$\sum x$ = Jumlah keseluruhan jawaban subjek uji

$\sum x1$ = Jumlah keseluruhan maksimal subyek uji coba

100% = Konstanta

Untuk menentukan penafsiran terhadap hasil analisis persentase tingkat kemenarikan produk pengembangan digunakan klasifikasi persentase Guilford maka ditetapkan kriteria sebagai berikut :

Table 3.1 Analisis Presentase Hasil Evaluasi Subyek Ujicoba

No	Persentase (%)	Kategori	Keterangan
1	100 %	Valid	Dapat digunakan tanpa revisi
2	66,6 %	Cukup Valid	Dapat digunakan dengan revisi kecil
3	0-33,3 %	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan

G. Instrumen Penelitian

Instrument yang dipakai dalam penelitian ini sesuai dengan penjelasan diatas mengenai metode penelitian yang dipakai yaitu model penelitian *Research and development* maka instrumen yang dibuat dan digunakan berjumlah 15 macam jenis permainan atau 15 Produk prototype yang telah dibuat oleh peneliti dan diuji kelayakannya oleh 3 orang ahli yang terdiri dari dosen ahli lempar tangkap, dosen ahli permainan dan guru penjasKesInstrument ke 2 yang dipakai dalam penelitian ini, terkait dengan tujuan pengembangan permainan untuk meningkatkan kemampuan koordinasi mata tangan pada siswa kelas IV-V Sekolah Dasar yaitu menggunakan tes kemampuan melempar dan menangkap dengan kisi-kisi dan norma penilaiannya sebagai berikut :