

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

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

Secara umum tujuan penelitian adalah membuat model bermain panjat tebing pada club olahraga rekreasi Depok pada usia 6 – 12 tahun. Dalam bentuk permainan yang baik untuk perkembangan anak usia 6 – 12 tahun, lebih spesifik aspek perkembangan motoriknya.

#### **B. Tempat dan waktu penelitian**

##### **1. Tempat penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada Fakultas Teknik Universitas Indonesia.

##### **2. Waktu penelitian**

Penelitian dilaksanakan pada tanggal Mei 2017 sampai Juli 2017.

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

Sasaran atau subjek yang menggunakan buku model bermain “panjat tebing pada *club* olahraga rekreasi Depok. Sehubungan dengan itu maka model bermain dasar “panjat tebing” yang akan disusun merupakan hasil kreatifitas dalam bentuk bermain untuk “panjat tebing” pada *club* olahraga rekreasi Depok.

#### **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. Penelitian dan pengembangan bertujuan menciptakan produk baru atau memodifikasi atau memperbaiki produk yang telah ada, yang hasilnya nanti bisa digunakan oleh masyarakat banyak.

Penelitian dan pengembangan adalah “suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggungjawabkan”.<sup>1</sup> Setelah langkah-langkah untuk menciptakan atau mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah dilewati, produk tersebut bisa digunakan oleh masyarakat banyak. Sedangkan menurut Sugiono metode penelitian dan pengembangan adalah “metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), h.164

<sup>2</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D* (Bandung: CV Alfabeta, 2011), h.297

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

Penelitian ini berupaya untuk membuat buku model bermain “panjat tebing” pada *club* olahraga rekreasi Depok untuk anak usia 6-12 tahun. Produk berupa buku model bermain “panjat tebing” pada *club* olahraga rekreasi Depok untuk usia 6-12 tahun. Diharapkan bisa bermanfaat dimasyarakat luas. Yaitu bermanfaat untuk perkembangan motorik kasar atau gerak dasar anak usia dini, yang lebih spesifik ke permainan panjat tebing dan juga bisa membantu menjadi referensi untuk pengajaran panjat tebing dengan metode bermain khususnya untuk anak usia 6-12 tahun.

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif serta menggunakan model pengembangan *Research & Development* (R & D) dari Borg dan Gall yang terdiri dari sepuluh langkah.<sup>3</sup> Penelitian diawali dengan mengumpulkan data berupa analisis kebutuhan. Dimana analisis kebutuhan tersebut akan menggambarkan kebutuhan yang menjadi masalah subjek penelitian.

Setelah mengetahui kebutuhan apa yang sedang dibutuhkan oleh subjek penelitian langkah selanjutnya adalah menentukan rencana pengembangan produk. Produk yang dikembangkan nantinya akan

---

<sup>3</sup>Borg W. R, & Gall M. D, *Educational Research: An Introduction. Fourth Edition* (New York: Longman, 1983), h.775

dievaluasi terlebih dahulu sebelum diuji cobakan untuk mengetahui kelemahan dan kekurangannya. Dalam uji coba lapangan awal melibatkan 7 subjek uji coba pada anak usia dini berumur 6-12 tahun di *club* olahraga rekreasi Depok. 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 20 subjek pada Anak usia 6-12 tahun yang tergabung di *club* olahraga rekreasi Depok. 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 adalah jenis penelitian yang digunakan untuk membuat 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**

Prosedur yang dikemukakan 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 Borg dan Gall dan disesuaikan dengan kondisi di lapangan serta waktu dan biaya penelitian, yang mana kondisi tersebut selalu dialami oleh peneliti saat sudah terjun ke lapangan. Yaitu masalah waktu, masalah keuangan yang pasti setiap orang mempunyai batas kemampuannya masing-masing. Oleh karena itu, Ardhana dalam bukunya mengemukakan bahwa 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>4</sup>. Jadi dalam penelitian pengembangan ini tidak harus mengikuti langkah-langkah secara baku, karena setiap peneliti memiliki permasalahan dalam penelitian yang berbeda-beda.

Setelah mengetahui masalah melalui pengumpulan data dari analisis kebutuhan, maka peneliti menentukan rencana pengembangan dan menentukan langkah-langkah pelaksanaan pengembangan yang disesuaikan dengan kondisi pada penelitian yang sebenarnya. Langkah-langkah penelitian yang dikemukakan oleh Borg dan Gall tentu saja bukan merupakan

---

<sup>4</sup>Ardhana, Wayan, *Konsep Penelitian Pengembangan Dalam Bidang dan Pembelajaran*(Jakarta: Depdikbud, 2002), h.35

Langkah-langkah yang harus diikuti secara baku. Oleh karena itu, peneliti menyesuaikan langkah-langkah penelitian pengembangan buku model bermain “panjat tebing” pada klub olahraga rekreasi Depok untuk anak usia 6-12 tahun yang akan diuraikan secara jelas sesuai dengan kondisi penelitian yang sebenarnya dalam bentuk *flow chart*. Berikut tahapan pengembangan produk disusun dalam bagan arus (*flow chart*).

### Gambar 3.1 *Research and Development* (R & D)

Sumber: metode penelitian pendidikan. Jakarta: Mitra Wacana Media

#### 1. ***Research and Information***

Penentuan potensi masalah dalam model bermain panjat tebing berdasarkan studi pendahuluan yang pernah dilakukan oleh peneliti dilapangan dengan melakukan teknik observasi dan wawancara dengan

pelatih dan pengurus menyatakan sangat setuju bila dikembangkan model bermain panjat tebing untuk anak usia 6-12 Tahun di klub olahraga rekreasi Kota Depok.

## 2. ***Planning***

Pengumpulan data disini adalah mengkaji berbagai literatur atau kajian pustaka yang berhubungan tentang konsep-konsep model yang akan dikembangkan sesuai dengan produk akan dibuat serta mengacu kepada analisis kebutuhan, ditelaah oleh pakar dan uji coba lapangan.

Perencanaan yang dilaksanakan dengan adanya data yang diperoleh, maka peneliti membuat desain produk yang akan dibuat maupun dikembangkan agar dapat digunakan dalam latihan tehnik dasar panjat tebing.

## 3. ***Develop Preliminary Form Of Product***

Dalam tahap ini adalah membuat produk awal berupa rangkaian model-model bermain panjat tebing pada club olahraga rekreasi Depok anak usia 6-12 tahun. Dalam pembuatan model-model bermain panjat tebing pada club olahraga rekreasi Depok yang dibuat peneliti harus melakukan konsultasi dengan teman sejawat atau para ahli di bidang panjat tebing dan ahli dibidang teori bermain untuk anak usia 6-12 tahun supaya bisa menghasilkan produk yang sempurna.

Tabel 3.1 Nama para ahli dalam uji justifikasi.

NO	NAMA	JABATAN
1	Dr. Sri Nuraini, M.Pd	DOSEN FIO UNJ
2	Eka Fitri Novitasri, M.Pd	DOSEN FIO UNJ
3	Mohammad Syanus, S.Pd	<i>HEAD COACH CLIMBING</i> JAKARTA TIMUR

Validasi bertujuan untuk mengetahui kesesuaian model bermain panjat tebing pada anak usia 6-12 tahun yang hendak diproduksi dan dikembangkan oleh peneliti. Validasi ahli terdiri atas:

1. Tinjauan dan analisa ahli bermain terhadap model bermain panjat tebing yang dibuat berfungsi untuk memberikan informasi dan penilaian terhadap kesesuaian materi di lapangan dengan model bermain yang dirancang oleh peneliti.
2. Tinjauan dan analisa ahli teori bermain terhadap model bermain panjat tebing yang dirancang berfungsi untuk menilai kesesuaian bentuk-bentuk permainan yang dirancang.
3. Tinjauan dan analisa ahli panjat tebing terhadap model bermain panjat tebing yang dibuat berfungsi untuk memberikan informasi dan penilaian terhadap kelayakan materi bermain yang dibuat oleh peneliti.



#### 4. ***Preliminary Field Testing***

Tahap ini adalah melakukan uji coba lapangan tahap awal menggunakan 10 subjek untuk melihat tingkat kegunaannya produk yang dibuat serta memberikan lembar telaah model-model bermain *panjat tebing pada* olahraga rekreasi depok pada anak usia 6-12 tahun tersebut kepada para pakar ahli model. Setiap pakar diminta untuk menilai desain model tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya. untuk menelaahnya.

#### 5. ***Main Product Revision***

Revisi desain tahap ini dilakukan berdasarkan masukan-masukan dari hasil telaah dari para ahli di bidang panjat tebing dan teori bermain untuk anak usia 6-12 tahun, hasil dari uji lapangan tahap awal maka dilakukan perbaikan terhadap model-model sarana bermain tersebut.

#### 6. ***Main Field Testing***

Pada tahap ini adalah tahap uji coba lapangan utama dilakukan dengan dua kali tahapan uji coba produk kecil dengan 10 orang subyek dan uji coba produk besar dengan 20 subyek. Pengujian ini dapat membandingkan efektivitas dan efisiensi model saran bermain

### 7. ***Operational Product Revision***

Tahap ini adalah tahap melakukan revisi produk operasional berdasarkan masukan dari saran-saran para ahli serta hasil uji lapangan utama.

### 8. ***Operational field Testing***

Pada tahap uji coba lapangan operasional ini dilakukan terhadap 20 subyek data dikumpulkan melalui wawancara dan observasi.

### 9. ***Final Product Revision***

Melakukan revisi terhadap produk akhir dari model Permainan Panjat Tebing pada anak usia 6-12 tahun berdasarkan saran dari para ahli serta berdasarkan uji coba lapangan yang telah dilakukan sebelumnya.

### 10. ***Dissemination and Implementation***

Mengimplementasikan dan menyebarkan prodak melalui pertemuan atau jurnal ilmiah. Bekejasama dengan penerbit untuk sosialisasi prodak serta komersial dan memantau distribusi control.