

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

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

Penelitian pengembangan adalah menghasilkan produk yang baru ataupun menyempurnakan produk yang sudah ada, maka dalam penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model bermain *squash* untuk Anak Usia 7–8 Tahun.

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

##### 1. Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan Jalan Modern Golf Raya, Cikokol, Klp. Indah, Kec. Tangerang, Kota Tangerang, Banten 15112.

##### 2. Waktu Pelaksanaan

Penelitian ini dilakukan selama 3 bulan terhitung sejak bulan Maret–Mei 2017.

#### **C. Karakteristik Model yang Dikembangkan**

Sasaran atau subjek yang menggunakan buku pengembangan model bermain adalah Anak Usia 7–8 Tahun. Sehubungan dengan itu maka pengembangan model bermain *squash* merupakan modifikasi dan kreatifitas dalam bentuk modifikasi permainan.

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

Penelitian ini dilaksanakan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tertentu.<sup>1</sup>

Penelitian ini berupaya untuk mengembangkan model bermain *squash* pada anak usia 7-8 tahun. Produk berupa pengembangan model bermain *squash* pada anak usia 7-8 tahun diharapkan dapat digunakan sebagai referensi dalam proses pelatihan dan pembelajaran.

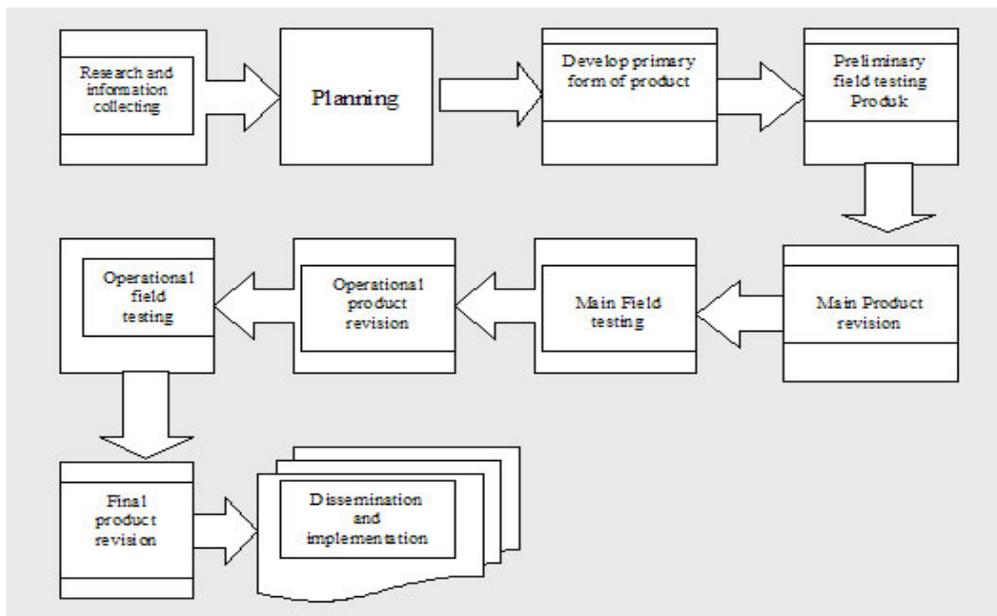
Penelitian dan pengembangan dalam pembelajaran ini menggunakan pendekatan kualitatif dan menggunakan model pengembangan *Research & Development (R&D)* dari Sugiyono. Penelitian diawali dengan mengumpulkan data berupa analisis kebutuhan. Dimana analisis kebutuhan tersebut akan menggambarkan kebutuhan yang menjadi masalah subjek penelitian.

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 sugiyono adalah merupakan langkah

---

<sup>1</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta CV, 2012) h.407

penelitian yang harus diikuti secara baku. Oleh karena itu, peneliti menyesuaikan langkah-langkah penelitian pengembangan model bermain *squash* pada anak usia 7-8 tahun yang akan diuraikan secara jelas sesuai dengan kondisi penelitian yang sebenarnya.



Gambar 2.5 Chart Langkah-langkah pengembangan model dari Borg&Gall  
Sumber : Model Penelitian Pengembangan, Tegeh I Made, dkk. Graha Ilmu.  
Yogyakarta.2014.h.7.

## E. LANGKAH-LANGKAH PENGEMBANGAN MODEL

### 1. Analisis Kebutuhan

Pada penelitian ini, peneliti melakukan observasi awal agar mendapatkan informasi yaitu dengan cara berupa pengamatan lapangan.

## 2. Perencanaan Pengembangan Model

Setelah menyelesaikan tahap analisis kebutuhan dilanjutkan dengan pembuatan produk awal pengembangan model bermain *squash* menggunakan buku untuk anak Usia 7–8 Tahun.

## 3. Validasi, Evaluasi, dan Revisi Model

Pada tahapan ini, peneliti melakukan validasi, evaluasi, serta revisi terhadap model permainan kelompok yang akan dikembangkan. Berikut ini merupakan tahapan-tahapan validasi, evaluasi, dan revisi yang akan diterapkan dalam pengembangan model permainan kelompok.

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

Sebelum pengembangan model bermain *squash* untuk anak usia 7-8 tahun diujicobakan 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 instrumen yang telah dibuat dikonsultasikan kepada ahli.

---

<sup>2</sup>Sugiyono, Op.Cit., h.414

Table 3.1 berikut nama para ahli dalam uji justifikasi.

No.	Nama	Instansi
1.	Setyo Purwanto, M.Pd	Ahli Olahraga <i>Squash</i>
2.	Hartman Nugraha, M.Pd	Ahli Teori Permainan

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

1. Tinjauan dan analisa ahli pengembangan permainan squash terhadap model permainan yang dikembangkan. Ahli permainan kelompok berfungsi untuk memberikan informasi dan penilaian terhadap kesesuaian materi di lapangan dengan model permainan yang dirancang oleh peneliti.
2. Tinjauan dan analisa ahli teori permainan terhadap pengembangan model bermain *squash* pada anak Usia 7–8 tahun yang dirancang. Ahli teori permainan berfungsi untuk menilai kesesuaian bentuk-bentuk permainan yang dirancang yang sesungguhnya.

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 anak Usia 7–8 Tahun, yakni sebanyak 6 orang peserta. Sampel diambil dengan teknik *total sampling*.

d. Revisi Produk

Revisi dilakukan apabila dalam uji coba kelompok kecil didapat hasil yang kurang baik mengenai kesesuaian perancangan pengembangan model permainan *squash*. 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 mempraktikkan di lapangan. Subjek dalam uji coba kelompok besar ini adalah 10 anak Usia 7–8 Tahun. Sampel diambil dengan teknik *total sampling*.

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 Pengembangan Model Bermain *Squash* Pada Anak Usia 7-8 Tahun.