

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian model ini adalah membuat model permainan pantai untuk wisatawan lokal di Pantai Larangan Tegal Jawa Tengah.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian:

Penelitian ini dilaksanakan di dua tempat, yaitu:

- a. Uji coba awal di Pantai Muarareja (Tegal)
- b. Uji coba akhir di Pantai Larangan (Tegal)

2. Waktu Penelitian:

Waktu yang diperlukan dalam penelitian riset dan pengembangan ini mengacu pada penelitian riset dan pengembangan dari Borg and Gall memerlukan waktu 5 bulan dengan perincian sebagai berikut:

1. Waktu Penelitian:

Penelitian ini dilakukan selama 5 bulan terhitung sejak bulan September 2019 sampai bulan Januari 2020. Berikut rincian waktu penelitian:

- a. Analisis kebutuhan pada bulan September 2019
- b. Perencanaan model pada bulan Oktober 2019
- c. Produk awal pada bulan November 2019
- d. Validasi desain pada bulan Desember 2019

- e. Uji coba awal pada bulan Desember 2019
- f. Revisi produk pada bulan Januari 2019
- g. Uji coba pemakaian pada bulan Januari 2020

C. Karakteristik Model Yang Dikembangkan

Sasaran penelitian ini adalah wisatawan lokal di Pantai Larangan Tegal Jawa Tengah. Oleh karena itu diperlukan perencanaan dan penyusunan agar dapat memberikan petunjuk dan tuntunan yang jelas dalam pelaksanaan penelitian nantinya dalam wisatawan lokal di Pantai Larangan Tegal Jawa Tengah, perencanaan dan penyusunan model permainan merupakan faktor yang menentukan keberhasilan sebuah program. Oleh karena itu maka pembuatan model permainan pantai yang akan disusun berupa modifikasi dan kreatifitas dalam bentuk permainan dengan alat dan terdiri dari 10 (Sepuluh) model permainan pantai. permainan pantai untuk wisatawan lokal di Pantai Larangan Tegal Jawa Tengah adalah untuk usia remaja.

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”. (Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D, 2012,

h.407). Semua penelitian pengembangan selalu berupaya untuk menciptakan suatu produk baru maupun menyempurnakan produk yang sudah ada.

Penelitian ini berupaya untuk mengembangkan buku model permainan pantai untuk wisatawan lokal di Pantai Larangan Tegal Jawa Tengah, pada materi kegiatan permainan pantai untuk wisatawan lokal di Pantai Larangan Tegal Jawa Tengah. Produk berupa buku model permainan yang lengkap dengan spesifikasinya diharapkan dapat digunakan sebagai referensi untuk pengelola wisata pantai.

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan pendekatan kualitatif serta menggunakan model pengembangan *Research & Development* (R & D) dari Borg dan Gall yang terdiri dari sepuluh langkah. (Borg W. R, & Gall M. D, Educational Research: An Introduction, Fourth Edition, 1983. H.775). Penelitian diawali dengan mengumpulkan data berupa analisis kebutuhan. Dimana analisis kebutuhan tersebut akan menggambarkan kebutuhan yang menjadi masalah subjek penelitian.

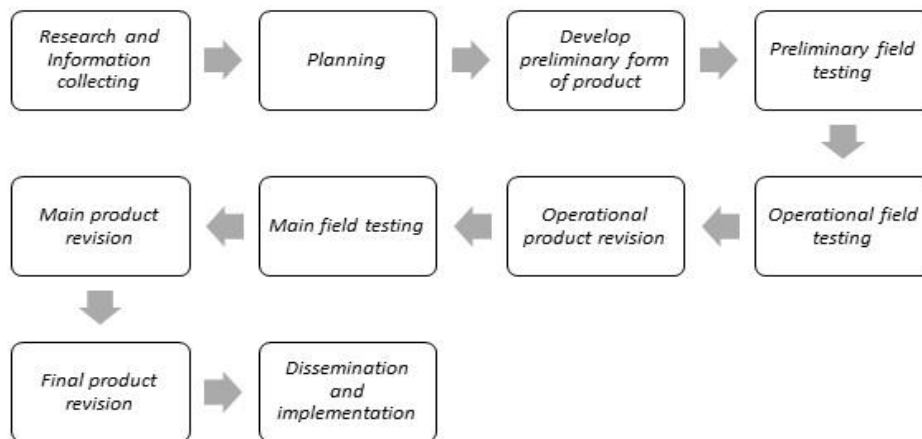
Setelah mengetahui masalah melalui pengumpulan data dari analisis kebutuhan, maka peneliti menentukan rencana pengembangan dan menentukan langkah-langkah pelaksanaan pengembangan yang disesuaikan dengan kondisi pada penelitian yang sebenarnya. Langkah langkah penelitian yang dikemukakan oleh Borg dan Gall adalah merupakan langkah penelitian yang harus diikuti secara baku. Oleh karena itu, peneliti menyesuaikan langkah-langkah penelitian model permainan pantai pada wisatawan lokal di Pantai Larangan Tegal Jawa Tengah

yang akan diuraikan secara jelas sesuai dengan kondisi penelitian yang sebenarnya.

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. 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 (Ardhana, 2002).

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 langkah-langkah yang harus diikuti secara baku. Oleh karena itu, peneliti menyesuaikan langkah-langkah penelitian pengembangan buku model permainan pantai untuk wisatawan lokal di Pantai Larangan Tegal Jawa Tengah 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 Model Pengembangan Borg&Gall

Sumber: Langkah-Langkah Pengembangan Adaptasi dari Borg, W.R dan Gall, M.D. 1983. *Educational Research An Introduction*.

(New York: Longmman, 775)

1. Penelitian Pendahuluan

Analisis kebutuhan digunakan untuk memperoleh informasi. Pada penelitian ini, peneliti melakukan observasi awal agar mendapatkan informasi yaitu dengan cara berupa pengamatan lapangan dan wawancara kepada pengelola pantai larangan Tegal Jawa Tengah.

2. Perencanaan Pengembangan Model

Setelah menyelesaikan tahap analisis kebutuhan dilanjutkan dengan pembuatan produk awal pengembangan model permainan pantai menggunakan buku untuk masyarakat umum.

Adapun penjelasan dari langkah-langkah model pengembangan *Borg & Gall* sebagai berikut:

1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi

Tahap awal penentuan potensi masalah dalam model pengembangan model permainan pantai untuk wisatawan lokal di Pantai Larangan Tegal Jawa Tengah adalah berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di lapangan dengan melakukan observasi dan juga wawancara di Pantai Larangan Tegal Jawa Tengah.

2. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini peneliti mengkaji berbagai literatur atau kajian pustaka yang berhubungan tentang konsep-konsep model yang akan dikembangkan sesuai dengan produk yang akan dibuat serta mengacu kepada analisis kebutuhan, telaah pakar dan uji coba lapangan.

3. Produk Awal

Dalam tahap ini peneliti membuat produk awal berupa rangkaian model-model permainan pantai untuk wisatawan lokal di Pantai Larangan Tegal Jawa Tengah dalam bentuk permainan secara individu maupun berkelompok. Dalam pembuatan model-model permainan yang dikembangkan peneliti

melakukan konsultasi dengan teman sejawat atau para ahli model permainan supaya bisa menghasilkan produk yang sempurna.

4. Validasi Desain

Setelah selesai membuat produk peneliti melanjutkan ke tahap validasi desain dengan memberikan lembar telaah model-model permainan kepada para ahli untuk menelaahnya. Dalam validasi ini peneliti menggunakan dua ahli masing-masing dari ahli permainan dan ahli pariwisata.

5. Revisi Desain

Revisi desain tahap ini dilakukan berdasarkan masukan-masukan dari hasil telaah para ahli. Maka dari itu dilakukan perbaikan terhadap model-model permainan untuk wisatawan lokal di Pantai Larangan Tegal Jawa Tengah.

6. Uji Coba Awal

Pada tahap uji coba lapangan atau uji coba kelompok kecil dilakukan dengan 15 orang subyek. Uji coba kelompok kecil bertujuan untuk mengetahui tingkat kesesuaian model-model permainan.

7. Revisi Produk

Dalam tahap ini peneliti melakukan revisi produk operasional berdasarkan masukan dari saran-saran para ahli permainan dan ahli pariwisata untuk wisatawan lokal di Pantai Larangan Tegal Jawa Tengah serta hasil uji coba kelompok kecil.

8. Uji Coba Pemakaian

Pada tahap uji coba lapangan atau uji coba kelompok besar ini dilakukan terhadap 35 orang subyek. Data dikumpulkan melalui wawancara dan observasi.

9. Revisi Produk

Melakukan revisi terhadap produk akhir dari model permainan pantai untuk wisatawan lokal di Pantai Larangan Tegal Jawa Tengah berdasarkan saran dari para ahli permainan serta berdasarkan uji coba lapangan.

10. Produksi Masal

Mengimplementasikan dan menyebarkan produk melalui pertemuan atau jurnal ilmiah. Bekerjasama dengan penerbit atau instansi pemerintah untuk mensosialisasikan produk yang telah dikembangkan.

3. Validasi, Evaluasi, dan Revisi Model

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

a. Telaah Pakar (*Expert Judgment*)

Sebelum model permainan sebagai sarana bermain 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. (Sugiyono, 2012). Prosedur inilah yang kemudian disebut dengan *expert judgment*.

Validasi para ahli dilakukan oleh ahli olahraga rekreasi. Evaluasi para ahli ini digunakan untuk masukan produk awal yang telah dibuat dengan menggunakan uji justifikasi dimana instrumen yang telah dibuat dikonsultasikan kepada ahli.

Tabel 3.1 berikut nama para ahli dalam uji justifikasi.

No.	Nama	Instansi
1.	Dr. Abdul Gani, S.pd, M.pd	Dosen Universitas Negeri Jakarta
2.	Rahman Muchlis, S.Pd	<i>CEO Indonesia Outdoor Consultant</i>

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 permainan yang dikembangkan 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 model permainan yang dirancang berfungsi untuk menilai kesesuaian bentuk-bentuk permainan yang dirancang.
- 3) Tinjauan dan analisa ahli permainan terhadap model permainan 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 selanjutnya adalah melakukan uji coba kelompok kecil, dengan mengambil sampel wisatawan yang berkunjung, yakni sebanyak 15 wisatawan. Sampel diambil dengan teknik *simple random sampling* melalui pengundian menggunakan nomor dengan memberikan kesempatan yang sama pada wisatawan yang berkunjung.

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 mengaplikasi produk yang telah dibuat dengan mempraktekkan di lapangan. Subjek dalam uji coba kelompok besar ini adalah 35 wisatawan.

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 Permainan Pantai Untuk Wisatawan lokal di Pantai Larangan Tegal Jawa Tengah.

4. Implementasi Model

Implementasi penelitian ini direncanakan dengan menyebarkan produk permainan yang dibuat berupa buku model permainan yang telah mengalami revisi sehingga menjadi hasil produk yang final untuk dapat digunakan pada wisatawan lokal di Pantai Larangan Tegal Jawa Tengah yang berkunjung. Apabila produk telah digunakan oleh banyak pengguna maka peneliti dapat menilai keefektifan model permainan.