

BAB II

KAJIAN TEORETIK

A. Konsep Pengembangan Model

Penelitian merupakan salah satu hal yang penting dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan pendidikan, sekaligus sebagai bagian yang penting dalam perkembangan peradaban manusia. Penelitian selalu berusaha memperoleh pengetahuan yang memiliki kebenaran ilmiah yang lebih sempurna dari pengetahuan sebelumnya, yang kesalahannya lebih kecil daripada pengetahuan yang telah terkumpul sebelumnya.

Cooper & Emory dalam bukunya Sunarno Agung mengemukakan bahwa penelitian adalah “suatu proses penyelidikan secara sistematis yang ditujukan pada penyediaan informasi untuk menyelesaikan masalah-masalah”. (Sunarno, Metode Penelitian Keolahragaan, 2011, h.11). Maksudnya adalah penelitian ditujukan untuk memecahkan masalah, supaya memperoleh hasil yang bermanfaat.

Riset merupakan “suatu proses pengumpulan dan analisis data yang dilakukan secara sistematis dan logis untuk mencapai tujuan tertentu”. (Sukmadinata, Metode Penelitian Pendidikan, 2011, h.5). Penelitian dimulai dari hasrat ingin menciptakan sebuah perjalanan yang menyenangkan, dilanjutkan dengan pengkajian landasan teoritis yang terdapat dalam kepustakaan untuk mendapatkan jawaban sementara atau hipotesis. Masalah penelitian dapat timbul karena adanya kesulitan yang mengganggu kehidupan manusia karena sifat manusia yang selalu ingin tahu. Sedangkan landasan

teoretik merupakan sebuah pengkajian dari masalah yang timbul dengan teori-teori yang digunakan oleh peneliti untuk memecahkan masalah yang timbul.

Sukardi dalam bukunya mendefinisikan “penelitian adalah usaha seseorang untuk mencari jawaban terhadap suatu permasalahan yang dilakukan secara sistematis mengikuti aturan-aturan metodologi misalnya observasi secara sistematis, dikontrol, dan mendasarkan pada teori yang ada dan diperkuat dengan gejala yang ada”. (Sukardi, Metodologi Penelitian Pendidikan, 2007. h.3). Pada dasarnya metodologi merupakan metode keilmuan yang terstruktur untuk melakukan langkah-langkah penelitian yang disesuaikan dengan permasalahan. Melalui metodologi penelitian seorang peneliti dapat menyusun sebuah rancangan penelitian untuk melakukan pengamatan untuk mendapatkan jawaban dari masalah penelitian yang diangkat.

Yang dikutip dari Mohammad Ali, Hillway Tyrus dalam bukunya *Introduction to Research*, mengemukakan bahwa penelitian adalah “suatu cara untuk memahami sesuatu dengan melalui penyelidikan atau melalui usaha mencari bukti-bukti yang muncul sehubungan dengan masalah itu, yang dilakukan secara berhati-hati sekali sehingga diperoleh pemecahannya. (Ali, 2013). Dalam setiap bidang selalu terdapat masalah, meskipun ada yang bersifat sederhana dan ada pula yang bersifat kompleks. Begitupun dalam upaya memahami dan memecahkan masalahnya pun ada yang dilakukan secara sederhana dan ada pula yang kompleks.

Emzir mengemukakan Penelitian adalah “suatu kegiatan atau proses sistematis untuk memecahkan masalah yang dilakukan dengan menerapkan metode ilmiah”. (Emzir, Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif, 2008, h.8).

Penelitian ilmiah dalam melaksanakan penelitiannya seorang peneliti bisa menggunakan penalaran deduktif dan induktif yang merupakan proses berfikir secara berulang-ulang antara penalaran deduktif dan penalaran induktif. Penalaran induktif dilaksanakan dengan melakukan observasi maupun pengumpulan data yang kemudian dianalisis secara seksama. Penalaran deduktif digunakan untuk menentukan probabilitas dari penelitian bukan hanya kebenaran yang masih bersifat abstrak yang diyakini.

Kerlinger dalam buku Sujerweni Wiratna mengatakan bahwa yang dimaksud dengan penelitian adalah “suatu penyelidikan yang sistematis, terkendali, empiris, dan kritis mengenai fenomena-fenomena alam yang dibimbing oleh teori dan hipotesis mengenai hubungan-hubungan yang diduga ada diantara fenomena-fenomena tersebut“. (Wiratna, Metodologi Penelitian, 2014).

Observasi dapat dibagi menjadi beberapa bentuk yaitu penelitian dasar, terapan, evaluasi, pengembangan dan mendesak. Pembagian penelitian didasarkan pada fungsi dan penerapannya dalam pendidikan serta berapa lama hasilnya dapat digunakan. Salah satu model penelitian yang relevan dan dapat selalu digunakan yaitu penelitian pengembangan.

Sukmadinata mengatakan penelitian pengembangan merupakan “strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh untuk memperbaiki praktik“. (Sukmadinata, Metode Penelitian Pendidikan, 2011, h.164). Dalam olahraga rekreasi rancangan penelitian pengembangan dapat digunakan sebagai sarana bermain dengan

menghasilkan suatu produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada berupa model permainan.

Sugiyono dalam bukunya mendefinisikan “penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tertentu”. (Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, 2013, h.297). Produk yang dikembangkan oleh peneliti nantinya akan dapat digunakan dalam proses permainan kecil. Sebelum digunakan dalam proses permainan kecil produk yang dikembangkan tentunya harus melalui tahap validasi untuk mengetahui layak atau tidaknya permainan tersebut untuk di lanjutkan ketahap penelitian.

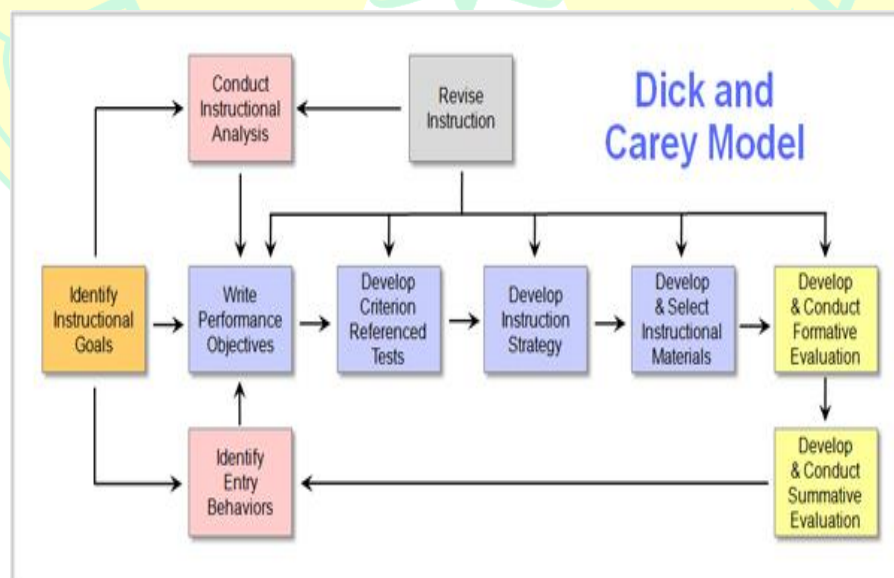
Sukmadinata mengemukakan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. (Sukmadinata, Metode Penelitian Pendidikan, 2011, h.164). Maksudnya rancangan penelitian pengembangan selalu berorientasi untuk mengembangkan atau menghasilkan produk. Dalam mengembangkan suatu produk baru maupun produk yang sudah ada haruslah berdasarkan kebutuhan dari subjek yang diteliti.

Maka dari beberapa definisi ahli di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan merupakan suatu jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk yang baru atau menyempurnakan produk yang telah ada sesuai dengan kebutuhan masyarakat, yang dilakukan secara sistematis untuk memecahkan suatu masalah.

1. Pengembangan Model Dick dan Carey

Penelitian dan pengembangan model Dick dan Carey “didasarkan pada penggunaan pendekatan sistem atau *system approach* terhadap komponen-komponen dasar dari desain sistem pembelajaran yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implentasi dan evaluasi”. (Benny A Pribadi, Model Desain Sistem Pembelajaran, 2009, h.98).

Pengembangan model Dick and Carey tidak hanya model desain sistem pembelajaran ini tidak hanya diperoleh dari teori dan hasil penelitian, tetapi juga dari pengalaman praktis yang diperoleh di lapangan. Implentasi model desain sistem pembelajaran ini memerlukan proses yang sistematis dan menyeluruh. Diperlukan untuk menciptakan desain sistem pembelajaran yang mampu digunakan secara optimal dalam mengatasi masalah pembelajaran.



Gambar 2.1 Model Pengembangan Dick dan Carey

2. Model ASSURE

Sharon E. Sadino, James D. Russel, Robert Heinich, dan Michael Molenda mengemukakan “model desain sistem pembelajaran yang diberi nama ASSURE. “Langkah pengembangan model pembelajaran ini perlu diikuti dengan proses pembelajaran yang sistematis, penilaian hasil belajar, dan pemberian umpan balik tentang pencapaian hasil belajar secara *kontinyu*” (Pribadi, 2009).



Gambar 2.2 Model Pengembangan ASSURE

Model ASSURE merupakan model desain sistem pembelajaran yang bersifat praktis dan mudah diimplentasikan untuk mendesain aktifitas pembelajaran, baik yang bersifat individual maupun klasikan. Langkah analisis karakteristik siswa akan memudahkan memilih metode, media, dan strategi pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam menciptakan aktivitas pembelajaran efektif, efisien dan menarik.

Langkah evaluasi dan revisi yang dapat dimanfaatkan untuk menjamin kualitas proses pembelajaran yang diciptakan.

3. Model Jerold E. Kemp

Jerold E. Kemp mengemukakan “model pengembangan berbentuk lingkaran. Model ini menunjukkan adanya proses *kontinyu* dalam menerapkan desain sistem pembelajaran. Model desain pembelajaran ini memungkinkan penggunaannya memulai kegiatan desain dari komponen yang mana saja”. (Benny A. Pribadi, Model Desain Sistem Pembelajaran, 2009).

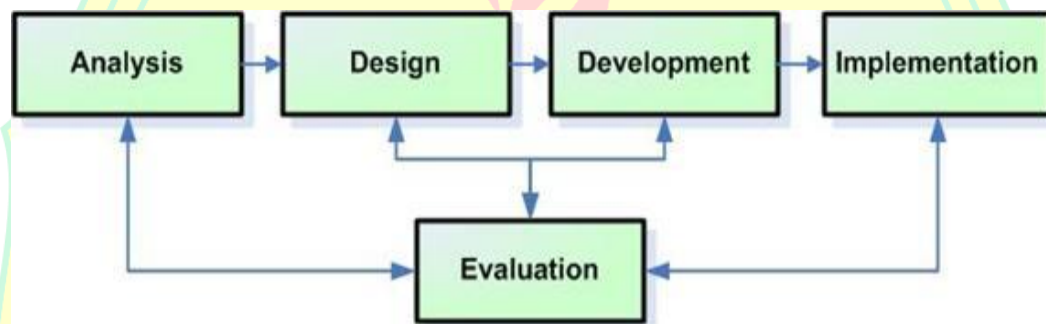


Gambar 2.3 Model Pengembangan Kemp.

Model ini dapat digunakan oleh guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang berlangsung didalam kelas secara efektif, efisien dan menarik.

4. Model ADDIE

Model pengembangan pembelajaran yang memperlihatkan tahapan-tahapan desain pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari adalah ADDIE. Model ini sesuai dengan namanya, terdiri dari lima fase atau tahap utama, yaitu *(A)nalisis*,



(D)esain, (D)evelopment, (I)mplementasion, dan (E)valuation (Benny A. Pribadi, Model Desain Sistem Pembelajaran, 2009).

Gambar 2.4 Model Pembelajaran ADDIE

ADDIE dilakukan secara sistematis dan sistemik. Diharapkan dapat membantu guru dan instruktur dalam merancang program dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, efisien dan menarik.

5. Model Borg dan Gall

Borg dan Gall mengatakan sebagai berikut :

Penelitian dan pengembangan adalah model pengembangan berbasis industri di mana temuan penelitian digunakan untuk merancang produk dan prosedur baru, yang kemudian secara sistematis semua bidang diuji, dievaluasi, dan disempurnakan sampai mereka memenuhi kriteria efektifitas, kualitas, atau standar yang serupa (Meredith D). . Gall, 2007)

Penelitian dan pengembangan model Borg dan Gall dapat digunakan untuk merancang produk baru dan prosedur dikembangkan melalui beberapa tahapan secara sistematis diuji di lapangan, dievaluasi dan disempurnakan. Sehingga tujuan dari penelitian pengembangan ini sampai memenuhi kriteria yang ditentukan seperti keefektifan, kualitas atau standar dalam penelitian.

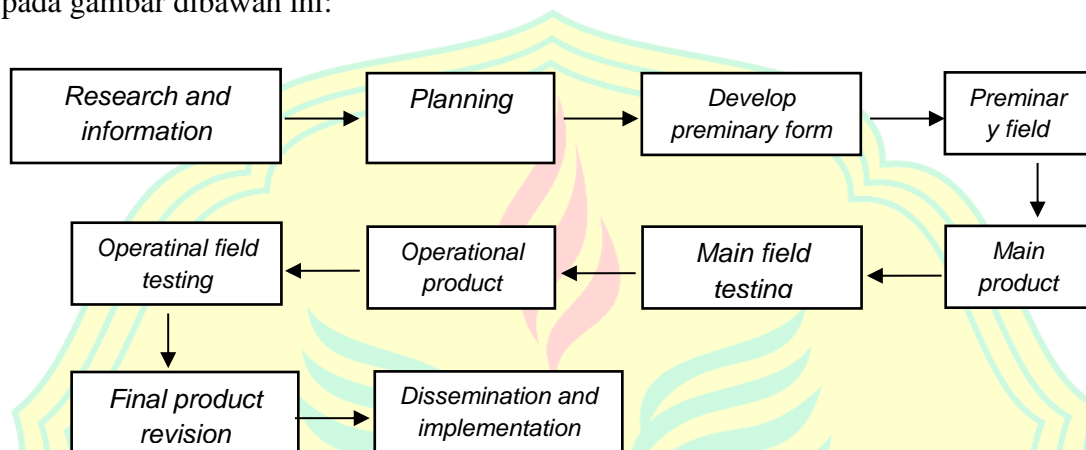
Prosedur penelitian pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu mengembangkan produk, dan menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan. Tujuan pertama disebut sebagai fungsi pengembang sedangkan tujuan kedua disebut sebagai validitas.

Secara konseptual, pendekatan penelitian dan pengembangan mencakup 10 langkah umum, sebagaimana diuraikan *Borg & Gall* sebagai berikut:

- 1) *Research and information collecting*, 2) *Planning*, 3) *Develop preliminary form of product*, 4) *Preliminary field testing*, 5) *Main product revision*, 6) *Main field testing*, 7) *Operational product revision*, 8)

Operational field testing, 9) Final product revision, dan 10) Dissemination and implementation. (Walter R, 1983).

Dapat juga digambarkan dalam bentuk skema tahapan pengembangan seperti pada gambar dibawah ini:



Gambar 2.5 Instructional Design R and D Borg & Gall

Sumber : Walter R. Borg and Meredith D. Gall, Educational Research: An Introduction, 4th Edition. (New York : Longman Inc., 1983)

Adaptasi model diwujudkan dalam bentuk perencanaan teknis sasaran dan jenis kegiatan yang akan dilakukan dalam tiap tahapnya. Jika kesepuluh langkah penelitian dan pengembangan diikuti dengan benar, maka akan dapat menghasilkan suatu produk pendidikan yang dapat dipertanggungjawabkan. Langkah-langkah tersebut bukanlah hal baku yang harus diikuti, langkah yang diambil bisa disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Selanjutnya, agar dapat memahami tiap langkah tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Studi Pendahuluan (*Research and Information Collecting*). Langkah pertama ini meliputi analisis kebutuhan, studi pustaka, studi literatur, penelitian skala kecil dan standar laporan yang dibutuhkan.
 - a) Analisis kebutuhan dan studi pustaka. Untuk melakukan analisis kebutuhan ada beberapa kriteria, yaitu apakah produk yang akan dikembangkan merupakan hal yang penting?, apakah hasil dari produk mempunyai kemungkinan untuk dikembangkan?, apakah SDM yang memiliki keterampilan, pengetahuan dan pengalaman yang akan mengembangkan produk tersebut ada?, Apakah waktu untuk mengembangkan produk tersebut cukup?.
 - b) Studi literatur: Studi literatur dilakukan untuk pengenalan sementara terhadap produk yang akan dikembangkan. Studi literatur ini dikerjakan untuk mengumpulkan temuan riset dan informasi lain yang bersangkutan dengan pengembangan produk yang direncanakan.
 - c) Riset skala kecil: Pengembang sering mempunyai pertanyaan yang tidak bisa dijawab dengan mengacu pada reseach belajar atau teks profesional, oleh karenanya pengembang perlu melakukan riset skala kecil untuk mengetahui beberapa hal tentang produk yang akan dikembangkan.
2. Merencanakan Penelitian (*Planning*). Setelah melakukan studi pendahuluan, pengembang dapat melanjutkan langkah kedua, yaitu merencanakan penelitian. Perencanaan penelitian R & D meliputi: merumuskan tujuan penelitian,

memperkirakan dana, tenaga dan waktu, merumuskan kualifikasi peneliti dan bentuk-bentuk partisipasinya dalam penelitian.

3. Pengembangan Desain (*Develop Preliminary of Product*). Langkah ini meliputi: menentukan desain produk yang akan dikembangkan, menentukan sarana dan prasarana penelitian yang dibutuhkan selama proses penelitian dan pengembangan, menentukan tahap-tahap pelaksanaan uji desain di lapangan, menentukan deskripsi tugas pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian.
4. *Preliminary Field Testing*. Langkah ini merupakan uji produk secara terbatas. Langkah ini meliputi: melakukan uji lapangan awal terhadap desain produk, bersifat terbatas, baik substansi desain maupun pihak-pihak yang terlibat, uji lapangan awal dilakukan secara berulang-ulang sehingga diperoleh desain layak, baik substansi maupun metodologi.
5. Revisi Hasil Uji Lapangan Terbatas (*Main Product Revision*). Langkah ini merupakan perbaikan model atau desain berdasarkan uji lapangan terbatas. Penyempurnaan produk awal akan dilakukan setelah dilakukan uji coba lapangan secara terbatas. Pada tahap penyempurnaan produk awal ini, lebih banyak dilakukan dengan pendekatan kualitatif. Evaluasi yang dilakukan lebih pada evaluasi terhadap proses, sehingga perbaikan yang dilakukan bersifat perbaikan internal.
6. *Main Field Test*. Langkah merupakan uji produk secara lebih luas. Langkah ini meliputi: melakukan uji efektivitas desain produk, uji efektivitas desain, pada umumnya, menggunakan teknik eksperimen model penggulungan, Hasil uji

lapangan adalah diperoleh desain yang efektif, baik dari sisi substansi maupun metodologi.

7. Revisi Hasil Uji Lapangan Lebih Luas (*Operational Product Revision*). Langkah ini merupakan perbaikan kedua setelah dilakukan uji lapangan yang lebih luas dari uji lapangan yang pertama. Penyempurnaan produk dari hasil uji lapangan lebih luas ini akan lebih memantapkan produk yang kita kembangkan, karena pada tahap uji coba lapangan sebelumnya dilaksanakan dengan adanya kelompok kontrol. Desain yang digunakan adalah pretest dan posttest. Selain perbaikan yang bersifat internal. Penyempurnaan produk ini didasarkan pada evaluasi hasil sehingga pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif.
8. Uji Kelayakan (*Operational Field Testing*). Langkah ini meliputi sebaiknya dilakukan dengan skala besar: melakukan uji efektivitas dan adaptabilitas desain produk, uji efektivitas dan adaptabilitas desain melibatkan para calon pemakai produk, hasil uji lapangan adalah diperoleh model desain yang siap diterapkan, baik dari sisi substansi maupun metodologi.
9. Revisi Final Hasil Uji Kelayakan (*Final Product Revision*). Langkah ini akan lebih menyempurnakan produk yang sedang dikembangkan. Penyempurnaan produk akhir dipandang perlu untuk lebih akuratnya produk yang dikembangkan. Pada tahap ini sudah didapatkan suatu produk yang tingkat efektivitasnya dapat dipertanggungjawabkan. Hasil penyempurnaan produk akhir memiliki nilai “generalisasi” yang dapat diandalkan.

10. Desiminasi dan Implementasi Produk Akhir (*Dissemination and Implementation*).

Memberikan/ menyajikan hasil penelitian melalui forum-forum ilmiah, ataupun melalui media massa. Distribusi produk harus dilakukan setelah melalui *quality control*. Teknik analisis data, langkah-langkah dalam proses penelitian dan pengembangan dikenal dengan istilah lingkaran research dan development menurut Borg and Gall terdiri atas: (a) Meneliti hasil penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, (b) Mengembangkan produk berdasarkan hasil penelitian, (c) Uji lapangan, dan (d) Mengurangi devisiensi yang ditemukan dalam tahap ujicoba lapangan.

Model-model dalam pengembangannya mempunyai perbedaan dan persamaan. Secara umum perbedaan model-model tersebut terletak pada,

- a) Penggunaan istilah dari setiap tahap pada proses pengembangan,
- b) Penggunaan *expert judgment* selama proses pengembangan, dan
- c) Penggunaan unsur-unsur yang dilibatkan, ada yang sederhana dan ada yang sangat detail sehingga terlihat kompleks.

Persamaannya terletak pada semua kegiatan yang dihubungkan oleh suatu sistem umpan balik yang terpadu dalam model bersangkutan sehingga memungkinkan adanya perbaikan-perbaikan sistem pembelajaran selama dikembangkan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa Model ini mampu menghasilkan suatu produk atau model yang memiliki nilai validasi tinggi, karena melalui serangkaian uji coba di

lapangan dan divalidasi oleh ahli tetapi pada prinsipnya memerlukan waktu yang relatif panjang, karena prosedur yang harus ditempuh relatif kompleks.

Dari model-model yang telah dideskripsikan di atas, dalam penelitian ini akan menggunakan model pengembangan Borg dan Gall dimana model pengembangan ini memandu peneliti tahap demi tahap secara detail, dan model ini juga memungkinkan kelompok belajar menjadi aktif berinteraksi karena menetapkan strategi dan tipe pembelajaran yang berbasis lingkungan. Analisis tugas yang diuraikan dalam model Borg dan Gall tersusun secara terperinci dan tujuan pembelajaran khusus secara hierarkis serta uji coba yang dilalui secara berulang-ulang dapat memberikan hasil sistem yang dapat diandalkan. Namun, kelemahan model ini adalah uji coba tidak diuraikan secara jelas kapan harus dilakukan dan kegiatan revisi baru dilaksanakan setelah diadakan tes formatif.

Penelitian pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan model latihan yang lebih bermanfaat dan variatif diterapkan serta lebih menyenangkan. Penelitian akan dilakukan dari tahapan yang sesuai yaitu tahap awal ide, sampai tahap produksi. Adapun yang melatarbelakangi tahapan pengembangan ini yaitu faktor tenaga, biaya, serta waktu yang diperlukan dalam produksi masal dalam model ini.

B. Konsep Model yang Dikembangkan

Permainan adalah sebuah aktivitas yang dapat berpengaruh dalam kehidupan sehari-hari dalam kehidupan manusia, dari anak-anak sampai dewasa. Banyak point yang bisa didapatkan dari sebuah permainan yang dimainkan, dan merupakan kegiatan yang dapat mengurangi beban kerja dan dapat menjadi salah satu kegiatan istirahat.

Permainan merupakan kegiatan yang dirancang dengan aturan-aturannya, sehingga memberikan stimulus yang mendekati kenyataan sehari-hari. Dari sinilah dapat dilihat respon yang muncul, dan kemudian digunakan sebagai alat evaluasi diri. (dwi, Games Seru Outbound, 2008)

Pada dasarnya setiap orang menyukai hal-hal yang berhubungan dengan permainan. Sebab, secara refleks mereka spontan akan bergerak sesuai sifat individunya masing-masing baik dari cara bicara, bicara, bertindak, dan bertingkah laku yang sesuai dengan kebiasaan sehari-hari. (Hurlock, 2013)

Pantai merupakan tempat rekreasi yang menawarkan sebuah keindahan alam yang diciptakan oleh Tuhan Yang maha Esa. Pantai juga merupakan sebuah bisnis yang menjanjikan ketika destinasi wisata tersebut dikemas dengan suatu hal yang menarik bagi wisatawan. Namun banyak sekali pengelola pantai yang kurang memanfaatkan potensi pantai sebagai tempat wisata yang menarik, sering kali para wisatawan merasa bosan ketika berkunjung ke pantai, karena kurang bervariasinya kegiatan yang disediakan oleh pengelola pantai.

Permainan pantai adalah suatu permainan yang dilakukan ditepi pantai dengan bertujuan untuk bersenang-senang, permainan pantai juga dapat dijadikan sebagai inovasi wahana untuk wisatawan lokal di pantai larangan yang sedang berkunjung disuatu pantai yang didatangi. permainan pantai berisikan permainan-permainan seru yang dapat menghilangkan kepenatan dan rasa bosan, permainan pantai sangat cocok diadakan ditepi pantai, karena akan dapat mengisi waktu luang pada saat wisatawan berkunjung ke pantai daripada sekedar berjalan-jalan di tepi pantai. Permainan pantai juga dapat menjadi sarana pemecah suasana kaku pada saat wisatawan berkunjung ke pantai, dari yang belum kenal menjadi kenal, ataupun yang sudah kenal menjadi lebih akrab, permainan pantai adalah salah satu cara agar wisatawan membaur dan dapat menikmati destinasi wisata dengan rasa nyaman dan tidak merasa jenuh saat berkunjung ke pantai.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa model permainan merupakan kebutuhan bagi pengelola wisata untuk terus menciptakan inovasi-inovasi permainan terbaru yang dapat dilakukan di tepi pantai agar bisa memberikan variasi permainan sehingga tercipta suasana menyenangkan bagi wisatawan lokal di pantai larangan yang berkunjung.

C. Kerangka Teoretik

1. Pengertian Model

Model merupakan gambaran yang membantu untuk menjelaskan sesuatu dengan lebih jelas terhadap sesuatu yang tidak dapat dilihat atau tidak dialami secara langsung. (Yulaelawati Ella, Kurikulum Pendidikan, 2004, h.50). Model menjelaskan keterkaitan berbagai komponen dalam suatu pola pemikiran yang disajikan secara utuh. Model juga dapat membantu melihat kejelasan dan keterkaitan secara lebih cepat, utuh, konsisten, dan menyeluruh. Hal ini disebabkan suatu model disusun dalam upaya mengkonkretkan keterkaitan hal-hal abstrak dalam suatu skema, bagan, gambar, atau tabel.

Joyce dan Weil menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan “proses belajar yang dapat membantu siswa untuk mendapatkan atau memperoleh informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan ide diri sendiri. (Rosdiani dini, Model Pembelajaran Langsung Dalam Penjaskes, 2013, h.77). Model pembelajaran dapat digunakan untuk mendesain pola-pola mengajar secara tatap muka di dalam kelas atau mengatur tutorial, dan menentukan materi pembelajaran. Setiap f model mengarahkan untuk mendesain pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk mencapai berbagai tujuan.

Model seperti dijelaskan oleh William A. Schorde adalah suatu gambaran dari pada kenyataan yang dimaksudkan untuk menerangkan perilaku dari pada apa yang digambarkan tersebut. (Rosdiani dini, Model Pembelajaran Langsung Dalam

Penjaskes, 2013, h.3). Model dapat digunakan sebagai stimulus untuk mengembangkan hipotesis dan membangun teori ke dalam keadaan yang konkrit atau nyata untuk kemudian diterapkan pada praktik atau pengujian teori.

2. Permainan

Permainan adalah sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, dan melakukan olahraga ringan. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama.

Permainan adalah medium yang sangat tepat untuk perkembangan sosial dan moral anak karena anak harus mematuhi aturan-aturan tertentu apabila ingin menikmati permainan bersama-sama. Jika peraturan dapat dilaksanakan dengan baik dalam suatu permainan, anak akan mengubah perilakunya agar dapat bertahan dalam lingkungan sosial itu. Ketika ia semakin matang ia mulai lebih menyadari kebutuhan bekerjasama dalam kelompok untuk mencapai tujuan dalam permainan. (Siregar, 2013)

Menurut Sri Nuraini dan Hartman Nugraha menjelaskan bahwa permainan dapat dikelompokkan dengan bermacam-macam cara memandang terhadap permainan itu. Jika dikelompokkan berdasarkan pada jumlah pemain, tentu tidak akan sama dengan pengelompokan yang berdasar pada alat yang digunakan. Demikian juga dengan dasar pengelompokan lainnya. (Sri Nuraini, 2015).

Ragam permainan pada dasarnya dapat dibedakan ke dalam dua jenis, yaitu permainan aktif dan permainan pasif. Permainan aktif adalah aktivitas bermain dimana pelakunya secara aktif melakukan gerak fisik, seperti berlari, memanjat, berjalan, dan sebagainya. Sementara pada permainan pasif, pelakunya cenderung sangat sedikit melakukan gerakan fisik yang berarti. Contohnya adalah menonton televisi, mendengarkan radio, membaca dan lain-lain. (Hidayat, 2008)

Play is essential to development because it contributes to the cognitive, physical, social and emotional well-being of children and youth. (Bakirtzoglou P, 2012).

Kemudian Ki Fudyantana menjelaskan bahwa permainan adalah keasyikan atau kesibukan yang dipilih sendiri, tidak ada paksaan. (Ki Fudyantana, Psikologi Perkembangan, 2012, h.156). Karena permainan ialah untuk memperoleh kesenangan pada waktu melakukan permainan itu secara langsung. Permainan secara langsung sangat membutuhkan aktivitas tubuh, mulai dari gerakan kaki untuk menendang sampai dengan gerakan berjalan atau berlari.

Menurut Dani Wardani Permainan adalah melakukan perbuatan untuk tujuan bersenang-senang (dengan alat tertentu atau tidak); berbuat sesuatu dengan sesuka hati, berbuat asal saja “suatau kegiatan (atau lebih luasnya aktivitas) yang mengandung keasyikan (*fun*) dan dilakukan atas kehendak diri sendiri, bebas, tanpa

paksaan dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut”. (Wardani, 2009)

3. Wisatawan

Ismayanti menyatakan dalam bukunya wisatawan adalah aktor dalam kegiatan wisata. Berwisata menjadi sebuah pengalaman manusia untuk menikmati, mengantisipasi dan mengingatkan masa-masa dalam kehidupan. (Ismayanti, Pengantar Pariwisata, 2010, h.2). Menurut Muljadi A.J wisatawan adalah mereka yang mengadakan perjalanan untuk kesenangan karena alasan keluarga, kesehatan dan lain-lain. (Muljadi A.j, Kepariwisata dan Perjalanan, 2010, h.10)

Menurut Yoeti yang dikutip dari buku I Ketut Suwena dan I Gusti Ngurah Widyatmaja wisatawan adalah orang yang melakukan perjalanan dalam bahasa Inggris dapat disebut dengan istilah “travellers”. (I Ketut Suwena, Pengetahuan Dasar Ilmu Pariwisata, 2017, h.15).

Kemudian Isdarmanto menjelaskan dalam bukunya wisatawan adalah seseorang yang melakukan perjalanan baik secara individu maupun kelompok sejauh minimal 80 km dalam waktu lebih dari 24 jam dengan tujuan untuk mencari kesenangan/rekreasi di objek/destinasi wisata. (Isdarmanto, Dasar dasar Kepariwisata dan Pengelolaan Destinasi Pariwisata, 2017, h.6).

Menurut Leiper dalam Cooper et.al (1998:5) yang dikutip dalam buku Isdarmanto Wisatawan diklasifikasikan menjadi 6 jenis: Wisatawan Domestik,

Wisatawan Asing, Domestic Foreign Tourist, Indigenous Tourist, Transit Tourist, Bussines Tourist. (Isdarmanto, Dasar dasar Kepariwisataan dan Pengelolaan Destinasi Pariwisata, 2017, h.7).

Wisatawan asing adalah orang asing yang melakukan perjalanan wisata yang datang memasuki negara lain yang bukan merupakan negara dimana ia tinggal. Wisatawan lokal (*Domestic Tourist*) adalah orang yang melakukan perjalanan wisata dalam batas wilayahnya sendiri tanpa melewati perbatasan. *Domestic Foreign Tourist* adalah orang asing yang berdiam pada suatu negara, yang melakukan perjalanan wisata di wilayah negara dimana ia tinggal. *Indigenous Foreign Tourist* adalah warga negara suatu negara tertentu yang karena tugasnya atau jabatannya di luar negeri, pulang ke negara asal dan melakukan perjalanan wisata di wilayah negaranya sendiri. *Transit Tourist* adalah wisatawan yang sedang melakukan perjalanan wisata ke suatu negara tertentu, yang menumpang kapal udara atau laut atau kereta api, yang terpaksa singgah di pelabuhan/airport/stasiun bukan atas kemauannya sendiri. *Business tourist* adalah orang yang melakukan perjalanan wisata setelah tujuan utamanya selesai. (Biara, 2011).

4. Pantai

Pengertian pariwisata pantai sangatlah tergantung dari kondisi wilayah pantai yang dipengaruhi oleh wilayah pantai itu sendiri dan keadaan sosial masyarakat. Dalam buku konsep tata ruang pantai mengatakan bahwa wilayah pantai merupakan

wilayah laut yang masih menerima pengaruh yang dimaksud antara lain meliputi fenomena transportasi material sedimen yang dibawa oleh sungai-sungai yang bermuara ke laut atau wilayah laut yang masih sering atau masih dimanfaatkan oleh manusia. (UNHAS, 1997)

Pantai adalah daerah ditepi perairan yang dipengaruhi oleh air pasang tertinggi dan air surut terendah, daerah pantai menjadi batas antara daratan dan perairan laut. (Triadmojo, 1999). Menurut pendapat diatas, pantai merupakan daerah mempunyai hamparan pasir dan sekitarnya daratan.

5. Masa Remaja

Masa remaja (*adolescence*) adalah merupakan masa yang sangat penting dalam rentang kehidupan manusia, merupakan masa transisi atau peralihan dari masa kanak-kanak menuju kemasa dewasa. Ada beberapa pengertian menurut para tokoh-tokoh mengenai pengertian remaja seperti:

Elizabeth B. Hurlock Istilah *adolescence* atau remaja berasal dari kata latin (*adolescene*), kata bendanya *adolescentia* yang berarti remaja yang berarti “tumbuh” atau “tumbuh menjadi dewasa” bangsa orang-orang zaman purbakala memandang masa puber dan masa remaja tidak berbeda dengan periode-periode lain dalam rentang kehidupan anak dianggap sudah dewasa apabila sudah mampu mengadakan reproduksi. (Hurlock, 2013, hal. 206)

D. Rancangan Model

Suatu model dalam penelitian pengembangan dihadirkan dalam bagian prosedur pengembangan, yang biasanya mengikuti model pengembangan yang dianut oleh peneliti. Model dapat juga memberikan kerangka kerja untuk pengembangan teori dan penelitian. Dengan mengikuti model tertentu yang dianut oleh peneliti, maka akan diperoleh sejumlah masukan (*input*) guna dilakukan penyempurnaan produk yang dihasilkan, apakah berupa bahan ajar, media, atau produk-produk yang lain. Berikut ada beberapa model desain pengembangan yang sering digunakan yaitu sebagai berikut:

❖ Model *Borg and Gall*

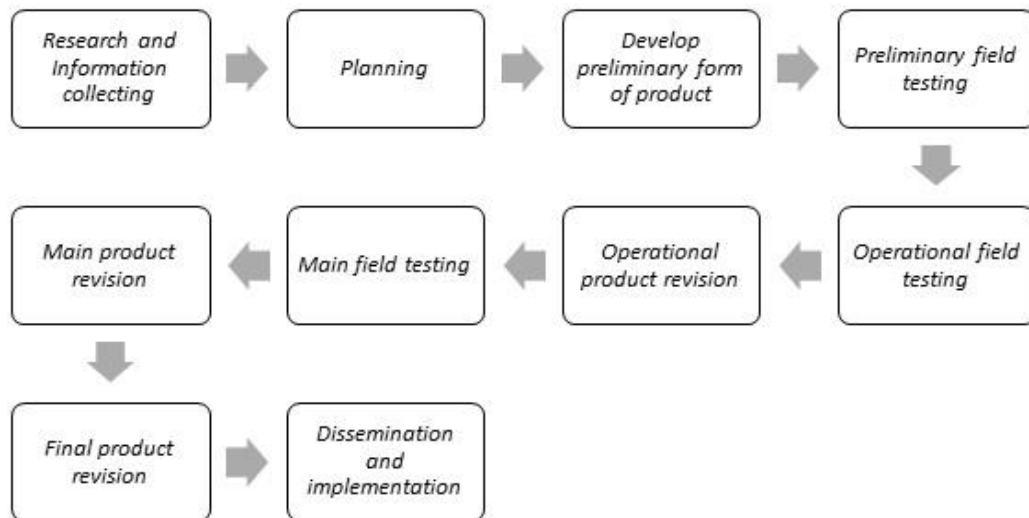
Deskripsi tentang prosedur dan langkah-langkah penelitian pengembangan sudah banyak dikembangkan. Prosedur penelitian pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu mengembangkan produk dan menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan. Tujuan pertama disebut sebagai fungsi pengembang sedangkan tujuan kedua disebut sebagai validitas. Dengan demikian, konsep penelitian pengembangan lebih cepat dapat diartikan sebagai upaya pengembangan yang sekaligus disertai dengan upaya validitasnya.

Secara konseptual, pendekatan penelitian dan pengembangan mencakup 10 langkah umum, sebagaimana diuraikan *Borg & Gall* sebagai berikut:

1) *Research and information collecting*, 2) *Planning*, 3) *Development of the preliminary form of product*, 4) *Preliminary field testing*, 5) *Main product revision*, 6)

Main field testing, 7) Operational product revision, 8) Operational field testing, 9) Final product revision, 10) Dissemination and implementation. Meredith D. Gall, Joyce P. Gall. Walter R. Borg., *Op.Cit.*, h. 775

Atau dapat juga digambarkan dalam bentuk skema tahapan pengembangan produk model Borg & Gall dalam bentuk *flow chart* seperti pada gambar di bawah ini:



Gambar 2.6 *Instructional Design R and D*

Sumber: Walter R. Borg and Meredith D. Gall, *Educational Research: An Introduction*, 4th Edition. (New York: Longman Inc., 1983)

Pengadaptasiannya diwujudkan dalam bentuk perencanaan teknis sasaran dan jenis kegiatan yang akan dilakukan dalam tiap tahapannya. Jika kesepuluh langkah

penelitian dan pengembangan diikuti dengan benar, maka akan dapat menghasilkan suatu produk pendidikan yang dapat dipertanggungjawabkan. Langkah- langkah tersebut bukanlah hal baku yang harus diikuti, langkah yang diambil bisa disesuaikan dengan kebutuhan peneliti.

1. *Research and Information collecting*

Langkah pertama ini meliputi analisis kebutuhan, studi pustaka, studi literatur, penelitian skala kecil dan standar laporan yang dibutuhkan. Untuk melakukan analisis kebutuhan ada beberapa kriteria yang terkait dengan urgensi pengembangan produk dan pengembangan produk itu sendiri, juga ketersediaan SDM yang kompeten dan kecukupan waktu untuk mengembangkan. Adapun studi literatur dilakukan untuk pengenalan sementara terhadap produk yang akan dikembangkan, dan ini dilakukan untuk mengumpulkan temuan riset dan informasi lain yang bersangkutan dengan pengembangan produk yang direncanakan. Sedangkan riset skala kecil perlu dilakukan agar peneliti mengetahui beberapa hal tentang produk yang akan dikembangkan.

2. *Planning*

Menyusun rencana penelitian, meliputi kemampuan-kemampuan yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian, rumusan tujuan yang hendak dicapai

dengan penelitian tersebut, desain atau langkah-langkah penelitian, kemungkinan pengujian dalam lingkup terbatas.

3. *Develop Preliminary form of Product*

Langkah ini meliputi penentuan desain produk yang akan dikembangkan (desain hipotetik), penentuan sarana dan prasarana penelitian yang dibutuhkan selama proses penelitian dan pengembangan, penentuan tahap-tahap pelaksanaan uji desain di lapangan, dan penentuan deskripsi tugas pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian. Termasuk di dalamnya antara lain pengembangan bahan pembelajaran, proses pembelajaran dan instrumen evaluasi.

4. *Preliminary Field Testing*

Langkah ini merupakan uji produk secara terbatas, yaitu melakukan uji lapangan awal terhadap desain produk, yang bersifat terbatas, baik substansi desain maupun pihak-pihak yang terlibat. Uji lapangan awal dilakukan secara berulang-ulang sehingga diperoleh desain layak, baik substansi maupun metodologi. Misal uji ini dilakukan di 1 sampai 3 sekolah, menggunakan 6 sampai 12 subjek uji coba (guru). Selama uji coba diadakan pengamatan, wawancara dan pengedaran angket. Pengumpulan data dengan kuesioner dan observasi yang selanjutnya dianalisis.

5. *Main Product Revision*

Langkah ini merupakan perbaikan model atau desain berdasarkan uji lapangan terbatas. Penyempurnaan produk awal akan dilakukan setelah dilakukan uji

coba lapangan secara terbatas. Pada tahap penyempurnaan produk awal ini, lebih banyak dilakukan dengan pendekatan kualitatif. Evaluasi yang dilakukan lebih pada evaluasi terhadap proses, sehingga perbaikan yang dilakukan bersifat perbaikan internal.

6. *Main Field Testing*

Langkah ini merupakan uji produk secara lebih, meliputi uji efektivitas desain produk, uji efektivitas desain (pada umumnya menggunakan teknik eksperimen model penggulangan). Hasil dari uji ini adalah diperolehnya desain yang efektif, baik dari sisi substansi maupun metodologi. Contoh uji ini misalnya dilakukan di 5 sampai 15 sekolah dengan 30 sampai 100 subjek. Pengumpulan data tentang dampak sebelum dan sesudah implementasi produk menggunakan kelas khusus, yaitu data kuantitatif penampilan subjek uji coba (guru) sebelum dan sesudah menggunakan model yang dicobakan. Hasil pengumpulan data dievaluasi dan kalau mungkin dibandingkan dengan kelompok pembanding.

7. *Operational Product Revision*

Langkah ini merupakan penyempurnaan produk atas hasil uji lapangan berdasarkan masukan dan hasil uji lapangan utama. Jadi perbaikan ini merupakan perbaikan kedua setelah dilakukan uji lapangan yang lebih luas dari uji lapangan yang pertama. Penyempurnaan produk dari hasil uji lapangan lebih luas ini akan lebih memantapkan produk yang dikembangkan, karena pada tahap uji coba lapangan

sebelumnya dilaksanakan dengan adanya kelompok kontrol. Desain yang digunakan adalah pretest dan posttest. Selain perbaikan yang bersifat internal. Penyempurnaan produk ini didasarkan pada evaluasi hasil sehingga pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif.

8. *Operational Field Testing*

Langkah ini sebaiknya dilakukan dengan skala besar, meliputi uji efektivitas dan adaptabilitas desain produk, dan uji efektivitas dan adaptabilitas desain melibatkan para calon pemakai produk. Hasil uji lapangan berupa model desain yang siap diterapkan, baik dari sisi substansi maupun metodologi. Misal uji ini dilakukan di 10 sampai 30 sekolah dengan 40 sampai 200 subjek. Pengujian dilakukan melalui angket, wawancara, dan observasi dan hasilnya dianalisis.

9. *Final Product Revision*

Langkah ini merupakan penyempurnaan produk yang sedang dikembangkan. Penyempurnaan produk akhir dipandang perlu untuk lebih akuratnya produk yang dikembangkan. Pada tahap ini sudah didapatkan suatu produk yang tingkat efektivitasnya dapat dipertanggungjawabkan. Hasil penyempurnaan produk akhir memiliki nilai "generalisasi" yang dapat diandalkan. Penyempurnaan didasarkan masukan atau hasil uji kelayakan dalam skala luas.

10. *Disemination and Implementasi*

Desiminasi dan implementasi, yaitu melaporkan produk pada forum-forum profesional di dalam jurnal dan implementasi produk pada praktik pendidikan. Penerbitan produk untuk didistribusikan secara komersial maupun *free* untuk dimanfaatkan oleh publik. Distribusi produk harus dilakukan setelah melalui *quality control*. Disamping harus dilakukan monitoring terhadap pemanfaatan produk oleh publik untuk memperoleh masukan dalam kerangka mengendalikan kualitas produk.

