

BAB III

METODE PENELITIAN

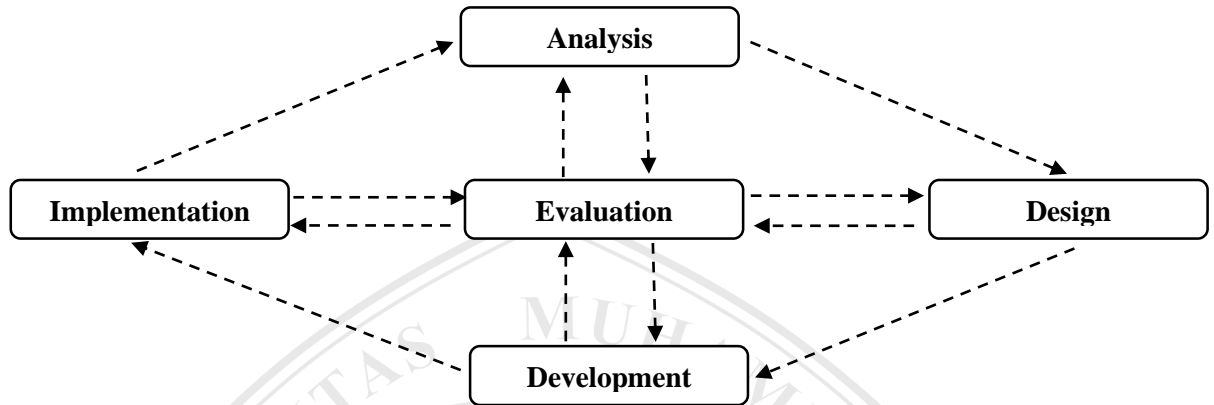
A. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan jenis penelitian pengembangan atau yang disebut dengan *Research And Development (R&D)*, yang mana metode penelitian dan pengembangan tersebut digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dengan menguji kelayakan serta keefektifan produk yang telah dikembangkan (Tegeh, 2014). Penelitian pengembangan ini juga diartikan sebagai suatu pendekatan penelitian yang mengkombinasikan antara data kualitatif dengan data kuantitatif, sehingga analisis data pada penelitian ini menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu kegiatan untuk mengembangkan suatu produk yang efektif dan layak untuk digunakan di sekolah.

Penelitian yang dikembangkan ini, dilaksanakan dengan tujuan untuk menghasilkan suatu produk permainan pada materi gerak dasar permainan bola voli. Sehingga, penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan. Mengembangkan berupa produk permainan *jump to get ball* yang dicetak dalam bentuk buku panduan ukuran kertas AP A5, yang memuat penjelasan mengenai permainan *jump to get ball* dan juga aturan dalam permainan *jump to get ball* yang akan digunakan. Permainan *jump to get ball* yang dikembangkan ini sebagai inovasi guru dalam mengembangkan proses pembelajaran yang bervariasi.

Model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE. Peneliti menggunakan model ADDIE karena termasuk model penelitian yang dikhususkan untuk penelitian dan pengembangan yang merancang sistem pembelajaran, yang mana model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk berupa model pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar berdasarkan definisi menurut (Mulyatiningsih, 2011). Maka dari itu, sesuai dengan penelitian yang dikembangkan ini yaitu permainan yang juga merupakan salah

satu dari bagian sistem proses pembelajaran. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Adapun tahapan model pengembangan ADDIE dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Tahapan Model Pengembangan ADDIE (Sumber: Branch, 2009)

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Berikut ini penjelasan dari beberapa tahap yang dimiliki pengembangan model ADDIE, yang akan dilakukan oleh peneliti sebagai berikut :

1. Analisis (*Analysis*)

Tahap yang pertama yaitu analisis kebutuhan, yang dilakukan di SD Muhammadiyah 24 Surabaya. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru wali kelas 6, mendapatkan analisis kebutuhan mendapatkan analisis kebutuhan terhadap kurangnya pemahaman peserta didik tentang gerak dasar permainan bola voli. Tidak pahamnya tentang materi tersebut, disebabkan pada saat proses pembelajaran guru jarang menerangkan materi gerak dasar tersebut. Padahal materi gerak tersebut sudah setiap hari peserta didik lakukan, namun peserta didik tidak mengetahui itu termasuk kedalam gerak apa saja. Serta proses pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi sehingga menyebabkan kurang kondusif. Berdasarkan penjelasan tersebut, guna meningkatkan mutu dalam kegiatan pembelajaran maka diperlukan inovasi dalam pengembangan permainan. Sebab pada saat pembelajaran jika menggunakan permainan maka pembelajaran akan terasa

menarik dan menyenangkan sehingga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi ke peserta didik.

2. Perencanaan (*Design*)

Pada tahap selanjutnya membuat rancangan sesuai dengan analisis kebutuhan yaitu pengembangan permainan *jump to get ball* pada materi gerak dasar permainan bola voli. Permainan *jump to get ball* yang dikembangkan akan disusun dalam buku panduan dan menyusun (RPP) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang akan digunakan dalam implementasi permainan *jump to get ball*. Design dalam pengembangan permainan *jump to get ball* adalah sebagai berikut: yang pertama mendesain pengembangan permainan *jump to get ball* meliputi, (1) Memahami permainan *jump to get ball*, (2) Mengembangkan permainan *jump to get ball* pada materi gerak dasar permainan bola voli, (3) Merancang peraturan yang akan digunakan dalam permainan *jump to get ball*, yang kedua menyusun buku panduan meliputi, (1) Mendesain cover buku panduan, (2) Menyusun isi buku panduan, dan yang ketiga menyusun RPP meliputi, (1) Merumuskan indikator yang disesuaikan dengan kompetensi dasar, (2) Menentukan tujuan pembelajaran, (3) Menentukan metode pembelajaran (4) Merumuskan kegiatan awal hingga akhir pembelajaran, (5) Merancang soal evaluasi, dan 6) Merancang rubrik penilaian.

3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan ini, disesuaikan dengan tahap perencanaan. Pengembangan disusun dimulai dari perancangan pengembangan permainan *jump to get ball*. Media pendukung pada pengembangan permainan ini adalah (1) Nomor kepala, (2) Pipa, (3) Selang Berwarna, dan (4) Bola voli. Permainan ini dilakukan secara kelompok yang terdiri dari 8 sampai 10 peserta didik atau lebih yang bertujuan untuk melakukan gerak dasar permainan bola voli. Permainan *jump to get ball* berupa permainan yang dimodifikasi dengan gerak dasar permainan bola voli, dimana peserta didik akan melakukan gerak dasar permainan bola voli secara bervariasi.

4. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini, akan menguji cobakan di SD Muhammadiyah 24 Surabaya. Pengembangan permainan *jump to get ball* akan di

implementasikan untuk peserta didik kelas 6 pada materi gerak dasar permainan bola voli pada semester ganjil 2021/2022.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dari model ADDIE. Evaluasi pada model ADDIE ini dibagi menjadi 2 macam yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data pada tiap tahap yang digunakan untuk penyempurnaan produk. Sedangkan evaluasi sumatif yaitu evaluasi yang dilakukan pada tahap akhir untuk mengetahui pengaruh terhadap kualitas pembelajaran.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Peneliti mengambil tempat untuk penelitian di SD Muhammadiyah 24 Surabaya yang berada di Jl. Ketintang No. 45 Surabaya, Jawa Timur. Peneliti akan dilakukan kepada peserta didik kelas 6 sekolah dasar sebagai subjek. Alasan memilih SD ini karena dikelas 6 belum pernah diadakan penelitian pembelajaran yang berkaitan dengan pengembangan permainan. Pelaksanaan penelitian akan dilakukan pada semester ganjil pada tahun ajaran 2021/2022. Lamanya waktu menyesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi lapangan.

D. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik yang dilakukan peneliti dalam mengumpulkan data berdasarkan fakta yang terjadi di lapangan adalah sebagai berikut :

Tabel 3.1 Kualifikasi Subjek Teknik Pengumpulan Data

No.	Teknik Pengumpulan Data	Subjek	Kualifikasi
1.	Observasi	Kepala sekolah	Guru lulusan S1
		Guru	Wali kelas 6 SD Muhammadiyah 24 Surabaya
2.	Wawancara	Guru	Wali kelas 6 SD Muhammadiyah 24 Surabaya
3.	Angket	Peserta didik	Peserta didik kelas 6 Muhammadiyah 24 Surabaya
		Ahli permainan	Dosen lulusan S2 PGSD
		Ahli materi	Dosen lulusan S2 PGSD
4.	Dokumentasi	Peserta didik	Peserta didik kelas 6 SD Muhammadiyah 24 Surabaya

1. Observasi

Teknik observasi yang dilakukan sebagai upaya peneliti dalam memperoleh data informasi yang digunakan untuk sebuah peneliti. Observasi dilakukan dua kali, yakni yang pertama observasi awal, dimana peneliti melakukan penelitian langsung untuk mengetahui kondisi awal dan juga guna melaksanakan analisis kebutuhan, yang kedua dilakukan tepat pada saat pelaksanaan uji coba pengembangan permainan *jump to get ball*.

2. Wawancara

Pada penelitian ini melakukan wawancara dengan menggunakan sistem wawancara terbuka, yang mana teknik wawancara ini berdasarkan pertanyaan yang tidak terikat jawabannya. Peneliti melakukan wawancara dengan mengajukan beberapa pertanyaan seperti bagaimana proses pembelajaran di kelas, bagaimana kondisi sarana prasarana yang menunjang pembelajaran di kelas, keaktifan peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran, dan kendala apa saja yang dialami guru saat proses pembelajaran.

3. Angket

Peneliti juga mengumpulkan data melalui angket. Angket atau biasa disebut dengan teknik quisioner, yang merupakan sebuah tulisan yang berisi daftar pertanyaan dan harus dijawab oleh responden. Pada penelitian ini, angket digunakan bertujuan untuk bisa mengetahui respon peserta didik terhadap pengembangan permainan yang sudah dikembangkan. Jenis angket yang digunakan pada uji coba produk adalah angket tertutup, yang mana responden tinggal memilih pertanyaan atau pernyataan yang telah memiliki alternatif jawaban. Responden juga tidak dapat memberikan jawaban atau respon lain kecuali yang tersedia sebagai alternatif jawaban.

4. Dokumentasi

Peneliti juga melakukan dokumentasi untuk memperoleh data yang akurat berupa foto dan video. Dokumentasi yang dilakukan pada penelitian pengembangan ini adalah foto pada saat uji coba pengembangan permainan, dan video pada saat proses penggunaan permainan *jump to get ball*, serta keefektifan peserta didik menggunakan permainan tersebut dengan menggunakan alat bantu yakni kamera.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data merupakan suatu alat bantu yang digunakan oleh peneliti dalam kegiatan mengumpulkan data, agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah instrumen penelitian pengembangan.

1. Instrumen observasi

Instrumen observasi digunakan untuk memperoleh data pada saat kegiatan uji coba produk, untuk mengetahui penerapan pengembangan permainan terhadap peserta didik. Pada instrumen observasi terdapat beberapa indikator yang nantinya diberi tanda centang pada kolom jawaban ya atau tidak. Berikut kisi-kisi observasi uji coba permainan *jump to get ball*.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Observasi

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Pertanyaan
1.	Penerapan permainan <i>jump to get ball</i>	a. Permainan <i>jump to get ball</i> memudahkan proses pembelajaran.	1
		a. Permainan <i>jum to get ball</i> memudahkan guru untuk memberikan materi dan tugas.	1
		b. Permainan <i>jum to get ball</i> memudahkan peserta didik memahami materi.	1
		c. Permainan <i>jum to get ball</i> meningkatkan peran aktif peserta didik.	1
		d. Permainan <i>jum to get ball</i> meningkatkan tingkat kerjasama kelompok.	1
2.	Manfaat	e. Permainan <i>jum to get ball</i> meningkatkan penugasan peserta didik melalui kegiatan	1
		a. Permainan <i>jum to get ball</i> menjadi motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.	1
		b. Permainan <i>jum to get ball</i> menjadikan lebih berwarna dan menyenangkan bagi peserta didik.	1
		c. Permainan <i>jum to get ball</i> menjadikan pembelajaran lebih bermakna bagi peserta didik.	1
Jumlah			10

2. Instrumen wawancara

Instrumen wawancara juga dilakukan setelah uji coba berlangsung, dengan menggunakan pedoman wawancara yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan terhadap guru wali kelas 6 SD Muhammadiyah 24 Surabaya, untuk mengetahui respon guru terhadap uji

coba permainan *jump to get ball*. Berikut kisi-kisi wawancara respon guru terhadap uji coba permainan *jump to get ball*.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Wawancara

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Pertanyaan
1.	Materi	a. Materi yang disajikan sederhana dan jelas.	1
		b. Materi yang disajikan mudah dipahami.	1
		c. Materi yang disajikan sesuai dengan permainan <i>jump to get ball</i> .	1
2.	Penerapan permainan <i>jump to get ball</i>	a. Respon guru terhadap penerapan permainan <i>jump to get ball</i> .	1
		b. Respon guru terhadap desain buku panduan permainan <i>jump to get ball</i> .	1
		c. Teks mudah dibaca dengan jelas.	1
		d. Kualitas cetakan buku panduan permainan <i>jump to get ball</i> .	1
3.	Manfaat	a. Meningkatkan motivasi belajar	3
Jumlah			10

3. Instrumen angket

Pada penelitian yang akan dilakukan, peneliti menggunakan teknik pengumpulan berupa data berupa angket dan instrumen angket. Angket yang digunakan berupa angket validasi dan respon. Sedangkan instrumen validasi sendiri digunakan untuk memperoleh data-data dari validator ahli materi dan ahli permainan. Instrumen validasi berisi butir-butir pertanyaan kepada setiap para ahli, yang disusun dengan pilihan jawaban yang tersedia dengan rubrik penilaian yaitu skor 1 sampai dengan skor 4.

Validasi ahli materi dilaksanakan untuk mendapatkan materi yang layak sehingga dapat diimplementasikan kepada peserta didik. Berikut kisi-kisi angket validasi ahli materi.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Pertanyaan
1.	Indikator dan tujuan	a. Kesesuaian indikator dengan subtema.	1
		b. Tujuan pembelajaran sesuai dengan ABCD (Audience, Behavior, Condition, Degree).	1

Lanjutan tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Jumlah Pertanyaan
2.	RPP	a. Kegiatan awal, inti, dan penutup terdapat alokasi waktu pada setiap tahapannya.	1
		b. Kegiatan pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik.	1
		c. Sintaks model pembelajaran jelas.	1
3.	Isi materi	a. Materi disusun secara urut.	1
		b. Materi disusun menggunakan bahasa yang mudah dipahami peserta didik.	1
		c. Materi yang disusun sesuai dengan KD dan Indikator pencapaian.	1
4.	Evaluasi	a. Terdapat evaluasi berupa butir-butir pertanyaan.	1
		b. Penilaian mencakup penilaian afektif, kognitif dan penskoran.	1
Jumlah			10

Validasi ahli permainan dilakukan untuk memperoleh permainan yang layak digunakan sesuai dengan komponen-komponen. Berikut kisi-kisi angket validasi ahli permainan.

Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Permainan

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Pertanyaan
1.	Kemenarikan	a. Nama permainan menarik.	1
		b. Gerakan didalam permainan menarik.	1
		c. Alat permainan menarik.	1
		d. Peraturan permainan mudah dan jelas untuk diterapkan	2
2.	Kesesuaian	a. Kesesuaian materi gerak dasar permainan bola voli dengan permainan <i>jum to get ball</i> .	1
		b. Kesesuaian sintaks permainan <i>jum to get ball</i> .	1
		c. Permainan <i>jum to get ball</i> sesuai dengan tujuan dan manfaat pembelajaran.	1
3.	Kesederhanaan	a. Permainan <i>jum to get ball</i> mudah dimainkan.	1
		b. Alat dan bahan mudah digunakan.	1
Jumlah			10

Angket respon digunakan untuk memperoleh data dari peserta didik guna mengetahui kesesuaian permainan yang digunakan oleh peserta didik

kelas 6. Angket berisi butir-butir pertanyaan dengan menggunakan jawaban yang tersedia dengan keterangan jawaban ya atau tidak. Berikut kisi-kisi angket respon peserta didik.

Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik (Pengguna)

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Pertanyaan
1.	Materi	a. Materi yang disajikan mudah dipahami	2
2.	Penerapan permainan <i>jum to get ball</i>	a. Respon peserta didik terhadap penerapan permainan <i>jum to get ball</i>	2
		b. Respon peserta didik terhadap desain buku panduan permainan <i>jum to get ball</i>	2
		c. Keaktifan peserta didik dalam permainan <i>jum to get ball</i>	2
3.	Manfaat	a. Meningkatkan motivasi belajar	2
Jumlah			10

Jawaban dari angket respon peserta didik menggunakan angket skala Guttman. Adapun kategori skala Guttman pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.7 Kategori Penilaian pada Skala Guttman

No.	Skor	Keterangan
1.	Skor 1	Ya
2.	Skor 2	Tidak

(Sumber: Mulyatiningsih, 2011)

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Berikut penjelasan mengenai teknik analisis data tersebut.

1. Data kualitatif

Data kualitatif merupakan data yang digunakan untuk menganalisis hasil pengumpulan data dari evaluasi para ahli, baik ahli materi maupun ahli permainan, selain itu juga diperoleh dari respon peserta didik dan hasil wawancara dengan guru yang diuraikan secara deskriptif. Data kualitatif ini dapat berupa komentar, saran, masukan dan sebagainya.

2. Data kuantitatif

Data kuantitatif pada penelitian dan pengembangan ini diperoleh dari hasil ahli materi, ahli permainan, guru dan angket respon peserta didik. Data kualitatif ini berupa data yang berbentuk angka-angka.

a. Analisis data angket validator dan respon peserta didik

Angket validasi dan respon peserta didik dibuat dengan *skala likert* yang menggunakan cara *checklist*. Skor yang terdapat pada *skala likert* maksimal 4 dan skor minimalnya 1. Berikut skor yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan *skala likert*.

Tabel 3.8 Skala Likert

Skor	Keterangan
4	Sangat setuju/sangat baik/sangat layak/sangat memotivasi
3	Setuju/baik/layak/cukup memotivasi
2	Kurang setuju/kurang layak/tidak baik/kurang memotivasi
1	Tidak setuju/sangat kurang layak/sangat tidak baik/sangat kurang memotivasi

(Sumber: Mulyatiningsih, 2011)

Skor yang telah diperoleh kemudian dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Presentase} = \frac{\text{jumlah nilai yang diperoleh}}{\text{jumlah nilai maksimal}} \times 100$$

Adapun kriteria validasi dalam penelitian pengembangan permainan ini, sebagai berikut.

Tabel 3.9 Kriteria Validasi

Tingkat Pencapaian	Kualitas	Keterangan
75,01 – 100,00%	Valid	Layak / tidak revisi
50,01 – 75,00%	Cukup Valid	Cukup layak / revisi kecil
25,01 – 50,00%	Tidak Valid	Tidak layak / revisi sebagian
00,00 – 25,00%	Sangat Tidak Valid	Sangat tidak layak / revisi total