

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tujuan Penelitian

Pada umumnya setiap guru atau pelatih pada saat melatih harus menetapkan tujuan yang ingin dicapai pada masing-masing pelajaran atau cabang olahraga. Dengan tujuan yang jelas tentunya suatu latihan diharapkan akan sesuai dengan sasaran yang jelas, tentunya latihan yang ingin dicapai dapat terlaksana sesuai apa yang direncanakan yang bertujuan untuk meningkatkan kecakapan dan kecermatan atlet dalam mencapai puncak prestasi.(Nurjaya, 2011)

Dalam penelitian ini diharapkan dapat membantu para pelatih, dan guru olahraga dalam penyampaian materi dengan tujuan dapat membantu membuka potensi peserta didik dalam memaksimalkan kemampuannya untuk mempelajari olahraga beladiri pencak silat.

Adapun tujuannya akan diuraikan sebagai berikut :

- 3.1.1 Buku pencak silat berbasis android diharapkan menjadi bekal bagi para guru disekolah atau pelatih di perguruan yang akan mengajarkan materi pencak silat agar proses pembelajaran gerak melalui media cetak dan media audio visual lebih mudah dipahami.
- 3.1.2 Pada tahap penerimaan, yaitu guru atau pelatih harus tahu bagaimana memberi contoh rangkaian gerak yang baik dan benar agar dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik maupun atlet.

- 3.1.3 Dalam olahraga Pencak silat diperlukan keterampilan dan kecermatan dalam mempelajarinya. Aspek teknik dan taktik dalam olahraga pencak silat sangat beraneka ragam, maka dari itu dalam proses melatih aspek-aspek pencak silat perlu diperhatikan. Pelatih harus mampu mempraktekkan serta menguasai setiap gerakan baik Teknik, taktik ataupun rangkaian jurus selama proses pembelajaran agar peserta didik dapat memahami dan menerapkan contoh yang diberikan.
- 3.1.4 Proses pembelajaran yang efektif sehingga dapat diserap dan dipraktekan melalui penglihatan yang diperagakan oleh guru atau pelatih.
- 3.1.5 Langkah terakhir, latihan harus sesuai dengan prinsip metode yang telah dipelajari. Metode latihan harus dilakukan secara berulang - ulang, yang berarti selama dalam pelajaran atau latihan berlangsung, pelatih harus bisa menyampaikan secara jelas kepada peserta didiknya dari mulai latihan yang paling dasar sampai yang sulit dilakukan.

Dari beberapa proses diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian ini bertujuan untuk memaksimalkan Latihan dan pembelajaran disekolah ataupun di dalam perguruan pencak silat, sehingga pelaksanaan proses latihan dapat dilakukan secara sistematis dan berkelanjutan mulai dari tingkat latihan yang paling mudah sampai yang tersulit. Sehingga dapat meningkatkan kemampuan keterampilan gerak seseorang baik metode dalam Latihan ataupun rangkaian

jurus.

3.2 Tempat Dan Waktu Penelitian

3.2.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Islam Darussaalam yang beralamat di Jl. Bujama Gg. Rahmah RT 20 / RT 06 Desa Pal IX, Kecamatan Sungai Kakap , Kabupaten Kubu Raya.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini direncanakan pada bulan April – Mei 2023. Pertemuan dilakukan pada sore hari pukul 15.30 – 17.00 WIB, secara keseluruhan kegiatan berlangsung selama 6 (enam) kali pertemuan

Tabel 3. 1 Rencana dan Waktu Jenis Kegiatan

NO	RENCANA KEGIATAN	TAHUN 2023									
		NOVEMBER	DESEMBER	JANUARI	FEBRUARI	MARET	APRIL	MEI	JUNI	JULI	
1	TAHAP PERSIAPAN										
	IDENTIFIKASI MASALAH	■	■								
	PENENTUAN TINDAKAN			■							
	PENGAJUAN JUDUL				■						
	PENGAJUAN PROPOSAL					■					
	SEMINAR PROPOSAL						■				
	PERIZINAN PENELITIAN							■			
2	TAHAP PELAKSANAAN										
	PENGUMPILAN DATA								■		
	ANALISIS DATA									■	
3	TAHAP PENYUSUNAN LAPORAN										
	PENYUSUNAN LAPORAN PENELITIAN									■	
	PENYAJIAN LAPORAN										■

3.3 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Sugiyono (2013) Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk memphasikan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Pada penelitian ini model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang dikembangkan William Lee (2004). Model ini digunakan karena pengembangan ADDIE lebih tepat untuk pengembangan sebuah media pembelajaran buku pembelajaran dan dilengkapi dengan Qr Code yang tersambung dengan *Universal Resource Locator (URL) Youtube*.

3.4 Sasaran Klien

Sasaran klien penelitian ini adalah guru olahraga pada Kelompok Kerja Guru Penjaskes (KKG) Gugus III Kecamatan Sungai Kakap dan siswa/i SD Islam Darussalam.

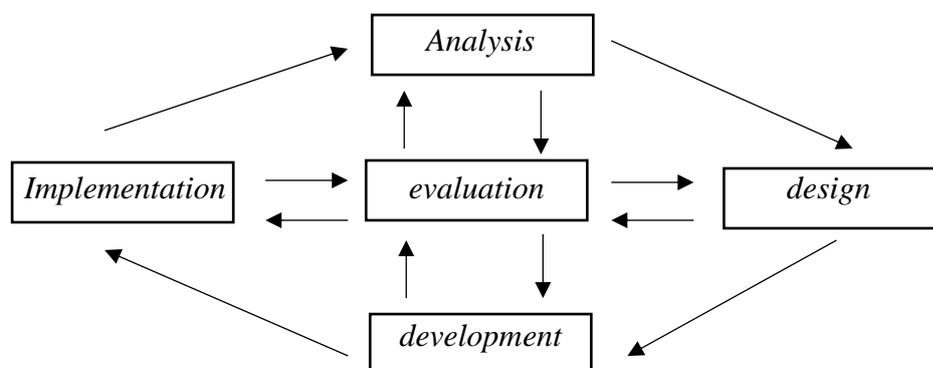
Tabel 3.2 Sasaran Klien

SASARAN	JUMLAH
Guru Penjaskes (KKG) Gugus III Kecamatan Sungai Kakap	6 orang
Siswa - Siswi SD Islam Darussalam Kelas 6	27 orang

3.5 Langkah – langkah Pengembangan Model

Dalam penelitian ini model pengembangan ADDIE lebih tepat untuk pengembangan sebuah media buku pembelajaran berbasis android yang dilengkapi dengan QR Kode yang tersambung dengan *Universal Resource Locator (URL) Youtube*.

Terdapat lima tahap dalam model pengembangan ADDIE, yaitu:



Gambar 3.1 Tahap penelitian model ADDIE
 Sumber : (I made tegeh, I nyoman jampel, 2014)

- 1) Tahap pertama yaitu menganalisis kebutuhan meliputi analisis kurikulum dan analisis materi, analisis dapat dilakukan dengan meninjau masalah- masalah yang ada di lingkungan belajar, perkembangan teknologi, dan karakteristik siswa.
- 2) Tahap kedua adalah dengan perancangan desain produk dengan membuat *story board* yang bertujuan dalam perencanaan konsep pembuatan produk.
- 3) Tahap ketiga adalah dengan cara melakukan pengembangan dari permasalahan yang telah dianalisis sebelumnya untuk meningkatkan kualitas produk sesuai dengan permasalahan yang ada agar tercipta media pembelajaran yang lebih baik dan siap untuk di implementasikan.
- 4) Tahap keempat adalah mengimplementasikan produk hasil pengembangan kepada konsumen atau subjek penelitian dan

selanjutnya diterapkan pada kondisi sesungguhnya.

- 5) Tahap kelima adalah dengan mengevaluasi produk hasil dari pengembangan untuk mengetahui kelayakan produk apakah layak digunakan atau tidak dalam proses pembelajaran.

3.6 Perencanaan dan Penyusunan model

Perencanaan dalam penyusunan model pengembangan ADDIE Model dijelaskan sebagai berikut

1) Analisis (*Analysis*)

Langkah awal, dalam model pengembangan ADDIE yaitu analisis. Peneliti melakukan observasi dengan menganalisis kebutuhan pada saat proses belajar mengajar disekolah pada pembelajaran Penjaskes dengan materi olahraga beladiri pencak silat. di SD Islam Darussalam Sungai Kakap dan observasi pada beberapa pertandingan Pencak Silat seperti O2SN dan POPDA yang menjadi agenda rutin setiap tahunnya. Hal ini dilakukan bertujuan untuk menganalisis apa yang dibutuhkan dalam pembelajaran Penjaskes dan pertandingan, baik dari segi pemahaman materi ataupun metode pembelajaran. Dari hasil analisis tersebut diperlukan sebuah media dalam pembelajaran pencak silat agar mudah dipahami dan dipraktikkan.

Selain langkah – langkah yang disebutkan diatas, peneliti juga melakukan *study literature* dari beberapa jurnal, yang bertujuan untuk melihat kelebihan dan kekurangan dari media yang sudah

ada dan menentukan media apa yang paling tepat digunakan dalam penelitian. Berdasarkan pertimbangan dari *study literature* maka peneliti melakukan “Pengembangan Media latihan buku berbasis teknologi android Pencak Silat”

2) Desain (*Design*)

Tahap kedua dalam model ADDIE yaitu *design* atau perancangan. Rancangan yang dilakukan dalam pembuatan Media latihan buku berbasis teknologi android meliputi beberapa Langkah yaitu : (1) konsep buku (2) *record videos*, (3) *edit videos*, (4) *upload youtube* (5) *create qr code* .Rancangan ini dibuat bertujuan untuk memudahkan siswa, guru dan pelatih dalam memahami dan mempraktekkan gerakan pencak silat.

Pada konsep buku dimulai dari pengertian pencak silat, sejarah pencak silat secara Nasional dan. Pengelompokkan usia, nomor – nomor yang dipertandingkan di tingkat Nasional maupun International baik kategori tanding/ laga dan kategori TGR. Selain Jurus Tunggal Baku IPSI peneliti juga membuat konsep variasi latihan dengan *game* / permainan sehingga mengurangi kejenuhan dalam latihan.

Setelah mengonsep pada buku Langkah selanjutnya adalah *record videos*, hal ini bertujuan untuk mempermudah mempelajari gerak, karena dalam perekaman video selain mempelajari Teknik dasar juga dilengkapi dengan *slow motion* sehingga pembaca dapat

dengan mudah mempelajari dengan mengulang-ulang gerakan – gerakan pencak silat baik teknik dasar, metode latihan hingga peragaan Jurus Tunggal Baku IPSI yang biasa dipertandingkan.

3) Pengembangan (*Development*)

Tahap ketiga dalam model pengembangan ADDIE yaitu *development*. Pada tahap pengembangan, dilakukan *edit videos*, ini menjadi sangat penting karena lewat *edit videos* ini setiap pembaca menjadi mudah mempelajarinya dikarenakan dilengkapi dengan *slow motion* dan *zoom* dari jarak dekat sehingga mempermudah setiap pembacanya dalam peragaan gerak. Setelah *edit videos* selesai dilanjutkan dengan upload pada *link youtube* yang akan mempermudah dalam membuka halaman *website*.

Setelah *upload* pada *link youtube* selesai dilanjutkan dengan pembuatan *QR Code* yang dapat diakses pada halaman *google* dengan alamat <https://www.the-qrcode-generator.com/> dilanjutkan dengan mendownload *QR Code* tersebut dan menyalinnya pada buku sehingga mempermudah pembacanya dalam mengakses lewat HP *android* yang tentunya pengguna harus menginstal aplikasi *QR Code* pada *play store* atau *google lens*

Setelah semua proses selesai tentunya dilakukan peninjauan oleh dosen pembimbing sebelum dilakukan validasi oleh para ahli materi dan ahli media. Hal itu dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui layak atau tidaknya media tersebut serta mendapat

saran dan masukan dari para ahli untuk meningkatkan kualitas produk sebelum di uji coba kan.

4) Implementasi (*Implementation*)

Tahap keempat dalam model pengembangan ADDIE yaitu *implementation*. Hal ini menjadi penting karena bertujuan untuk menguji kelayakan sebuah produk Setelah dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media kemudian dilakukan tahap uji coba pada Guru Penjaskes di wilayah Kelompok Kerja Guru (KKG) Gugus III Sungai Kakap. Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui sejauh mana respon dari responden setelah menggunakan produk media dan untuk menguji kelayakan media berdasarkan penilaian oleh responden.

5) Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap kelima dalam model pengembangan ADDIE adalah *evaluation*. Tahap evaluasi meruakan tahap penilaian yang dilakukan oleh pengguna. Setelah dilakukan tahap penilaian media pembelajaran oleh responden kemudian data hasil penelitian diolah, dan dianalisis menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif sehingga dari data tersebut dapat diambil kesimpulan layak atau tidak nya suatu media yang digunakan dalam proses pembelajaran.

3.7 Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data

3.7.1 Definisi Konseptual

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini melalui observasi, wawancara, dan menggunakan metode angket (*check list*) atau kuisisioner. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengamati dan mengetahui media pendukung dalam proses pembelajaran ataupun latihan yang digunakan oleh guru dan pelatih dalam pembelajaran dan Latihan metode Latihan yang diterapkan guru atau pelatih, dan sikap peserta didik selama proses latihan. Wawancara dilakukan untuk mengetahui analisis kebutuhan dalam pengembangan materi dan pengembangan Media buku ajar pada cabang olahraga beladiri Pencak Silat berbasis elektronik *QR Code*. Penggunaan metode angket bertujuan untuk mengetahui respon penilaian dari ahli materi, ahli media, dan pengguna baik guru atau peserta didik terhadap kelayakan media buku ajar yang dikembangkan. Angket yang digunakan menggunakan skala *likert* (skala penelitian yang biasa digunakan untuk mengukur sikap dan pendapat) dengan skala 1 sampai dengan 5, dimana angka 5 menunjukkan respon sangat baik, angka 4 menunjukkan respon baik, angka 3 cukup, angka 2 menunjukkan respon kurang, dan angka 1 menunjukkan respon kurang sekali (Sukendra & Atmaja, 2020) Sedangkan angket yang digunakan sebanyak empat jenis respon, yaitu angket penilaian untuk ahli materi, ahli media, instrument uji coba media buku untuk guru atau pelatih, dan Instrumen uji coba media buku untuk siswa atau atlet.

3.7.2 Devinisi Operasional variabel

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuisioner atau angket (*check list*). Instrumen pengumpulan data atau instrumen penelitian merupakan alat ukur dan akan memberikan informasi tentang apa yang akan kita teliti (Sukendra & Atmaja, 2020). Penyusunan instrumen penilaian dibagi menjadi tiga jenis berdasarkan peran dan posisi subjek dalam penelitian ini, yaitu: (1) Instrument validasi ahli materi (2) validasi ahli media (3) Instrumen uji coba media buku untuk guru dan pelatih (5) Instrumen uji coba media buku untuk siswa atau atlet. Berikut adalah kisi-kisi instrumen yang digunakan untuk penelitian.

3.7.3 Kisi-kisi instrument

1) Validasi ahli materi

Validitas merupakan indeks yang menunjukkan alat ukur. Suatu alat ukur dikatakan memberikan hasil yang sesuai dengan yang dimaksud dengan dilakukannya suatu pengukuran uji validitas, jika variabel yang digunakan dalam penelitian adalah variabel yang tidak dapat dihitung secara langsung maka dibutuhkan sebuah variabel manifes yang digunakan untuk mendapatkan nilai dari sebuah variabel yang merupakan komponen dari sebuah konsep yang dapat memberikan indikasi terhadap variabel data. Variabel manifest disebut juga dengan indicator (Sukendra & Atmaja, 2020). Untuk validitas sendiri

dibagi menjadi tiga yaitu validitas konstruksi validitas isi dan fasilitas konten dan validitas internal eksternal.

Pada penelitian ini digunakan validitas konstruksi dan validitas isi di mana penilaian sebuah konsep teori melatarbelakangi penyusunan alat ukur untuk dapat digunakan pendapat para ahli (*judgment expert*), menurut Sugiono (Sukendra & Atmaja, 2020) setelah instrumen dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu selanjutnya dikonsultasikan dengan para ahli dan dimintai pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun sedangkan penggunaan variabel ini dapat dibantu dengan kisi-kisi instrumen terhadap variabel yang diteliti, indikator tersebut sebagai alat ukur dan nomor butiran item sehingga pengujian di atas dapat dilakukan dengan mudah dan sistematis

Instrumen angket digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan materi buku Latihan pencak silat dimana buku merupakan salah satu sumber belajar (Syariful Bahri Djamarah, 2014). Teori yang digunakan dalam penulisan angket mengadopsi teori dari (Sukendra & Atmaja, 2020).

Tabel. 3.3 Instrument validasi ahli materi

No	Indikator	Pertanyaan	Skor				
			5	4	3	2	1
1	Kesesuaian Materi	Kesesuaian materi pada buku pencak silat					
		Kebenaran dan kejelasan istilah dengan yang telah dikemukakan para ahli pencak silat.					
		Keruntutan dan kesistematian materi pada buku					
		Kesesuaian materi pada buku pencak silat					
		Kebenaran dan kejelasan istilah dengan yang telah dikemukakan para ahli pencak silat.					
2	Kejelasan Materi	Penggunaan Bahasa baku yang sesuai dengan EYD pada buku					
		Penggunaan Bahasa pada buku yang mudah dimengerti					
		Penggunaan baha buku tidk menimbulkan penafsiran ganda					
3	Kemenarikan produk	Warna menarik					
		Ilustrasi sampul					
4	Kemudahan dalam Penggunaan	Kemudahan pengoperasian media					
		Media dapat digunakan kembali					

2) Instrumen validasi ahli media

Instrumen angket digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan materi buku Latihan pencak silat. Teori yang digunakan dalam prinsip penulisan angket mengadopsi teori dari (Sukendra & Atmaja, 2020). Kisi kisi instrumen validasi ahli media dapat dilihat pada Tabel 3.5

Tabel 3.5 validasi ahli media

No	Indikator	Pertanyaan	Skor				
			5	4	3	2	1
1	Kesesuaian Materi	Kesesuaian materi pada <i>prerecord streaming video</i>					
		Kebenaran dan kejelasan pada <i>prerecord streaming video</i>					
		Keruntutan dan kesistematiskan materi pada <i>prerecord streaming video</i>					
2	Kejelasan Materi	Kejelasan materi dalam <i>prerecord streaming video</i>					
		Kesesuaian <i>prerecord streaming video</i> gerakan pencak silat					
		Penggunaan Bahasa <i>prerecord streaming video</i> sesuai kaidah EYD					

		Penggunaan bahasa pada <i>prerecord streaming video</i> mudah dimengerti					
		Penggunaan bahasa pada <i>prerecord streaming video</i> tidak menimbulkan penafsiran ganda					
3	Kemenarikan produk	Warna menarik					
		Ilustrasi sampul					
4	Kemudahan dalam Penggunaan	Kemudahan pengoperasian media					
		Media dapat digunakan kembali					

3) Instrumen uji coba media buku untuk guru dan pelatih

Instrumen angket digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan materi buku Latihan pencak silat. Teori yang digunakan dalam prinsip penulisan angket mengadopsi teori dari (Sukendra & Atmaja, 2020). Kisi kisi Instrumen uji coba media buku untuk guru dan pelatih dapat dilihat pada Tabel 3.6

Tabel 3.6 validasi ahli uji coba media buku untuk guru dan pelatih

No	Indikator	Pertanyaan	Skor				
			5	4	3	2	1
1	Kesesuaian Materi	Kesesuaian materi					
		Kebenaran dan kejelasan istilah pada <i>mobile</i> internet dengan yang telah dikemukakan para ahli pencak silat					
		Keruntutan dan kesistematiskan materi pada <i>mobile</i> internet					
		Kejelasan materi dalam <i>mobile</i> internet					
		Kesesuaian video gerakan pencak silat					
		Penggunaan Bahasa baku pada <i>mobile</i> internet sesuai kaidah EYD					
		Penggunaan bahasa pada <i>mobile</i> internet mudah dimengerti					
		Penggunaan bahasa pada <i>mobile</i> internet tidak menimbulkan penafsiran ganda					
		2.	Kemenarikan produk	Kualitas warna			
Kualitas huruf/angka (bentuk /							

		ukuran					
		Kualitas gambar					
		Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca					
3	Kemudahan dalam Penggunaan	Kecepatan respon media terhadap perintah yang diberikan					
		Kemudahan pengoperasian media					
		Media dapat digunakan kembali					

4) Instrumen uji coba media buku untuk siswa atau atlet

Instrumen angket digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan materi buku Latihan pencak silat. Teori yang digunakan dalam prinsip penulisan angket mengadopsi teori dari (Sukendra & Atmaja, 2020). Kisi kisi Instrumen uji coba media buku untuk guru dan pelatih dapat dilihat pada Tabel 3.7

Tabel 3.7 validasi ahli uji coba media buku untuk siswa atau atlet

No	Indikator	Pertanyaan	Skor				
			5	4	3	2	1
1	Kesesuaian	Kejelasan materi pencak silat					
	Materi	Penggunaan bahasa baku pada buku sesuai kaidah EYD					

		Penggunaan bahasa pada buku mudah dimengerti					
		Penggunaan bahasa pada buku tidak menimbulkan penafsiran ganda					
		Kesesuaian ukuran buku					
		Penampilan unsur tata letak sampul					
2.	Kemenarikan produk	Kualitas warna					
		Kualitas huruf/angka (bentuk / ukuran)					
		Kualitas gambar					
		Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca					
3	Kemudahan dalam Penggunaan	Kecepatan respon media terhadap perintah yang diberikan					
		Kemudahan pengoperasian media					
		Media dapat digunakan kembali					

3.8 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif yang menggambarkan aplikasi media pembelajaran Latihan . Analisis data dilakukan setelah diperoleh data dari semua subjek penelitian meliputi ahli materi, ahli media, uji guru / pelatih dan uji peserta didik/ atlet. Analisis data dilakukan dengan

mengubah skor yang diperoleh dari ahli materi, ahli media dan siswa yang awalnya berupa data kualitatif menjadi data kuantitatif dengan menggunakan aturan skala *likert* dengan rentangan skor 5-1 seperti pada Tabel 3.8

Tabel 3.8 Petunjuk pengisian kuesioner

Pilihan Jawaban	Skor
Sangat setuju (SS)	Sangat Baik
Setuju (S)	Baik
Ragu – Ragu (RR)	Cukup
Tidak Setuju (TS)	Kurang
Sangat Tidak Setuju (STS)	Kurang Sekali

Data angket yang diperoleh dapat diolah dengan rumus berikut (Purwanto Sukendra & Atmaja, 2020).

$$NP = \frac{R}{SN} \times 100\%$$

Keterangan :

NP : Nilai Persen yang dicari

R : Skor mentah yang diperoleh

SM : Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

100 : bilangan tetap

Dari hasil perhitungan data angket motivasi belajar tersebut dapat ditransformasikan pada penentuan patokan skala persentase. Kriteria tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini

Tabel 3.9 Kriteria keberhasilan motivasi belajar siswa

Persentase	Kriteria
86% - 100%	Sangat Baik
76% - 85%	Baik
60% - 75%	Cukup
55% - 59%	Kurang
$\leq 54\%$	Kurang sekali

(Purwanto,Sukendra & Atmaja, 2020)