

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode dan Rancangan penelitian dan Pengembangan (R&D)

1. Metode penelitian

Metode penelitian adalah merupakan cara ilmiah yang digunakan untuk memperoleh data dengan tujuan dan kegiatan khusus. Berdasarkan masalah dan tujuan yang dirumuskan maka metode yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah *Research and Development* yang biasa disebut dengan penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengembangan merupakan proses atau metode yang memang digunakan untuk mengembangkan produk dan memvalidasi produk tersebut (Sugiyono 2019:394).

Menurut Borg & Gall dalam Effendi & Hendriyani (2016: 64) tentang pengembangan “*a process used to develop and validate educational product...which consist of studying research finding pertinent to the product to be developed, developing the product based on these findings, field testing it in the setting where it will be used eventually, and revising it to correct the deficiencies found in the field-testing stage*”. penelitian pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Proses yang dilakukan terdiri dari analisis hasil penelitian yang berkaitan dengan produk yang dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan hasil temuan, uji coba lapangan, dan revisi untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam tahap uji coba lapangan.

Menurut Sukmadinata dalam Siroj (2015: 79) ada dua kegiatan pokok yang sangat penting dalam penelitian *Research and Development*, yakni menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk. Sedangkan Menurut Mulyatiningsih dalam Merlinda (2019: 13) berpendapat bahwa penelitian

dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan.

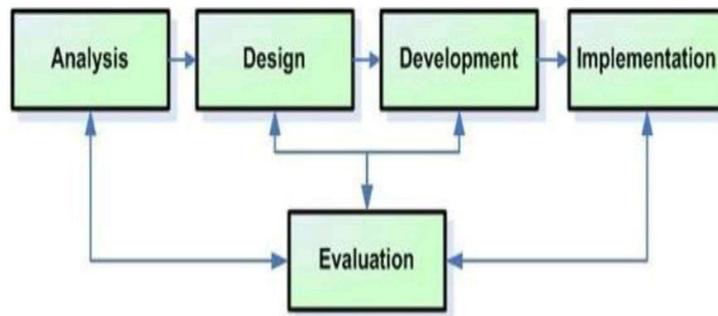
Dari pernyataan tersebut, dapat disimpulkan penelitian *research and development* atau yang biasanya di singkat dengan R&D adalah metode penelitian untuk menghasilkan produk baru ataupun untuk menyempurnakan suatu produk yang pernah dibuat sebelumnya lalu memvalidasi produk tersebut sehingga layak untuk digunakan.

2. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluate*) yang awalnya dikembangkan oleh *Florida State University* untuk menjelaskan proses yang terlibat dalam perumusan pengembangan sistem instruksional pada program pelatihan interservis militer yang memadai.

Kelebihan dari model pengembangan ADDIE yaitu adanya evaluasi di setiap tahapan sehingga dapat meminimalisir tingkat kesalahan atau kekurangan produk pada tahap akhir model ini (Tegeh, 2014:41). Selain itu model ini dipilih karena dapat dikembangkan secara sistematis, waktu yang efisien, biaya yang rendah, sederhana dan mudah dipelajari. Model ini kemudian dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti strategi dan metode pembelajaran, media dan bahan ajar (Florida State University dalam Sugiono, 2013).

Model pengembangan ADDIE memiliki 5 tahapan yang terdiri dari *Analysis* (analisis), *Design* (desain/perencanaan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi/eksekusi) dan *Evaluation* (evaluasi).



Gambar 3.1 Rancangan ADDIE
Sumber. Sugiono, 2013

Setiap langkah pengembangan dalam penelitian ini dilakukan evaluasi. Evaluasi dalam setiap langkah pengembangan dilakukan untuk mencapai tujuan awal dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan Model latihan gerak dasar *shooting* sepak bola untuk Sekolah Sepak bola (SSB) Erkatude umur 15 Kota Pontianak yang layak digunakan.

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian ini terbagi menjadi dua subjek yaitu, subjek pengembangan dan subjek uji coba produk. Pembagian subjek penelitian ini sebagai berikut:

1. Validator (Ahli)

Subjek pengembangan dalam penelitian ini terdiri dari ahli yaitu ahli materi dan pelatih sepakbola. Ahli materi dan pelatih sepakbola ini bertugas melakukan validasi produk. Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang. Setiap ahli diminta untuk menilai desain tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekurangannya. Validator materi dan validator media dapat disebut juga sebagai pakar atau tenaga ahli yang menilai produk untuk mengetahui kelemahan dan kekurangan produk (Sugiyono 2018: 414).

2. Subjek Uji Coba Produk

Subjek uji coba produk dalam penelitian ini ditujukan kepada atlet sepakbola sekolah sepakbola (SSB) Erkatude umur 15 Kota Pontianak. Penentuan sampel dilakukan dengan cara total *sampling*. Menurut Sugiyono (2018) menyatakan bahwa total *sampling* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sampel ini digunakan jika jumlah populasi relative kecil, yaitu tidak lebih dari 30 orang, total *sampling* disebut juga sensus dimana semua anggota populasi digunakan dijadikan sampel. Peneliti memilih penentuan sampel dengan metode total *sampling* karena jumlah atlet sepak bola yang umur 15 tahun di SSB Erkatude Kota Pontianak berjumlah 23 orang tidak lebih dari 30 orang.

C. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah langkah yang paling utama dari penelitian, karena tujuan dari penelitian ini adalah mendapatkan data (Sugiyono, 2016: 308). Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Teknik Komunikasi Langsung

Komunikasi langsung adalah komunikasi yang dilakukan dengan saling bertatap muka tanpa menggunakan media. Adapun yang dimaksud dengan komunikasi langsung dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui data awal dalam penelitian dan informasi yang diperoleh sebagai masukan untuk mengembangkan bahan latihan *shooting* sepakbola. Pada penelitian ini, tujuan teknik komunikasi langsung adalah untuk mengetahui permasalahan di sekolah sepakbola (SSB) Erkatude Kota Pontinak dengan mewawancarai pelatih.

b. Teknik Komunikasi Tidak Langsung

Sugiyono (2019: 234) menyebutkan bahwa Teknik komunikasi tidak langsung adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan

berbantuan media atau menggunakan media. Tujuan komunikasi tidak langsung pada penelitian ini adalah untuk melihat kevalidan dan kepraktisan model latihan gerak dasar *shooting* sepak bola yang dikembangkan. Adapun media yang digunakan pada pengumpulan ini berupa angket (kuesioner). Pada dasarnya kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi sejumlah pertanyaan kepada responden untuk dijawab.

c. Teknik pengukuran

Menurut Sudaryono dkk (2013:40) teknik pengukuran adalah suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, dan kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Pada penelitian ini, teknik pengukuran bertujuan untuk melihat keefektifitasan model latihan gerak dasar *shooting* sepakbola. Teknik pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan tes keterampilan *shooting* sepakbola.

2. Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

a. Lembar validasi

Lembar validasi dalam penelitian ini ada 2 lembar validasi yang pertama untuk mengetahui kevalidan materi *shooting* sepak bola, yang kedua lembar validasi untuk mengetahui kepraktisan model latihan *shooting* bagi atlet. Lembar validasi menggunakan skala *likert* yang terdiri dari lima skala yaitu: (5) Sangat Baik, (4) Baik, (3) cukup Baik, (2) Kurang Baik, (1) Tidak Baik. Tujuan dari validasi ini adalah untuk mengukur kevalidan perangkat model latihan gerak dasar *shooting* yang dikembangkan oleh peneliti.

b. Angket (kuesioner)

Hamzah (2020: 105) menyebutkan bahwa kuesioner (angket) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan tertulis kepada subjek penelitian terkait

dengan topik yang akan diteliti. Angket yang dimaksud dalam penelitian ini adalah angket respon atlet terhadap model latihan gerak *shooting* sepak bola. Angket respon diisi oleh seluruh atlet yang dijadikan sebagai subjek uji coba produk. Angket dalam penelitian ini menggunakan skala *likert* yang terdiri dari lima skala penilaian yaitu: (5) Sangat Baik, (4) Baik, (3) cukup Baik, (2) Kurang Baik, (1) Tidak Baik.

c. Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2013:193). Adapun tes yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah jenis tes keterampilan menembak/menendang bola ke sasaran (*shooting*). (Nurhasn dalam Jatra & Sarwaki, 2022) menjelaskan tes *shooting* dan petunjuk tes pelaksanaannya tes *shooting* sebagai berikut:

Tujuan : mengukur keterampilan, ketepatan, dan kecepatan gerak kaki, dalam menendang bola ke sasaran.

Alat yang digunakan :

1. Bola
2. *Stopwatch*
3. Gawang
4. Nomor-nomor
5. Tali

Petunjuk Pelaksaan :

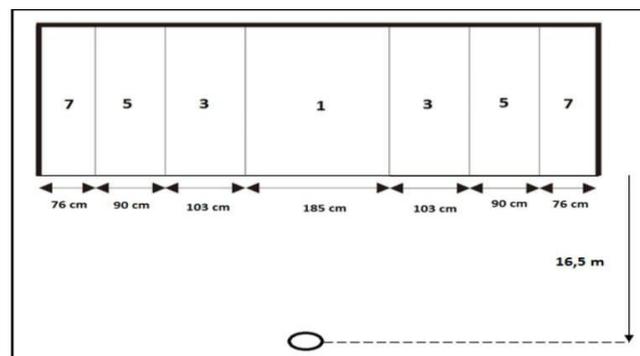
1. *Testee* berdiri di belakang bola yang diletakan pada sebuah titik berjarak 16,5 m di depan gawang/sasaran.
2. Tidak ada aba-aba dari *testee*.
3. Pada saat kaki *testee* mulai menendang bola, maka *stopwatch* dijalankan dan berhenti saat bola mengenai/ kena sasaran.

Gerakan Dinyatakan Gagal Bila :

1. Bola keluar dari daerah sasaran.
2. Menempatkan bola tidak pada jarak 16,5 meter dari sasaran.

Cara Penilaian :

1. Jumlah skor dan waktu yang ditempuh bola pada sasaran dalam tiga kali kesempatan.
2. Bila bola hasil tendangan mengenai tali pemisah skor pada sasaran, maka diambil skor terbesar dari kedua sasaran tersebut.



Gambar 3.2 Tes keterampilan *shooting*
(Nurhasan dalam Jatra & Sarwaki, 2022)

D. Teknik Analisis Data

Masalah utama dalam penelitian ini dapat dijawab dengan memaparkan atau menjelaskan proses pengembangan model latihan gerak dasar *shooting* sepak bola di Sekolah Sepak bola (SSB) Erkatude umur 15 di Kota Pontianak.

1. Kevalidan model

Untuk menjawab sub masalah 1, yaitu kevalidan model latihan gerak dasar *shooting* diperoleh dari penilaian validator yang berbentuk data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif tersebut dapat berupa masukan dari para ahli atau validator untuk merevisi model latihan gerak dasar *shooting* yang dikembangkan. Penilaian tersebut diberikan oleh validator pada instrument validasi dengan memberikan tanda *check list* pada kriteria penskoran yang dimuat pada angket. Data kuantitatif digunakan untuk mengolah data dalam bentuk nilai atau presentase. Data kualitatif dan kuantitatif diperoleh melalui angket penilaian menggunakan skala *likert*

dengan kriteria lima tingkat, yang kemudian dianalisis menggunakan rumus presentase skor.

Adapun rumus untuk menghitung presentase kevalidan model latihan gerak dasar *shooting* dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$\text{Presentase indeks \%} = \frac{\text{rata-rata total yang diperoleh}}{\text{skor tinggi (angka 5)}} \times 100\%$$

(Adaptasi Budiyo, 2011 : 55)

Adapun dasar untuk mengambil keputusan dalam menentukan kevalidan atau merevisi, maka digunakan kriteria penilaian yang ditujukan pada tabel dibawah berikut:

Tabel 3.1 Skala Likert

Persentase %	Kriteria kevalidan
$81 \leq \text{skor} \leq 100\%$	Sangat valid
$61 \leq \text{skor} \leq 80\%$	Valid
$41 \leq \text{skor} \leq 60\%$	Cukup valid
$21 \leq \text{skor} \leq 40\%$	Kurang valid
$4 \leq \text{skor} \leq 20\%$	Tidak valid

(Sumber : Budiyo, 2011 : 52)

Dalam penelitian ini, nilai kevalidan ditentukan dengan skor minimal $41 \leq \text{skor} \leq 60\%$ dengan kriteria “cukup valid “. Maka model latihan gerak dasar *shooting* sepak bola yang dikembangkan sudah dapat digunakan dengan melakukan sebagian revisi.

2. Kepraktisan Model

Untuk menjawab sub masalah 2, yaitu kepraktisan model latihan gerak dasar *shooting* diperoleh dari hasil angket respon atlet. Data yang diperoleh dari angket respon tersebut berbentuk data kuantitatif menggunakan skala *Likert* dengan kriteria lima tingkat, dan selanjutnya dianalisis menggunakan teknik presentase skor.

Adapun rumus untuk menghitung persentase dalam penelitian ini adalah :

$$\text{Presentase indeks \%} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor tinggi (angka 5)}} \times 100\%$$

(Adaptasi Budiyo, 2011 : 55)

Tabel 3.2 Skala Likert

Persentase %	Kriteria kevalidan
$81 \leq \text{skor} \leq 100\%$	Sangat praktis
$61 \leq \text{skor} \leq 80\%$	Praktis
$41 \leq \text{skor} \leq 60\%$	Cukup praktis
$21 \leq \text{skor} \leq 40\%$	Kurang praktis
$4 \leq \text{skor} \leq 20\%$	Tidak praktis

(Sumber : Budiyono, 2011 : 52)

Dalam penelitian ini nilai kevalidan ditentukan dengan skor minimal $41 \leq \text{skor} \leq 60\%$ dengan kriteria “cukup praktis”, maka model latihan gerak dasar *shooting* sepak bola yang dikembangkan sudah dapat digunakan dengan sebagian revisi.

3. Keefektifan Model

Untuk menjawab sub masalah 3 pada penelitian ini dengan menggunakan data hasil *post test* dengan skor yang diperoleh dalam *post test* dirubah menjadi nilai atlet dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Me = \frac{\sum X}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

Me : Mean (rata-rata)

\sum : *Epsilon* (baca jumlah)

X : jumlah atlet yang tuntas

N : Jumlah keseluruhan

Sugiono, (2017: 280)

Sebagai dasar untuk mengambil keputusan dalam menentukan keefektifitas model latihan gerak dasar *shooting* sepakbola, maka digunakan kriteria penilaian berdasarkan tabel berikut:

Tabel 3. 3 pedoman penilaian keefektifan produk pengembangan

No	Tingkat Pencapaian (%)	Kategori
1	90-100	Sangat Efektif
2	80-89	Efektif
3	65-79	Cukup Efektif

4	55-64	Kurang Efektif
5	0-54	Tidak Efektif

Sumber (Fitra & Maksum, 2021)

Nilai keefektifan dalam penelitian ini ditentukan dengan kriteria “cukup efektif”. Dengan demikian, Maka model latihan gerak dasar *shooting* sepakbola yang dikembangkan sudah dapat dimanfaatkan sebagai bahan untuk latihan di sekolah sepakbola (SSB).