

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Waktu dan Tempat Penelitian

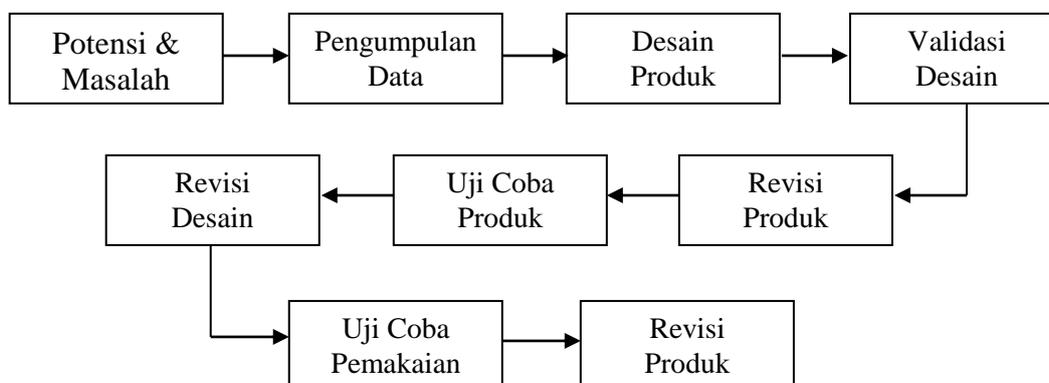
Penelitian ini telah dilaksanakan di SDN 104/IX Kademangan Kabupaten Muaro Jambi. Penelitian ini dilaksanakan lebih kurang selama 1 bulan, dari bulan November s/d Desember 2023 atau sesuai dengan jadwal yang diberikan oleh pihak Fakultas.

3.2 Model Produk Majalah Olahraga

Penelitian produk majalah olahraga ini menggunakan penelitian dengan metode *research and development*. *Research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2015: 407). Penelitian ini bertujuan untuk memudahkan siswa untuk memahami dan mengerti materi olahraga melalui majalah olahraga agar perkembangan siswa dapat berkembang dengan baik serta memudahkan dalam proses pembelajaran.

3.3 Prosedur Desain dan Uji Coba Majalah

Prosedur penelitian pembuatan produk majalah olahraga pada siswa SDN 104/IX Kademangan Kabupaten Muaro Jambi Kelas V ini mengadaptasi langkah yang ditulis oleh Sugiyono (2015: 409). Berikut merupakan gambar alur desain penelitian:



Gambar 3.1. Langkah Penggunaan Metode *Research & Development*.

(Sugiyono. 2015:409)

3.3.1. Potensi dan Masalah

Penelitian dapat berangkat dari adanya potensi masalah. Potensi masalah merupakan segala sesuatu yang bila di gunakan akan memiliki nilai tambah (Sugiyono, 2015: 409). Dalam penelitian ini potensi masalah yang dapat diangkat adalah semakin berkembangnya IPTEK, namun proses pembelajaran masih terpaku dengan pembelajaran tradisional tidak memanfaatkan teknologi yang ada, sehingga tidak menciptakan pola pikir yang maju bagi siswa dalam mempelajari materi yang diberikan oleh pengajar. Proses membawa dan penyimpanannya pun masih tergolong sulit.

3.3.2. Pengumpulan Data

Dilihat dari potensi masalah diatas langkah berikutnya adalah mencari informasi yang ada di lapangan. Berdasarkan buku *IAAF*, observasi pemahaman materi pembelajaran olahraga lebih sulit dipahami siswa sehingga menghambat pola pikir siswa dalam memahami materi pembelajaran sehingga membuat siswa kesulitan dalam melakukan praktek langsung di lapangan. Khususnya jika digunakan pada siswa SD Kelas V perkembangan anak harus dikembangkan sehingga mereka dapat cepat memahami tujuan yang dipelajari. Oleh karena itu, penelitian ini bermaksud membuat produk majalah olahraga.

3.3.3. Desain Produk

Setelah mengumpulkan informasi dari masalah-masalah yang ada dilapangan, peneliti merancang desain produk yang sesuai dengan potensi dan masalah tersebut, peneliti juga melakukan analisis materi. Hasil analisis dapat dijadikan acuan dalam pembuatan produk. Kebutuhan dalam mendesain produk ini disesuaikan dengan keefisiensian dan keefektifan. Produk penelitian ini akan menciptakan sebuah desain dan uji coba majalah olahraga berbasis metakognisi yang di dalamnya berisikan materi-

materi pembelajaran olahraga. Dalam Pembuatan produk majalah olahraga ini tentunya sudah disesuaikan dengan data dan fakta karakteristik siswa SD Kelas V.

3.3.4. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk akan lebih efektif dari yang lama atau tidak (Sugiyono, 2015: 414). Produk dari penelitian akan di validasi oleh pakar atau tenaga ahli yang telah berpengalaman untuk menilai produk baru yang telah dirancang, guna mengetahui kelemahan dan kekuatannya. Penelitian Pembuatan produk majalah olahraga ini memperoleh validasi desain oleh ahli yaitu: Ahli Materi dan Media, Ahli materi dan media yang dimaksud adalah ahli yang paham tentang materi olahraga dan karakteristik siswa SD Kelas V yang berperan untuk menentukan apakah alat yang dikembangkan sesuai dengan kaidah-kaidah yang berlaku baik dalam peraturan pengadaan alat. Dan ahli pengamat perkembangan anak usia remaja Serta bisa menangani dalam hal teknologi olahraga.

3.3.5. Revisi Desain

Setelah desain produk divalidasi melalui diskusi dengan pakar dan para ahli, maka akan diketahui kelemahan produk. Selanjutnya dilakukan perbaikan untuk meminimalisasi kelemahan produk.

3.3.6. Uji Coba Produk

Uji coba produk seperti yang telah dikemukakan. Desain produk yang telah dibuat tidak bisa langsung diuji cobakan, tetapi harus dibuat terlebih dahulu untuk mengetahui kelayakan pada desain dan uji coba majalah olahraga tersebut.

3.3.7. Revisi Produk

Apabila telah selesai pengujian produk pada sampel yang terbatas, maka akan diketahui kekurangannya jika produk akan digunakan pada jumlah populasi yang lebih

besar. Maka, berikutnya dilakukan revisi produk supaya meningkatkan kelayakan dan kualitas dari desain dan uji coba majalah olahraga.

3.3.8. Uji Coba Pemakaian

Pemakaian produk penelitian ini akan diuji cobakan pada siswa SD Kelas V yang berada dilingkungan peneliti. Setelah diuji cobakan Pemakaian kepada siswa-siswa tersebut, maka kualitas Pembuatan produk majalah olahraga diketahui penilaiannya.

3.3.9. Revisi Produk

Revisi produk ini dilakukan apabila dalam pemakaian kondisi nyata terdapat kekurangan dan kelemahan yang berarti dan mengganggu jalanya proses pemakaian alat tersebut.

3.4. Subjek Uji Coba

Pembuatan produk majalah olahraga, dikonsultasikan kepada pakar ahli media dan materi apakah sudah layak diuji cobakan atau belum, pembuatan produk majalah olahraga diuji cobakan setelah dinyatakan layak. Uji coba desain dan majalah olahraga bertujuan untuk menguatkan kelayakan dan memperoleh umpan balik yang berupa saran sebagai bahan evaluasi pembuatan produk majalah olahraga, sehingga pembuatan produk majalah olahraga dapat mendukung anak siswa SD Kelas V dapat digunakan sesuai standar kebutuhan anak-anak.

3.4.1. Subjek Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan kuantitas tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa-siswa SDN 104/IX Kademangan Kabupaten Muaro Jambi Kelas V. Dengan jumlah sampel 25 orang.

3.5. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian desain dan uji coba majalah olahraga menggunakan data kualitatif dengan sumber data primer yang berasal dari uji coba alat untuk pengisian angket dan kuesioner. Teknik penentuan subyek uji coba dalam penelitian ini menggunakan metode *simple random sampling*. *Simple random sampling* merupakan teknik pengambilan sample atau subyek yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sample atau subyek (Sugiyono, 2015:218).

Angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan kepada orang lain yang dijadikan responden untuk dijawab (Sarwono, 2006). Pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan hasil angket yang diberikan kepada pakar, yakni pakar ahli media dan materi. Data tersebut yang kemudian akan diketahui tingkat kelayakannya menggunakan tabel pedoman konvensi nilai. Data tersebut dibutuhkan agar dapat memberikan gambaran mengenai kualitas produk. Data kualitatif ini digunakan sebagai masukan dan kesempurnaan terhadap desain dan uji coba majalah olahraga.

Data hasil penelitian yang telah terkumpul, selanjutnya diolah dan dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Guna penyempurnaan produk dari masukan-masukan para ahli materi dan media menggunakan teknik kualitatif. Validasi data hasil angket dari para responden yang telah ditunjuk untuk mengisi majalah olahraga dinilai menggunakan empat macam bentuk nilai. Yaitu Teknik analisis data ini sering disebut skala *likert*.

Tabel 3.1. Skala Likert

Point	Alternatif Jawaban
4	SS = Sangat Setuju
3	S = Setuju
2	TS = Tidak Setuju
1	STS = Sangat Tidak Setuju

Untuk mendapat informasi yang cukup dan akurat melalui penilaian diperlukan instrumen penilaian yang baik. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket

yang terdiri dari beberapa aspek, yakni pembuatan produk majalah olahraga. Angket akan diberikan kepada para pakar dan praktisi untuk penilaian terhadap desain dan uji coba majalah olahraga.

Tabel 3.2. . Kisi-kisi Penilaian majalah olahraga

Variabel	Aspek	Butir Indikator Penilaian	Butir
Pembuatan produk majalah olahraga.	Validasi pembuatan produk majalah olahraga	Fisik	1,2,3,4,5
		Desain	6,7,8,9
		Penggunaan	10,11,12,13
		Materi	14,15,16,17
Jumlah		17 Butir	

Tabel 3.3. Pedoman Konversi Nilai

Rentang Skor Nilai	Kategori	Keterangan
86% s.d. 100%	A	Sangat layak/efektif
71% s.d. 85%	B	Layak/efektif
56% s.d. 70%	C	Cukup layak/efektif
48% s.d. 55%	D	Kurang layak/efektif
<47%	E	Sangat kurang layak/efektif

3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dimana data yang diperoleh dengan menggunakan berbagai teknik pengumpulan data dengan menggunakan survei atau berupa pernyataan-pernyataan kepada responden. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif yang diartikan sebagai prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan atau melukiskan keadaan suatu objek/subjek penelitian pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana adanya.

Teknik analisis data dalam penelitaian ini menggunakan teknik analisis deskriptif. Pengestu (2003:2) mengatakan Statisik Deskriptif adalah bagian dari statistik yang berfungsi untuk mengumpulkan data, menentukan nilai-nilai statistik dan pembuatan diagram atau

grafik mengenai suatu hal agar dapat dipahami. Arikunto (1998:245-246) menjelaskan bahwa rumus yang digunakan untuk mencari presentase adalah sebagai berikut :

$$P = F/N \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase

F = Frekuensi

N = Banyaknya Data

Analisis data merupakan bagian yang sangat penting dalam penelitian, sebab dengan adanya analisis data, maka hipotesis yang diterapkan bisa diuji kebenarannya untuk selanjutnya dapat diambil satu kesimpulan. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif. Sedangkan perhitungan dalam angket menggunakan analisis deskriptif presentasi.