



**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA  
STKIP PGRI SUMENEP**

Website : [www.stkipgrisumenep.ac.id](http://www.stkipgrisumenep.ac.id)

Jl. Trunojoyo Gedung Sumenep Telp. (0328) 664094 – 671732 Fax. 671732

**SURAT PERNYATAAN PENGECEKAN  
SIMILARITY ATAU ORIGINALITY**

Yang bertanda tangan dibawah ini atas nama Petugas Check Plagiasi STKIP PGRI Sumenep, menyatakan dengan sebenarnya bahwa karya ilmiah ini telah dilakukan cek dan dinyatakan lolos plagiasi menggunakan Aplikasi Turnitin dengan batas maksimal toleransi 20% atas nama:

**Nama** : Ainur Rasyid, M.Pd  
**NIDN** : 0711118801  
**Program Studi** : Pendidikan Jasmani kesehatan dan  
Rekreasi

No	Judul	Jenis Karya	Hasil
1	Metodologi Penelitian Panduan Praktis Penelitian Masa Kini	Buku	18 %

Demikian surat ini saya buat untuk dipergunakan sebagai mana mestinya

Sumenep, 15 Juni 2023

turnitin  
STKIP PGRI SUMENEP

Pemeriksa

# Metodologi\_Penelitian\_Pandua n\_Praktis\_Penelitian\_Masa\_Kin i.pdf

*by 2 Inung*

---

**Submission date:** 15-Jun-2023 01:51PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2116469945

**File name:** Metodologi\_Penelitian\_Panduan\_Praktis\_Penelitian\_Masa\_Kini.pdf (1.06M)

**Word count:** 3318

**Character count:** 22202

# **METODOLOGI PENELITIAN**

## **Panduan Praktis Penelitian Masa Kini**

**Rusmiyati, Ali Armadi, Ainur Rasyid, Kurratul  
Aini, Fajar Budiyono, Jihat Nurrahman, Andi  
Fepriyanto, Mas'odi, Iwan Kuswandi**

**Editor:  
Dr. Adirasa Hadi Prasetyo, M.Pd.I.**

**UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA  
NOMOR 28 TAHUN 2014  
TENTANG HAK CIPTA**

**PASAL 113  
KETENTUAN PIDANA  
SANKSI PELANGGARAN**

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
3. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
4. Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).

Rusmiyati, Ali Armadi, Ainur Rasyid, Kurratul  
Aini, Fajar Budiyono, Jihat Nurrahman, Andi  
Fepriyanto, Mas'odi, Iwan Kuswandi

# **METODOLOGI PENELITIAN**

## Panduan Praktis Penelitian Masa Kini

**Editor:**  
**Dr. Adirasa Hadi Prasetyo, M.Pd.I.**



# METODOLOGI PENELITIAN

## Panduan Praktis Penelitian Masa Kini

*Diterbitkan pertama kali dalam bahasa Indonesia  
oleh Penerbit Global Aksara Pres*

ISBN: 978-623-62467-8-8  
xii + 190 hal; 14,8 x 21 cm  
Cetakan Pertama, Agustus 2021

*copyright* © 2021 Global Aksara Pres

**Penulis** : Rusmiyati, dkk.  
**Penyunting** : Dr. Adirasa Hadi Prasetyo, M.Pd.I.  
**Desain Sampul** : Ahmad Afif Hidayat  
**Layouter** : M. Yusuf

Hak Cipta dilindungi undang-undang.  
Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini dengan  
bentuk dan cara apapun tanpa izin tertulis dari penulis dan penerbit.

**Diterbitkan oleh:**



**Global Aksara Pres**  
Anggota IKAPI, Jawa Timur, 2021, No.  
282/JTI/2021  
Jl. Wonocolo Utara V/18 Surabaya  
+628977416123/+628573269334  
[globalaksarapres@gmail.com](mailto:globalaksarapres@gmail.com)

## Kata Pengantar

Puji syukur alhamdulillah kami ucapkan kepada Allah swt yang telah memberikan kekuatan dan kesehatan pada para penulis. Sholawat serta salam semoga selalu tercurah kepada nabi Muhammad saw sehingga proses pembuatan *book chapter* dengan judul Metodologi Penelitian: Panduan Praktis Peneliti Masa Kini ini dapat berjalan dengan baik.

Terima kasih kami sampaikan kepada ketua STKIP PGRI Sumenep Dr. Asmoni, M.Pd yang senantiasa memotivasi semua dosen untuk terus berkarya dan produktif dalam Tridharma Perguruan Tinggi. Dan terima kasih juga kepada semua pihak yang terlibat dan mendukung dalam pembuatan *book chapter* ini.

*Book chapter* ini merupakan kolaborasi antar sesama dosen STKIP PGRI Sumenep. Para dosen yang terlibat dalam penulisan ini berasal dari berbagai prodi berbeda. Hal ini

dilakukan sebagai bentuk Tridharma Perguruan Tinggi dalam bidang penelitian.

Semoga karya *book chapter* ini bisa memberikan manfaat kepada para dosen, guru, mahasiswa dan pembaca lainnya untuk lebih mengenal metodologi penelitian dengan komprehensif. Kami juga mengharap kritik dan saran dari segala pihak demi perbaikan *book chapter* ini kedepannya.

**Tim Penulis,**

# Daftar Isi

**Kata Pengantar** –[v]

**Daftar Isi** –[vii]

**Bab I Metode Penelitian Kualitatif: *Rusmiyati*** –[1]

Pengertian dan Latar Belakangnya –[1]

Apa saja yang Dipersiapkan dalam Penelitian Kualitatif, dan bagaimana Tahapannya –[5]

Hipotesis, Kajian Konsep dan Teori –[11]

Menetapkan Konteks, Intensi, dan Proses-proses Interpretatif serta Reflektif –[15]

Validasi Data, Intersubjektif, Kredibilitas, Konfirmabilitas, dan Triangulasi –[17]

Daftar Pustaka –[22]

Biografi Penulis –[25]

**Bab II Metode Penelitian Kuantitatif:** *Ali Armadi* –  
[27]

Pengertian Metode Penelitian Kuantitatif –[27]

Karakteristik Metode Penelitian Kuantitatif –[32]

Kegunaan Metode Penelitian Kuantitatif –[34]

Penyajian Data Metode Penelitian Kuantitatif –  
[35]

Jenis Metode Penelitian Kuantitatif –[36]

Proses Metode Penelitian Kuantitatif –[39]

Kelebihan dan Kekurangan Metode Penelitian  
Kuantitatif –[42]

Daftar Pustaka –[43]

Biografi Penulis –[45]

**Bab III Metode Penelitian *Research and Development***  
**(RnD):** *Ainur Rasyid* –[47]

Rencana Dasar *Research and Development* –[48]

Prosedur *Research and Development* –[55]

Kesimpulan –[64]

Daftar Pustaka –[65]

Biografi Penulis –[66]

**Bab IV Metode Penelitian Mixed Method:** *Kurratul Aini*

Pendahuluan –[67]

Pengertian *Mixed Method* –[71]

Jenis Penelitian *Mixed Method* –[73]

Kelebihan dan Kelemahan *Mixed Method* –[78]

Penutup –[79]

Daftar Pustaka –[80]

Biografi Penulis –[86]

**Bab V Identifikasi Masalah:** *Fajar Budiyo*

Identifikasi Masalah –[87]

Ciri-ciri Masalah yang Baik –[89]

Sumber Masalah –[90]

Sumber-Sumber Kajian Penelitian –[92]

Langkah-langkah Mengidentifikasi Masalah –[94]

Daftar Pustaka –[100]

**Bab VI Tinjauan Pustaka:** *Jihat Nurrahman* –[101]

Pengertian Tinjauan Pustaka –[101]

Tujuan Penulisan Tinjauan Pustaka –[106]

Isi Tinjauan Pustaka –[107]

Manfaat Tinjauan Pustaka –[110]

Cara Membuat Tinjauan Pustaka –[112]

Penutup –[113]

Contoh Tinjauan Pustaka –[114]

Daftar Pustaka –[122]

Biografi –[124]

**Bab VII Metode Pengumpulan Data: Andi Fepriyanto**  
–[127]

Observasi –[128]

Wawancara –[132]

Kuesioner/Angket –[137]

Kesimpulan –[145]

Daftar Pustaka –[146]

Biografi Penulis –[148]

**Bab VIII Teknik Sitasi dan Referensi: Mas'odi –[149]**

Pendahuluan –[149]

Teknik Kutipan –[151]

Paraphrasing & Kutipan langsung –[152]

Kutipan Tidak Langsung –[156]

Style Kutipan –[157]

Bagian Halaman Utama –[164]

Daftar Rujukan –[166]

**Bab IX Publikasi Hasil Penelitian:** *Iwan Kuswandi* –  
[168]

Pendahuluan –[168]

Pembahasan –[170]

Daftar Pustaka –[188]

## **Bab III**

# **Metode Penelitian Research and Development (RnD)**

---

Ainur Rasyid

Penelitian pendidikan diharapkan dapat membantu mengembangkan teori-teori baru dan mampu memberikan alternatif solusi pemecahan masalah yang berkaitan dengan masalah pendidikan saat ini. Inovasi merupakan keniscayaan sebagai konsekuensi logis dari dinamika kehidupan manusia yang senantiasa berubah dan berkembang mengikuti arus zaman. Inovasi dalam dunia pendidikan harus terus dilakukan agar berbagai kegiatan dalam dunia pendidikan khususnya dalam kegiatan pembelajaran terus menerus meningkatkan kualitas.

Namun, selain berbagai jenis metode penelitian pendidikan yang ada, metode penelitian lain yang berperan penting dalam mengembangkan inovasi pembelajaran, yaitu metode penelitian pengembangan.

### **Rencana Dasar *Research and Development***

Inovasi dalam berbagai bidang kehidupan merupakan sebuah keniscayaan, tak terkecuali dalam dunia pendidikan. Hal ini merupakan konsekuensi logis dari dinamika kehidupan manusia yang senantiasa berubah dan berkembang mengikuti arus zaman. Inovasi dalam dunia pendidikan harus terus dilakukan agar berbagai kegiatan dalam dunia pendidikan khususnya dalam kegiatan pembelajaran terus menerus meningkatkan kualitas. Namun, selain berbagai jenis metode penelitian pendidikan yang ada, satu lagi metode penelitian yang berperan penting dalam mengembangkan inovasi pembelajaran, yaitu metode penelitian pengembangan atau yang populer dengan istilah *research and development* disingkat R&D (Wibawa, 2014).

Penelitian perkembangan berfokus pada perbandingan lintas usia. Misalnya, peneliti dapat membandingkan seberapa jauh anak-anak dapat melompat ketika mereka berusia 6, 8, dan kemudian 10 tahun, atau mereka dapat membandingkan orang dewasa yang berusia 45, 55, dan 65 tahun dalam pengetahuan mereka tentang efek obesitas pada harapan hidup. . Kedua contoh ini adalah studi perkembangan. Perbedaan yang signifikan antara dua pendekatan dasar dalam studi perkembangan adalah apakah peneliti mengikuti peserta yang sama dari waktu ke waktu (desain longitudinal) atau memilih peserta yang berbeda pada setiap tingkat usia (desain cross-sectional).

Studi longitudinal kuat karena perubahan perilaku sepanjang waktu terlihat pada orang yang sama. Desain memanjang, bagaimanapun, memakan waktu. Sebuah studi longitudinal tentang melakukan lompat pada anak-anak usia 6, 8, dan 10 membutuhkan waktu lima tahun untuk menyelesaikannya. Pilihan desain itu mungkin tidak bijaksana untuk sebuah karya tesis magister. Desain

longitudinal memiliki masalah tambahan selain waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikannya. Pertama, selama beberapa tahun penelitian, beberapa anak cenderung pindah ketika orang tua berganti pekerjaan atau pindah sekolah ketika distrik sekolah diubah zonanya. Dalam studi longitudinal warga senior, beberapa mungkin meninggal selama studi. Masalahnya adalah tidak mengetahui apakah karakteristik sampel tetap sama ketika partisipan hilang. Misalnya, ketika anak-anak hilang dari sampel karena orang tua berganti pekerjaan, apakah sampel terdiri dari anak-anak dari tingkat sosial ekonomi yang lebih rendah karena orang tua yang lebih kaya pindah? Selanjutnya, jika obesitas berhubungan dengan umur panjang, apakah orang yang lebih tua cenderung lebih sedikit mengalami obesitas dan mengalami peningkatan pengetahuan karena semakin banyak orang gemuk dengan pengetahuan yang lebih sedikit telah meninggal? Dengan demikian, pengetahuan tentang obesitas mungkin tidak berubah dari usia 45 hingga 65 tahun; sebagai gantinya, sampel dapat berubah.

Studi longitudinal penelitian di mana partisipan yang sama dipelajari selama bertahun-tahun. Masalah lain dengan desain longitudinal adalah peserta menjadi semakin akrab dengan item tes, dan item dapat menyebabkan perubahan perilaku. Inventarisasi pengetahuan tentang obesitas dapat mendorong peserta untuk mencari informasi tentang obesitas, sehingga mengubah pengetahuan, sikap, dan perilaku mereka. Oleh karena itu, pada saat mereka menyelesaikan inventaris pengetahuan, mereka telah memperoleh pengetahuan. Namun, perolehan pengetahuan ini adalah hasil dari paparan tes sebelumnya dan mungkin tidak akan terjadi tanpa paparan itu.

Studi cross-sectional biasanya memakan waktu lebih sedikit daripada studi longitudinal. Studi cross-sectional menguji beberapa kelompok umur (misalnya, 6, 8, dan 10) secara bersamaan dalam waktu. Meskipun studi ini lebih efisien waktu daripada studi longitudinal, ada batasan yang disebut masalah kohort: Apakah semua kelompok umur benar-benar berasal dari populasi yang sama (kelompok

kohort)? Ditanyakan dengan cara lain, Apakah keadaan lingkungan yang mempengaruhi kinerja melompat untuk anak usia 6 tahun sama hari ini dengan saat anak berusia 10 tahun berusia 6 tahun, atau apakah program pendidikan jasmani ditingkatkan selama empat tahun ini sehingga anak usia 6 tahun menerima lebih banyak? instruksi dan latihan melompat daripada yang dilakukan anak berusia 10 tahun ketika mereka berusia 6 tahun? Jika yang terakhir ini benar, maka kita tidak melihat perkembangan kinerja melompat melainkan pada beberapa interaksi yang tidak dapat diinterpretasikan antara perkembangan normal dan efek instruksi. Masalah kohort ada di semua studi cross-sectional. Studi cross-sectional penelitian di mana sampel peserta dari kelompok usia yang berbeda dipilih untuk menilai efek pematangan. Masalah kohort, masalah dalam desain cross-sectional mengenai apakah semua kelompok umur benar-benar berasal dari populasi yang sama.

Contoh studi perkembangan longitudinal adalah Halverson, Robertson, dan Langendorfer (1982), yang

mempelajari kecepatan lemparan lengan atas pada anak-anak dari sekolah dasar hingga sekolah menengah pertama, dan Nelson, Thomas, Nelson, dan Abraham (1986), yang menyelidiki perbedaan jenis kelamin dalam melempar pada anak-anak di taman kanak-kanak sampai kelas tiga. Thomas dan rekan peneliti (1983) melakukan studi perkembangan cross-sectional di mana mereka melihat perkembangan memori untuk informasi jarak dalam kelompok usia yang berbeda. Mereka membandingkan efek dari strategi yang dipraktikkan untuk mengingat jarak pada setiap tingkat usia untuk menunjukkan bahwa penggunaan strategi yang tepat mengurangi perbedaan usia dalam mengingat jarak. Masing-masing studi ini menderita cacat spesifik yang terkait dengan jenis desain perkembangan. Baik Halverson dan rekan (1982) dan Nelson dan rekan (1986) kehilangan peserta selama beberapa tahun penelitian. Dalam studi terakhir, pengukuran diambil dari 100 anak di taman kanak-kanak di satu sekolah, dan tiga tahun kemudian, hanya 25 anak yang masih berada di sekolah itu. Dalam studi longitudinal baru-baru ini

tentang kinerja melempar anak-anak, Robertson dan Konczak (2001) melaporkan bahwa 73 anak awalnya difilmkan, tetapi hanya 39 anak yang menyelesaikan studi 7 tahun. Di sisi lain, dalam studi cross-sectional mereka, Thomas dan rekan (1983) tidak dapat menetapkan apakah anak-anak yang lebih muda lebih akrab dengan strategi memori daripada anak-anak yang lebih tua ketika mereka masih muda (Thomas et al., 2015).

Meskipun desain longitudinal dan cross-sectional memiliki beberapa masalah, mereka adalah satu-satunya cara yang tersedia untuk mempelajari pengembangan. Dengan demikian, keduanya merupakan jenis penelitian yang perlu dan esensial. Kedua jenis desain ini dianggap penelitian deskriptif. Namun, keduanya juga dapat berupa penelitian eksperimental ; yaitu, variabel independen dapat dimanipulasi dalam kelompok usia. Studi Thomas dan rekan (1983) memanipulasi strategi memori dalam masing-masing dari tiga kelompok usia. Jadi, usia adalah variabel kategoris, sedangkan strategi adalah variabel yang benar-benar independen. Hal ini dibahas

di sini karena penelitian perkembangan tidak tercakup dalam penelitian eksperimental.

### **Prosedur *Research and Development***

Menurut Baker dan Shutz (1972), proses penelitian dan pengembangan terdiri dari tujuh langkah: (1) menetapkan tujuan, (2) membuat prototipe, (3) mengelaborasi komponen, (4) memproduksi produk, (5) mengorganisir instalasi, (6) manufaktur, dan (7) menjual produk. Pada saat yang sama, menurut Borg & Gall (1983), prosedur penelitian dan pengembangan memiliki dua tujuan utama: (1) merancang produk dan (2) menguji keberhasilan produk dalam mencapai tujuan. Tujuan utama fungsi pengembangan adalah untuk menghentikan pembuatan produk setelah pengujian terbatas. Namun, produk semacam itu belum banyak digunakan. Suatu produk harus divalidasi lebih lanjut sebelum dapat digunakan secara luas. Tujuan dari proses validasi ini adalah untuk mengurangi ketidakpastian. Oleh karena itu, istilah “riset dan

pengembangan” harus dipahami sebagai upaya pengembangan yang dilengkapi dengan upaya validasi.

Setelah itu, Borg dan Gall (1983) merekomendasikan penggunaan pendekatan penelitian dan pengembangan sepuluh langkah.

1. Mengumpulkan informasi awal dan melakukan penelitian pendahuluan, observasi lapangan, dan menulis laporan materi pelajaran.
2. Membuat persiapan (mendefinisikan keterampilan, merumuskan, - urutan pembelajaran, dan uji coba skala kecil).
3. Menentukan bentuk produk awal (penyiapan bahan ajar, penyusunan buku pegangan, dan evaluasi).
4. Melakukan uji lapangan novel secara sederhana (data wawancara, observasi dan angket dari mata pelajaran atau ahli yang dikumpulkan dan dianalisis).
5. Melakukan perubahan terhadap produk asli (menurut penelitian yang relevan). – saran berdasarkan temuan uji lapangan asli).

6. Melakukan uji lapangan pendahuluan (data kuantitatif kinerja subjek sebelum dan sesudah pembelajaran dikumpulkan, hasilnya dianalisis sesuai dengan tujuan yang diinginkan, dan hasilnya dibandingkan dengan kelompok data kontrol untuk melihat apakah mendukung hipotesis).
7. Produk inti harus dievaluasi kembali (merevisi produk berdasarkan saran dari uji coba lapangan utama).
8. Melakukan eksperimen lapangan di lapangan (Data wawancara, observasi dan angket dikumpulkan dan dianalisis).
9. Melakukan perubahan produk akhir berdasarkan temuan uji coba lapangan operasional).
10. Diseminasi dan implementasi produk (membuat laporan pertemuan profesional dan jurnal, bekerja sama dengan penerbit untuk distribusi komersial, membantu distribusi dalam memberikan kontrol kualitas).

Tahapan yang diuraikan tidak diperlukan; sebaliknya, setiap pengembang dapat memilih dan

memilih prosedur yang paling dapat diterima untuk studi mereka berdasarkan keadaan dan batasan yang mereka hadapi. Hasilnya, teknik utama dalam penelitian pengembangan terdiri dari lima (lima) langkah: melakukan analisis produk, merancang produk awal, validasi ahli, uji coba lapangan, dan pembaruan produk. Fokus penelitian dapat bergeser jauh dari potensi atau masalah. Misalnya, di bidang pendidikan, kita memiliki calon penduduk usia kerja yang besar, yang dapat diberdayakan sebagai tenaga kerja berbasis sumber daya alam Indonesia melalui metode pendidikan tertentu. Kita memiliki potensi multikultural dalam ranah budaya. Jika kita memiliki pemimpin yang hebat, budaya ini dapat membantu menciptakan bangsa, dan model pembelajaran multikultural yang efektif untuk Indonesia dapat dibangun. Jika kita tidak menggunakan potensi kita, itu akan menjadi masalah.

Di sisi lain, masalah dapat dijadikan potensi jika kita tahu bagaimana memanfaatkannya. Sampah, misalnya, berpotensi untuk diubah menjadi pupuk, energi, atau barang berharga lainnya. Masalah ini

dapat diselesaikan dengan penelitian dan pengembangan, yang akan mengarah pada penemuan model, pola, atau sistem perawatan yang memadai yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah.

Melakukan studi untuk mengumpulkan fakta, dan fenomena penyebab yang mendasari masalah muncul. Pendekatan penelitian kuantitatif dan kualitatif dapat digunakan. Dengan menggunakan informasi yang dikumpulkan, Setelah potensi dan kesulitan ditetapkan dengan menggunakan data dan logika yang jelas dan mendesak, berbagai data dapat dikumpulkan dan digunakan sebagai bahan perencanaan kependudukan khusus untuk mengatasi masalah ini. Pendekatan penelitian baru diperlukan dalam kasus ini. Tergantung pada subjek dan keakuratan tujuan yang akan dicapai, prosedur akan digunakan untuk penelitian. Misalnya, peneliti akan belajar untuk mengembangkan sistem, model, teknik kerja, atau alat tertentu yang dapat meningkatkan produktivitas. Dalam hal ini, peneliti harus melihat ke dalam unit layanan apa yang tersedia dalam hal hasil.

Kajian tersebut mengungkapkan faktor-faktor apa saja yang berkontribusi terhadap produktivitas kerja unit pelayanan karena faktor sistem kerja; Tujuan studi ini adalah untuk menciptakan dan membangun sistem kerja baru yang akan meningkatkan produktivitas. Sistem kerja yang baru merupakan produk yang akan dikembangkan peneliti. Jika masalahnya adalah kurangnya pengetahuan, sikap, atau keterampilan sumber daya manusia, peneliti akan merancang program pelatihan yang efektif. Intervensi dalam desain sistem pembelajaran, permainan, dan simulasi, misalnya. Latihan dari jarak jauh. Inovasi dalam peningkatan kinerja, memotivasi program pelatihan, penyelarasan organisasi, dan peningkatan kualitas sistem pendukung kinerja adalah semua hal yang perlu dibenahi.

Kurikulum khusus untuk tujuan pendidikan tertentu, metode pengajaran, media pendidikan, buku teks, modul, kompetensi, manajemen kelas, model unit produksi, model pembelajaran, model manajemen, sistem pembinaan, sistem penggajian, dan produk lain yang dikembangkan melalui

penelitian dan pengembangan pendidikan diharapkan meningkat produktivitas pendidikan.

Dalam kasus di atas, peneliti tidak akan membuat teknik pengajaran baru; sebagai gantinya, peneliti akan merancang atau mengembangkan metode pengajaran yang sudah ada. Penciptaan pendekatan baru ini didasarkan pada tinjauan metode pengajaran saat ini untuk mengidentifikasi kelemahan teknik. Peneliti juga harus melihat sekolah lain untuk menentukan apakah teknik pengajaran mereka sesuai. Juga harus melalui referensi teknik pengajaran yang ada, seperti konsep, spesifikasi, pedoman pelaksanaan, indikator pelaksanaan, dan hasil kerja. Dalam hal produk pendidikan di atas, konsekuensi akhir dari proses ini adalah desain metode atau teknik pembelajaran baru.

Merancang teknik pembelajaran baru disebut sebagai desain metode. Situasi metode ini masih bersifat spekulatif. Ini teoretis karena kemanjurannya belum dapat dibuktikan dan baru akan diketahui setelah pengujian dilakukan. Setiap produk yang

dibuat harus direpresentasikan dalam gambar, bagan, atau penjelasan singkat sehingga orang lain dapat memahaminya dan menduplikasinya.

Validasi adalah prosedur yang menentukan apakah desain produk, dalam contoh ini, teknik pengajaran baru, akan lebih berhasil daripada yang sebelumnya dengan dasar yang masuk akal. Hal itu wajar karena justifikasi di sini masih didasarkan pada alasan yang sah ketimbang kenyataan di lapangan. Validasi dapat dilakukan dengan mengirimkan desain ke sekelompok profesional berpengalaman yang akan mengevaluasinya. Validasi dapat dilakukan secara online atau di forum diskusi. Cacat akan terungkap ketika desain produk telah dikonfirmasi melalui percakapan dengan para profesional dan spesialis lainnya. Kelemahan ini kemudian dicoba untuk dimitigasi dengan memodifikasi dan memperbaikinya berdasarkan rekomendasi dari uji coba ahli.

Desain produk dalam pendidikan, seperti pengajaran, hanya dapat diuji setelah validasi dan penyesuaian ahli. Simulasi penggunaan pendekatan pembelajaran digunakan dalam penelitian awal. Itu

dapat diuji pada kelompok kecil setelah dibuat. Tes tersebut bertujuan untuk melihat apakah teknik pengajaran yang baru lebih berhasil dan efisien dibandingkan dengan metode pengajaran sebelumnya atau metode pengajaran yang lain. Akibatnya, pengujian dapat dilakukan melalui eksperimen, yang melibatkan evaluasi kemanjuran metode pengajaran lama dan baru.

Pengetahuan siswa meningkat, siswa lebih bahagia, dan hasil belajar meningkat, yang semuanya merupakan indikator keberhasilan metode pengajaran baru. Eksperimen dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti membandingkan keadaan sebelum dan sesudah menggunakan teknik pengajaran terkini (before-after) atau membandingkan dengan kelompok yang tetap menggunakan metode pengajaran lama. Ada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen (dibahas dalam modul terpisah). Demikian seterusnya, untuk mendapatkan model dan teknik yang efektif yang dapat meningkatkan pemahaman, kreativitas siswa, kenikmatan belajar, dan hasil belajar, dilakukan satu

per satu langkah. Bidang akademik cukup beragam. Ada banyak alasan untuk keragaman ini: pengetahuan tentang fakta, penggunaan, dan makna yang sebelumnya bersatu sebagai pengetahuan asli kini telah dipisahkan dan diabstraksikan, tingkat abstraksi bervariasi, dan minat khusus beragam. Kami membedakan dua jenis disiplin: yang pertama sering disebut sebagai "disiplin", yang berfokus pada hal-hal yang ada tanpa sengaja diproduksi oleh manusia. Metode kedua disebut "disiplin awal," dan berfokus pada objek. Pengetahuan ilmiah modern dicirikan oleh kemiringan keahlian dalam "disiplin" ini menuju informasi factual (Yoshikawa, 2012).

### **Kesimpulan**

Mereka harus senantiasa berinovasi dalam proses belajar mengajar untuk menjadi peneliti dan pengembang pendidikan. Hal ini dapat dicapai melalui penelitian yang disesuaikan dengan kebutuhan spesifik tempat kerja. Ada banyak model dan prosedur dalam penelitian dan pengembangan, salah satunya adalah menggunakan proses sepuluh langkah, yang

meliputi (1) penelitian pendahuluan untuk mengumpulkan informasi; (2) perencanaan; dan (3) mengembangkan bentuk produk awal; (4) melakukan uji lapangan skala kecil; (5) merevisi produk utama; (6) melakukan uji lapangan pendahuluan; (7) merevisi produk operasional; dan (8) merevisi produk operasional.

### **Daftar Pustaka**

Thomas, J. R., Nelson, J. K., & Silverman, S. J. (2015). *Research Methods in Physical Activity* (Seventh Ed). Human Kinetics.

Wibawa, B. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan* (1st ed.). Universitas Terbuka.

Yoshikawa, H. (2012). Design Methodology for Research and Development Strategy (Realizing a Sustainable Society). *Japan Science and Technology Agency (JST)*, 4–103.

<https://www.jst.go.jp/crds/pdf/methodology/CRDS-FY2010-XR-25E.pdf>

## **Biografi Penulis**

Penulis lahir di Sumenep, 11 November 1988, penulis merupakan Dosen STKIP PGRI Sumenep dalam bidang ilmu Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, penulis menyelesaikan gelar Sarjana Pendidikan Jasmani dan Kesehatan di Universitas Negeri Surabaya (2011), sedangkan gelar Magister Pendidikan diselesaikan di Universitas Negeri Surabaya Program Studi PASCASARJANA Pendidikan Olahraga (2013).

# Metodologi\_Penelitian\_Panduan\_Praktis\_Penelitian\_Masa\_...

---

## ORIGINALITY REPORT

---

**18%**

SIMILARITY INDEX

**17%**

INTERNET SOURCES

**7%**

PUBLICATIONS

**7%**

STUDENT PAPERS

---

## MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

---

4%

★ arndellimage.wordpress.com

Internet Source

---

Exclude quotes  On

Exclude matches  < 1%

Exclude bibliography  On