

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP NILAI-  
NILAI KEPEMIMPINAN DALAM KEGIATAN KEPRAMUKAAN DI  
SMAN 104 JAKARTA**



**ISKANDAR ZULKARNAEN**

**6815116536**

**OLAHRAGA REKREASI**

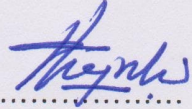
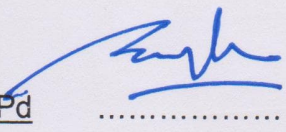
**Skripsi ini ditulis untuk memenuhi persyaratan dalam mendapatkan  
gelar sarjana olahraga**

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**

**UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

**2016**

**LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI**  
**PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING**

Nama	Tanda tangan	Tanggal
Pembimbing I <u>Hartman Nugraha, M.Pd</u> NIP. 197409092003121001	 .....	<u>2/2/2016</u> .....
Pembimbing II <u>Boyke Adam Hatena Manopo, M.Pd</u> NIP. 197504302006041001	 .....	<u>25/1/2016</u> .....

**PERSETUJUAN PANITIA UJIAN SKRIPSI**

Ketua <u>Dr. Nofi Marlina Siregar, M.Pd</u> NIP. 197701282005012002	 .....	<u>02/2016</u> ..... <u>02</u>
Sekretaris <u>Abdul Kholik, M.Pd</u> NIP. 197512282005011001	 .....	<u>28/1/2016</u> .....
Anggota <u>Drs. Iwan Barata, M.Pd</u> NIP. 196803092001121001	 .....	<u>26/1/2016</u> .....
<u>Hartman Nugraha, M.Pd</u> NIP. 197409092003121001	 .....	<u>2/2/2016</u> .....
<u>Boyke Adam Hatena Manopo, M.Pd</u> NIP. 197504302006041001	 .....	<u>25/1/2016</u> .....

Tanggalkelulusan: 22 Januari 2016

## *LEMBAR PERSEMBAHAN*

*Alhamdulillah, rasa syukur saya panjatkan kehadiran Allah Subhanahu Wata'ala karena berkat Rahmat dan KaruniaNya saya dapat menyelesaikan studi S-1.*

*Skripsi ini saya persembahkan kepada dua orang yang sangat istimewa Ayahanda HR.*

*Zaenal Arifin dan Ibunda Siti Nurjanah karena berkat jerih payah dan doanya saya bisa sampai seperti ini, saudari-saudari saya mba lia, mba ai, mba euis, mba ela, mba siti yang selalu memberikan dukungan kepada saya.*

*Ucapan terimakasih saya sampaikan kepada Boyke Adam Manopo, M. Pd "bang boy" sebagai Pembimbing Akademik dan Hartman Nugraha, M. Pd "bang agai" sebagai dosen pembimbing hockey UNJ, karena dari beliau-beliau saya dapat memperdalam wawasan dan berbagai pelajaran.*

*Tidak lupa saya mengucapkan rasa terimakasih kepada keluarga besar Perkumpulan Hockey UNJ, teman-teman olahraga rekreasi 2011, sahabat Hockey UNJ 2011, senior maupun junior yang telah menemani saya hingga selesainya pendidikan S-1 ini.*

*Mohon maaf bila masih terdapat kekurangan, semoga Alla SWT membalas amal kebaikan yang telah dilakukan. Aminn*

## ABSTRACT

**ISKANDAR ZULKARNAEN ZA. THE INFLUENCE OF TRADITIONAL GAMES ON LEADERSHIP VALUES IN SCOUTING ACTIVITY AT SMAN 104 JAKARTA.**

Skripsi: Jakarta, Study Program Sports Recreation, Faculty of Sports, State University of Jakarta, January 2016.

The research aims to examine the influence of traditional games on leadership values in scouting activity at SMAN 104 JAKARTA. The research took place at SMA Negeri 104 Jakarta. The research was held on December 2015 until January 2016 in odd semester, school year of 2015/2016. The method used in this research is pre experimental research with "*One Group Pre Test- Post Test Design*". The population in this research is the students that joined scouting activity which amounts to 30 students. The total sample used in this research is 30 students or entire population.

The research instruments are questionnaires to find out the data of pretest before the research and posttest after the research. The data analysis in this research using t-test statistics to calculate the value to count compared with t-table at significant level of 0.05.

Calculation of this comparative research results of pretest and posttest correlation coefficient ( $r_{xy}$ ) 0.893, with a standard deviation of the mean difference ( $SD_{Dm}$ ) 0.667 . In a subsequent calculations obtained t-count of 25.673 and 2.045 t-table value in degrees ( $n - 1$ ) . With t-count > t-table that shows the value null hypothesis ( $H_0$ ) is rejected and the alternative hypothesis ( $H_1$ ) is accepted, so it can be concluded that traditional games have influence on leadership values in scouting activity at SMAN 104 Jakarta.

## RINGKASAN

### ISKANDAR ZULKARNAEN ZA. PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP NILAI-NILAI KEPEMIMPINAN DALAM KEGIATAN KEPRAMUKAAN DI SMAN 104 JAKARTA.

Skripsi: Jakarta, Program Studi Olahraga Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Jakarta, Januari 2016.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap nilai-nilai kepemimpinan dalam kegiatan kepramukaan di SMA Negeri 104 Jakarta. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 104 Jakarta. Adapun waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Desember-Januari 2016 semester ganjil Tahun Ajaran 2015/2016. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *pre eksperiment* dengan “*One Group Pre Test- Post Test Design*”. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa yang mengikuti kegiatan pramuka yang berjumlah 30 orang. Sampel yang diambil dalam penelitian ini berjumlah 30 orang atau seluruh jumlah populasi.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket untuk mengetahui data tes awal sebelum penelitian dan tes akhir setelah penelitian. Teknik analisis dalam penelitian ini menggunakan teknik Statistik uji-t dengan menghitung nilai t-hitung dibandingkan dengan t-tabel pada taraf signifikan 0,05.

Hasil penelitian perhitungan perbandingan tes awal dan tes akhir diperoleh koefisien korelasi ( $r_{xy}$ ) 0,893, dengan standar deviasi perbedaan mean ( $SD_{Dm}$ ) 0,667. Dalam perhitungan selanjutnya diperoleh t-hitung sebesar 25,673 dan nilai t-tabel 2,045 pada derajat (n-1). Dengan t-hitung > t-tabel yang menunjukkan hipotesis nilai nihil ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternative ( $H_1$ ) diterima, maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional mempunyai pengaruh terhadap nilai-nilai kepemimpinan anggota pramuka SMA Negeri 104 Jakarta.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala, karena berkat Rahmat dan KaruniaNya peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Nilai-nilai Kepemimpinan dalam Kegiatan Kepramukaan di SMA Negeri 104 Jakarta". Skripsi ini merupakan suatu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Jakarta (FIK UNJ).

Peneliti menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi, namun berkat bantuan berbagai pihak skripsi ini dapat terselesaikan. Pada kesempatan kali ini peneliti mengucapkan terimakasih kepada Dr. Abdul Sukur, S.Pd, M.Si selaku Dekan FIK UNJ. Dr. Nofi Marlina Siregar, M. Pd selaku Ketua Program Studi Olahraga Rekreasi FIK UNJ. Hartman Nugraha, M. Pd selaku Dosen Pembimbing I dan Boyke Adam Hatena Manopo, M. Pd selaku Dosen Pembimbing II dan segenap dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta.

Ucapan terimakasih juga peneliti sampaikan kepada Kepala Sekolah, Bapak/ibu guru beserta staf, dan para anggota Pramuka SMA Negeri 104 Jakarta, keluarga besar Perkumpulan Hockey UNJ, teman-teman dan sahabat angkatan 2011, keluarga kecil kontrakan, dan semua yang telah membantu saya dalam penyusunan skripsi ini.

Peneliti menyadari akan adanya keterbatasan peneliti dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, peneliti memohon maaf atas segala kekurangannya. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi semuanya.

Penyusun

IZZA

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>RINGKASAN</b> .....	i
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	iii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	v
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	vii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Pembatasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Kegunaan Hasil Penelitian .....	6
<b>BAB II KAJIAN TEORETIK</b> .....	7
A. Deskripsi Konseptual .....	7
1. Kepemimpinan .....	7
2. Permainan Tradisional .....	17
3. Pramuka .....	23
B. Kerangka Teoritis .....	26
C. Penelitian yang Relevan .....	33
D. Hipotesis Penelitian .....	33

<b>BAB III METODELOGI PENELITIAN .....</b>	<b>34</b>
A. Tujuan Penelitian .....	34
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	34
C. Metode Penelitian .....	34
D. Populasi dan Sampel .....	36
E. Rancangan Penelitian .....	36
F. Teknik Pengumpulan Data .....	38
G. Teknik Analisis Data .....	44
H. Uji Hipotesis .....	46
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>47</b>
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian .....	47
1. Hasil Tes Awal Nilai-nilai Kepemimpinan .....	48
2. Hasil Tes Akhir Nilai-nilai Kepemimpinan .....	50
B. Pembahasan Hasil Penelitian .....	52
C. Analisis Data .....	53
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>55</b>
A. Kesimpulan .....	55
B. Saran .....	55
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>57</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>58</b>



## DAFTAR TABEL

1. Program Perlakuan Permainan Tradisional .....	36
2. Kisi-kisi Angket Uji Instrumen Kepemimpinan .....	41
3. Deskripsi Data Nilai-nilai Kepemimpinan Tes Awal dan Tes akhir ..	47
4. Distribusi Frekuensi Tes Awal .....	48
5. Distribusi Frekuensi Tes Akhir .....	51
6. Tabulasi Aspek Bekerja sama .....	63
7. Uji Validitas Aspek Bekerja sama .....	64
8. Tabulasi Aspek Kepercayaan Diri .....	66
9. Uji Validitas Aspek Kepercayaan Diri .....	67
10. Tabulasi Aspek Mengambil Keputusan .....	69
11. Uji Validitas Aspek Mengambil Keputusan .....	70
12. Tabulasi Aspek Keberanian .....	72
13. Uji Validitas Aspek Keberanian .....	73
14. Uji Reliabilitas .....	75
15. Jumlah Kuadrat Skor Item .....	78
16. Nilai $r$ <i>Product Moment</i> .....	83
17. Kisi-kisi Angket Penelitian .....	86
18. Uji Normalitas .....	95

## DAFTAR GAMBAR

1. Lapangan Hadang .....	28
2. Lapangan Bentengan .....	30
3. Terompah Panjang .....	31
4. Grafik Histogram Tes Awal .....	50
5. Grafik Histogram Tes Akhir .....	52

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Hasil Uji Coba Instrumen .....	58
2. Instrumen Penelitian .....	85
3. Hasil Penelitian .....	92
4. Foto-foto Penelitian .....	100
5. Surat Izin Penelitian .....	105
6. Surat Keterangan Penelitian .....	106

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Bermain merupakan hal yang menyenangkan. Bermain dapat dilakukan siapa saja dari anak-anak hingga orang dewasa. Bermain juga dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun. Dengan bermain, pikiran kita menjadi lebih segar dan kita dapat menyalurkan energi dengan positif. .

Bermain banyak macam dan caranya. Ada yang bermain menggunakan permainan *modern*, permainan yang menggunakan teknologi terkini dan biaya yang tidak sedikit, seperti : *play station*, *video game*, dan lain-lain. Ada pula bermain dengan menggunakan permainan tradisional, permainan yang tidak memerlukan biaya besar dan dapat menggunakan alat-alat yang ada disekitar kita. Contoh permainan tradisional, yaitu bentengan, terompah panjang, egrang, hadang, dan masih banyak lagi.

Permainan tradisonal merupakan permainan yang murah meriah, dapat dimainkan dimana saja dan kapan saja. Permaian ini tidak memerlukan biaya besar karena dalam memainkannya bisa menggunakan tubuh si pemain sebagai media, atau benda-benda disekitar seperti batu, kayu dan sebagainya. Terdapat bebagai unsur di dalam permainan tradisional. Mulai dari unsur kekuatan, keseimbangan, kelincahan , ketangkasan dan reaksi.

Contohnya, permainan Bentengan mempunyai unsur kecepatan, permainan hadang memiliki unsur reaksi dan kelincahan, permainan egrang membutuhkan keseimbangan.

Permainan tradisional memiliki banyak manfaat. Dalam permainannya terdapat nilai-nilai sosial budaya yang dapat diberikan kepada para pemainnya. Mulai dari nilai-nilai kekompakan, kepemimpinan, disiplin, dan juga kebersamaan. Nilai-nilai ini lah yang dibutuhkan setiap individu untuk dapat berinteraksi dengan individu lainnya.

Manusia adalah makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendiri. Makhluk sosial yang selalu hidup berkelompok, bersama-sama, saling berhubungan satu sama lain atau berkomunikasi, dan saling mempengaruhi. Manusia membutuhkan individu lain untuk saling berinteraksi. Melalui interaksi tersebut, terbentuklah kelompok-kelompok, baik kelompok kecil ataupun kelompok besar.

Dalam kehidupan berkelompok harus saling menghormati dan menghargai sesama agar tidak terjadi perselisihan diantara sesama anggota kelompok. Untuk itu dibutuhkan sosok seseorang yang dapat mengatur, mengarahkan, dan mempengaruhi anggotanya agar kelompok tersebut mencapai tujuan yang di cita-citakan. Untuk itu, dibutuhkan seorang yang memiliki jiwa kepemimpinan di dalam sebuah kelompok.

Kepemimpinan merupakan sebuah kemampuan seseorang untuk dapat mengarahkan, mempengaruhi, mengajak maupun meyakinkan orang

lain atau suatu kelompok agar mau bekerja sama untuk mencapai sebuah tujuan yang diinginkan. Jiwa kepemimpinan memerlukan proses dalam pembentukan dan pematangannya. Proses tersebut tidaklah sebentar. Seseorang yang memiliki jiwa kepemimpinan di dalam dirinya tidak serta merta akan menjadi pemimpin yang handal dan tangguh. Perlu adanya sebuah proses pematangan, dan pengalaman agar menjadi pemimpin yang dapat diandalkan.

Banyak cara untuk menumbuhkan jiwa kepemimpinan pada diri seseorang. Mulai dari ikut terlibat dalam organisasi-organisasi, mengikuti pelatihan kepemimpinan, atau berada dalam lingkungan yang menunjang seseorang memiliki jiwa kepemimpinan. Kegiatan tersebut dapat dijumpai di sekolah, di kampus, di rumah, atau dimana saja.

Di sekolah terdapat wadah pengembangan kepada para siswa dalam menyalurkan minat dan kegemarannya, yaitu kegiatan ekstrakurikuler. Kegiatan ekstrakurikuler di sekolah banyak ragamnya, mulai dari futsal, basket, pencak silat, pramuka, dan sebagainya.

Pramuka merupakan salah satu kegiatan ekstrakurikuler yang wajib di sekolah. Dalam kegiatan pramuka diajarkan nilai-nilai kemandirian, kekompakan, kepemimpinan. Diharapkan dalam mengikuti kegiatan pramuka para siswa dapat menjadi pribadi yang mandiri, handal, dan trampil di kehidupan sehari-hari.

Dalam kondisi saat ini, peneliti melihat sebuah kendala dalam kegiatan kepramukaan di SMAN 104 Jakarta. Kegiatan kepramukaan yang seharusnya menjadi wadah pengembangan diri tidak berjalan sebagaimana tujuan dari kepramukaan itu sendiri. Terlihat masih ada siswa anggota pramuka yang tidak berani untuk menunjukkan nilai-nilai kepemimpinannya. Dalam sebuah kasus mereka masih saling menunjuk untuk menjadi seorang pemimpin kelompok. Kasus lain terdapat ketua kelompok yang sudah terpilih namun sering tidak mengikuti kegiatan pramuka tanpa alasan yang jelas. Untuk memulai kegiatan pun masih memerlukan bantuan para guru untuk mengarahkan mereka ikut dalam kegiatan pramuka. Hal-hal ini menunjukkan kurangnya jiwa kepemimpinan mereka. Kondisi ini menarik peneliti untuk meneliti sisi kepemimpinan para anggota pramuka di sana.

Dalam penelitian ini, peneliti memasukan unsur permainan tradisional sebagai cara untuk menumbuhkan nilai-nilai kepemimpinan pada siswa anggota pramuka SMAN 104 Jakarta. Selain itu juga sebagai upaya pengenalan budaya olahraga tradisional kepada generasi muda. Pada akhirnya diharapkan permainan tradisional dapat dikenal oleh para siswa anggota pramuka dan mereka juga mendapatkan nilai-nilai kepemimpinan yang diharapkan.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Nilai-nilai kepemimpinan anggota pramuka SMAN 104 Jakarta.
2. Peranan permainan tradisional terhadap nilai-nilai kepemimpinan anggota pramuka SMAN 104 Jakarta.
3. Permainan tradisional dapat mempengaruhi nilai-nilai kepemimpinan anggota pramuka SMAN 104 Jakarta.

## **C. Pembatasan Masalah**

Pembatasan masalah dilakukan agar penelitian lebih terarah, terfokus, dan tidak menyimpang dari sasaaran penelitian. Dalam hal ini peneliti membatasi ruang lingkup penelitian dengan melakukan penelitian untuk mengetahui *pengaruh permainan tradisional dalam kegiatan pramuka terhadap nilai-nilai kepemimpinan anggota pramuka SMAN 104 Jakarta.*

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah diatas, maka penelitian ini dapat dirumuskan: “ *Apakah Permainan Tradisional Berpengaruh Terhadap Nilai-Nilai Kepemimpinan dalam Kegiatan Kepramukaan di SMAN 104 Jakarta?*”



## **E. Kegunaan Hasil Penelitian**

### a. Kegunaan

Penelitian ini berguna untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional dalam kegiatan pramuka terhadap nilai-nilai kepemimpinan SMAN 104 Jakarta.

### b. Manfaat Penelitian

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu pengurus kwarda dan kwarnas dalam melakukan pengembangan kepramukaan.
2. Menjadi pedoman untuk para anggota pramuka SMAN 104 Jakarta dapat mengetahui sejauh mana nilai-nilai kepemimpinan yang mereka miliki.
3. Sebagai tambahan *literature* bacaan perpustakaan.
4. Untuk bahan pertimbangan SMAN 104 Jakarta dalam memberikan nilai-nilai kepemimpinan.
5. Sebagai sumber informasi tentang pengaruh permainan tradisional terhadap nilai-nilai kepemimpinan anggota pramuka.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORETIK**

#### **A. Deskripsi Konseptual**

##### **1. Kepemimpinan**

Sebuah kelompok baik formal maupun non formal, di dalamnya selalu ada seseorang yang dianggap memiliki kemampuan lebih dari yang lain. Seseorang yang memiliki kemampuan lebih tersebut lalu diangkat atau ditunjuk sebagai orang yang dipercaya untuk memimpin sebuah kelompok. Seseorang yang terpilih biasa dikenal dengan istilah pemimpin. Setiap orang yang diangkat menjadi pemimpin didasarkan atas kelebihan-kelebihan yang dimilikinya daripada orang-orang yang dipimpin. Masing-masing orang memiliki kelebihan disamping kekurangan-kekurangannya. Dalam keadaan tertentu dan waktu-waktu tertentu kelebihan-kelebihan itu dapat dipergunakan untuk bertindak sebagai pemimpin. Akan tetapi, tidak semua orang dapat menggunakan kelebihannya itu untuk memimpin. Seorang pemimpin harus dapat memberikan motivasi, memberikan pengaruh/bimbingan dan tanggung jawab kepada orang-orang di dalam kelompoknya. Dia dihormati karena pekerjaannya, kepribadiannya, kejujuran dan keadilannya kepada orang lain.

Pemimpin memiliki arti yang luas dan bermacam-macam pengertian.

Henry Pratt Fairchild berpendapat mengenai pengertian pemimpin sebagai berikut:

pemimpin dalam arti luas ialah seorang yang memimpin dengan jalan memprakarsai tingkah laku sosial dengan mengatur, mengarahkan, mengorganisir, atau mengontrol usaha/upaya orang lain, atau melalui *prestise*, kekuasaan atau posisi. Dalam pengertian terbatas, pemimpin ialah seorang yang membimbing pemimpin dengan bantuan kualitas-kualitas persuasifnya, dan penerimaan secara sukarela oleh para pengikutnya.<sup>1</sup>

John Gage Alle mengatakan “pemimpin itu ialah pemandu, penunjuk, penuntun, komandan.”<sup>2</sup> Pendapat para ahli diatas memiliki makna yang hampir serupa yaitu seorang pemimpin ialah seorang pribadi yang memiliki kelebihan, sehingga dia mampu mengambil keputusan, mempengaruhi, mengajak, mengarahkan orang lain untuk bersama-sama melakukan aktivitas-aktivitas tertentu, demi tercapainya satu atau beberapa tujuan.

Menurut jenisnya seorang pemimpin dapat dibedakan menjadi dua yaitu:

1. *Formal*, seorang pemimpin dipilih untuk sebuah kedudukan dan sebagai pejabat, misalnya jabatan dalam kepegawaian negeri, Tentara Nasional Indonesia, Polisi Republik Indonesia, maka dia menjadi pemimpin.
2. Masyarakat, seorang pemimpin yang dipilih karena kegiatannya di dalam organisasi kemasyarakatan, misalnya ketua Rukun tetangga/Rukun warga, organisasi sosial, organisasi olahraga.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup>Kartini Kartono, *Pemimpin dan Kepemimpinan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), h. 38-39.

<sup>2</sup>*Ibid.*, h. 39.

<sup>3</sup>*Pedoman Manajemen Organisasi Olahraga* (Jakarta: Proyek Fasilitas Olahraga Prestasi, 2004), h. 40

Pembagian sifat-sifat pemimpin diatas dibedakan menurut golongan dan fungsi jabatan yang dipegangnya. Untuk menjadi pemimpin perusahaan tidak mungkin sama syarat dan sifat yang diperlukan dengan pemimpin dalam ketentaraan. Demikian pula syarat-syarat kepemimpinan yang diperlukan bagi seorang pemimpin industri tidak akan sama dengan yang diperlukan bagi seorang pemimpin suatu lembaga pendidikan. Meskipun demikian, selain syarat-syarat khusus yang diperlukan bagi jenis-jenis lembaga organisasi tertentu, terdapat juga banyak syarat dan sifat umum yang berlaku dan diperlukan hampir disemua jabatan kepemimpinan. Para ahli mencoba merumuskan syarat-syarat dan sifat-sifat kepemimpinan menurut bidangnya masing-masing. Abdurrachman menyimpulkan macam-macam sifat kepemimpinan menjadi lima sifat pokok, yaitu:

1. Adil.
2. Suka melindungi.
3. Penuh inisiatif.
4. Penuh daya tarik.
5. Penih kepercayaan pada diri sendiri.<sup>4</sup>

Tidak berbeda jauh dengan pendapat Abdurrachman, Ordway Tead mengemukakan sifat-sifat yang harus dimiliki oleh seorang pemimpin sebagai berikut:

1. Berbadan sehat, kuat dan penuh energi.
2. Yakin akan maksud dan tujuan organisasi.
3. Selalu bergairah.
4. Bersifat ramah-tamah.

---

<sup>4</sup> M. Ngalim Purwanto, *Administrasi dan Supervisi Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya Offset, 2009), h. 53

5. Mempunyai keteguhan hati.
6. Unggul dalam teknik bekerja.
7. Sanggup bertindak tegas.
8. Memiliki kecerdasan.
9. Pandai mengajari bawahan.
10. Percaya pada diri sendiri.<sup>5</sup>

Kedua pendapat diatas mengemukakan bahwa setiap pemimpin harus percaya akan kemampuan yang dia miliki. Kepercayaan inilah yang akan diberikan kepada para anggotanya untuk dapat menyelesaikan tugas sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan. Keberhasilan pemimpin itu pada umumnya selalu didukung oleh kepercayaan anak buahnya. Percaya bahwa para anggota pasti dipimpin dengan baik, dipengaruhi secara positif, dan diarahkan pada sasaran-sasaran yang benar.

Menurut Kautilya pada tulisannya “Arthashastra” (321 Sebelum Masehi) dalam buku pemimpin dan kepemimpinan karya Kartini Kartono mencirikan seorang perwira yang ditunjuk sebagai pemimpin, ialah:

1. Pribumi, ia terlahir dari keturunan luhur.
2. Sehat, kuat, berani, ulet.
3. Memiliki ingatan yang kuat, pandai, fasih berbicara.
4. Memiliki watak yang murni, dengan sifat-sifat utamanya: penuh kebaktian, setia taat, pada kewajiban, mempunyai harga diri, kokoh dalam pendirian, memiliki *antusiasme*, bijaksana, mampu melihat jauh kedepan.
5. Ramah-tamah, baik hati, sopan santun.
6. Terampil, terlatih baik dalam bidang seni.
7. Mempunyai pengaruh.<sup>6</sup>

---

<sup>5</sup> *Ibid.*, h. 53.

<sup>6</sup> Kartini Kartono, *Pemimpin dan Kepemimpinan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), h. 32-33.

Ciri-ciri di atas menunjukkan bahwa sifat seorang pemimpin terlahir dan diwariskan dari leluhurnya. Pemimpin juga harus memiliki pengaruh terhadap anggota yang dipimpinnya. Ciri-ciri diatas sesuai dengan teori genesis, teori yang menjelaskan sebab musabab munculnya pemimpin. Teori ini menjelaskan bahwa pemimpin itu terlahir menjadi pemimpin dengan bakat-bakat alami yang luar biasa sejak lahirnya. Dia ditakdirkan terlahir menjadi pemimpin dalam situasi kondisi yang bagaimanapun juga.

Ilmu pengetahuan selalu berkembang, dengan seiring berjalannya waktu muncul teori-teori yang menjelaskan kemunculan seorang pemimpin. Kartini kartono mengatakan dalam buku pemimpin dan kepemimpinan bahwa terdapat tiga teori yang menjelaskan kemunculan seorang pemimpin. Teori-teorinya yaitu:

- a. Teori genesis,
- b. Teori sosial,
- c. Teori *ekologis* atau *sintetis*.<sup>7</sup>

Ketiga teori ini memiliki penjelasan dan pandangan yang berbeda-beda. Teori genesis menjelaskan bahwa seseorang yang terlahir menjadi pemimpin harus memiliki bakat-bakat yang membuat dirinya menjadi seorang pemimpin. Individu yang menjadi pemimpin di dalam teori ini, maka dia telah ditakdirkan menjadi pemimpin dalam kondisi bagaimanapun juga. Teori sosial

---

<sup>7</sup> Kartini Kartono, *Pemimpin dan Kepemimpinan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), hh. 33-34.

merupakan lawan dari teori genesis. Teori sosial menjelaskan pemimpin itu tidak terlahir begitu saja. Diperlukan proses yang tidak sebentar. Semua orang bisa menjadi pemimpin melalui serangkaian pendidikan, pembentukan karakter sehingga akan muncul sosok-sosok yang dapat menjadi seorang pemimpin. Teori ekologis adalah perpaduan antara teori genesis dan teori sosial. Seorang dapat menjadi seorang pemimpin bila dia memiliki bakat-bakat yang kemudian diasah dan dikembangkan melalui sebuah pendidikan ataupun pelatihan. Melalui teori-teori diatas dapat disimpulkan bahwa seorang pemimpin walaupun individu tersebut terlahir dengan bakat-bakat seorang pemimpin tidak serta merta menjadikannya seorang pemimpin. Diperlukan sebuah proses dan pengalaman sebelum individu menjadi seorang pemimpin

Kepemimpinan memiliki arti yang luas, definisi kepemimpinan bervariasi tergantung dari siapa yang mendefinisikan kepemimpinan itu sendiri. Ralph M. Stogdili menuturkan “Kepemimpinan adalah proses mempengaruhi kegiatan-kegiatan suatu kelompok yang diorganisasi menuju kepada penentuan dan pencapaian tujuan.”<sup>8</sup> Ordway Tead memiliki pendapat yang hampir sama yaitu kepemimpinan merupakan kegiatan mempengaruhi orang-orang agar mereka mau bekerja sama untuk mencapai tujuan yang

---

<sup>8</sup> M. Ngalim Purwanto, *Administrasi dan Supervisi Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya Offset, 2009), h. 27.

diinginkan.<sup>9</sup> Kedua pendapat tersebut menjelaskan bahwa sebuah kepemimpinan adalah proses mengarahkan dan mempengaruhi aktivitas-aktivitas orang lain untuk mencapai tujuan secara bersama-sama.

Seorang pemimpin memiliki cara yang berbeda-beda dalam menjalankan kepemimpinannya. Cara seseorang dalam menjalankan kepemimpinannya disebut gaya atau tipe kepemimpinan. Ngalm Purwanto menjelaskan dalam buku administrasi dan supervisi bahwa ada beberapa tipe kepemimpinan yaitu otokratis, *laissez faire*, dan demokratis.<sup>10</sup> Dalam proses kepemimpinannya dari ketiga tipe ini kemudian berkembang lagi. Banyak ahli yang mengemukakan tipe-tipe kepemimpinan yang hampir serupa. Kartini Kartono dalam buku Pemimpin dan Kepemimpinan menerangkan bahwa tipe kepemimpinan tidak hanya ada tiga melainkan 8 tipe yaitu:

1. Tipe Karismatis.
2. Tipe Paternalistis dan Maternalistis.
3. Tipe Militeristis.
4. Tipe Otokratis/Otoritatif.
5. Tipe *Laisser Faire*.
6. Tipe populistis.
7. Tipe Administratif.
8. Tipe Demokratis.<sup>11</sup>

Tipe Karismatis merupakan gaya kepemimpinan yang lebih kepada kekuatan energi dan daya tarik seorang pemimpin. Pemimpin dengan tipe ini

---

<sup>9</sup> Kartini Kartono, *Pemimpin dan Kepemimpinan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), h. 57.

<sup>10</sup> M. Ngalm Purwanto, *Administrasi dan Supervisi Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya Offset, 2009), h. 48.

<sup>11</sup> Kartini Kartono, *Pemimpin dan Kepemimpinan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), hh. 80-81.



memiliki pengaruh dan daya tarik yang sangat kuat sehingga banyak mempunyai pengikut. Berbeda dengan tipe karismatis, tipe paternalistis menganggap dirinya sebagai pemimpin yang serba tahu. Pemimpin tipe ini jarang memberikan kesempatan kepada para anggotanya untuk berpendapat atau berinisiatif akan tugasnya, lain lagi dengan tipe militeristis, tipe ini menggunakan kekuasaan dan otoriter dalam memerintahkan para anggotanya. Otokratis merupakan tipe kepemimpinan yang menggerakkan bawahannya dengan paksaan, menganggap organisasi yang dipimpinnya sebagai milik pribadi. Tipe *laisser faire* merupakan gaya kepemimpinan yang membiarkan orang-orang berbuat sekehendaknya. Gaya kepemimpinan ini dikarenakan ketidak sanggupannya pemimpin untuk mengatur para anggotanya. Kepemimpinan tipe administratif ialah gaya kepemimpinan yang mampu melaksanakan tugas-tugas administrasi secara efisien. Tipe kepemimpinan demokratis ialah tipe kepemimpinan yang lebih mendahulukan kepentingan bersama. Pemimpin tipe ini menghargai pendapat atau upaya yg dilakukan para anggotanya.

Kepemimpinan juga dapat dikatakan sebagai proses mengarahkan dan mempengaruhi aktivitas-aktivitas yang berhubungan dengan pekerjaan para anggotanya. Terdapat tiga unsur penting yang terlibat didalamnya yaitu:

1. Kepemimpinan itu melibatkan orang lain baik itu bawahan ataupun atasan.
2. kepemimpinan melibatkan penyebaran kekuasaan antara pemimpin dan anggota kelompok secara seimbang, karena anggota kelompok bukanlah tanpa daya.

3. Adanya kemampuan untuk menggunakan bentuk kekuasaan yang berbeda untuk mempengaruhi tingkah laku pengikutnya melalui berbagai cara.<sup>12</sup>

Dalam perjalannya untuk memiliki jiwa kepemimpinan yang baik membutuhkan proses. Sebuah kelompok perlu didukung oleh kemampuan pemimpin yang baik. Kemampuan yang dimaksud berlaku sebagai modal utama seorang pemimpin dalam menjalankan kepemimpinannya dan merupakan faktor yang berasal dari dalam diri seorang pemimpin itu sendiri. Modal tersebut yaitu: *Ability* (kemampuan), *Capability* (kesanggupan), *Personality* (kepribadian).<sup>13</sup>

Setiap pemimpin harus memiliki sebuah kemampuan sebagai modal dasar. Kemampuan yang dimiliki dapat berupa pengetahuan, keahlian, ataupun keterampilan yang diperoleh secara formal, non formal, maupun bersumber dari pengalaman pribadi yang bermanfaat bagi kepemimpinannya. Seorang pemimpin juga harus memiliki sebuah kesanggupan. Kesanggupan ialah sebuah mental dari seorang pemimpin yang mencerminkan kematangan, kemantapan dan kesanggupan untuk menerima segala konsekuensi jabatan dari kepemimpinannya. Kepribadian juga merupakan modal utama yang tidak dapat dianggap remeh. Kepribadian merupakan pancaran karakter seorang pemimpin, yang di dalamnya terdapat sifat atau

---

<sup>12</sup> Vaithzal Rivai, *Kepemimpinan dan Perilaku Organisasi*, ( Jakarta:PT Raja Grafindo Persada, 2003), h. 38

<sup>13</sup> Ambar Teguh Sulistiyani, *Kepemimpinan Profesional* (Yogyakarta: Gava Media, 2008), hh. 22-25.

watak yang melekat pada dirinya dan merupakan pembawaan sejak lahir atau dapat disebut juga sebagai keturunan. Kemampuan diatas harus dimiliki setiap pemimpin untuk menunjang tugas mereka dalam mengarahkan dan mempengaruhi bawahan atau anggota mereka untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Kepemimpinan memiliki fungsi yang berhubungan langsung dengan situasi sosial dalam kehidupan sebuah kelompok. Veithzal Rivai menjelaskan terdapat 5 fungsi pokok kepemimpinan, yaitu:

1. Fungsi *Instruktif*
2. Fungsi *konsultatif*
3. Fungsi partisipasi
4. Fungsi delegasi
5. Fungsi pengendali<sup>14</sup>

Fungsi *instruktif* merupakan sebuah komunikasi satu arah. Pemimpin sebagai komunikator merupakan seseorang yang menentukan apa, bagaimana dan dimana sebuah perintah itu dilaksanakan. Kepemimpinan yang efektif memerlukan sebuah kemampuan yang dapat menggerakkan dan memotivasi orang lain agar dapat melaksanakan perintah. Berbeda dengan fungsi *instruktif*, fungsi *konsultatif* adalah sebuah komunikasi dua arah. Seorang pemimpin sebelum memutuskan memerlukan bantuan atau bahan pertimbangan dari orang lain, yang mengharuskannya berkonsultasi dengan orang-orang yang dipimpinnya yang dinilai memiliki kemampuan atau

---

<sup>14</sup> Veithzal Rivai, *Kepemimpinan dan Perilaku Organisasi*, ( Jakarta: PT Raja Grafindo Persada), 2003, h. 51.

informasi yang diperlukan dalam menentukan keputusan. Dalam menjalankan fungsi partisipasi, seorang pemimpin akan mengikutsertakan orang-orang yang dipimpinnya, baik dalam mengambil keputusan maupun dalam melaksanakannya. Fungsi delegasi dapat diartikan juga sebagai kepercayaan. Seorang pemimpin dapat melimpahkan wewenangnya kepada anggotanya dalam membuat atau menetapkan keputusan, baik melalui atau tanpa persetujuan dari pimpinan. Fungsi pengendalian merupakan fungsi kepemimpinan yang sukses mengatur aktivitas anggotanya dalam melaksanakan tugas sehingga memungkinkan tercapainya sebuah tujuan yang telah ditentukan.

Berdasarkan uraian beberapa definisi dari para ahli dan beberapa sumber penunjang, maka dapat disimpulkan bahwa definisi kepemimpinan adalah sebuah upaya dalam proses untuk mempengaruhi dan mengarahkan sebuah kelompok agar mencapai tujuan-tujuan yang telah ditentukan sebelumnya secara bersama-sama.

## **2. Permainan Tradisional**

Indonesia merupakan Negara dengan berbagai suku bangsa yang sangat beragam. Setiap suku memiliki tradisi yang bermacam-macam. Kondisi ini membuat Indonesia menjadi kaya akan tradisi, adat istiadat, dan budaya. Budaya dan tradisi memiliki ciri khas yang berbeda dari setiap suku. Seperti halnya permainan tradisional yang sering dimainkan pada masa

anak-anak yang merupakan tradisi yang sudah ada dari dahulu kala dan menjadi peninggalan nenek moyang dimasa lampau.

Permainan tradisional harus memenuhi dua persyaratan yaitu dapat berupa permainan dan sekaligus bersifat tradisional, baik dalam memiliki tradisi yang telah berkembang selama beberapa generasi, maupun dalam arti sesuatu yang terkait dengan tradisi budaya suatu bangsa secara lebih luas. Brooks dan Elliot berpendapat bahwa “ bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain adalah kegiatan yang dilakukan secara sukarela tanpa paksaan atau tekanan dari luar.”<sup>15</sup> Pendapat diatas menjelaskan bahwa bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan sebuah kesenangan tanpa memikirkan hasil yang telah didapatkan setelah bermain. Bermain dilakukan dengan sukarela dimana para pemain tidak mendapatkan tekanan atau tanpa adanya paksaan dari pihak manapun. Menurut George Prasetya “Bermain merupakan salah satu pengalaman belajar yang sangat berharga dalam semua aspek kecakapan.”<sup>16</sup> Pendapat ini menjelaskan bahwa dengan bermain seseorang akan dapat memiliki kesempatan untuk membangun dan mengembangkan relasi dengan orang lain serta dapat melatih keterampilan motoriknya. Menurut Hidayat permainan memiliki ciri sebagai berikut:

---

<sup>15</sup> Nofi Marlina Siregar, *Teori Bermain*. (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2013), h. 3.

<sup>16</sup> *Ibid.*, h. 4.

1. Adanya seperangkat peraturan yang eksplisit yang mesti diindahkan oleh para pemain,
2. Adanya tujuan yang harus dicapai pemain atau tugas yang mesti dilaksanakan.<sup>17</sup>

Permainan dapat dilaksanakan bila terdapat sebuah peraturan yang telah disepakati bersama diantara para pemain. Terdapat tugas dan tujuan yang dilakukan para pemain dalam melaksanakan sebuah permainan.

Tradisional adalah sesuatu yang telah dilakukan sejak lama dan sudah menjadi bagian dari suatu kelompok masyarakat.<sup>18</sup> Tradisional dapat diartikan sebagai sikap dan cara berpikir serta bertindak yang ada di dalam sebuah kelompok dan sudah menjadi kebiasaan yang dilakukan secara turun temurun. Menurut pendapat-pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa olahraga atau permainan tradisional merupakan aktifitas fisik yang bermanfaat dan sudah menjadi kebiasaan di dalam suatu kelompok yang diwariskan secara turun temurun.

Menurut James Danandjaja, permainan tradisional adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun serta banyak memiliki variasi.<sup>19</sup> Permainan tradisional merupakan bentuk permainan yang biasa dimainkan oleh anak-anak dan berkembang

---

<sup>17</sup> Ardarini, *Permainan Tradisional Indonesia*, (Jakarta: CV. Ghina Walafafa, 2010), h. 2.

<sup>18</sup> Achmad Allatief Ardiwinata, Suherman, *Kumpulan Permainan Rakyat Olahraga Tradisional*. (Tangerang: Cerdas Jaya, 2006), h.1.

<sup>19</sup> Keen Achroni, *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*, (Jogjakarta: Javaliter, 2012), h. 45.

dikalangan masyarakat hanya melalui mulut ke mulut tanpa adanya yang mengetahui siapa, kapan dan dimana permainan tradisional itu pertama kali dimainkan atau diadakan.

Permainan tradisional walau terlihat sederhana, namun beberapa diantaranya memiliki kriteria untuk memainkannya. Secara umum kriteria yang ada didalam permainan tradisional itu antara lain:

- a. kekuatan tubuh,
- b. kelentikan tubuh,
- c. kecepatan gerak,
- d. kemampuan reaksi.<sup>20</sup>

Kriteria tersebut menunjukkan bahwa di dalam permainan tradisional memerlukan kekuatan tubuh, kelenturan tubuh, kecepatan gerak dan kemampuan reaksi. Kekuatan tubuh diperlukan untuk menunjang kondisi pemain agar dapat memainkan permainan tradisional dengan baik. Permainan tradisional juga membutuhkan kecepatan gerak, karena terdapat beberapa permainan yang membutuhkan kecepatan untuk menghindari lawan bermain. Beberapa permainan tradisional memerlukan reaksi yang baik agar dapat memainkannya. Hal diatas menunjukan bahwa dalam melakukan permainan tradisional dibutuhkan tubuh yang sehat. Tubuh yang sehat dapat menunjang kemampuan si pemain dalam bergerak mengikuti permainan yang sedang dilakukannya.

---

<sup>20</sup> Achmad Allatief Ardiwinata, Suherman, *op. cit.*, h. 2.

Permainan tradisional dibagi menjadi dua yaitu: permainan untuk bermain dan permainan untuk bertanding.<sup>21</sup> Permainan untuk bermain dilakukan untuk mengisi waktu luang dan lebih bersifat hiburan yang pada umumnya dilakukan oleh anak-anak. Permainan untuk bertanding dibagi menjadi empat jenis yaitu:

1. Permainan yang memerlukan kekuatan atau ketrampilan fisik seperti: dayung, panah, egrang, dan pencak silat.
2. Permainan yang memerlukan suatu siasat seperti: Dakon, dam-daman.
3. Permainan yang bersifat untung-untungan seperti: karapan sapi, adu ayam.
4. Permainan yang memerlukan kekuatan fisik dan siasat seperti: sepak takraw, hadang, kasti.<sup>22</sup>

Permainan tradisional menggunakan peralatan sederhana dan tidak memerlukan biaya yang besar. Hanya bermodalkan tanah lapang yang banyak terdapat pada masa lampau dan beberapa orang teman, serta peralatan seadanya dan ditambah dengan kreatifitas maka permainan tradisional dapat dimainkan. Permainan tradisional dapat dikategorikan seperti:

1. Untuk diri sendiri contohnya: loncat batu yang terdapat di pulau Nias, akrobatik serta juga peragaan kekebalan.
2. Berpasangan atau berlawanan contohnya: perang pandan, pencak silat, adu kepala antar dua orang seperti di pulau Bima.
3. Kelompok bergilir contohnya: permainan-permainan Jawa seperti sondah-mandah/ taplak, Sumbar suru dll.

---

<sup>21</sup> Achmad Allatief Ardiwinata, Suherman, dan Marta Dinata, *Kumpulan Permainan Rakyat Olahraga Tradisional*, (pada Penulis, 2006), h. 4.

<sup>22</sup> *Ibid.*, h. 4.



4. Tanding beregu contohnya: sepak raga yang berasal dari Sulawesi selatan.<sup>23</sup>

Permainan tradisional memiliki banyak ragam dan bentuknya. Kategori permainannya juga bervariasi, mulai dari yang bersifat individu, yaitu permainan yang dilakukan sendiri. Berpasangan mengharuskan permainan tersebut dilakukan dengan 2 orang yang saling berpasangan atau bertanding. Kelompok berarti permainan tradisional dilakukan secara berkelompok. Tanding beregu merupakan kategori dimana dalam pelaksanaannya dilakukan dalam sebuah kelompok secara bergantian.

Permainan tradisional tidak memiliki aturan tertulis. Biasanya, aturan yang berlaku, selain aturan yang sudah umum digunakan, ditambah dengan aturan berdasarkan kesepakatan para pemain. Dari hal seperti ini juga terlihat bahwa para pemain dituntut untuk berfikir kreatif menciptakan aturan-aturan yang sesuai dengan keadaan mereka. Permainan tradisional sesungguhnya memiliki banyak manfaat bagi anak-anak. Selain hanya membutuhkan biaya sedikit, permainan-permainan tradisional juga sangat baik untuk melatih kondisi fisik dan mental mereka. Secara tidak langsung, anak-anak dituntut untuk mengeluarkan kreatifitas, ketangkasan, jiwa kepemimpinan, kecerdasan dan wawasan yang luas melalui permainan tradisional.

---

<sup>23</sup> *Ibid.*, h. 2

Melalui definisi dan sumber-sumber diatas bahwa dapat disimpulkan Permainan Tradisional adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang atau berkelompok untuk mengisi waktu luang pada masa lampau dimana jaman belum terlalu modern seperti saat ini dengan menggunakan peralatan yang sederhana dan dapat sering dijumpai pada masa itu.

### 3. Pramuka

Praja Muda Karana yang biasa disebut Pramuka atau dalam dunia internasional dikenal dengan sebutan *scouting*, merupakan organisasi kaum muda yang lebih menitik beratkan kegiatan luar ruangan. Lukman Santoso berpendapat mengenai pengertian pramuka sebagai berikut:

Kegiatan Pramuka adalah proses pendidikan yang praktis, yang dapat dilakukan di alam terbuka dalam bentuk kegiatan yang menarik, menantang, menyenangkan, sehat, teratur, dan terarah, yang sasaran akhirnya adalah terbentuknya watak kepribadian dan akhlak mulia.<sup>24</sup>

Kegiatan Pramuka dirumuskan oleh pendirinya untuk meningkatkan karakter anak-anak dan remaja, serta melatih mereka agar mampu hidup mandiri serta bertanggung jawab kelak setelah mereka menjadi dewasa.

Tujuan kegiatan pramuka di dunia sejatinya adalah untuk melakukan pendidikan karakter kepada generasi muda yang bukan berdasarkan sekte, atau bahkan untuk kepentingan politik bahkan militer.<sup>25</sup> Organisasi kepanduan lebih memberatkan pada kegiatan sosial dan kegiatan di alam

---

<sup>24</sup> Lukman Santoso, *Panduan Terlengkap Pramuka*, (Jogjakarta: Buku Biru, 2014), h. 17

<sup>25</sup> *Ibid.*, h. 19

terbuka. Berkemah menjadi kegiatan yang lumrah dilakukan organisasi kepanduan dimanapun mereka berada. Kegiatan tersebut bertujuan untuk memelihara alam, hutan, pertanian, agar menjadi hubungan timbal balik antara manusia dengan alam.

Berdasarkan resolusi konferensi kepanduan sedunia pada tahun 1924, bertempat di Copenhagen, Denmark, diperoleh kesepakatan bahwa gerakan pramuka memiliki tiga sifat yaitu:

1. Nasional,
2. Internasional,
3. Universal.<sup>26</sup>

Nasional berarti bahwa Pramuka itu diselenggarakan di masing-masing Negara dan disesuaikan dengan kebutuhan dari Negara yang bersangkutan. Pramuka juga bersifat internasional, hal ini dapat dijelaskan bahwa Pramuka dapat mengembangkan rasa persaudaraan dan persahabatan sesama anggota Pramuka dan sebagai sesama manusia. Sifat Pramuka juga *universal* yang berarti Pramuka dapat berlaku untuk siapa saja serta diselenggarakan dimana saja. Tiga sifat ini menunjukkan bahwa Pramuka adalah sebuah kegiatan yang tidak terpaku dalam menentukan aturan-aturan Pramuka di sebuah Negara. Pramuka dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan suatu Negara. Pramuka di Indonesia berasaskan Pancasila dan memiliki beberapa tujuan yaitu:

---

<sup>26</sup> *Ibid.*, h. 20

1. Memiliki kepribadian yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, berjiwa patriot, taat hukum, disiplin, menjunjung tinggi nilai-nilai luhur bangsa, berkecakapan hidup, serta sehat jasmani dan rohani.
2. Menjadi warga Negara yang berjiwa Pancasila, setia, dan patuh kepada Negara Kesatuan Republik Indonesia serta menjadi anggota masyarakat yang baik dan berguna yang dapat membangun dirinya sendiri secara mandiri serta bersama-sama bertanggung jawab atas pembangunan bangsa dan Negara, memiliki kepedulian terhadap sesama hidup dan alam lingkungan.<sup>27</sup>

Pendidikan kepramukaan merupakan proses pembelajaran untuk kaum muda agar mereka menjadi terlatih, mandiri, berjiwa sosial, bertanggung jawab dan memiliki kepedulian terhadap sesama.

Pendidikan Pramuka di Indonesia juga memiliki pokok-pokok moral yang lebih dikenal dengan sebutan Dasadharma. Dasadharma Pramuka yaitu ketentuan moral yang harus ditanamkan kepada anggota Pramuka agar kelak dapat berkembang menjadi manusia yang berwatak, setia, serta mampu menghargai dan mencintai sesama manusia serta alam ciptaan Tuhan Yang Maha Esa. Berikut 10 Dasadharma Pramuka:

1. Takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa
2. Cinta alam dan kasih sayang sesama manusia
3. Patriot yang sopan dan ksatria
4. Patuh dan suka bermusyawarah
5. Rela menolong dan tabah
6. Rajin, terampil, dan gembira
7. Hemat, cermat, dan bersahaja
8. Disiplin, berani, dan setia
9. Bertanggung jawab dan dapat dipercaya
10. Suci dalam pikiran, perkataan, dan perbuatan.<sup>28</sup>

---

<sup>27</sup> *Ibid.*, h. 38

<sup>28</sup> *Ibid.*, hh. 112-135

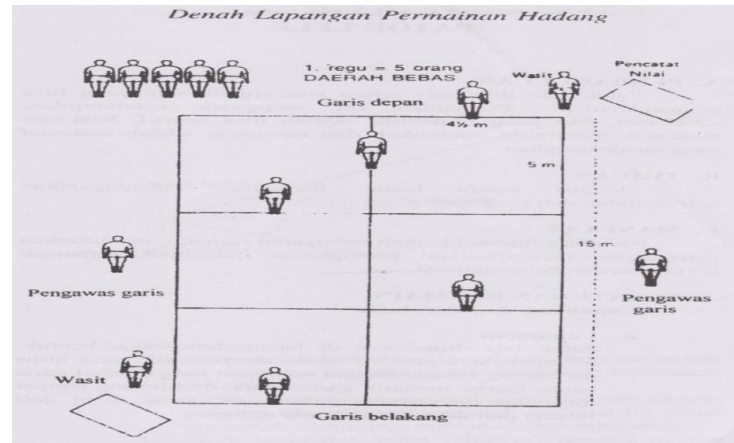
## **B. Kerangka Teoritis**

Permainan tradisional yang beraneka ragam merupakan warisan budaya bangsa yang mempunyai peranan yang cukup penting dalam usaha pembangunan bangsa yang memiliki nilai-nilai budaya yang luhur. Namun, beberapa permainan tradisional saat ini tidak dimanfaatkan lagi sebagai suatu sarana untuk meningkatkan kesehatan jasmani. Hal ini dapat dilihat dari kenyataan bahwa permainan tradisional tidak dimanfaatkan oleh masyarakat apalagi diajarkan di sekolah-sekolah. Pada saat ini sekolah-sekolah lebih cenderung mengajarkan olahraga modern sedangkan olahraga tradisional hanya merupakan teori yang harus dihafal bukan suatu praktek di lapangan. Pandangan ini menyimpulkan bahwa permainan tradisional bukanlah pilihan utama dalam melaksanakan sebuah kegiatan di sekolah. Permainan tradisional juga memiliki manfaat dan tujuan bagi masing-masing individu yang memainkannya, diantaranya sebagai berikut:

### **1. Hadang**

Permainan hadang memiliki tujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani, melatih kerjasama tim, memupuk semangat bertanding, melatih kedisiplinan. Permainan hadang bermanfaat untuk mengisi waktu luang, membuat para individu dapat menghabiskan waktu dengan hal yang positif. Melalui permainan hadang dapat terlihat individu-individu yang bisa mengarahkan rekan-rekan satu team untuk berusaha memenangkan permainan ini. Cara bermain permainan hadang adalah sebagai berikut:

- 1) Anggota team jaga menempati garis-garis horizontal yang telah dibuat. Masing-masing harus berjaga disepanjang garis tersebut. Kaki mereka harus selalu menginjak garis-garis horizontal tersebut.
- 2) Pemain lawan (kelompok yang bermain) satu persatu harus melintasi penjagaan dari garis start menuju garis finish. Setiap pemain harus dapat melewati semua garis horizontal dan menerobos penjagaan tanpa tersentuh oleh pemain team jaga. Jika ada pemain yang tersentuh atau terpegang oleh team anggota team jaga, ia dianggap gugur.
- 3) Pemain dapat memanfaatkan delapan kotak yang tersedia untuk dimasuki silih berganti guna menyeberangi arena lintasan hingga mencapai garis finish dan kembali ke garis start. Jika sebuah kotak terisi tiga atau lebih, hal ini dinamakan hangus atau mati. Para pemain yang berada di kotak tersebut dianggap gugur.
- 4) Kemenangan akan menjadi milik team jaga jika mereka berhasil menyentuh badan semua pemain lawan. Sementara itu, team lawan atau team yang bermain akan dinyatakan menang jika ada minimal satu orang yang berhasil melewati penjagaan dari garis start hingga garis finish, lalu kembali lagi ke garis start tanpa tersentuh oleh anggota team jaga.
- 5) Setelah menyelesaikan satu putaran permainan, permainan dapat dimainkan kembali berulang kali.



Gambar 1. lapangan permainan hadang

Sumber: kumpulan permainan rakyat olahraga tradisional

## 2. Bentengan

Tujuan dan manfaat dari permainan benteng yaitu untuk memupuk kebugaran jasmani. Selain itu permainan ini juga dapat dijadikan sebagai permainan melatih strategi.

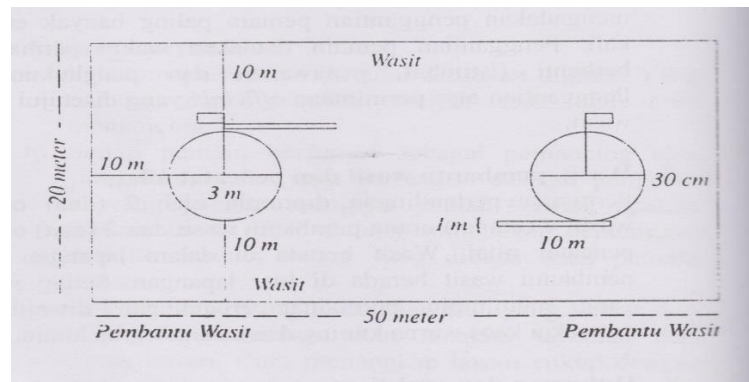
Cara bermain:

- 1) Kedua team mencari benteng masing-masing, dapat berupa pagar, pohon, tembok, atau tiang.
- 2) Tugas masing-masing team adalah merebut benteng lawan yang ditandai dengan menyentuh benteng lawan.
- 3) Selain menduduki benteng lawan, masing-masing pemain juga bertugas mempertahankan bentengnya agar tidak direbut atau diduduki oleh lawan dan menawan pemain lawan sebanyak-banyaknya.

- 4) Untuk merebut benteng lawan, para pemain harus memancing pemain team lawan agar menjauhi bentengnya. Jika ada pemain lawan yang meninggalkan benteng dan jaraknya sudah cukup dekat, seseorang pemain harus berlari cepat menyentuh pemain lawan tersebut. Kemudian, kembali berlari secepatnya ke benteng sendiri agar tidak dikejar oleh lawan. Namun, gerakan memancing lawan ini harus dilakukan dengan sangat berhati-hati. Jangan sampai pemain yang bertujuan memancing lawan justru tertangkap oleh lawan.
- 5) Pemain lawan yang berhasil disentuh badannya tersebut dianggap telah tertangkap dan ia menjadi tawanan. Pemain lawan yang telah menjadi tawanan harus berdiri disamping benteng team yang menawannya.
- 6) Pemain lawan dapat membebaskan teman-temannya yang menjadi tawanan dengan cara menyentuh tangan atau badan mereka. Para tawanan yang telah dibebaskan oleh temannya harus segera berlari menuju bentengnya sendiri. Hal ini karena jika mereka kembali tertangkap atau tersentuh oleh pemain yang menawannya, mereka akan kembali menjadi tawanan, termasuk pemain yang telah membebaskan para tawanan ini.



- 7) Team yang telah keluar sebagai pemenang dalam permainan ini adalah team yang berhasil menduduki benteng lawan atau menawan semua pemain lawan.



Gambar 2. Lapangan permainan bebentengan

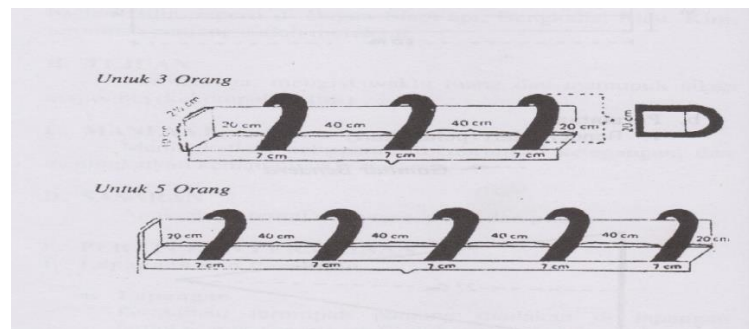
Sumber: kumpulan permainan rakyat olahraga tradisional

### 3. Terompah panjang

Terompah panjang adalah permainan yang memerlukan kekompakan team, permainan ini dapat berjalan bisa sesama anggota team melakukan gerakan melangkah yang sama. Manfaat dari permainan ini ialah meningkatkan kemampuan kerjasama, mengisi waktu luang dan meningkatkan kebugaran jasmani. Cara bermain terompah panjang:

- 1) Pemain dibagi kedalam team yang beranggotakan 5 atau 3 orang disesuaikan dengan jenis perlombaan.
- 2) Sebelum dimulai para pemain bersiap-siap dengan jari-jari kaki masuk ke dalam setengah lingkaran karet dan berpegangan satu dengan yang lainnya.

- 3) Semua terompah berada dibelakang garis start.
- 4) Selama pertandingan berlangsung jari-jari kaki pemain tidak boleh keluar dari setengah lingkaran karet, apabila terjadi maka team tersebut dianggap gugur.
- 5) Pemenang ditentukan bila sebuah team berhasil mencapai finish dengan ujung belakang terompah berhasil melewati garis finish.



Gambar 3. Terompah panjang

Sumber: kumpulan permainan rakyat olahraga tradisional

Melalui penjelasan singkat diatas maka peneliti memilih permainan hadang, benteng dan terompah panjang untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap nilai-nilai kepemimpinan pada kegiatan pramuka para siswa SMAN 104 Jakarta. Dalam setiap penelitian pasti ditemukan kendala dan hambatan-hambatan. Kendala dan hambatan yang mungkin muncul ketika melakukan permainan tradisional bisa saja berupa kurang kooperatif peran para guru, tidak antusiasnya para siswa dan sebagainya.

Berdasarkan data diatas maka penelitian ini difokuskan pada pengaruh permainan tradisional terhadap nilai-nilai kepemimpinan dalam kegiatan kepramukaan dengan menggunakan metode bermain melalui permainan tradisional.

Peneliti melalui penellitian kali ini akan membahas tentang adakah pengaruh permainan tradisional terhadap nilai-nilai kepemimpinan para anggota pramuka di SMA Negeri 104 Jakarta. Tidak dapat dipungkiri bahwa masih ada sebagian anggota Pramuka yang masih saling tunjuk untuk menjadi ketua kelompok, juga masih terdapat diantaranya yang tidak memiliki tanggung jawab ketika sudah terpilih menjadi sosok pemimpin atau ketua dan lain-lain. Hal ini dapat terjadi karena kurangnya rasa tanggung jawab terhadap diri mereka sendiri. Mereka tidak dapat memimpin dirinya untuk melakukan hal-hal yang berguna bagi diri mereka sendiri. Kepemimpinan merupakan sesuatu yang pada dasarnya dimiliki oleh setiap individu, namun banyak orang yang tidak menyadari akan potensi yang terdapat di dalam diri mereka sehingga jiwa kepemimpinan itu tidak muncul dalam diri mereka.

Permainan tradisional memiliki unsur-unsur yang positif. Para pemainnya dituntut untuk bergerak sehingga hal ini dapat meningkatkan kebugaran jasmani dari para pemain itu sendiri. Berberapa permainan tradisional juga membutuhkan strategi. Untuk mengatur rekan-rekannya dalam bermain dibutuhkan seseorang yang dapat memimpin teman-teman dalam bermain. Dalam permainannya para pemain dibebaskan untuk

megeluarkan pendapat, argumentasi dan masukan kepada rekan satu teamnya. Kondisi ini melatih para pemain untuk dapat menerima dan juga mengarahkan rekan-rekan yang lain untuk memenangkan permainan.

### **C. Penelitian yang Relevan**

Penelitian ini relevan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Berry Maulando dengan Judul “Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Perilaku Sosial Siswa SMAN 13 Bekasi”.<sup>29</sup> Hasilnya menunjukkan bahwa permainan tradisional berpengaruh terhadap perilaku sosial siswa SMAN 13 Bekasi.

### **D. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan deskripsi konseptual di atas maka penelitian ini dapat dihipotesiskan yaitu: permainan tradisional dapat memberikan pengaruh terhadap nilai-nilai kepemimpinan dalam kegiatan kepramukaan di SMAN 104 Jakarta.

---

<sup>29</sup> Berry maulando, *Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Perilaku Sosial Siswa SMAN 13 Bekasi*, (Jakarta: Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta, 2014).

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional dalam kegiatan kepramukaan terhadap nilai-nilai kepemimpinan pada anggota Pramuka SMAN 104 Jakarta.

#### **B. Tempat Dan Waktu Penelitian**

Tempat : SMAN 104 Jakarta yang beralamat di Jl. H. Taiman Barat, Kecamatan Pasar Rebo, Jakarta Timur.

Waktu : 16 Oktober 2015 sampai 14 Januari 2016.

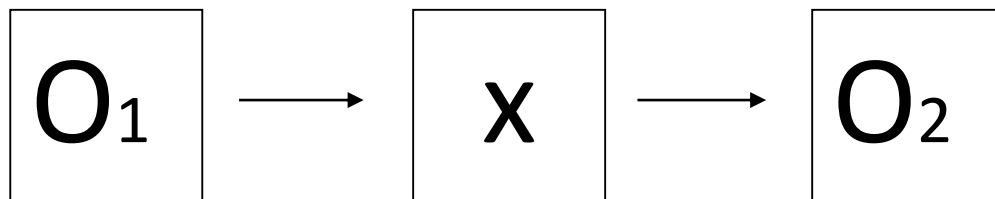
#### **C. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode *pre eksperiment*. Surakhmad menjelaskan bahwa “penelitian *pre eksperiment* adalah mengadakan kegiatan percobaan untuk melihat suatu hasil”.<sup>1</sup> Desain penelitian menggunakan *One Group Pretest-Posttest design*, yaitu penelitian diawali dengan tes awal untuk mengetahui sejauh mana nilai-nilai

---

<sup>1</sup> Sumadi Suryabatra. *Metode Penelitian*, (Jakarta: PT Raja Grafindo persada, 2012), h.100.

kepemimpinan pada siswa yang mengikuti kegiatan Pramuka di SMAN 104 Jakarta. Kemudian diberikan perlakuan berupa permainan tradisional dan dilakukan tes akhir untuk mengetahui sejauh mana pengaruh permainan tradisional terhadap nilai-nilai kepemimpinan pada siswa yang mengikuti kegiatan Pramuka. Jadi peneliti dapat mengetahui hasil sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Desain penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:



**KETERANGAN:**

- X : Treatment/ perlakuan yang diberikan
- O : Observasi/ sampel.
- O<sub>1</sub> : nilai *Pre-test* (sebelum diberi perlakuan/ tindakan)
- O<sub>2</sub> : nilai *Post-test* ( setelah diberi perlakuan/tindakan)<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2009), h. 74-75

#### D. Populasi dan Sampel

##### 1. Populasi

Pada penelitian ini yang menjadi populasi adalah anggota Pramuka siswa/i SMAN 104 Jakarta yang berjumlah 30 orang.

##### 2. Sampel

Penelitian ini, peneliti mengambil sampel seluruh populasi yaitu semua anggota Pramuka SMAN 104 Jakarta yang berjumlah 30 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik sampel jenuh (*sensus*). Sugiyono menyatakan bahwa teknik *sampling* jenuh yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.<sup>3</sup>

#### E. Rancangan Penelitian

Pada penelitian ini pelaksanaan *treatment* dilakukan sebanyak 5 (lima) kali pertemuan. Berikut tabel program perlakuannya.

**Tabel 1. Program Perlakuan Permainan Tradisional**

Pertemuan	Permainan	Waktu
Pertemuan ke – 1	Hadang	30 menit
Pertemuan ke – 2	Bentengan	30 menit

<sup>3</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung, Alfabeta, 2009). h.85

Pertemuan ke – 3	Terompah Panjang	30 menit
------------------	------------------	----------

Adapun penelitian ini meliputi 3 tahapan yaitu:

1. Tahap persiapan.

Tahap persiapan ini meliputi perancangan beberapa instrumen yang berkaitan dengan nilai-nilai kepemimpinan.

a. Penyusunan instrumen

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah instrumen kepemimpinan, yang meliputi:

- 1) Penentuan skala yang akan digunakan
- 2) Membuat indikator
- 3) Perumusan butir pernyataan
- 4) Pengujian instrumen
- 5) Pengkajian instrumen
- 6) Mempersiapkan instrumen untuk tes awal

2. Tahap pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan tahapan inti didalam melakukan sebuah penelitian. Kegiatan yang dilakukan pada tahapan ini yaitu::

- 1) Melakukan tes awal
- 2) Menentukan kelompok sampel
- 3) Melakukan program penelitian
- 4) Melakukan tes akhir



### 3. Tahap Penyelesaian

Tahap penyelesaian merupakan tahap penghitungan dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Adapun kegiatan Adapun kegiatan pada tahap ini yaitu :

- 1) Menentukan hasil tes awal dan tes akhir
- 2) Menentukan kategori penilaian
- 3) Pengujian hipotesis
- 4) Membuat kesimpulan

### **F. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket dengan daftar isian skala *likert*, yaitu teknik pengumpulan data melalui pernyataan dari para responden. Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini bersifat tertutup, yang artinya angket tersebut telah disusun atas pernyataan yang jelas, tegas, dan lengkap yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga para responden dapat memberikan jawaban sesuai dengan yang diharapkan dan dialaminya.

#### 1. Definisi Konseptual

Kepemimpinan adalah sebuah upaya dalam proses untuk mempengaruhi dan mengarahkan sebuah kelompok agar mencapai tujuan-tujuan yang telah ditentukan sebelumnya secara bersama-sama.

## 2. Definisi Operasional

Nilai-nilai kepemimpinan yang dapat diukur meliputi dimensi sebagai berikut: a) Memiliki kemampuan bekerjasama dengan baik, b) Memiliki kepercayaan diri, c) memiliki kemampuan mengambil keputusan, d) memiliki keberanian. Dimensi ini memiliki indikator yaitu: 1) Memiliki keterampilan berkomunikasi, 2) dapat dipercaya, 3) Percaya diri, 4) Mampu memberikan pengaruh kepada orang lain, 5) sigap dalam bertindak, 6) bertanggung jawab, 7) mampu mengatasi masalah, 8) mampu bersikap tegas, 9) Mampu menghadapi resiko.

## 3. Kisi-kisi Instrumen

Alat pengumpulan data yang digunakan sebagai alat memecah dan menjawab permasalahan dalam penelitian ini adalah angket. Dalam penelitian ini peneliti menyebarkan angket yang berisi pernyataan terlebih dahulu kepada anggota Pramuka SMAN 104 Jakarta untuk mengetahui pengetahuan mereka tentang nilai-nilai kepemimpinan.

Responden memilih salah satu dari alternative atau kategori jawaban yang telah disediakan sesuai dengan pilihannya. Teknik penelitian seperti ini menjadikan sebagian populasi yang akan diteliti dibuat menjadi sample penelitian.

Pemberian nilai jawaban angket pada setiap pernyataan berdasarkan skala *likert* meliputi lima katagori pilihan jawaban, yaitu:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

RR = Ragu-ragu

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Lima pilihan jawaban ini dimaksudkan agar responden tidak memiliki keraguan dalam menjawab pernyataan. Pemberian nilai untuk masing-masing jawaban positif (+) adalah sebagai berikut:

SS = Sangat Setuju Nilai 5

S = Setuju Nilai 4

RR = Ragu-ragu Nilai 3

TS = Tidak Setuju Nilai 2

STS = Sangat Tidak Setuju Nilai 1

Pemberian nilai untuk masing-masing jawaban negative (-) adalah sebagai berikut:

SS = Sangat Setuju Nilai 1

S = Setuju Nilai 2

RR = Ragu-ragu Nilai 3

TS = Tidak Setuju Nilai 4

STS = Sangat Tidak Setuju Nilai 5

**TABEL 2. KISI-KISI ANGKET UJI INSTRUMEN KEPEMIMPINAN**

NO	DIMENSI	INDIKATOR	PERNYATAAN		JUMLAH
			POSITIF (+)	NEGATIF (-)	
1.	kemampuan bekerjasama	1. Keterampilan berkomunikasi	1, 2	3, 4	4
		2. Dapat dipercaya	29, 30	31, 33	4
2.	Memiliki kepercayaan diri	1. Percaya diri	17, 18	19, 20	4
		2. Mampu memberikan pengaruh kepada orang lain	5, 6	7, 8	4
3.	Kemampuan mengambil keputusan	1. Sigap dalam bertindak	9, 10	11, 12	4
		2. Bertanggung jawab	33, 34	35, 36	4
		3. Mampu mengatasi masalah	21, 22	23, 24	4

4.	Keberanian	1. Bersikap Tegas	13, 14	15, 16	4
		2. Mampu menghadapi resiko	25, 26	27, 28	4
JUMLAH			18	18	36

#### 4 Uji Validitas dan Reliabilitas

Penyebaran angket dilakukan kepada 30 responden. Setelah data terkumpul dilakukan uji coba data dengan menentukan validitas butir dan reliabilitas instrumen.

Peneliti akan melakukan pengontrolan secara langsung pada tahapan validitas. Pengontrolan tersebut terkait dengan pemberian materi dan perlakuan permainan tradisional yang akan dilakukan oleh siswa SMAN 104 Jakarta. Permainan tradisional mempunyai dampak pada aspek-aspek kerjasama, kedisiplinan, kejujuran, kepemimpinan, dan lain sebagainya.

Untuk mengukur validitas angket menggunakan rumus *product moment* sebagai berikut:

## RUMUS PEARSON PRODUCTS MOMENT

$$r = \frac{n (\sum xy) - (\sum x) (\sum y)}{\sqrt{[n \sum x^2 - (\sum x)^2][n \sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

Keterangan:

r	: Koefisien Korelasi
$\sum X$	: Jumlah skor total item X
$\sum Y$	: Jumlah skor total item Y
$\sum XY$	: Jumlah hasil perkalian skor X dan skor Y
n	: Jumlah responden
x	: Skor tiap butir
y	: skor total
xy	: hasil kali x dan y
$\sum x^2$	: Jumlah skor butir yang telah dikuadratkan
$\sum y^2$	: Jumlah skor total yang telah dikuadratkan

Hasil perhitungan akan diinterpretasikan dengan cara hasil yang diperoleh (r hitung) di konfirmasikan dengan table harga r *product moment*.

Butir instrumen dianggap valid jika r hitung > r tabel.

Untuk menguji tingkat konsistensi data maka akan di lakukan uji reliabilitas. Data yang diperoleh dapat dihitung melalui penghitungan ulang dengan menggunakan rumus *alpha cronbac*, yaitu:

$$r_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \alpha b^2}{\alpha t^2} \right)$$

keterangan:

$r_{11}$  = Reliabilitas instrumen

k = Banyak butir yang valid

$\sum ab^2$  = Jumlah varian butir

$\sum at^2$  = Jumlah varian total

## G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis dalam penelitian ini menggunakan teknik Statistik uji-t,.

Dengan rumus sebagai berikut:

$$t_o = \frac{M_D}{SE_{MD}}$$

Dengan langkah – langkah sebagai berikut:

1. Mencari nilai Rata-rata (Mean) untuk :

a. Tes Awal ( $X_1$ )

$$X_1 = \frac{\sum X}{n}$$

b. Tes Akhir (Y)

$$X_2 = \frac{\sum X}{n}$$

2. Mencari Standar Deviasi (SD) untuk :

a. Tes Awal

$$SD_{X_1} = \sqrt{\frac{\sum X^2}{n}}$$

b. Tes Akhir

$$SD_{x_2} = \sqrt{\frac{\sum X^2}{n}}$$

3. Mencari Standar Deviasi Mean (SDm) untuk :

a. Tes Awal

$$SD_{mx} = \frac{SD}{\sqrt{n-1}}$$

b. Tes Akhir

$$SD_{mx} = \frac{SD}{\sqrt{n-1}}$$

4. Mencari Koefisien Korelasi ( $r_{xy}$ )

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{(\sum x^2)(\sum y^2)}}$$

5. Mencari Standar Deviasi Perbedaan Mean ( $SD_{bm}$ )

$$SD_{bm} = \sqrt{(SD_{mx})^2 + (SD_{my})^2 - 2r_{xy} (SD_{mx}) (SD_{my})}$$

6. Mencari t-hitung ( $t_{hit}$ )

$$t_{hi} = \frac{M_x - M_y}{SD_{bm}}$$



7. Mencari nilai  $t_{\text{tabel}}$  dengan derajat kebebasan ( $dk$ ) =  $n - 1$  pada taraf signifikan = 0,05
8. Menguji nilai  $t_{\text{hitung}}$  terhadap nilai tabel dengan ketentuan  
Jika  $t_{\text{hitung}} \leq t_{\text{tabel}}$ , maka  $H_0$  ditolak  
Jika  $t_{\text{tabel}} \leq t_{\text{hitung}}$ , maka  $H_0$  diterima

## H. Uji Hipotesis

### 1. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan dengan menguji nilai t-hitung terhadap t-tabel dengan ketentuan:

a.  $H_0 : \mu_1 = \mu_2$

Jika  $t_{\text{hitung}} \leq t_{\text{tabel}}$ , maka hipotesis ditolak.

b.  $H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$

Jika  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ , maka hipotesis diterima.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN

Setelah melakukan penelitian, selanjutnya didalam bab ini akan diuraikan data hasil penelitian.

#### A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Dari hasil data penelitian berupa jawaban angket yang telah diisi oleh responden selanjutnya dilakukan analisis data dan pengolahan data terhadap hasil penelitian. Cara penelitian tersebut adalah dengan menetapkan bobot dari setiap pilihan berdasarkan skala likert.

Deskripsi data pada penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai penyebaran data, meliputi nilai tertinggi, nilai terendah, nilai rata-rata, standar deviasi, distribusi frekuensi, serta histogram dari masing-masing variable X maupun Y. Berikut ini adalah data lengkap dari penelitian ini:

**Tabel 3. Deskripsi Data nilai-nilai Kepemimpinan Tes Awal dan Tes Akhir.**

Variabel	Tes Awal	Tes Akhir
Nilai Tertinggi	116	133
Nilai Terendah	81	99
Nilai Rata-rata	101,3	118,43
Standar Deviasi	7,89	7,89

Standar deviasi mean	1,44	1,44
----------------------	------	------

Data yang dikumpulkan mengenai nilai-nilai kepemimpinan awal sebelum melakukan kegiatan permainan tradisional diperoleh rentang nilai terendah dengan skor 81 sampai dengan skor tertinggi 116. Didapat rata-rata skor sebesar 101,3, Standar deviasi 7,89, Standar deviasi mean sebesar 1,44. Data diatas juga menunjukkan hasil tes akhir dengan rentang nilai skor 99 sampai dengan skor tertinggi 133. Didapat rata-rata skor sebesar 118,43, standar deviasi sebesar 7,89 dan standar deviasi mean sebesar 1,44..

#### 1. **Data Awal Nilai-nilai Kepemimpinan Anggota Pramuka SMA Negeri 104 Jakarta.**

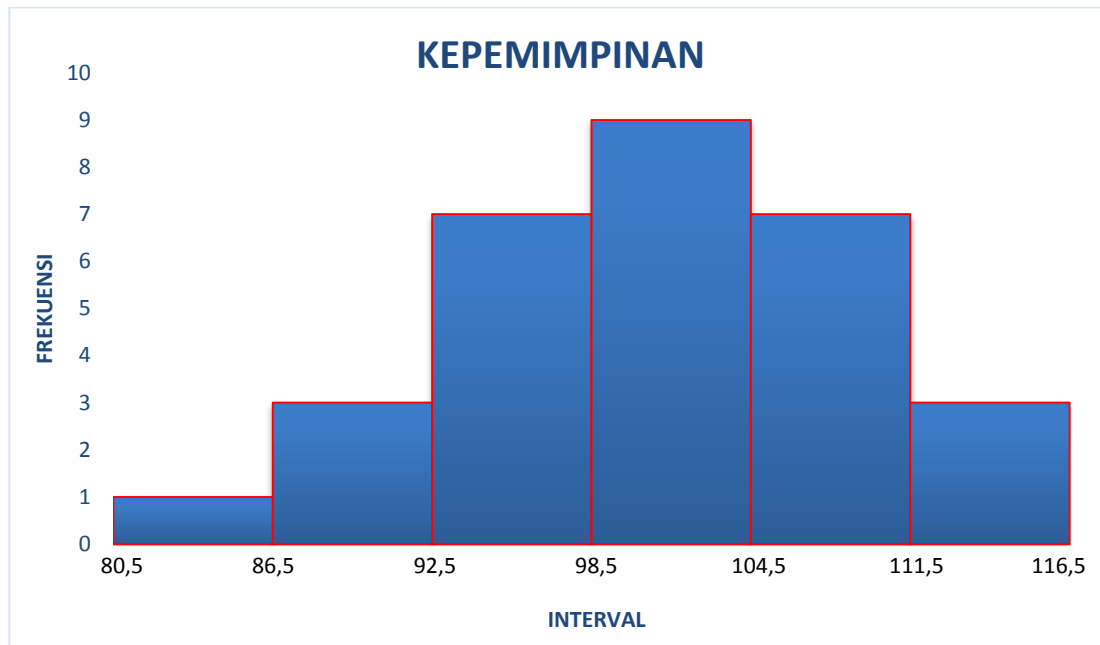
Bagian ini merupakan paparan tentang data hasil tes awal yang akan menjadi dasar untuk memberikan perlakuan pada saat penelitian.

**Tabel 4. Distribusi Frekuensi Tes Awal Nilai-nilai Kepemimpinan**

No	Kelas Interval	Frekuensi	Frekuensi relative (%)
1	81 – 86	1	3.3
2	87 – 92	3	10.0
3	93 – 98	7	23.3

4	99 - 104	9	30.0
5	105 - 110	7	23.3
6	111 - 116	3	10.0
Jumlah		30	100

Data yang terkumpul di atas dapat diuraikan sebagai berikut: bahwa dari 30 sampel yang ada, terdapat 1 orang yang memiliki nilai antara 81 sampai dengan 86 atau 3.3%, 3 orang memiliki nilai antara 87 sampai dengan 92 atau 10%, 7 orang memiliki nilai antara 93 sampai dengan 98 atau 23,3%, 9 Orang memiliki nilai antara 99 sampai dengan 104 atau 30%, 7 orang memiliki nilai antara 105 sampai dengan 110 atau 23,3%, dan 3 orang yang memiliki nilai antara 111 sampai dengan 116 atau 10%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 4. Histogram Data Tes Awal Nilai-nilai Kepemimpinan

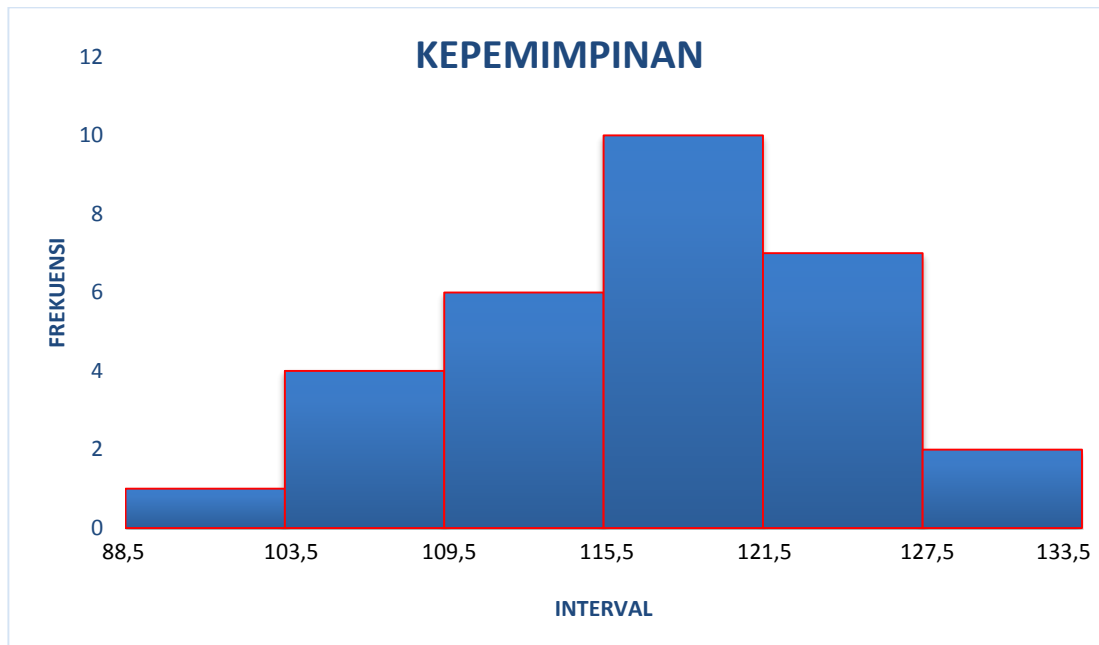
**2. Data Akhir Nilai-nilai Kepemimpinan Setelah Melakukan Kegiatan Permainan Tradisional Pada Anggota Pramuka SMA Negeri 104 Jakarta.**

Bagian ini merupakan uraian tentang data hasil tes akhir anggota Pramuka SMA Negeri 104 Jakarta setelah melakukan permainan tradisional.

**Tabel 5. Distribusi Frekuensi Tes Akhir Nilai-nilai Kepemimpinan.**

No	Kelas Interval	Frekuensi	Frekuensi (%)
1	98 – 103	1	3.3
2	104 – 109	3	10.0
3	110 – 115	6	20.0
4	116 – 121	9	30.0
5	122 – 127	7	23.3
6	128 - 133	4	13.3
Jumlah		30	100

Data yang terkumpul di atas dapat diuraikan sebagai berikut: bahwa dari 30 sampel yang ada, terdapat 1 orang yang memiliki nilai antara 98 sampai dengan 103 atau 3.3%, 3 orang memiliki nilai antara 104 sampai dengan 109 atau 10%, 6 orang memiliki nilai antara 110 sampai dengan 115 atau 20%, 9 orang memiliki nilai antara 116 sampai dengan 121 atau 30%, 7 orang memiliki nilai antara 122 sampai dengan 127 atau 23,3%, dan 4 orang memiliki nilai antara 128 sampai dengan 133 atau 13,3%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 5. Histogram Data Tes Akhir Nilai-nilai kepemimpinan

## B. Pembahasan Hasil Penelitian

Setelah dilakukan penghitungan maka didapatkan rata-rata pada tes awal sebesar 101,3 dan pada tes akhir didapatkan rata-rata sebesar 118,43 yang menandakan terdapat peningkatan rata-rata.

Dari hasil analisis diatas didapatkan koefisien korelasi sebesar 0,89, standar deviasi perbedaan mean sebesar 0,667 . Perhitungan untuk mencari t-Hitung didapat sebesar 25,673. Dengan nilai t-Tabel pada derajat (n-1) dan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  maka didapat sebesar 2,045.

Nilai t-Hitung = 25,673 lebih besar dari pada t-Tabel = 2,045. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis nihil ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Maka dapat diambil keputusan bahwa permainan tradisional dapat

memberikan pengaruh terhadap nilai-nilai kepemimpinan pada siswa anggota Pramuka SMA Negeri 104 Jakarta.

### **C. Analisis Data**

#### **1. Deskripsi Data**

Berdasarkan data-data diatas dapat dijelaskan pada tes akhir siswa anggota pramuka yang mendapat skor 128 sampai dengan 133 mengalami peningkatan menjadi 4 siswa anggota pramuka, skor 122 sampai dengan 127 mengalami peningkatan sebanyak 7 siswa anggota pramuka, skor 116 sampai dengan 121 mengalami peningkatan dari 1 menjadi 9 siswa anggota pramuka siswa, skor 110 sampai dengan 115 mengalami peningkatan dari 3 menjadi 6 siswa anggota pramuka, skor 104 sampai dengan 109 mengalami penurunan dari 7 menjadi 3 siswa anggota pramuka, skor 98 sampai dengan 103 mengalami penurunan dari 10 menjadi 1 siswa anggota pramuka, skor 98 kebawah mengalami penurunan dari 9 menjadi tidak ada siswa anggota pramuka yang mendapatkannya.

#### **2. Pengujian Hipotesis**

Data-data yang sudah terkumpul kemudian oleh peneliti dianalisis dengan menggunakan uji-t, dari analisi uji-t maka dapat diperoleh data nilai t-hitung sebesar 25,673. T-hitung yang sudah didapatkan selanjutnya di uji dengan t-tabel pada taraf kepercayaan  $\alpha = 0,05$  dan derajat kebebasan  $n-1 =$



30-1 =29, didapat t-tabel dengan nilai 2,045. Dengan demikian nilai t-hitung > nilai t-tabel yaitu 25,673 > 2,045.

Berdasarkan deskripsi di atas, terdapat perbedaan antara tes awal dengan tes akhir atau terdapat peningkatan. Melalui uji data ini, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional dapat memberikan pengaruh terhadap nilai-nilai kepemimpinan anggota pramuka SMA Negeri 104 Jakarta.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan proses pengolahan, pembahasan dan analisis serta pengujian hipotesis, terdapat peningkatan nilai rata-rata hasil penelitian dari 101,3 menjadi 118,43. Dan nilai t-hitung > nilai t-tabel yaitu, nilai t-hitung sebesar 25,673 dan t-tabel sebesar 2,045. Sehingga penelitian ini dapat disimpulkan yaitu, permainan tradisional mempunyai pengaruh terhadap nilai-nilai kepemimpinan SMA Negeri 104 Jakarta.

#### **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian ini, maka peneliti mengajukan saran:

##### **1. Bagi Sekolah**

Untuk kepala sekolah SMA Negeri 104 Jakarta agar dapat menyediakan alat-alat permainan tradisional di sekolah sebagai wadah dan opsi kegiatan untuk para siswanya.

##### **2. Bagi Guru**

Bagi guru SMA Negeri 104 Jakarta agar memasukan permainan tradisional kedalam standar kompetensi mata pelajaran pendidikan jasmani.

### 3. Bagi Para Anggota Pramuka SMA Negeri 104 Jakarta

Bagi para siswa diharapkan dapat memainkan permainan tradisional sebagai pelestarian budaya bangsa Indonesia sekaligus meningkatkan nilai-nilai edukatif anggota Pramuka SMA Negeri 104 Jakarta.

### 4. Bagi Dinas Pendidikan

Untuk dinas pendidikan diharapkan dapat memasukkan permainan tradisional ke dalam kurikulum pendidikan formal kepada seluruh sekolah mulai dari tingkat dasar hingga tingkat pendidikan tertinggi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andarini, *Permainan Tradisional*, Jakarta: CV Ghina Walafafa, 2010.
- Achroni, Keen, *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*, Jogjakarta: Javalitera, 2012.
- Direktorat Fasilitas Olahraga Prestasi, *Pedoman Manajemen Organisasi Olahraga*, Jakarta: DEPDIKNAS, 2004.
- Kartono, Kartini, *Pemimpin dan Kepemimpinan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011.
- Laksono, Bambang, dkk, *Kumpulan Permainan Rakyat Olahraga Tradisional*, Tangerang: Cerdas Jaya, 2006.
- Purwanto, M. Ngalim, *Administrasi dan Supervisi Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya Offset, 2009.
- Rivai, Veithzal, *Kepemimpinan dan Perilaku Organisasi*, Jakarta: PT Raja Grafindo Perkasa, 2003.
- Santoso, Lukman, *Panduan Terlengkap Pramuka*, Jogjakarta: Buku Biru, 2014
- Siregar, Nofi Marlina, *Teori Bermain*, Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2013.
- Suryabatra, Sumadi. *Metode Penelitian*, Jakarta: PT Raja Grafindo persada, 2012.
- Sugiyono, *Metode Penelitian*, Bandung: Alfabeta, 2009.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung, Alfabeta, 2009.

**LAMPIRAN 1**  
**(HASIL UJI COBA INSTRUMEN)**

## LAMPIRAN 1.1 ANGKET UJI COBA NILAI-NILAI KEPEMIMPINAN

### INSTRUMEN PENELITIAN

#### I. Identitas Responden

Nama Lengkap : \_\_\_\_\_ ( L / P )  
 Usia : \_\_\_\_\_ Tahun  
 Kelas : \_\_\_\_\_

#### II. Petunjuk Pengisian

Bacalah setiap pernyataan dengan seksama sebelum menjawabnya. Berilah jawaban dengan memberikan tanda (  $\checkmark$  ) *chek list* pada kolom pernyataan yang menurut anda sesuai dengan diri anda. Anda dimohon untuk menjawab setiap pernyataan dengan sejujur-jujurnya dan perhatikan setiap pernyataan agar tidak ada yang terlewatkan.

KETERANGAN : SS = Sangat Setuju  
 S = Setuju  
 RR = Ragu-ragu  
 TS = Tidak Setuju  
 STS = Sangat Tidak Setuju

NO	PERNYATAAN	JAWABAN				
		SS	S	RR	TS	STS
1	Saya dapat berkomunikasi dengan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh orang lain.					

2	Saya selalu menggunakan kata-kata yang tepat dalam berkomunikasi agar orang lain dapat dengan mudah memahaminya.					
3	Saya memiliki keterbatasan bahasa ketika berkomunikasi dengan orang lain.					
4	Saya membutuhkan waktu untuk memahami maksud dari pembicaraan orang lain.					
5	Saya mampu meyakinkan orang lain untuk mengikuti instruksi saya.					
6	Saya merasa memiliki pengaruh dalam menentukan keputusan didalam kelompok					
7	Saya merasa orang lain tidak pernah mendengarkan pendapat saya.					
8	Saya merasa tidak berperan dalam kesuksesan kelompok saya.					
9	Saya sigap dalam bertindak disegala hal.					
10	Menurut saya, setiap masalah harus diselesaikan dengan cepat.					
11	Saya memerlukan waktu sebelum bertindak untuk mengatasi sebuah masalah.					
12	Saya adalah orang yang suka menunda-nunda pekerjaan.					
13	Menurut saya, saat mengambil keputusan diperlukan ketegasan.					
14	Saya mampu bersikap tegas kepada orang-orang terdekat saya.					

15	Saya tidak mampu bersikap tegas kepada siapapun.					
16	Saya tidak mampu bersikap tegas jika berada dihadapan orang banyak.					
17	Saya merasa sangat percaya diri ketika berbicara di depan banyak orang.					
18	Saya merasa yakin dapat memimpin sebuah kelompok.					
19	Saat dipilih menjadi ketua, saya merasa pesimis dapat menyelesaikan tugas dengan baik.					
20	Saya merasa malu ketika menyampaikan pendapat kepada orang lain.					
21	Dalam sebuah kelompok, masalah akan terselesaikan jika dilakukan bersama-sama.					
22	Saya senang memberikan solusi untuk permasalahan orang lain.					
23	Saya tidak mampu mengatasi masalah sendirian.					
24	Saya selalu gelisah setiap menghadapi masalah					
25	Saya adalah orang yang berani menghadapi kegagalan.					
26	Saya merasa yakin dapat mengatasi resiko yang terjadi.					
27	Dalam memutuskan sesuatu, saya tidak berani mengambil resiko.					



28	Saya membutuhkan waktu untuk bangkit dari sebuah kegagalan.					
29	Menurut saya, kepercayaan orang lain sangat penting.					
30	Saya adalah orang yang dapat dipercaya.					
31	Saya sering merasa curiga kepada teman-teman kelompok ketika terjadi sebuah masalah.					
32	Menurut saya, tidak ada orang yang dapat dipercaya.					
33	Saya akan bertanggung jawab dengan keputusan yang saya ambil.					
34	Saya selalu datang tepat waktu.					
35	Sebagai ketua, saya tidak perlu terlibat untuk menyelesaikan masalah para anggota.					
36	Saya merasa tidak bertanggung jawab atas kegagalan didalam kelompok saya.					

**LAMPIRAN 1.2**

TABEL 6. Tabulasi jawaban reponden dan validitas nilai-nilai kepemimpinan anggota pramuka SMA Negeri 104 Jakarta aspek kemampuan bekerja sama.

KEMAMPUAN BEKERJASAMA									
NO	1	2	3	4	29	30	31	32	JUMLAH
1	4	5	2	2	5	4	2	2	26
2	3	3	2	2	4	4	2	3	23
3	4	4	3	2	5	4	2	3	27
4	5	4	3	3	4	3	1	2	25
5	3	3	2	2	4	3	3	2	22
6	4	3	2	2	4	3	2	1	21
7	5	3	3	3	5	4	3	2	28
8	4	4	3	2	4	3	1	3	24
9	3	4	3	3	4	3	3	2	25
10	4	5	2	3	4	3	2	2	25
11	4	4	4	2	4	4	1	1	24
12	3	3	2	2	5	4	2	1	22
13	5	3	4	3	5	4	3	2	29
14	4	4	4	3	5	4	2	3	29
15	4	4	2	2	3	3	2	4	24
16	4	5	3	2	4	3	3	1	25
17	4	3	4	3	4	4	2	2	26
18	4	4	3	3	4	3	3	2	26
19	5	4	2	2	3	3	4	3	26
20	3	3	2	2	4	3	1	2	20
21	4	4	3	3	5	4	2	2	27
22	5	5	3	3	4	3	4	1	28
23	4	3	2	3	4	3	2	1	22
24	4	4	3	3	5	4	2	3	28
25	4	4	4	2	5	4	2	2	27
26	4	4	2	3	4	4	1	2	24
27	4	3	3	3	4	2	2	2	23
28	2	2	3	4	4	4	3	3	25
29	4	3	3	2	5	3	2	2	24
30	5	4	2	2	5	4	1	1	24
JUMLAH	119	111	83	76	129	104	65	62	749

R hit	0.474	0.37	0.626	0.4	0.41	0.43	0.394	0.266	
R tab	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	
KET	V	V	V	V	V	V	V	drop	

Tabel 7. Uji validitas angket nilai-nilai kepemimpinan anggota pramuka SMA Negeri 104 Jakarta aspek kemampuan bekerja sama.

PERNYATAAN NO 1					
NO	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
1	4	26	16	676	104
2	3	23	9	529	69
3	4	27	16	729	108
4	5	25	25	625	125
5	3	22	9	484	66
6	4	21	16	441	84
7	5	28	25	784	140
8	4	24	16	576	96
9	3	25	9	625	75
10	4	25	16	625	100
11	4	24	16	576	96
12	3	22	9	484	66
13	5	29	25	841	145
14	4	29	16	841	116
15	4	24	16	576	96
16	4	25	16	625	100
17	4	26	16	676	104
18	4	26	16	676	104
19	5	26	25	676	130
20	3	20	9	400	60
21	4	27	16	729	108
22	5	28	25	784	140
23	4	22	16	484	88
24	4	28	16	784	112
25	4	27	16	729	108
26	4	24	16	576	96

27	4	23	16	529	92
28	2	25	4	625	50
29	4	24	16	576	96
30	5	24	25	576	120
JUMLAH	119	749	14161	561001	89131

Diketahui

N	= Jumlah responden	= 30
$\sum X$	= Jumlah skor per butir	= 119
$\sum X^2$	= Jumlah skor per butir kuadrat	= 14161
$\sum Y$	= Jumlah skor total	= 749
$\sum Y^2$	= Jumlah skor total kuadrat	= 561001
$\sum XY$	= Jumlah dari skor per butir dikali skor total	= 89131

$$\begin{aligned}
 R_{xy} &= \frac{N \cdot \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \\
 &= \frac{30 \cdot 89131 - (119)(749)}{\sqrt{\{30 \cdot 14161 - (119)^2\} \{30 \cdot 561001 - (749)^2\}}} \\
 &= \frac{2679390 - 89131}{\sqrt{(424830 - 14161)(16830030 - 561001)}} \\
 &= \frac{2584799}{\sqrt{(410669)(16269029)}} \\
 &= 0,474
 \end{aligned}$$

TABEL 8. Tabulasi jawaban reponden dan validitas nilai-nilai kepemimpinan anggota pramuka SMA Negeri 104 Jakarta aspek percaya diri.

KEPERCAYAAN DIRI									
NO	5	6	7	8	17	18	19	20	JUMLAH
1	5	4	2	4	4	4	3	2	28
2	4	5	3	4	4	4	2	2	28
3	4	4	2	3	3	4	3	2	25
4	2	2	3	4	4	4	3	3	25
5	2	2	4	2	3	4	3	2	22
6	4	4	3	4	3	5	4	2	29
7	4	3	2	4	4	3	3	3	26
8	3	3	4	4	4	2	2	2	24
9	3	3	4	4	4	3	4	4	29
10	2	3	4	3	4	4	3	2	25
11	4	3	4	3	5	4	4	2	29
12	3	3	3	3	2	4	3	1	22
13	2	3	3	3	3	2	4	2	22
14	4	3	3	4	3	3	3	1	24
15	4	4	2	3	3	3	3	2	24
16	5	4	3	4	4	4	2	4	30
17	4	4	3	2	4	3	3	3	26
18	3	3	3	3	4	4	2	2	24
19	3	3	3	3	3	4	1	3	23
20	3	3	4	4	4	4	3	4	29
21	4	2	2	3	4	2	2	2	21
22	4	3	4	4	4	3	4	2	28
23	5	4	3	3	3	3	4	3	28
24	4	3	4	3	3	3	3	3	26
25	2	2	4	4	4	4	3	2	25
26	4	2	3	3	4	3	3	1	23
27	3	3	3	4	3	3	2	3	24
28	4	3	3	4	4	4	4	2	28
29	3	3	4	3	4	4	3	3	27
30	4	3	4	4	4	3	2	2	26
JUMLAH	105	94	96	103	109	104	88	71	770

R hit	0.47 1	0.511 4	0.23	0.46 6	0.45 2	0.40 5	0.37 1	0.50 1	
R tab	0,36 1	0,361	0,36 1	0,36 1	0,36 1	0,36 1	0,36 1	0,36 1	
KET	v	v	drop	v	v	v	v	v	

Tabel 9. Contoh uji validitas angket nilai-nilai kepemimpinan anggota pramuka SMA Negeri 104 Jakarta aspek percaya diri..

PERNYATAAN NO 5					
NO	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
1	5	28	25	784	140
2	4	28	16	784	112
3	4	25	16	625	100
4	2	25	4	625	50
5	2	22	4	484	44
6	4	29	16	841	116
7	4	26	16	676	104
8	3	24	9	576	72
9	3	29	9	841	87
10	2	25	4	625	50
11	4	29	16	841	116
12	3	22	9	484	66
13	2	22	4	484	44
14	4	24	16	576	96
15	4	24	16	576	96
16	5	30	25	900	150
17	4	26	16	676	104
18	3	24	9	576	72
19	3	23	9	529	69
20	3	29	9	841	87
21	4	21	16	441	84
22	4	28	16	784	112
23	5	28	25	784	140
24	4	26	16	676	104
25	2	25	4	625	50
26	4	23	16	529	92

27	3	24	9	576	72
28	4	28	16	784	112
29	3	27	9	729	81
30	4	26	16	676	104
JUMLAH	105	770	391	19948	2726

Diketahui

N	= Jumlah responden	= 30
$\sum X$	= Jumlah skor per butir	= 105
$\sum X^2$	= Jumlah skor per butir kuadrat	= 391
$\sum Y$	= Jumlah skor total	= 770
$\sum Y^2$	= Jumlah skor total kuadrat	= 19948
$\sum XY$	= Jumlah dari skor per butir dikali skor total	= 2726

$$\begin{aligned}
 R_{xy} &= \frac{N \cdot \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \\
 &= \frac{30 \cdot 2726 - (105)(770)}{\sqrt{\{30 \cdot 391 - (105)^2\} \{30 \cdot 19948 - (770)^2\}}} \\
 &= \frac{170460 - 80850}{\sqrt{(11730 - 11025)(598440 - 592900)}} \\
 &= \frac{89610}{\sqrt{(705)(5540)}} \\
 &= 0,5
 \end{aligned}$$

TABEL 10. Tabulasi jawaban reponden dan validitas nilai-nilai kepemimpinan anggota pramuka SMA Negeri 104 Jakarta aspek mengambil keputusan.

DIMENSI KEMAMPUAN MENGAMBIL KEPUTUSAN													
RES	9	10	11	12	21	22	23	24	33	34	35	36	jum
1	3	4	3	4	4	4	2	3	4	3	2	2	38
2	2	4	2	3	5	4	3	3	4	4	3	3	40
3	3	4	3	3	5	4	4	1	3	3	2	1	36
4	3	3	4	4	5	4	4	2	4	5	3	2	43
5	3	3	3	3	5	4	3	3	5	2	2	3	39
6	3	4	2	3	4	5	3	3	3	3	1	2	36
7	3	4	3	4	5	5	2	3	4	4	3	2	42
8	2	4	2	5	2	4	2	1	4	4	2	1	33
9	3	5	3	5	5	4	2	1	5	3	3	1	40
10	3	4	2	4	4	3	4	2	4	2	3	5	40
11	2	3	2	4	4	5	4	1	4	3	2	5	39
12	2	3	4	4	4	2	2	5	3	4	2	4	39
13	3	3	2	5	5	4	2	1	3	5	2	4	39
14	4	5	3	5	5	2	2	1	5	4	4	4	44
15	3	4	4	4	4	2	4	2	4	4	2	5	42
16	4	4	3	5	5	2	3	2	3	3	2	5	41
17	5	4	4	4	4	2	3	3	4	3	3	4	43
18	3	3	3	4	4	4	4	1	2	4	1	5	38
19	4	4	4	2	5	5	4	2	5	3	1	4	43
20	4	5	2	4	5	2	3	3	5	3	2	4	42
21	3	5	4	3	5	2	3	3	4	4	3	4	43
22	2	4	4	2	4	4	4	2	4	5	4	5	44
23	4	4	3	3	4	4	4	4	5	5	2	2	44
24	5	5	4	4	5	5	4	2	4	4	3	3	48
25	4	2	4	5	2	2	2	3	3	3	2	2	34
26	4	5	4	3	3	5	4	4	5	4	1	3	45
27	3	4	2	3	4	5	4	5	4	4	2	2	42
28	2	5	3	4	4	5	3	4	3	4	3	3	43
29	4	4	2	3	4	3	3	4	4	3	2	1	37
30	3	4	3	3	5	4	2	3	3	3	2	2	37
jum	96	119	91	112	129	110	93	77	117	110	69	93	1214



R hit	0.371	0.533	0.443	0.212	0.407	0.391	0.437	0.152	0.469	0.084	0.403	0.379	
R tab	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	
KET	V	v	v	drop	v	v	v	drop	v	drop	v	v	

Tabel 11. Contoh uji validitas angket nilai-nilai kepemimpinan anggota pramuka SMA Negeri 104 Jakarta aspek mengambil keputusan.

PERNYATAAN NO 9					
NO	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
1	3	38	9	1444	114
2	2	40	4	1600	80
3	3	36	9	1296	108
4	3	43	9	1849	129
5	3	39	9	1521	117
6	3	36	9	1296	108
7	3	42	9	1764	126
8	2	33	4	1089	66
9	3	40	9	1600	120
10	3	40	9	1600	120
11	2	39	4	1521	78
12	2	39	4	1521	78
13	3	39	9	1521	117
14	4	44	16	1936	176
15	3	42	9	1764	126
16	4	41	16	1681	164
17	5	43	25	1849	215
18	3	38	9	1444	114
19	4	43	16	1849	172
20	4	42	16	1764	168
21	3	43	9	1849	129
22	2	44	4	1936	88
23	4	44	16	1936	176
24	5	48	25	2304	240
25	4	34	16	1156	136
26	4	45	16	2025	180
27	3	42	9	1764	126

28	2	43	4	1849	86
29	4	37	16	1369	148
30	3	37	9	1369	111
Jumlah	96	1214	328	49466	3916

Diketahui

N	= Jumlah responden	= 30
$\sum X$	= Jumlah skor per butir	= 96
$\sum X^2$	= Jumlah skor per butir kuadrat	= 1214
$\sum Y$	= Jumlah skor total	= 328
$\sum Y^2$	= Jumlah skor total kuadrat	= 49466
$\sum XY$	= Jumlah dari skor per butir dikali skor total	= 3916

$$\begin{aligned}
 R_{xy} &= \frac{N \cdot \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \\
 &= \frac{30 \cdot 3916 - (96)(1214)}{\sqrt{\{30 \cdot 328 - (96)^2\} \{30 \cdot 49466 - (1214)^2\}}} \\
 &= \frac{117480 - 116544}{\sqrt{(9840 - 9216)(1483980 - 1473796)}} \\
 &= \frac{936}{\sqrt{(624)(10184)}} \\
 &= 0,37
 \end{aligned}$$

TABEL 12. Tabulasi jawaban reponden dan validitas nilai-nilai kepemimpinan anggota pramuka SMA Negeri 104 Jakarta aspek keberanian.

KEBERANIAN									
NO	13	14	15	16	25	26	27	28	Jum
1	4	3	3	4	3	4	2	3	26
2	4	4	3	4	4	4	2	3	28
3	4	4	3	3	4	4	3	4	29
4	4	3	2	2	4	3	2	3	23
5	3	3	3	2	3	3	3	4	24
6	3	3	3	2	3	2	3	4	23
7	4	4	3	3	3	4	3	4	28
8	4	4	4	3	4	2	3	4	28
9	3	2	3	4	3	4	4	3	26
10	4	3	3	4	2	4	2	2	24
11	5	4	4	4	2	4	3	4	30
12	4	4	3	2	2	3	3	3	24
13	3	2	2	2	3	3	2	3	20
14	3	4	3	2	3	4	2	4	25
15	3	4	4	3	4	4	3	4	29
16	4	4	3	3	4	4	4	4	30
17	4	3	2	3	4	4	3	3	26
18	4	3	3	4	4	2	4	2	26
19	3	2	3	2	2	2	3	2	19
20	4	4	3	2	2	2	2	4	23
21	3	4	4	3	3	4	3	4	28
22	4	3	3	2	3	4	2	2	23
23	4	4	3	4	3	4	3	3	28
24	4	3	3	2	4	2	3	4	25
25	4	3	4	4	4	3	3	2	27
26	5	4	2	4	4	3	4	2	28
27	3	4	2	2	4	3	3	3	24
28	4	3	4	2	4	4	3	2	26
29	3	3	3	2	3	4	4	3	25
30	4	4	3	2	3	4	3	3	26
<b>jum</b>	112	102	91	85	98	101	87	95	771

R hit	0.45	0.654	0.441	0.605	0.403	0.477	0.39	0.33	
R tab	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	
KET	v	v	v	v	v	v	v	drop	

Tabel 13. Contoh uji validitas angket nilai-nilai kepemimpinan anggota pramuka SMA Negeri 104 Jakarta aspek keberanian.

PERNYATAAN NO 13					
NO	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
1	4	26	16	676	104
2	4	28	16	784	112
3	4	29	16	841	116
4	4	23	16	529	92
5	3	24	9	576	72
6	3	23	9	529	69
7	4	28	16	784	112
8	4	28	16	784	112
9	3	26	9	676	78
10	4	24	16	576	96
11	5	30	25	900	150
12	4	24	16	576	96
13	3	20	9	400	60
14	3	25	9	625	75
15	3	29	9	841	87
16	4	30	16	900	120
17	4	26	16	676	104
18	4	26	16	676	104
19	3	19	9	361	57
20	4	23	16	529	92
21	3	28	9	784	84
22	4	23	16	529	92
23	4	28	16	784	112
24	4	25	16	625	100
25	4	27	16	729	108
26	5	28	25	784	140
27	3	24	9	576	72

28	4	26	16	676	104
29	3	25	9	625	75
30	4	26	16	676	104
Jumlah	112	771	428	20027	2899

Diketahui

N	= Jumlah responden	= 30
$\sum X$	= Jumlah skor per butir	= 112
$\sum X^2$	= Jumlah skor per butir kuadrat	= 428
$\sum Y$	= Jumlah skor total	= 771
$\sum Y^2$	= Jumlah skor total kuadrat	= 20027
$\sum XY$	= Jumlah dari skor per butir dikali skor total	= 2899

$$\begin{aligned}
 R_{xy} &= \frac{N \cdot \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \\
 &= \frac{30 \cdot 2899 - (112)(428)}{\sqrt{\{30 \cdot 428 - (112)^2\} \{30 \cdot 20027 - (771)^2\}}} \\
 &= \frac{86970 - 86352}{\sqrt{(12840 - 12544)(600810 - 594441)}} \\
 &= \frac{618}{\sqrt{(296)(6369)}} \\
 &= 0,45
 \end{aligned}$$

**LAMPIRAN 1,3**

Tabel 14. Uji reliabilitas nilai-nilai kepemimpinan secara keseluruhan data yang sudah dikurangi data drop atau tidak absah.

NO	NILAI-NILAI KEPEMIMPINAN									
	1	2	3	4	5	6	8	9	10	11
1	4	5	2	2	5	4	4	3	4	3
2	3	3	2	2	4	5	4	2	4	2
3	4	4	3	2	4	4	3	3	4	3
4	5	4	3	3	2	2	4	3	3	4
5	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3
6	4	3	2	2	4	4	4	3	4	2
7	5	3	3	3	4	3	4	3	4	3
8	4	4	3	2	3	3	4	2	4	2
9	3	4	3	3	3	3	4	3	5	3
10	4	5	2	3	2	3	3	3	4	2
11	4	4	4	2	4	3	3	2	3	2
12	3	3	2	2	3	3	3	2	3	4
13	5	3	4	3	2	3	3	3	3	2
14	4	4	4	3	4	3	4	4	5	3
15	4	4	2	2	4	4	3	3	4	4
16	4	5	3	2	5	4	4	4	4	3
17	4	3	4	3	4	4	2	5	4	4
18	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3
19	5	4	2	2	3	3	3	4	4	4
20	3	3	2	2	3	3	4	4	5	2
21	4	4	3	3	4	2	3	3	5	4
22	5	5	3	3	4	3	4	2	4	4
23	4	3	2	3	5	4	3	4	4	3
24	4	4	3	3	4	3	3	5	5	4
25	4	4	4	2	2	2	4	4	2	4
26	4	4	2	3	4	2	3	4	5	4
27	4	3	3	3	3	3	4	3	4	2
28	2	2	3	4	4	3	4	2	5	3
29	4	3	3	2	3	3	3	4	4	2

30	5	4	2	2	4	3	4	3	4	3
$\Sigma x$	119	111	83	76	105	94	103	96	119	91

NO	NILAI-NILAI KEPEMIMPINAN										
	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
1	4	3	3	4	4	4	3	2	4	4	2
2	4	4	3	4	4	4	2	2	5	4	3
3	4	4	3	3	3	4	3	2	5	4	4
4	4	3	2	2	4	4	3	3	5	4	4
5	3	3	3	2	3	4	3	2	5	4	3
6	3	3	3	2	3	5	4	2	4	5	3
7	4	4	3	3	4	3	3	3	5	5	2
8	4	4	4	3	4	2	2	2	2	4	2
9	3	2	3	4	4	3	4	4	5	4	2
10	4	3	3	4	4	4	3	2	4	3	4
11	5	4	4	4	5	4	4	2	4	5	4
12	4	4	3	2	2	4	3	1	4	2	2
13	3	2	2	2	3	2	4	2	5	4	2
14	3	4	3	2	3	3	3	1	5	2	2
15	3	4	4	3	3	3	3	2	4	2	4
16	4	4	3	3	4	4	2	4	5	2	3
17	4	3	2	3	4	3	3	3	4	2	3
18	4	3	3	4	4	4	2	2	4	4	4
19	3	2	3	2	3	4	1	3	5	5	4
20	4	4	3	2	4	4	3	4	5	2	3
21	3	4	4	3	4	2	2	2	5	2	3
22	4	3	3	2	4	3	4	2	4	4	4
23	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4
24	4	3	3	2	3	3	3	3	5	5	4
25	4	3	4	4	4	4	3	2	2	2	2
26	5	4	2	4	4	3	3	1	3	5	4
27	3	4	2	2	3	3	2	3	4	5	4
28	4	3	4	2	4	4	4	2	4	5	3
29	3	3	3	2	4	4	3	3	4	3	3
30	4	4	3	2	4	3	2	2	5	4	2
$\Sigma X$	112	102	91	85	109	104	88	71	129	110	93

NO	NILAI-NILAI KEPEMIMPINAN									Jumlah
	25	26	27	29	30	31	33	35	36	
1	3	4	2	5	4	2	4	2	2	101
2	4	4	2	4	4	2	4	3	3	100
3	4	4	3	5	4	2	3	2	1	101
4	4	3	2	4	3	1	4	3	2	97
5	3	3	3	4	3	3	5	2	3	89
6	3	2	3	4	3	2	3	1	2	92
7	3	4	3	5	4	3	4	3	2	105
8	4	2	3	4	3	1	4	2	1	88
9	3	4	4	4	3	3	5	3	1	102
10	2	4	2	4	3	2	4	3	5	98
11	2	4	3	4	4	1	4	2	5	105
12	2	3	3	5	4	2	3	2	4	87
13	3	3	2	5	4	3	3	2	4	91
14	3	4	2	5	4	2	5	4	4	102
15	4	4	3	3	3	2	4	2	5	99
16	4	4	4	4	3	3	3	2	5	108
17	4	4	3	4	4	2	4	3	4	103
18	4	2	4	4	3	3	2	1	5	98
19	2	2	3	3	3	4	5	1	4	96
20	2	2	2	4	3	1	5	2	4	94
21	3	4	3	5	4	2	4	3	4	101
22	3	4	2	4	3	4	4	4	5	107
23	3	4	3	4	3	2	5	2	2	103
24	4	2	3	5	4	2	4	3	3	106
25	4	3	3	5	4	2	3	2	2	94
26	4	3	4	4	4	1	5	1	3	102
27	4	3	3	4	2	2	4	2	2	93
28	4	4	3	4	4	3	3	3	3	102
29	3	4	4	5	3	2	4	2	1	94
30	3	4	3	5	4	1	3	2	2	96
$\Sigma X$	98	101	87	129	104	65	117	69	93	2954



**LAMPIRAN 1,4**

Tabel. 15. Jumlah kuadrat skor item

NO	NILAI-NILAI KEPEMIMPINAN									
	1	2	3	4	5	6	8	9	10	11
1	16	25	4	4	25	16	16	9	16	9
2	9	9	4	4	16	25	16	4	16	4
3	16	16	9	4	16	16	9	9	16	9
4	25	16	9	9	4	4	16	9	9	16
5	9	9	4	4	4	4	4	9	9	9
6	16	9	4	4	16	16	16	9	16	4
7	25	9	9	9	16	9	16	9	16	9
8	16	16	9	4	9	9	16	4	16	4
9	9	16	9	9	9	9	16	9	25	9
10	16	25	4	9	4	9	9	9	16	4
11	16	16	16	4	16	9	9	4	9	4
12	9	9	4	4	9	9	9	4	9	16
13	25	9	16	9	4	9	9	9	9	4
14	16	16	16	9	16	9	16	16	25	9
15	16	16	4	4	16	16	9	9	16	16
16	16	25	9	4	25	16	16	16	16	9
17	16	9	16	9	16	16	4	25	16	16
18	16	16	9	9	9	9	9	9	9	9
19	25	16	4	4	9	9	9	16	16	16
20	9	9	4	4	9	9	16	16	25	4
21	16	16	9	9	16	4	9	9	25	16
22	25	25	9	9	16	9	16	4	16	16
23	16	9	4	9	25	16	9	16	16	9
24	16	16	9	9	16	9	9	25	25	16
25	16	16	16	4	4	4	16	16	4	16
26	16	16	4	9	16	4	9	16	25	16
27	16	9	9	9	9	9	16	9	16	4
28	4	4	9	16	16	9	16	4	25	9
29	16	9	9	4	9	9	9	16	16	4
30	25	16	4	4	16	9	16	9	16	9
$\Sigma x$	487	427	245	202	391	310	365	328	489	295

NO	NILAI-NILAI KEPEMIMPINAN										
	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
1	16	9	9	16	16	16	9	4	16	16	4
2	16	16	9	16	16	16	4	4	25	16	9
3	16	16	9	9	9	16	9	4	25	16	16
4	16	9	4	4	16	16	9	9	25	16	16
5	9	9	9	4	9	16	9	4	25	16	9
6	9	9	9	4	9	25	16	4	16	25	9
7	16	16	9	9	16	9	9	9	25	25	4
8	16	16	16	9	16	4	4	4	4	16	4
9	9	4	9	16	16	9	16	16	25	16	4
10	16	9	9	16	16	16	9	4	16	9	16
11	25	16	16	16	25	16	16	4	16	25	16
12	16	16	9	4	4	16	9	1	16	4	4
13	9	4	4	4	9	4	16	4	25	16	4
14	9	16	9	4	9	9	9	1	25	4	4
15	9	16	16	9	9	9	9	4	16	4	16
16	16	16	9	9	16	16	4	16	25	4	9
17	16	9	4	9	16	9	9	9	16	4	9
18	16	9	9	16	16	16	4	4	16	16	16
19	9	4	9	4	9	16	1	9	25	25	16
20	16	16	9	4	16	16	9	16	25	4	9
21	9	16	16	9	16	4	4	4	25	4	9
22	16	9	9	4	16	9	16	4	16	16	16
23	16	16	9	16	9	9	16	9	16	16	16
24	16	9	9	4	9	9	9	9	25	25	16
25	16	9	16	16	16	16	9	4	4	4	4
26	25	16	4	16	16	9	9	1	9	25	16
27	9	16	4	4	9	9	4	9	16	25	16
28	16	9	16	4	16	16	16	4	16	25	9
29	9	9	9	4	16	16	9	9	16	9	9
30	16	16	9	4	16	9	4	4	25	16	4
$\Sigma X$	428	360	287	263	407	376	276	187	575	442	309

NO	NILAI-NILAI KEPEMIMPINAN									Jumlah
	25	26	27	29	30	31	33	35	36	
1	9	16	4	25	16	4	16	4	4	369
2	16	16	4	16	16	4	16	9	9	360
3	16	16	9	25	16	4	9	4	1	365
4	16	9	4	16	9	1	16	9	4	341
5	9	9	9	16	9	9	25	4	9	283
6	9	4	9	16	9	4	9	1	4	310
7	9	16	9	25	16	9	16	9	4	387
8	16	4	9	16	9	1	16	4	1	288
9	9	16	16	16	9	9	25	9	1	370
10	4	16	4	16	9	4	16	9	25	344
11	4	16	9	16	16	1	16	4	25	401
12	4	9	9	25	16	4	9	4	16	277
13	9	9	4	25	16	9	9	4	16	303
14	9	16	4	25	16	4	25	16	16	378
15	16	16	9	9	9	4	16	4	25	347
16	16	16	16	16	9	9	9	4	25	412
17	16	16	9	16	16	4	16	9	16	371
18	16	4	16	16	9	9	4	1	25	342
19	4	4	9	9	9	16	25	1	16	344
20	4	4	4	16	9	1	25	4	16	328
21	9	16	9	25	16	4	16	9	16	365
22	9	16	4	16	9	16	16	16	25	403
23	9	16	9	16	9	4	25	4	4	373
24	16	4	9	25	16	4	16	9	9	398
25	16	9	9	25	16	4	9	4	4	322
26	16	9	16	16	16	1	25	1	9	386
27	16	9	9	16	4	4	16	4	4	309
28	16	16	9	16	16	9	9	9	9	368
29	9	16	16	25	9	4	16	4	1	316
30	9	16	9	25	16	1	9	4	4	340
$\Sigma X$	336	359	265	565	370	161	475	177	343	10500

Langkah 1: Menghitung Varians skor tiap-tiap item dengan rumus:

$$\begin{aligned}
 S^1 &= \frac{\sum X_1^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N} \\
 &= \frac{487 - \frac{(119)^2}{30}}{30} \\
 &= \frac{487 - 472,03}{30} \\
 &= 0,5
 \end{aligned}$$

Langkah 2: Menghitung jumlah varians semua item dengan rumus:

$$\begin{aligned}
 \sum S_1 &= S_1 + S_2 + S_3 + S_4 + S_5 + S_6 + S_7 + S_8 + S_9 + S_{10} + S_{11} + S_{12} + S_{13} + S_{14} \\
 &\quad + S_{15} + S_{16} + S_{17} + S_{18} + S_{19} + S_{20} + S_{21} + S_{22} + S_{23} + S_{24} + S_{25} + S_{26} + \\
 &\quad S_{27} + S_{28} + S_{29} + S_{30}
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \sum S_1 &= 0,50 + 0,54 + 0,51 + 0,32 + 0,78 + 0,50 + 0,59 + 0,69 + 0,57 + 0,63 + \\
 &\quad 0,33 + 0,44 + 0,37 + 0,68 + 0,37 + 0,52 + 0,53 + 0,63 + 0,68 + 1,29 + \\
 &\quad 0,69 + 0,53 + 0,63 + 0,42 + 0,34 + 0,32 + 0,67 + 0,62 + 0,61 + 1,82 \\
 &= 18,12
 \end{aligned}$$

Langkah 3: Menghitung varians total dengan rumus:

$$\begin{aligned}
 S^1 &= \frac{\sum X_1^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N} \\
 &= \frac{10500 - \frac{(2954)^2}{30}}{30} \\
 &= \frac{10500 - 290871}{30} \\
 &= 9346
 \end{aligned}$$

Langkah 4: Masukkan Nilai Alpha dengan rumus:

$$\begin{aligned}
 R_{II} &= \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum a_b^2}{a_t^2} \right) \\
 &= \left( \frac{30}{30-1} \right) \left( 1 - \frac{18,12}{9346} \right) \\
 &= ( 1,03 ) ( 2,35 ) \\
 &= 2,42
 \end{aligned}$$

## LAMPIRAN 1,5

NILAI-NILAI  $r$  PRODUCT MOMENT

N	Taraf Signif		N	Taraf Signif		N	Taraf Signif	
	5%	1%		5%	1%		5%	1%
3	0.997	0.999	27	0.381	0.487	55	0.266	0.345
4	0.950	0.990	28	0.374	0.478	60	0.254	0.330
5	0.878	0.959	29	0.367	0.470	65	0.244	0.317
6	0.811	0.917	30	0.361	0.463	70	0.235	0.306
7	0.754	0.874	31	0.355	0.456	75	0.227	0.296
8	0.707	0.834	32	0.349	0.449	80	0.220	0.286
9	0.666	0.798	33	0.344	0.442	85	0.213	0.278
10	0.632	0.765	34	0.339	0.436	90	0.207	0.270
11	0.602	0.735	35	0.334	0.430	95	0.202	0.263
12	0.576	0.708	36	0.329	0.424	100	0.195	0.256
13	0.553	0.684	37	0.325	0.418	125	0.176	0.230
14	0.532	0.661	38	0.320	0.413	150	0.159	0.210
15	0.514	0.641	39	0.316	0.408	175	0.148	0.194
16	0.497	0.623	40	0.312	0.403	200	0.138	0.181
17	0.482	0.606	41	0.308	0.398	300	0.113	0.148
18	0.468	0.590	42	0.304	0.393	400	0.098	0.128

19	0.456	0.575	43	0.301	0.389	500	0.088	0.115
20	0.444	0.561	44	0.297	0.384	600	0.080	0.105
21	0.433	0.549	45	0.294	0.380	700	0.074	0.097
22	0.423	0.537	46	0.291	0.376	800	0.070	0.091
23	0.413	0.526	47	0.288	0.372	900	0.065	0.086
24	0.404	0.515	48	0.284	0.368	1000	0.062	0.081
25	0.396	0.505	49	0.281	0.364			
26	0.388	0.496	50	0.279	0.361			

**LAMPIRAN 2**  
**(INSTRUMEN PENELITIAN)**



## LAMPIRAN 2.1

**Tabel 17. Kisi-kisi Angket Penelitian Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Nilai-nilai Kepemimpinan Dalam Kegiatan Kepramukaan Di SMAN Negeri 104 Jakarta.**

NO	DIMENSI	INDIKATOR	PERNYATAAN		JUMLAH
			POSITIF (+)	NEGATIF (-)	
1.	kemampuan bekerjasama	1. Keterampilan berkomunikasi	1, 2	3, 4	4
		2. Dapat dipercaya	25, 26	27	3
2.	Memiliki kepercayaan diri	1. Percaya diri	15, 16	17, 18	4
		2. Mampu memberikan pengaruh kepada orang lain	5, 6	7	3
3.		1. Sigap dalam bertindak	8, 9	10	3

	Kemampuan mengambil keputusan	2. Bertanggung jawab	28	29, 30	3
		3. Mampu mengatasi masalah	19, 20	21	3
4.	Keberanian	1. Bersikap Tegas	11, 12	13, 14	4
		2. Mampu menghadapi resiko	22, 23	24	3
JUMLAH			17	13	30

## LAMPIRAN 2.2 ANGKET PENELITIAN NILAI-NILAI KEPEMIMPINAN

### INSTRUMEN PENELITIAN

#### I. Identitas Responden

Nama Lengkap : \_\_\_\_\_ ( L / P )

Usia : \_\_\_\_\_ Tahun

Kelas : \_\_\_\_\_

#### II. Petunjuk Pengisian

Bacalah setiap pernyataan dengan seksama sebelum menjawabnya. Berilah jawaban dengan memberikan tanda (  $\checkmark$  ) *cek list* pada kolom pernyataan yang menurut anda sesuai dengan diri anda. Anda dimohon untuk menjawab setiap pernyataan dengan sejujur-jujurnya.

KETERANGAN : SS = Sangat Setuju  
 S = Setuju  
 RR = Ragu-ragu  
 TS = Tidak Setuju  
 STS = Sangat Tidak Setuju

NO	PERNYATAAN	JAWABAN				
		SS	S	RR	TS	STS
1	Saya dapat berkomunikasi dengan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh orang lain.					

2	Saya selalu menggunakan kata-kata yang tepat dalam berkomunikasi agar orang lain dapat dengan mudah memahaminya.					
3	Saya memiliki keterbatasan bahasa ketika berkomunikasi dengan orang lain.					
4	Saya membutuhkan waktu untuk memahami maksud dari pembicaraan orang lain.					
5	Saya mampu meyakinkan orang lain untuk mengikuti instruksi saya.					
6	Saya merasa memiliki pengaruh dalam menentukan keputusan didalam kelompok					
7	Saya merasa tidak berperan dalam kesuksesan kelompok saya.					
8	Saya sigap dalam bertindak disegala hal.					
9	Menurut saya, setiap masalah harus diselesaikan dengan cepat.					
10	Saya memerlukan waktu debelum bertindak untuk mengatasi sebuah masalah.					
11	Menurut saya, saat mengambil keputusan diperlukan ketegasan.					
12	Saya mampu bersikap tegas kepada orang-orang terdekat saya.					
13	Saya tidak mampu bersikap tegas kepada siapapun.					
14	Saya tidak mampu bersikap tegas jika berada dihadapan orang banyak.					

15	Saya merasa sangat percaya diri ketika berbicara di depan banyak orang.					
16	Saya merasa yakin dapat memimpin sebuah kelompok.					
17	Saat dipilih menjadi ketua, saya merasa pesimis dapat menyelesaikan tugas dengan baik.					
18	Saya merasa malu ketika menyampaikan pendapat kepada orang lain.					
19	Dalam sebuah kelompok, masalah akan terselesaikan jika dilakukan bersama-sama.					
20	Saya senang memberikan solusi untuk permasalahan orang lain.					
21	Saya tidak mampu mengatasi masalah sendirian.					
22	Saya adalah orang yang berani menghadapi kegagalan.					
23	Saya merasa yakin dapat mengatasi resiko yang terjadi.					
24	Dalam memutuskan sesuatu, saya tidak berani mengambil resiko.					
25	Menurut saya, kepercayaan orang lain sangat penting.					
26	Saya adalah orang yang dapat dipercaya.					
27	Saya sering merasa curiga kepada teman-teman kelompok ketika terjadi sebuah masalah.					

28	Saya akan bertanggung jawab dengan keputusan yang saya ambil.					
29	Sebagai ketua, saya tidak perlu terlibat untuk menyelesaikan masalah para anggota.					
30	Saya merasa tidak bertanggung jawab atas kegagalan didalam kelompok saya.					

**LAMPIRAN 3**  
**(HASIL PENELITIAN)**

## LANGKAH-LANGKAH PERHITUNGAN VARIABEL TES AWAL DAN TES AKHIR.

### 1. Variabel tes awal nilai-nilai kepemimpinan

#### Langkah 1

Mencari skor terbesar dan terkecil.

$$\text{Skor terbesar} = 116$$

$$\text{Skor terkecil} = 81$$

#### Langkah 2

Mencari nilai rentang.

$$R = \text{skor terbesar} - \text{skor terkecil}$$

$$R = 116 - 81 = 35$$

#### Langkah 3

Mencari banyak kelas (BK).

$$BK = 1 + 3,3 \log n$$

$$BK = 1 + 3,3 (1,477)$$

$$BK = 5,87 \text{ dibulatkan} = 6$$

#### Langkah 4

Mencari nilai panjang kelas (i).

$$i = \frac{R}{BK} = \frac{35}{6} = 5,8$$

$$BK = 6$$

$$\text{Dibulatkan} = 6$$



## 2. Variabel tes akhir nilai-nilai kepemimpinan

### Langkah 1

Mencari skor terbesar dan terkecil.

$$\text{Skor terbesar} = 133$$

$$\text{Skor terkecil} = 99$$

### Langkah 2

Mencari nilai rentang.

$$R = \text{skor terbesar} - \text{skor terkecil}$$

$$R = 133 - 99 = 34$$

### Langkah 3

Mencari banyak kelas (BK).

$$BK = 1 + 3,3 \log n$$

$$BK = 1 + 3,3 (1,477)$$

$$BK = 5,87 \text{ dibulatkan} = 6$$

### Langkah 4

Mencari nilai panjang kelas (i).

$$i = \frac{R}{BK} = \frac{34}{6} = 5,6$$

$$\text{Dibulatkan} = 6$$

Tabel 18. Uji Normalitas

NO	X	Y	x	y	x <sup>2</sup>	y <sup>2</sup>	x.y
1	104	118	2.8	-1	7.84	1	-2.8
2	102	120	0.8	1	0.64	1	0.8
3	112	128	10.8	9	116.64	81	97.2
4	88	107	-13.2	-12	174.24	144	158.4
5	89	108	-12.2	-11	148.84	121	134.2
6	96	118	-5.2	-1	27.04	1	5.2
7	110	122	8.8	3	77.44	9	26.4
8	81	99	-20.2	-20	408.04	400	404
9	109	125	7.8	6	60.84	36	46.8
10	95	117	-6.2	-2	38.44	4	12.4
11	101	123	-0.2	4	0.04	16	-0.8
12	90	106	-11.2	-13	125.44	169	145.6
13	102	120	0.8	1	0.64	1	0.8
14	98	113	-3.2	-6	10.24	36	19.2
15	109	127	7.8	8	60.84	64	62.4
16	116	132	14.8	13	219.04	169	192.4
17	102	121	0.8	2	0.64	4	1.6
18	98	115	-3.2	-4	10.24	16	12.8
19	97	112	-4.2	-7	17.64	49	29.4
20	102	119	0.8	0	0.64	0	0
21	97	115	-4.2	-4	17.64	16	16.8
22	113	133	11.8	14	139.24	196	165.2
23	96	112	-5.2	-7	27.04	49	36.4
24	107	123	5.8	4	33.64	16	23.2
25	101	116	-0.2	-3	0.04	9	0.6
26	102	122	0.8	3	0.64	9	2.4
27	103	119	1.8	0	3.24	0	0
28	106	128	4.8	9	23.04	81	43.2
29	107	110	5.8	-9	33.64	81	-52.2
30	106	125	4.8	6	23.04	36	28.8
$\Sigma$	3039	3553			1806.6	1815	1610.4

Keterangan:

X = Hasil tes awal

Y = Hasil tes akhir

1. Tes Awal

$$X = 3039$$

$$\sum X^2 = 1806,6$$

$$N = 30$$

2. Tes akhir

$$Y = 3553$$

$$\sum Y^2 = 1815$$

$$N = 30$$

3. Mencari Nilai Rata-rata (Mean) untuk:

a. Tes awal (x)

$$\begin{aligned} x &= \frac{\sum X}{n} = \frac{3039}{30} \\ &= 101,3 \end{aligned}$$

b. Tes Akhir (Y)

$$\begin{aligned} x &= \frac{\sum X}{n} = \frac{3553}{30} \\ &= 118,43 \end{aligned}$$

4. Mencari standar Deviasi (SD) untuk:

a. Tes awal

$$\begin{aligned} SD_{X1} &= \sqrt{\frac{\Sigma X^2}{n}} \\ &= \sqrt{\frac{1806,6}{30}} \\ &= 7,89 \end{aligned}$$

b. Tes akhir

$$\begin{aligned} SD_{X1} &= \sqrt{\frac{\Sigma X^2}{n}} \\ &= \sqrt{\frac{1815}{30}} \\ &= 7.89 \end{aligned}$$

5. Mencari Standar Deviasi Mean (SDm) untuk:

a. Tes Awal

$$\begin{aligned} SD_{mx} &= \frac{SD}{\sqrt{n-1}} \\ &= \frac{7,89}{\sqrt{29}} \\ &= 1,44 \end{aligned}$$

b. Tes akhir

$$\begin{aligned} SD_{mx} &= \frac{SD}{\sqrt{n-1}} \\ &= \frac{7,89}{\sqrt{29}} \\ &= 1,44 \end{aligned}$$

6. Mencari Koefisin Korelasi

$$\begin{aligned} r_{xy} &= \frac{\Sigma xy}{\sqrt{(\Sigma x^2)(\Sigma y^2)}} \\ &= \frac{1610,4}{\sqrt{(1806,6)(1815)}} \\ &= 0,893 \end{aligned}$$

7. Mencari standar Deviasi Perbedaan Mean (SD<sub>bm</sub>)

$$\begin{aligned} SD_{bm} &= \sqrt{(SD_{mx})^2 + (SD_{my})^2 - 2r_{xy} (SD_{mx}) (SD_{my})} \\ &= \sqrt{(1,44)^2 + (1,44)^2 - 2 \times 0,89 (1,44)(1,44)} \\ &= \sqrt{4,54 - 3,79} \\ &= 0,667 \end{aligned}$$

## 8. Mencari t-hitung

$$\begin{aligned}
 t_{\text{hit}} &= \frac{M_x - M_y}{SD_{\text{bm}}} \\
 &= \frac{101,3 - 118,45}{0,667} \\
 &= 25,673
 \end{aligned}$$

9. Mencari t-tabel ( $t_{\text{tab}}$ )

t-tabel dengan derajat kebebasan (dk) = (n - 1) pada taraf kepercayaan  $\alpha = 0,05$  dk = 30 - 1 = 29, t-tabel = 2,045

## 10. Perbandingan t-hitung dengan t-tabel

$$t_{\text{hit}} = 25,673 > t_{\text{tab}} = 2,045$$

Nilai t-Hitung = 25,673 dan t-Tabel 2,045 berarti t-Hitung > t-Tabel. Dengan demikian, kegiatan permainan tradisional dapat memberikan pengaruh terhadap nilai-nilai kepemimpinan anggota Pramuka SMAN 104.

**LAMPIRAN 4**  
**(DOKUMENTASI)**

## Lampiran Dokumentasi



Pemberian Instruksi sebelum melakukan permainan  
Sumber: dokumentasi pribadi



Suasana saat melakukan permainan hadang  
Sumber: dokumentasi pribadi

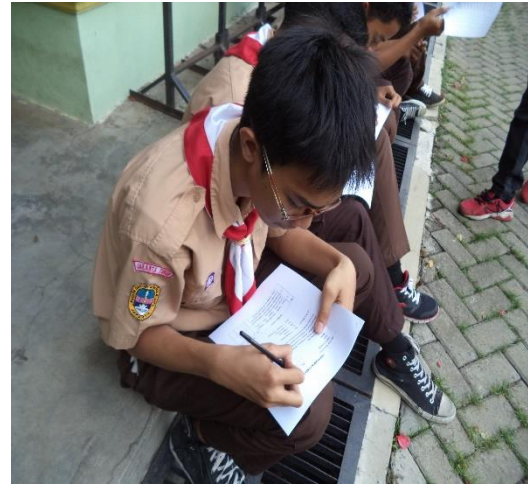




Suasana saat permainan terompah panjang  
Sumber: Dokumentasi pribadi



Suasana permainan bebentengan  
Sumber: dokumentasi pribadi



Suasana pengisian angket  
Sumber: dokumentasi pribadi



*Building  
Future  
Leaders*

# KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI

## UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka, Jakarta 13220

Telepon/Faximile : Rektor : (021) 4893854, PR I : 4895130, PR II : 4893918, PR III : 4892926, PR IV : 4893982

BAUK : 4750930, BAAK : 4759081, BAPSI : 4752180

Bagian UHTP : Telepon. 4893726, Bagian Keuangan : 4892414, Bagian Kepegawaian : 4890536, Bagian HUMAS : 4898486

Laman : [www.unj.ac.id](http://www.unj.ac.id)

Nomor : 4150/UN39.12/KM/2015  
Lamp. : -  
Hal : Permohonan Izin Mengadakan Penelitian  
untuk Penulisan Skripsi

30 Desember 2015

Yth. Kepala SMA Negeri 104 Jakarta  
Jl. H. Taiman, Kel. Kampung Gedong,  
Kec. Pasar Rebo, Jakarta Timur

Kami mohon kesediaan Saudara untuk dapat menerima Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta :

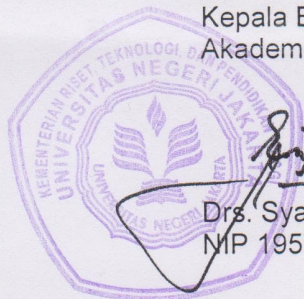
Nama : Iskandar Zulkarnaen  
Nomor Registrasi : 6815116536  
Program Studi : Olahraga Rekreasi  
Fakultas : Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta  
No. Telp/HP : 083119657060

Dengan ini kami mohon diberikan ijin mahasiswa tersebut, untuk dapat mengadakan penelitian guna mendapatkan data yang diperlukan dalam rangka Penulisan Skripsi. Skripsi tersebut dengan judul :

**"Pengaruh Permainan Tradisional Untuk Menumbuhkan Nilai-Nilai Kepemimpinan Dalam Kegiatan Kepramukaan di SMA Negeri 40 Jakarta"**

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami sampaikan terima kasih.

Kepala Biro Administrasi  
Akademik dan Kemahasiswaan



*Syaiful*  
Drs. Syaifulah  
NIP 195702161984031001

**Tembusan :**

1. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan
2. Kaprog / Jurusan Olahraga Rekreasi



PEMERINTAH PROVINSI DAERAH KHUSUS IBUKOTA JAKARTA  
DINAS PENDIDIKAN

SEKOLAH MENENGAH ATAS (SMA) NEGERI 104 JAKARTA

Jl. H. Taiman Barat Kel. Gedong Pasar Rebo Jakarta Timur

Telp : (021) 87795101 – 22854072 Fax : (021) 8408247

email : [sman10438@yahoo.co.id](mailto:sman10438@yahoo.co.id) website : [www.sman104jkt.sch.id](http://www.sman104jkt.sch.id)



**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 515 / -1.851.6

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : M. Musyafa', S.Pd.I  
NIP/NRK : 196010211990021001 / 160556  
Pangkat, Golongan : Pembina Tk. I, IV/b  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit kerja : SMA Negeri 104 Jakarta

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa di bawah ini :

Nama : Iskandar Zulkarnaen  
NIM : 6815116536  
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S-1)  
Program Studi : Olah Raga Rekreasi  
Universitas Negeri Jakarta

Telah melakukan penelitian dan pengambilan data di SMAN 104 Jakarta, Jl. H. Taiman Barat pada bulan Januari 2016 dalam rangka pemenuhan tugas skripsi dengan judul "*Pengaruh Permainan Tradisional terhadap nilai-nilai Kepemimpinan dalam kegiatan Kepramukaan di SMA Negeri 104 Jakarta*"

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk diketahui dan dipergunakan seperlunya.

14 Januari 2016

Kepala Sekolah,



M. Musyafa', S.Pd.I

## RIWAYAT HIDUP

### DATA DIRI

Nama : Iskandar Zulkarnaen  
T.T.L : Bogor, 21 Desember 1992  
Tinggi Badan: 173 cm  
Berat Badan : 59 kg  
Agama : Islam  
Alamat : Jl. Tipar Rt 04/07 no. 25 kel. Mekarsari  
Kec. Cimanggis Kota Depok  
Phone : 083119657060  
Email : [izzazulkarnaen13@gmail.com](mailto:izzazulkarnaen13@gmail.com)



### PENDIDIKAN

SDN Mekarsari 1 ( 1999-2005)  
SMPN 8 DEPOK (2005-2008)  
SMAN 104 JAKARTA (2008-2011)  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA (2011-2016)

### PENGALAMAN

Kabid Binpres Perkumpulan Hockey UNJ 2013-2014  
Wakil ketua Perkumpulan Hockey UNJ Periode 2014-2015  
Ketua Perkumpulan Hockey UNJ Periode 2015-2016  
Ketua Pelaksana KHRM Piala Menpora XI 2016  
Ketua Pelaksana JIHC 2016

### PRESTASI

Juara I IHRPT ITB 27  
Juara I KHRM Piala Menpora VIII 2013  
Juara I IHRPT ITB 28  
Peringkat II KHRM Piala Menpora IX 2014  
Juara II Singapore Indoor Hockey Challenge 2014  
Juara III Kejurnas Hockey 2014  
Juara I KHRM Piala Menpora X 2015  
Juara I Singapore Indoor Hockey Challenge 2015  
Juara I Kejurnas Hockey (Pra Pon) 2015  
Juara I Liga Hockey Jakarta 2015  
Juara 1 KHRM Piala Menpora XI 2016  
Peringkat II JIHC 2016

