

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kegiatan *outbound* terhadap nilai-nilai kepemimpinan pada siswa yang mengikuti ekstrakurikuler pramuka di SD Negeri 06 Pagi Jakarta.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

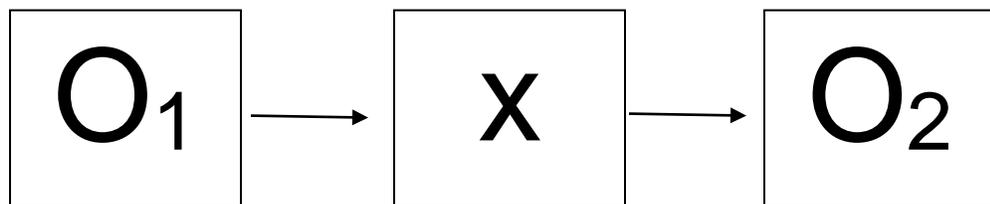
Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 06 Pagi Jakarta, Jalan Bakti Pramuka Rt 009/01 Kel. Kamal, Kec. Kalideres, Jakarta Barat. Waktu penelitian dilaksanakan bulan Mei sampai dengan Juli 2017.

C. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pre-eksperimen. Surakhmad menjelaskan bahwa “Penelitian pre-eksperimen adalah mengadakan kegiatan percobaan untuk melihat suatu hasil”.¹ Desain penelitian menggunakan *One Group Pretest-Posttest design*, yaitu penelitian diawali dengan tes awal untuk mengetahui sejauh mana nilai-nilai kepemimpinan pada siswa yang mengikuti ekstrakurikuler pramuka di SD Negeri 06 Pagi Jakarta. Kemudian diberikan perlakuan berupa kegiatan

¹ Sumandi Suryabatra, *Metode Penelitian* (Jakarta:PT. Raja Grafindo Perkasa, 2012), h.100

outbound dan dilakukan tes akhir untuk mengetahui sejauh mana pengaruh kegiatan *outbound* terhadap nilai-nilai kepemimpinan siswa yang mengikuti ekstrakurikuler 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

O₁ : Nilai *Pre-test* (sebelum diberi perlakuan/ tindakan)

O₂ : Nilai *Post-test* (setelah diberi perlakuan/ tindakan)²

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

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Pada penelitian ini yang menjadi populasi adalah siswa dan siswi anggota ekstrakurikuler pramuka SD Negeri 06 Pagi Jakarta yang berjumlah 61 orang.

2. Sampel

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Sugiyono menyatakan bahwa teknik *purposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.³ Sampel berjumlah 20 orang.

E. Rancangan Penelitian

Pada penelitian ini pelaksanaan *treatment* dilakukan sebanyak 4 (empat) kali pertemuan. Berikut tabel program perlakuannya.

Tabel 3.1 Program Perlakuan Permainan Outbound

No	Pertemuan	Permainan Outbound	Waktu
1.	Pertemuan ke – 1	<i>Team Resque, Gelas Piramid, Balon Trolley, Stand Up Together</i>	60 menit
2.	Pertemuan ke – 2	<i>Transfer Slime, Menara Jatuh</i>	60 menit

³ *ibid.*, h.85

		Cinta, Buldoser, <i>Trafic Jam</i>	
3.	Pertemuan ke – 3	<i>Team Resque</i> , Gelas Piramid, <i>Balon Trolley, Stand Up Together</i>	60 menit
4.	Pertemuan ke – 4	<i>Transfer Slime</i> , Menara Jatuh Cinta, Buldoser, <i>Trafic Jam</i>	60 menit

Adapun penelitian ini meliputi 3 tahapan yaitu: tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap penyelesaian.

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 nilai-nilai 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 tahap inti dari suatu penelitian pre-eksperimen. Adapun kegiatan pada tahap pelaksanaan meliputi:

- 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 pada tahap ini meliputi:

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

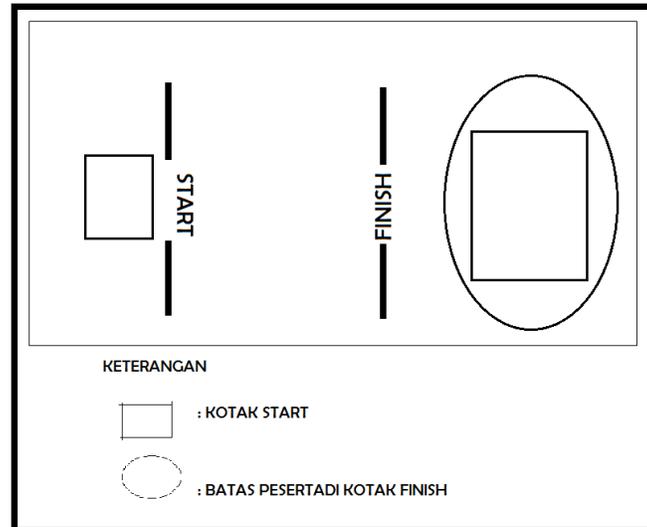
F. Macam-Macam Permainan *Outbound*

Berikut ini adalah macam-macam permainan *outbound* yang digunakan:

1. Nama Permainan: *Team Rescue*
 - a. Tujuan Permainan:
 - 1) Meningkatkan kemampuan komunikasi

- 2) Meningkatkan kerjasama
 - 3) Meningkatkan rasa bertanggung jawab
 - 4) Memicu rasa ingin berpartisipasi
- b. Alat yang digunakan:
- 1) Botol plastik
 - 2) Tali *name tag* dan rafia
- c. Cara Bermain:
- 1) Setiap tim berjumlah pemain sama.
 - 2) Pada awalnya peserta harus berdiri mengelilingi kotak start, kemudian masing-masing mengambil bilah tali yang telah disediakan untuk mengangkat botol yang telah di isi air.
 - 3) Setelah itu peserta harus membawa botol dengan tali tersebut sampai ke kotak finish.
 - 4) Apabila botol terjatuh atau air didalam botol tumpah maka kelompok wajib mengulang dari kotak start.
 - 5) Apabila telah sampai di kotak finish peserta harus menuangkan air yang berada di botol yang mereka bawa ke botol kosong yang telah disediakan dengan bantuan tali sampai botol benar-benar penuh.

d. Desain Permainan

Gambar 3.1. Desain Permainan *Team Resque*

2. Nama Permainan: Gelas Piramid

a. Tujuan Permainan:

- 1) Meningkatkan kerjasama tim
- 2) Meningkatkan kemampuan berkomunikasi secara interaktif
- 3) Meningkatkan rasa bertanggung jawab dan komitmen
- 4) Memicu agar sigap bertindak

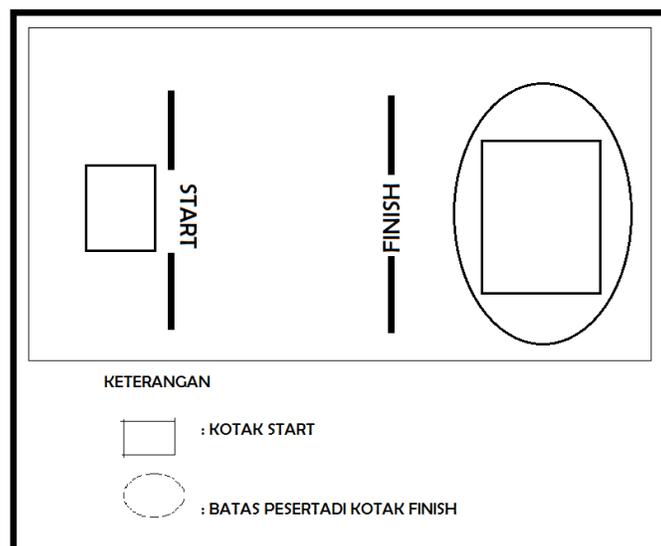
b. Alat yang digunakan:

- 1) Tali rafia
- 2) Air
- 3) Ember
- 4) Gelas plastik

c. Cara Bermain:

- 1) Setiap tim terdiri dari peserta yang berjumlah genap.
- 2) Cara permainan ini yaitu setiap pemain harus memegang tiap tali yang telah disediakan dan mencari cara untuk mengikat gelas plastik yang telah diisi air. Setelah gelas plastik terikat para pemain harus memindahkan gelas ke garis yang telah ditentukan kemudian menaruh gelas dan seterusnya hingga terbentuk piramid.
- 3) Untuk tim yang menang yaitu tim yang telah membuat piramid gelas yang telah diisi air dengan rapih dan berbentuk piramid.

d. Desain Permainan



Gambar 3.2. Desain Permainan Gelas Piramid

3. Nama Permainan: *Balon Trolley*

a. Tujuan Permainan:

- 1) Meningkatkan kemampuan komunikasi
- 2) Meningkatkan kerjasama
- 3) Menggunakan bahasa yang mudah dipahami
- 4) Memupuk rasa kejujuran

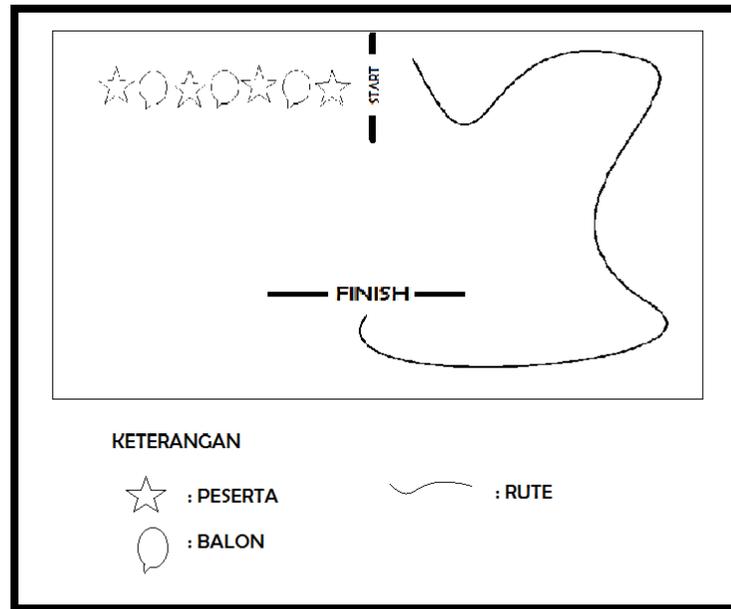
b. Alat yang digunakan:

- 1) Balon
- 2) Tali rafia

c. Cara Bermain:

- 1) Masing-masing tim terdiri dari 5 peserta.
- 2) Cara bermain permainan ini yaitu menjepit balon dengan kaki peserta dengan peserta lain dan melewati track yang telah dibuat.
- 3) Tim yang lebih dulu melewati garis finish itu pemenangnya.

d. Desain Permainan

Gambar 3.3. Desain Permainan *Balon Trolley*4. Nama permainan: *Stand Up Together*

a. Tujuan permainan:

- 1) Meningkatkan kemampuan bahasa yang mudah dipahami
- 2) Meningkatkan kepercayaan satu sama lain
- 3) Meningkatkan kerjasama kelompok
- 4) Meningkatkan kejujuran

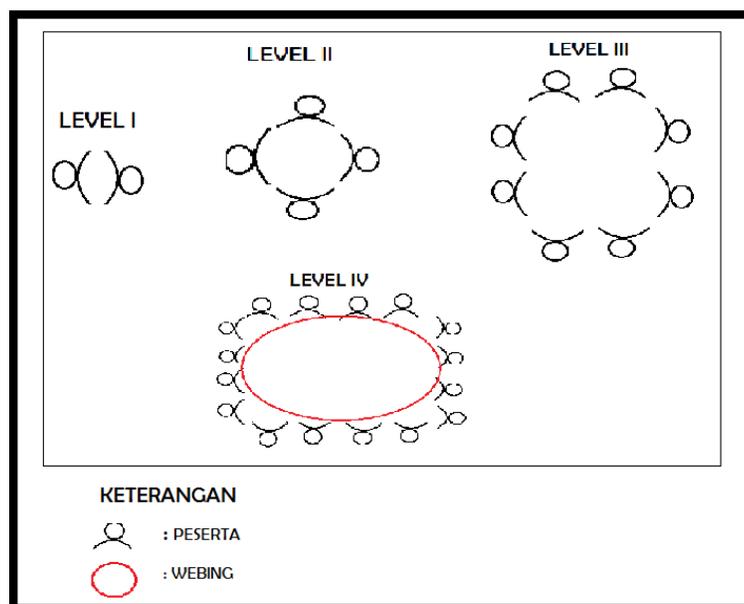
b. Alat yang digunakan:

- 1) Tali webbing

c. Cara Bermain:

- 1) Awal dari permainan ini dengan 2 orang pemain setelah sukses berdiri tegak bertambah hingga 4,6,8 hingga sepuluh.
- 2) Cara permainan ini yaitu pemain harus berusaha berdiri tegak mulai dari duduk dengan kaki lurus dan perpegangan tangan. Setelah sukses berdiri lurus hingga 6 pemain lebih para peserta diberikan media berupa tali webbing untuk berpegangan agar berdiri tegak dengan serentak.

d. Desain Permainan



Gambar 3.4. Desain Permainan *Stand Up Together*

5. Nama Permainan: *Transfer Slime*

a. Tujuan Permainan :

- 1) Meningkatkan rasa percaya sesama anggota tim
- 2) Meningkatkan kerja sama
- 3) Meningkatkan kemampuan menghadapi resiko
- 4) Berkomunikasi menggunakan bahasa yang mudah dipahami

b. Alat yang digunakan:

- 1) Air/ cairan berwarna hijau
- 2) Gelas plastik
- 3) Ember

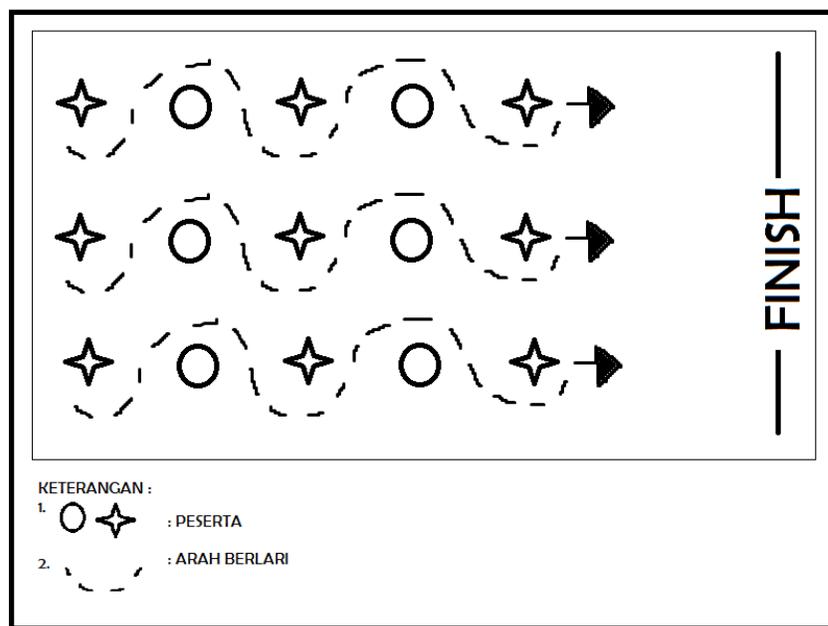
c. Cara Bermain :

- 1) Setiap tim jumlah pemain harus sama dan berbaris memanjang.
- 2) Para pemain harus memegang gelas plastic yang telah di sediakan.
- 3) Cara bermain yaitu mentransfer cairan berwarna hijau dari pemain depan hingga pemian belakang dan menungkan cairan tersebut kedalam ember yang berada di belakang Permian terakhir.
- 4) Peraturan Permian ini pemain yang ingin mentransfer cairan harus menggigit pinggiran gelas plastik dan menuangkannya kepemain yang ada disebelahnya. Pemain yang menerima cairan

yaitu dengan cara memegang gelas plastik dan di taro di atas kepalanya begitu pun seterusnya.

- 5) Dan orang yang paling banyak menuangkan cairan tim tersebutlah pemenangnya.

d. Desain Permainan



Gambar 3.5. Desain Permainan *Transfer Slime*

6. Nama Permainan: Menara Jatuh Cinta

a. Tujuan Permainan:

- 1) Meningkatkan kerja sama
- 2) Meningkatkan rasa percaya antar sesama
- 3) Meningkatkan rasa bertanggung jawab
- 4) Mampu menghadapi resiko

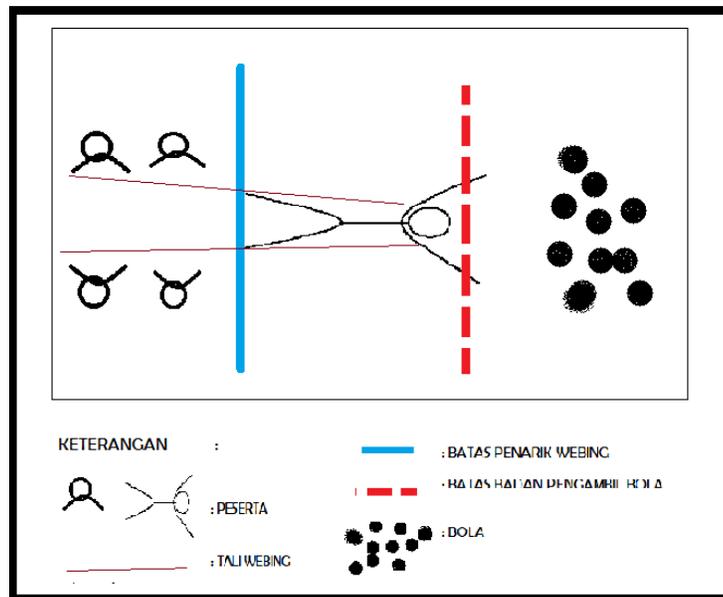
b. Alat yang digunakan:

- 1) Tali webbing
- 2) Bola plastik

c. Cara Bermain:

- 1) Setiap kelompok memiliki pemain yang sama
- 2) Cara permainan ini yaitu 1 pemain di ikatkan tali webbing di bagian lengan hingga punggung dan pemain kedua bertugas memegang tali dan menahan pemain pertama pada saat jatuh untuk menganbil bola.
- 3) Peraturan permainan yaitu pemain yang akan jatuh harus berteriak “aku cinta padamu” dan pemain kedua yang bertugas untuk menahan jatuhnya/memegang tali dan berteriak “aku juga cinta padamu”.

d. Desain Permainan



Gambar 3.6. Desain Permainan Menara Jatuh Cinta

7. Nama permainan: Buldoser

a. Tujuan Permainan:

- 1) Meningkatkan kemampuan komunikasi
- 2) Meningkatkan kerja sama tim
- 3) Meningkatkan rasa bertanggung jawab dan komitmen
- 4) Memicu rasa ingin berpartisipasi

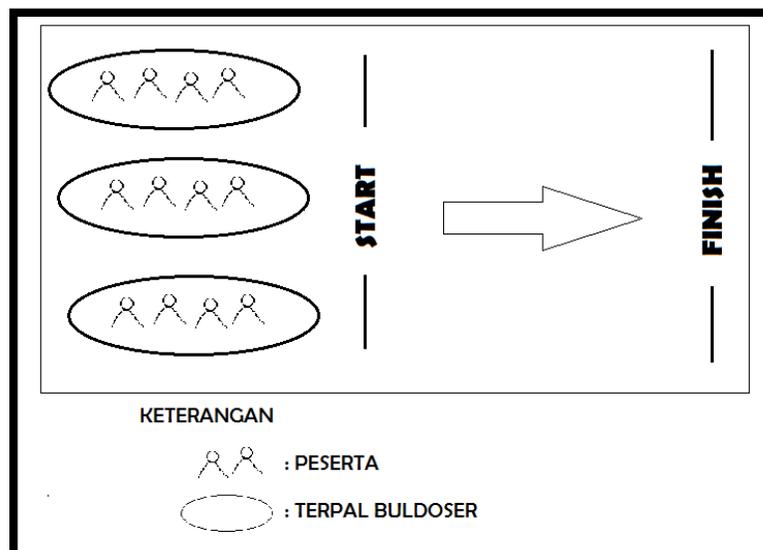
b. Alat yang digunakan:

- 1) Terpal yang telah dibuat melingkar

c. Cara Bermain:

- 1) Untuk setiap tim terdiri dari 5 orang/lebih dan posisi peserta berada di dalam terpal yang telah di buat melingkar seperti ban buldoser.
- 2) Ketika permainan dimulai semua peserta masuk ke dalam terpal dan mendorong terpal dari garis start dan finish yang telah di tentukan.
- 3) Dan tim yang telah mendorong terpal hingga garis finish yang tercepat tim tersebut lah pemenangnya.

d. Desain Permainan



Gambar 3.7. Desain Permainan Buldoser

8. Nama Permainan: *Traffic Jam*

a. Tujuan Permainan:

- 1) Meningkatkan kemampuan komunikasi secara jelas
- 2) Meningkatkan rasa kejujuran
- 3) Memicu bersikap tegas
- 4) Mampu mengatasi masalah

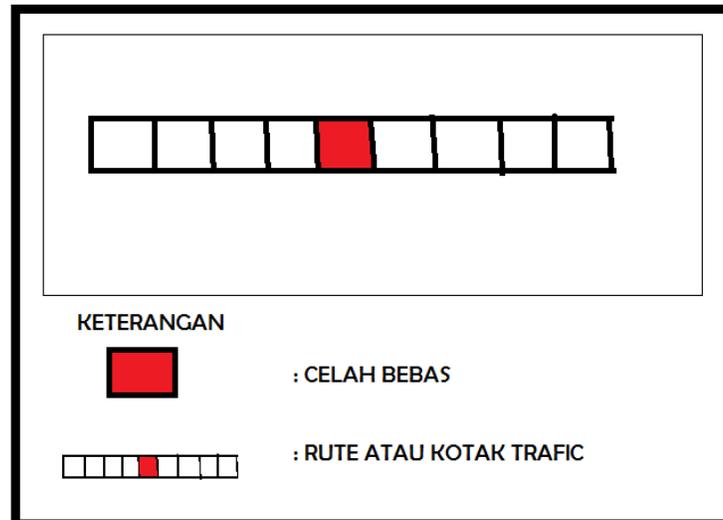
b. Alat yang digunakan:

- 1) Terpal panjang

c. Cara Bermain:

- 1) Cara permainan ini yaitu setiap tim memiliki pemain yang sama.
- 2) Dan media yang telah di buat berupa terpal yang telah diberikan garis berbentuk kotak dan setiap kotak di isi 1 pemain.
- 3) Cara bermain permainan ini yaitu setiap tim a dan b saling berhadapan dan ketika di berikan aba-aba untuk melompat dari kotak tim yang ada di depannya bagai mana caranya pemain harus melompat dan saling berhadapan kembali.

d. Desain Permainan

Gambar 3.8. Desain Permainan *Traffic Jam***G. 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. Skala ini berhubungan dengan pernyataan tentang sikap seseorang terhadap sesuatu. 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 mengarahkan dan mempengaruhi sebuah kelompok agar mencapai tujuan-tujuan yang telah ditentukan sebelumnya bersama-sama.

2. Definisi Operasional

Nilai-nilai kepemimpinan yang dapat diukur meliputi dimensi sebagai berikut: 1) Mempunyai keberanian, 2) Memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif, 3) Mampu mengambil keputusan, 4) Memiliki kemampuan bekerjasama dengan baik. Dimensi ini memiliki indikator yaitu: a) Mampu bersikap tegas, b) Mampu menghadapi resiko, c) Menggunakan bahasa yang mudah dipahami, d) Berkomunikasi secara jelas, e) Berkomunikasi secara interaktif, f) Sigap dalam bertindak, g) Mampu mengatasi masalah, h) Mampu bertanggung jawab, i) Dapat dipercaya, j) Mampu bersikap jujur.

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 siswa dan siswi anggota ekstrakurikuler pramuka SD Negeri 06 Pagi Jakarta untuk mengetahui pengetahuan mereka tentang nilai-nilai kepemimpinan.

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

Pemberian nilai jawaban angket pada setiap pertanyaan berdasarkan skala *likert* meliputi lima kategori 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 negatif (-) 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 3.2. Kisi-kisi Angket Uji Instrumen Nilai-Nilai Kepemimpinan

No	Dimensi	Indikator	Pernyataan		Jumlah
			Positif (+)	Negatif (-)	
1.	Memiliki keberanian	1. Mampu bersikap tegas	1,3	2,4	4
		2. Mampu menghadapi resiko	29,31	30,32	4
2.	Memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif	1. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami	5,7	6,8	4
		2. Berkomunikasi secara jelas	15,17	16,18	4
		3. Berkomunikasi secara interaktif	21,23,	22,24,	4
3.	Mampu mengambil keputusan	1. Sigap dalam bertindak	9,11	10,12	4
		2. Mampu mengatasi masalah	37,39	38,40	4
		3. Mampu bertanggung jawab	27,35	28,36	4
4.	Memiliki kemampuan bekerja sama dengan baik.	1. Dapat dipercaya	13,19	14,20	4
		2. Mampu bersikap jujur	25,33	26,34	4
Jumlah			20	20	40

4. Uji Validitas dan Realibitas

Penyebaran angket dilakukan kepada 20 siswa dan siswi yang mengikuti ekstrakurikuler pramuka di SD 05 Pagi Jakarta. Setelah data terkumpul dilakukan uji coba data dengan menentukan validitas butir dan realibitas instrumen.

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

$$r_{XY} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n \sum X^2 - (\sum X)^2][n \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

- r_{XY} : validitas butir
- n : banyak responden
- X : skor tiap butir
- Y : skor total
- $\sum x$: jumlah skor butir
- $\sum Y$: jumlah skor total
- $\sum XY$: hasil kali X dan Y
- $\sum X^2$: jumlah skor butir yang telah di kuadratkan
- $\sum Y^2$: jumlah skor total yang telah di kuadratkan

Hasil perhitungan korelasi akan di interpretasikan dengan cara hasil yang diperoleh (r_{hitung}) dikonfirmasi dengan tabel harga kritik $r_{product\ moment}$.

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka butir instrumen dianggap valid.

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

$$r_i = \left[\frac{K}{K-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sum \sigma_t^2} \right]$$

Keterangan :

r_i : reliabilitas instrumen
 K : banyak butir yang valid
 $\sum \sigma_b^2$: jumlah varian butir
 $\sum \sigma_t^2$: jumlah varian total

Adapun rumus yang digunakan untuk mencari varian adalah sebagai berikut:

$$\sigma_b^2 = \frac{\sum X - \frac{\sum X^2}{N}}{N}$$

Keterangan:

σ_b^2 : varian tiap butir
 $\sum X$: jumlah skor butir
 N : jumlah sampel

Nilai r yang diperoleh dari hasil perhitungan dengan rumus *alpha cronbach* kemudian akan dikonsultasikan dengan harga $r_{\text{tabel}} \alpha = 0,05$ dan dk (derajat kebebasan) = $N-2$ (N = banyaknya siswa), diperoleh r_{tabel} sebesar 2,045. Bila $r_{\text{hit}} > r_{\text{tab}}$ maka instrumen dinyatakan reliabel.

4. Hasil Uji Coba Instrumen

Proses pengembangan instrumen dimulai dengan penyusunan instrument berbentuk skala *likert* berupa lima pilihan kategori jawaban dengan jumlah pernyataan sebanyak 8 butir pernyataan dimensi mempunyai keberanian, 12 butir pernyataan dimensi memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif, 12 butir pernyataan dimensi mampu mengambil keputusan, dan 8 butir pernyataan dimensi memiliki kemampuan bekerjasama dengan baik. Hasil perhitungan berdasarkan data uji coba instrumen dari 40 butir pernyataan adalah 30 butir yang dinyatakan valid dan 10 butir pernyataan yang tidak valid.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik statistik uji t, dengan langkah – langkah sebagai berikut:

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

a. Tes Awal (X)

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

b. Tes Akhir (Y)

$$Y = \frac{\Sigma X}{n}$$

2. Mencari Standar Deviasi (SD) untuk :

a. Tes Awal

$$SD_x = \sqrt{\frac{\Sigma x^2}{n}}$$

b. Tes Akhir

$$SD_y = \sqrt{\frac{\Sigma y^2}{n}}$$

3. Mencari Standar Deviasi Mean (SDm) untuk :

a. Tes Awal

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

b. Tes Akhir

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

4. Mencari Koefisien Korelasi (r_{xy})

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

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})

$$t_{hit} = \frac{Mx - My}{SD_{bm}}$$

7. Mencari nilai t -tabel dengan nilai dk pada taraf kepercayaan

$$\alpha = 0,05$$

8. Mencari nilai t -hitung dan nilai t -tabel

t -hitung < t -tabel maka hipotesis penelitian ditolak

t -hitung > t -tabel maka hipotesis penelitian diterima

I. Uji Hipotesis

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$$

Jika telah menemukan hasil dari nilai t kemudian menguji nilai t_{hitung} terhadap nilai t_{tabel} dengan ketentuan :

Jika $t_{\text{hit}} < t_{\text{tab}}$ maka H_0 ditolak

Jika $t_{\text{hit}} > t_{\text{tab}}$ maka H_0 diterima.