

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

Setelah diadakan pengujian terhadap instrumen penelitian pada 5 responden yang terdiri dari anggota, maka hasil analisis butir instrumen itu ditetapkan dalam pengambilan data penelitian. Dalam wawancara penelitian ini terdapat 2 butir pernyataan mengenai Kepatuhan atas instruksi, 2 butir pernyataan mengenai Berprilaku tertib, 2 butir pernyataan mengenai Mengikuti peraturan, 2 butir pernyataan mengenai Memperhatikan tindakan, 2 butir pernyataan mengenai Kegigihan atau keseriusan, 3 butir pernyataan mengenai Berusaha meraih yang terbaik, 3 butir pernyataan mengenai Berusaha meraih yang terbaik, 2 butir pernyataan mengenai Berani berkorban, 2 butir pernyataan mengenai Belajar menerima perubahan atau hal-hal baru, 2 butir pernyataan mengenai Melakukan atau menerapkan hal baru, 2 butir pernyataan mengenai Kebersamaan, 2 butir pernyataan mengenai Saling tolong menolong.

Setelah data terkumpul, dianalisis secara deskriptif persentase untuk mengetahui hasil data penelitian, langkah selanjutnya yaitu dilakukan pengolahan data dan melakukan analisis terhadap data penelitian yaitu berupa jawaban yang telah diisi oleh responden. Setelah menghitung skor

rata-rata tiap butir pertanyaan dan menghitung persentase setiap butir pertanyaan berdasarkan hasil penelitian jawaban responden, kemudian dilakukan interpretasi hasil jawaban dari tiap butir pertanyaan.

B. Analisis Data

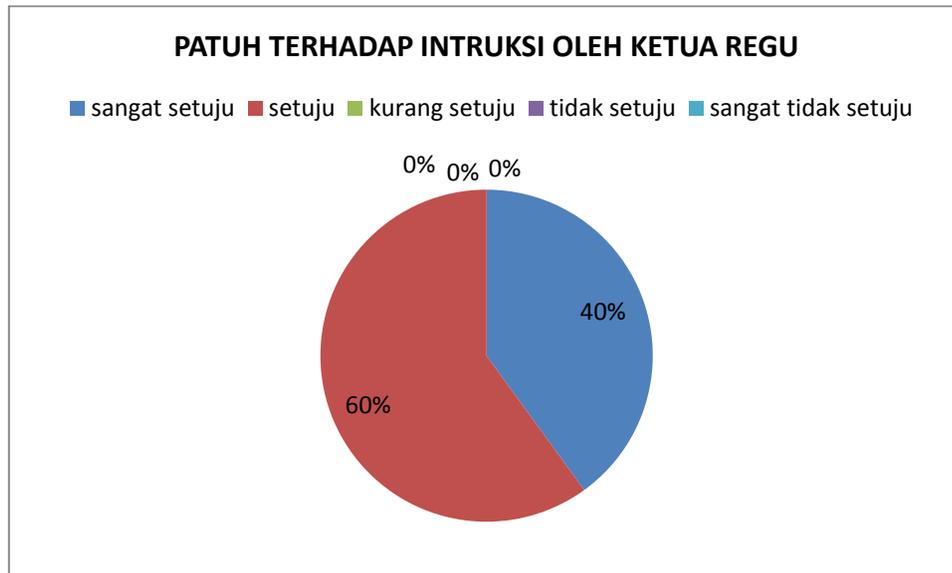
$\frac{\sum x}{n} \times 100 \%$ Interpretasi hasil analisis data setiap butir pernyataan diperoleh dengan menggunakan menghitung jumlah skor tiap butir pernyataan dibagi jumlah responden kemudian dikalikan 100%. Adapun hasilnya sebagai berikut:

1. PATUH TERHADAP INTRUKSI OLEH KETUA REGU

Pendapat Responden	Frekuensi	Frekuensi Relatif
Sangat Tahu	2	40 %
Tahu	3	60 %
Kurang Tahu	0	0%
Tidak Tahu	0	0 %
Sangat Tidak Tahu	0	0 %
Jumlah	5	100 %

Berdasarkan analisis data di atas, diketahui bahwa yang dilakukan saat diberi instruksi oleh ketua regu sebanyak 2 orang atau 40 % yang menjawab sangat

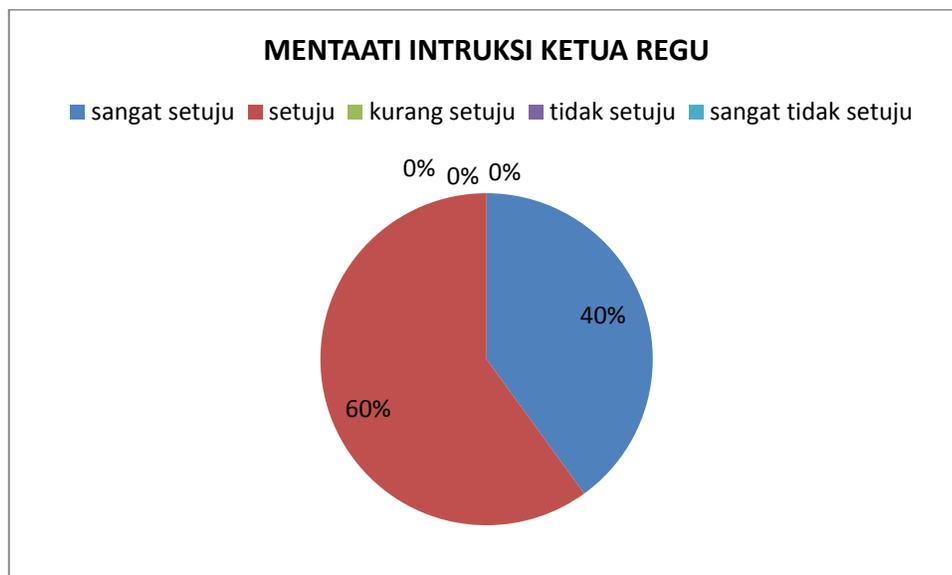
tahu dan sebanyak 3 orang atau 40% yang tahu, untuk lebih jelas lagi dapat dilihat diagram Pie dibawah ini:



2. MENTAATI INTRUKSI KETUA REGU

Pendapat Responden	Frekuensi	Frekuensi Relatif
Sangat Setuju	2	40 %
Setuju	3	60 %
Kurang Setuju	0	0 %
Tidak Setuju	0	0 %
Sangat Tidak Setuju	0	0 %
Jumlah	5	100 %

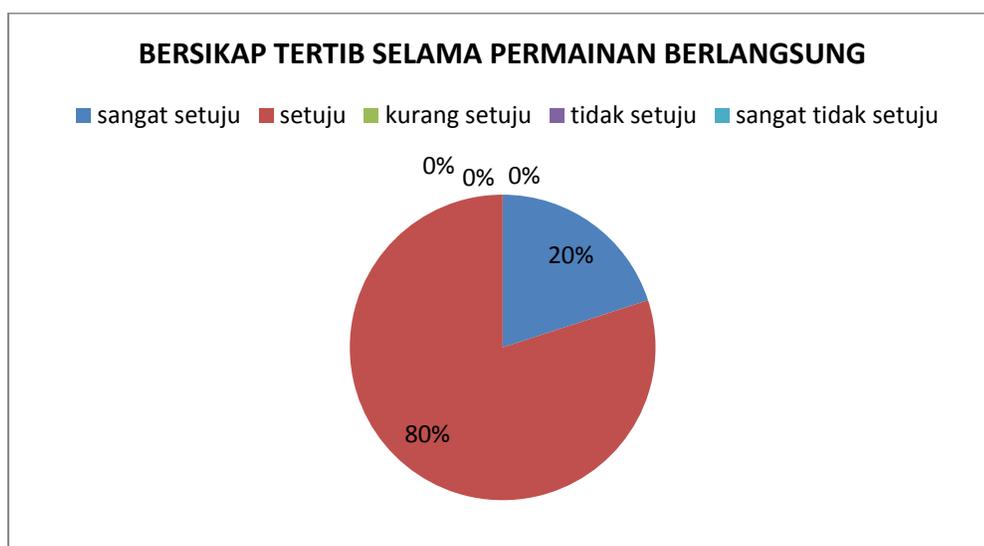
Berdasarkan analisis data di atas, diketahui bahwa yang mentaati ketika ketua regu memberi instruksi sebanyak 2 orang atau 40 % yang menjawab sangat tahu dan sebanyak 3 orang atau 40% yang tahu, untuk lebih jelas lagi dapat dilihat diagram Pie dibawah ini:



3. BERSIKAP TERTIB SELAMA PERMAINAN BERLANGSUNG

Pendapat Responden	Frekuensi	Frekuensi Relatif
Sangat Setuju	1	20 %
Setuju	4	80 %
Kurang Setuju	0	0 %
Tidak Setuju	0	0 %
Sangat Tidak Setuju	0	0 %
Jumlah	5	100 %

Berdasarkan analisis data di atas, diketahui bahwa yang bersikap tertib selama permainan berlangsung sebanyak 1 orang atau 20 % yang menjawab sangat setuju dan sebanyak 4 orang atau 80% yang setuju, untuk lebih jelas lagi dapat dilihat diagram Pie dibawah ini:



4. REKAN TEAM ANDA TIDAK BERPILAKU BAIK

Pendapat Responden	Frekuensi	Frekuensi Relatif
Sangat Setuju	1	20 %
Setuju	4	80 %
Kurang Setuju	0	0 %
Tidak Setuju	0	0 %
Sangat Tidak Setuju	0	0 %
Jumlah	5	100 %

Berdasarkan analisis data di atas, diketahui bahwa rekan team yang tidak berpilaku baik sebanyak 1 orang atau 20 % yang menjawab sangat tahu dan sebanyak 4 orang atau 80% yang tahu, untuk lebih jelas lagi dapat dilihat diagram Pie dibawah ini:



5. MERASA DIPAKSA UNTUK MENGIKUTI PERATURAN DALAM PERMAINAN PAINTBALL

Pendapat Responden	Frekuensi	Frekuensi Relatif
Sangat Tahu	0	0 %
Tahu	4	80 %
Kurang Tahu	1	20 %
Tidak Tahu	0	0 %
Sangat Tidak Tahu	0	0 %
Jumlah	5	100 %

Berdasarkan analisis data di atas, diketahui bahwa yang Tidak merasa dipaksa dalam mengikuti peraturan sebanyak 4 orang atau 80% yang tahu,

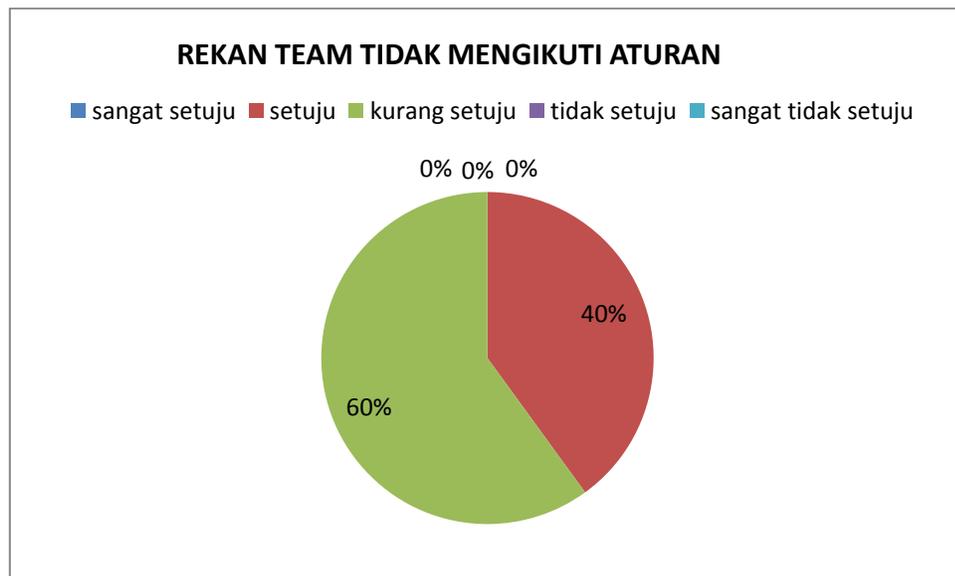
dan yang menjawab kurang tahu sebanyak 1 orang atau 20%, untuk lebih jelas lagi dapat dilihat diagram Pie dibawah ini:



6. REKAN TEAM TIDAK MENGIKUTI ATURAN

Pendapat Responden	Frekuensi	Frekuensi Relatif
Sangat Setuju	0	0 %
Setuju	2	40 %
Kurang Setuju	3	60 %
Tidak Setuju	0	0 %
Sangat Tidak Setuju	0	0 %
Jumlah	5	100 %

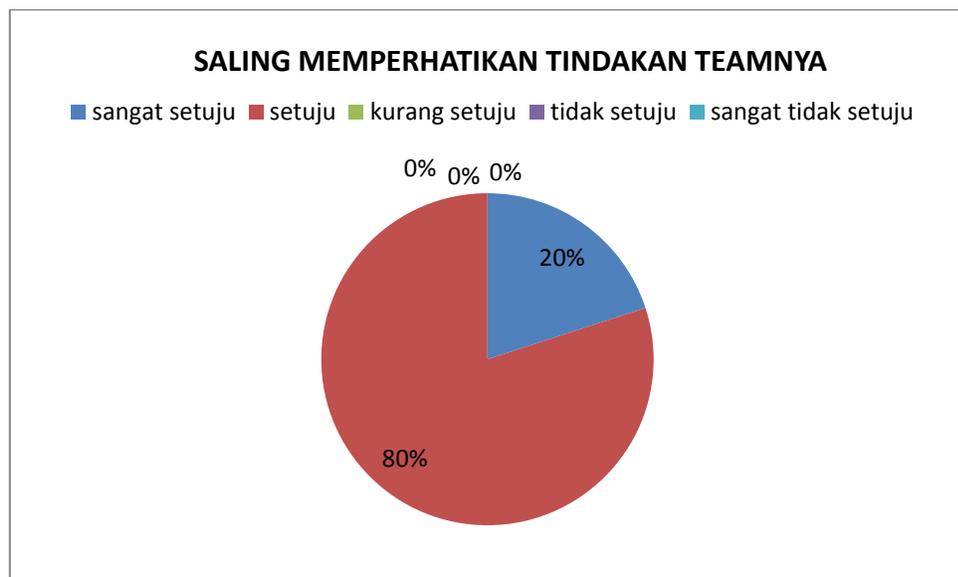
Berdasarkan analisis data di atas, diketahui bahwa rekan team yang tidak mengikuti aturan sebanyak 2 orang atau 40% yang tahu, dan yang menjawab kurang tahu sebanyak 3 orang atau 60%, untuk lebih jelas lagi dapat dilihat diagram Pie dibawah ini:



7. SALING MEMPERHATIKAN TINDAKAN TEAMNYA

Pendapat Responden	Frekuensi	Frekuensi Relatif
Sangat Setuju	1	20 %
Setuju	4	80 %
Kurang Setuju	0	0 %
Tidak Setuju	0	0 %
Sangat Tidak Setuju	0	0 %
Jumlah	5	100 %

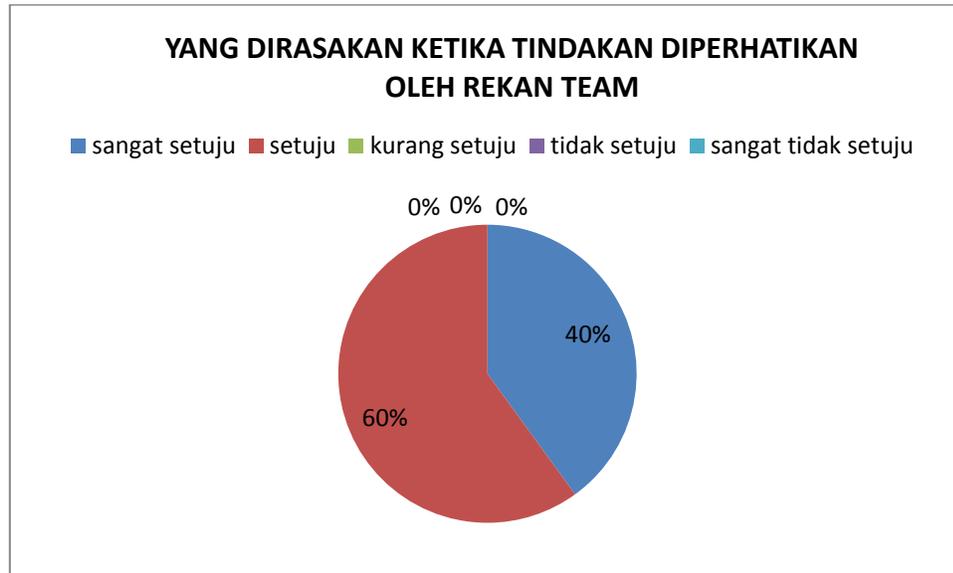
Berdasarkan analisis data di atas, diketahui bahwa yang saling memperhatikan tindakan teamnya sebanyak 4 orang atau 80% yang tahu, dan yang menjawab kurang tahu sebanyak 1 orang atau 20%, untuk lebih jelas lagi dapat dilihat diagram Pie dibawah ini:



8. YANG DIRASAKAN KETIKA TINDAKAN DIPERHATIKAN OLEH REKAN TEAM

Pendapat Responden	Frekuensi	Frekuensi Relatif
Sangat Setuju	2	40 %
Setuju	3	60 %
Kurang Setuju	0	0 %
Tidak Setuju	0	0 %
Sangat Tidak Setuju	0	10 %
Jumlah	5	100 %

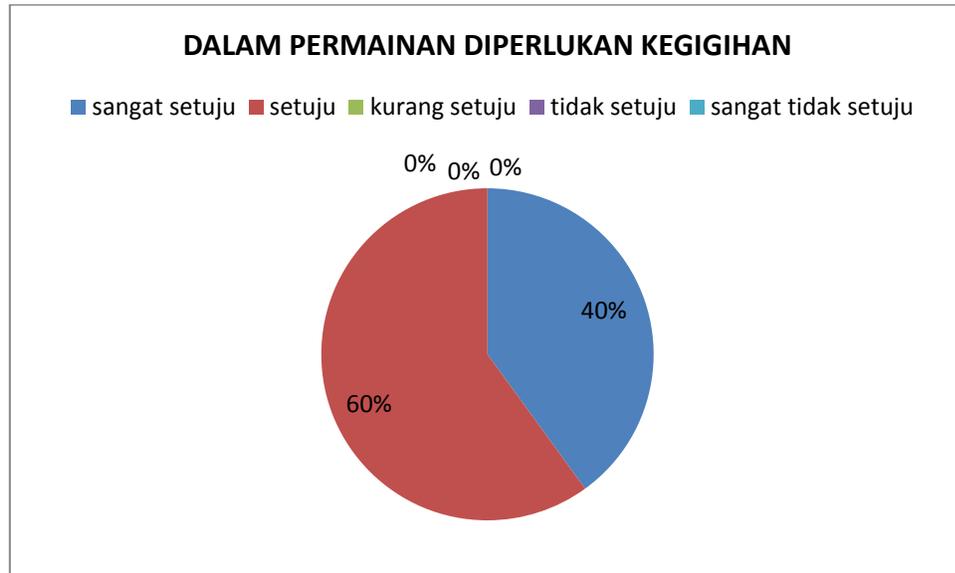
Berdasarkan analisis data di atas, diketahui bahwa yang dirasakan ketika tindakan diperhatikan oleh rekan team sebanyak 2 orang atau 40% yang tahu, dan yang menjawab tahu sebanyak 1 orang atau 20%, untuk lebih jelas lagi dapat dilihat diagram Pie dibawah ini:



9. DALAM PERMAINAN DIPERLUKAN KEGIGIHAN

Pendapat Responden	Frekuensi	Frekuensi Relatif
Sangat Setuju	2	40 %
Setuju	3	60 %
Kurang Setuju	0	0 %
Tidak Setuju	0	0 %
Sangat Tidak Setuju	0	0 %
Jumlah	5	100 %

Berdasarkan analisis data di atas, diketahui bahwa yang dalam permainan diperlukan kegigihan sebanyak 2 orang atau 40% yang sangat tahu, dan yang menjawab tahu sebanyak 1 orang atau 20%, untuk lebih jelas lagi dapat dilihat diagram Pie dibawah ini:

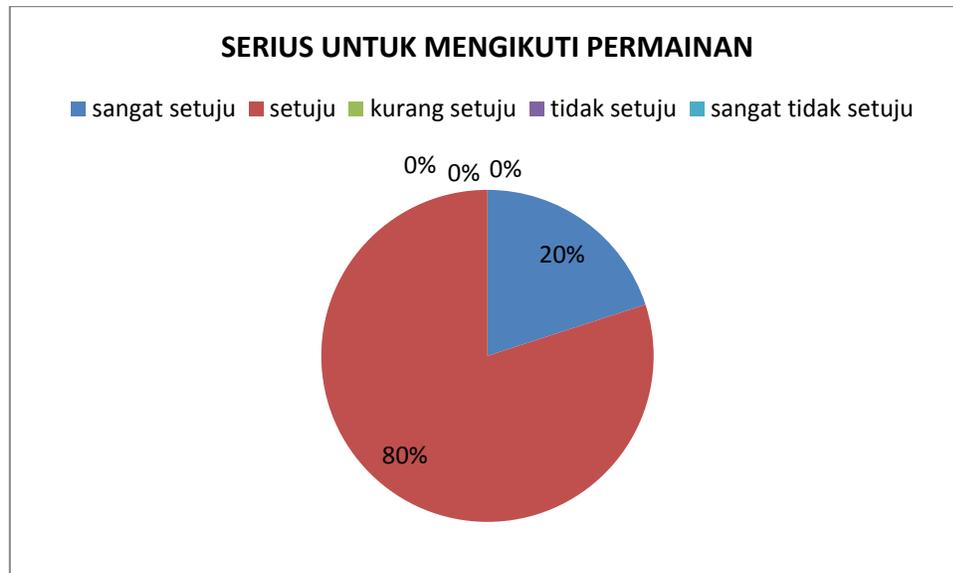


10. SERIUS UNTUK MENGIKUTI PERMAINAN

Pendapat	Frekuensi	Frekuensi Relatif
Sangat Setuju	1	20 %
Setuju	4	80 %
Kurang Setuju	0	0 %
Tidak Setuju	0	0 %
Sangat Tidak Setuju	0	0 %
Jumlah	5	100 %

Berdasarkan analisis data di atas, diketahui bahwa yang serius untuk mengikuti permainan sebanyak 1 orang atau 20% yang sangat tahu, dan

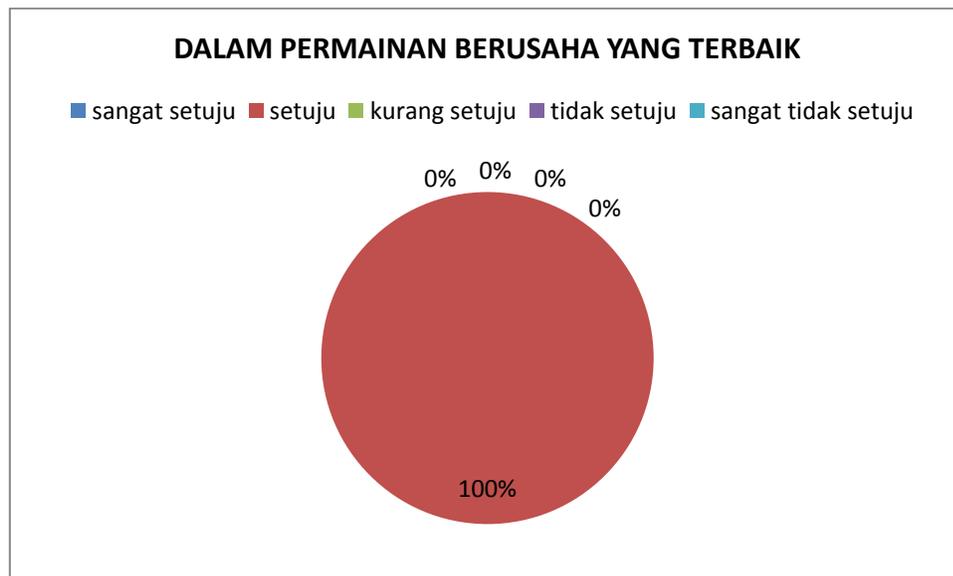
yang menjawab tahu sebanyak 4 orang atau 80%, untuk lebih jelas lagi dapat dilihat diagram Pie dibawah ini:



11. DALAM PERMAINAN BERUSAHA YANG TERBAIK

Pendapat Responden	Frekuensi	Frekuensi Relatif
Sangat Setuju	0	0 %
Setuju	5	100 %
Kurang Setuju	0	0 %
Tidak Setuju	0	0 %
Sangat Tidak Setuju	0	0 %
Jumlah	5	100 %

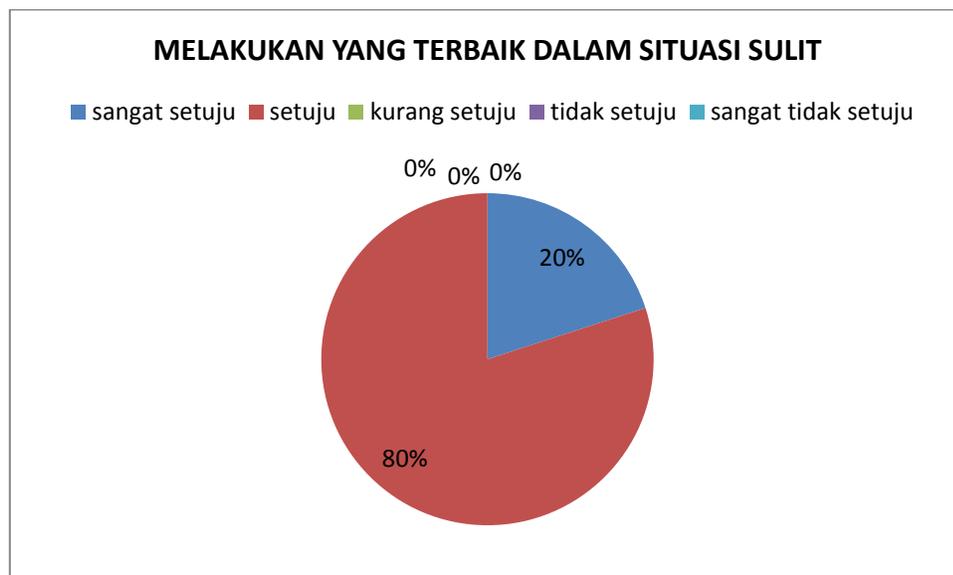
Berdasarkan analisis data di atas, diketahui bahwa dalam permainan berusaha yang terbaik yang menjawab tahu sebanyak 5 orang atau 100%, untuk lebih jelas lagi dapat dilihat diagram Pie dibawah ini:



12. MELAKUKAN YANG TERBAIK DALAM SITUASI SULIT

Pendapat Responden	Frekuensi	Frekuensi Relatif
Sangat Setuju	1	20 %
Setuju	4	80 %
Kurang Setuju	0	0 %
Tidak Setuju	0	0 %
Sangat Tidak Setuju	0	0 %
Jumlah	5	100 %

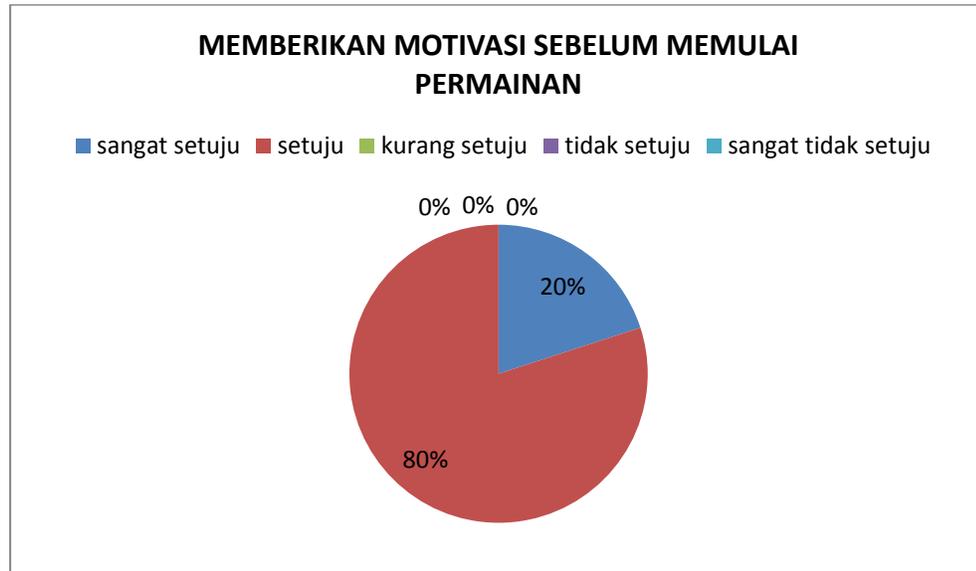
Berdasarkan analisis data di atas, diketahui bahwa yang melakukan yang terbaik dalam situasi sulit sebanyak 1 orang atau 20% yang sangat setuju, dan yang menjawab setuju sebanyak 4 orang atau 80%, untuk lebih jelas lagi dapat dilihat diagram Pie dibawah ini:



13. MEMBERIKAN MOTIVASI SEBELUM MEMULAI PERMAINAN

Pendapat Responden	Frekuensi	Frekuensi Relatif
Sangat Setuju	1	20 %
Setuju	4	80 %
Kurang Setuju	0	0 %
Tidak Setuju	0	0 %
Sangat Tidak Setuju	0	0 %
Jumlah	5	100 %

Berdasarkan analisis data di atas, diketahui bahwa yang memberikan motivasi sebelum memulai permainan sebanyak 1 orang atau 20% yang sangat setuju, dan yang menjawab setuju sebanyak 4 orang atau 80%, untuk lebih jelas lagi dapat dilihat diagram Pie dibawah ini:

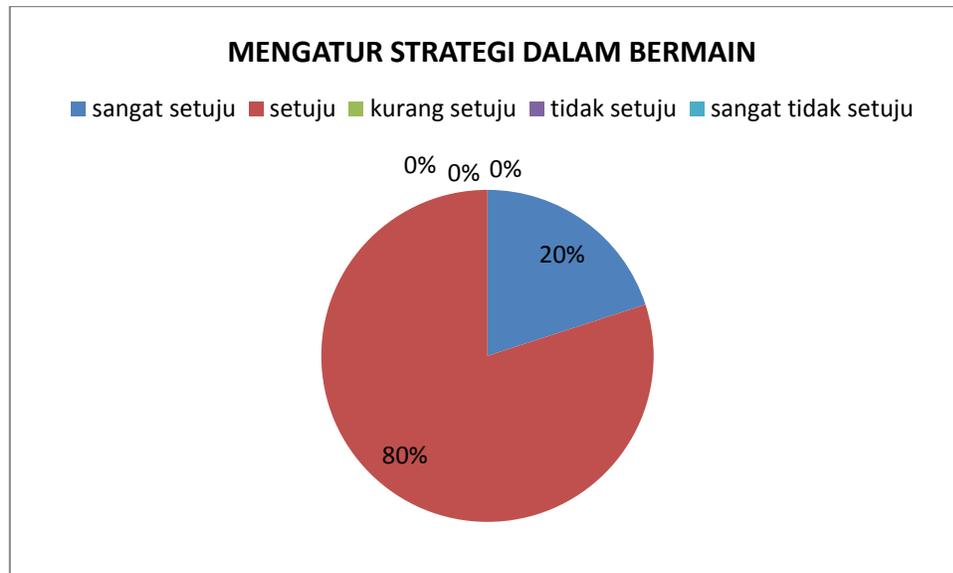


14. MENGATUR STRATEGI DALAM BERMAIN

Pendapat Responden	Frekuensi	Frekuensi Relatif
Sangat Setuju	1	20 %
Setuju	4	80 %
Kurang Setuju	0	0 %
Tidak Setuju	0	0 %
Sangat Tidak Setuju	0	0 %
Jumlah	5	100 %

Berdasarkan analisis data di atas, diketahui bahwa yang mengatur strategi dalam bermain sebanyak 1 orang atau 20% yang sangat tahu, dan yang

menjawab tahu sebanyak 4 orang atau 80%, untuk lebih jelas lagi dapat dilihat diagram Pie dibawah ini:



15. MENEMBAK MUSUH SEBANYAK MUNGKIN DALAM BERMAIN PAINTBALL SERIUS UNTUK MENGIKUTI PERMAINAN

Pendapat Responden	Frekuensi	Frekuensi Relatif
Sangat Setuju	0	0 %
Setuju	5	100 %
Kurang Setuju	0	0 %
Tidak Setuju	0	0 %
Sangat Tidak Setuju	0	0 %
Jumlah	5	100 %

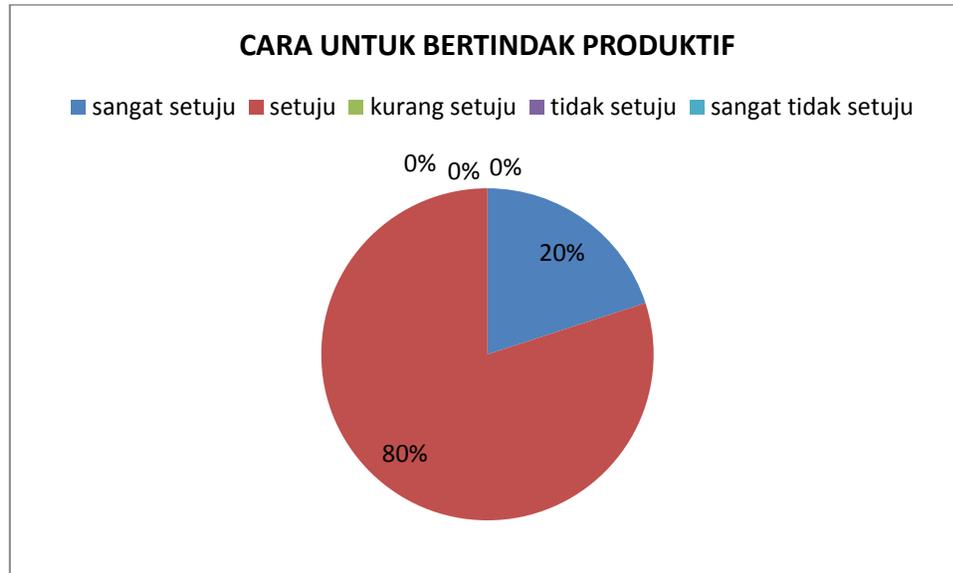
Berdasarkan analisis data di atas, diketahui bahwa yang menembak musuh sebanyak mungkin dalam bermain paintball serius untuk mengikuti permainan sebanyak 5 orang atau 100% yang menjawab tahu, untuk lebih jelas lagi dapat dilihat diagram Pie dibawah ini:



16. CARA UNTUK BERTINDAK PRODUKTIF

Pendapat Responden	Frekuensi	Frekuensi Relatif
Sangat Setuju	1	20 %
Setuju	4	80 %
Kurang Setuju	0	0 %
Tidak Setuju	0	0 %
Sangat Tidak Setuju	0	0 %
Jumlah	5	100%

Berdasarkan analisis data di atas, diketahui bahwa cara untuk bertindak produktif sebanyak 1 orang atau 20% yang sangat setuju, dan yang menjawab setuju sebanyak 4 orang atau 80%, untuk lebih jelas lagi dapat dilihat diagram Pie dibawah ini:

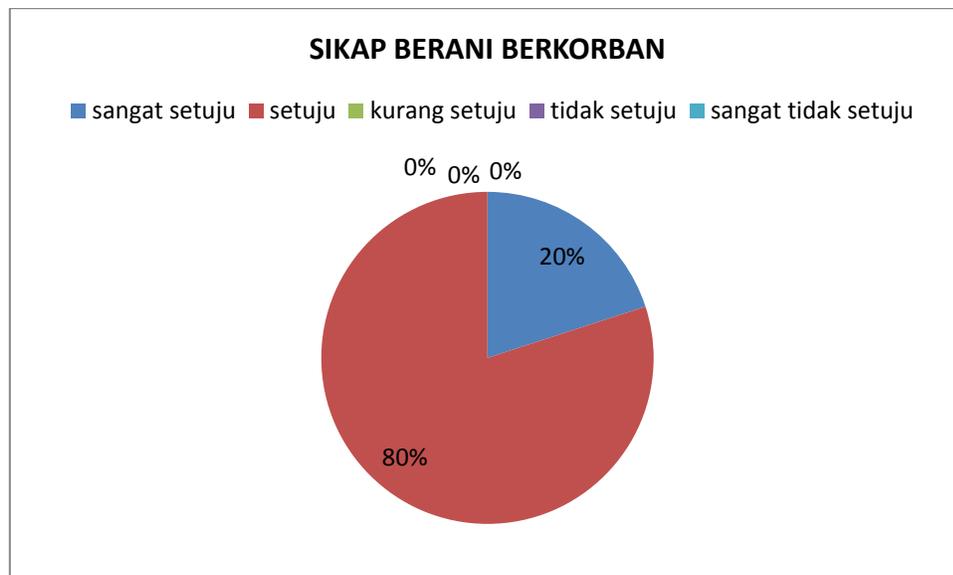


17. SIKAP BERANI BERKORBAN

Pendapat Responden	Frekuensi	Frekuensi Relatif
Sangat Setuju	1	20 %
Setuju	4	80 %
Kurang Setuju	0	0 %
Tidak Setuju	0	0 %
Sangat Tidak Setuju	0	0 %
Jumlah	5	100%

Berdasarkan analisis data di atas, diketahui bahwa yang mempunyai sikap berani berkorban sebanyak 1 orang atau 20% yang sangat setuju, dan yang

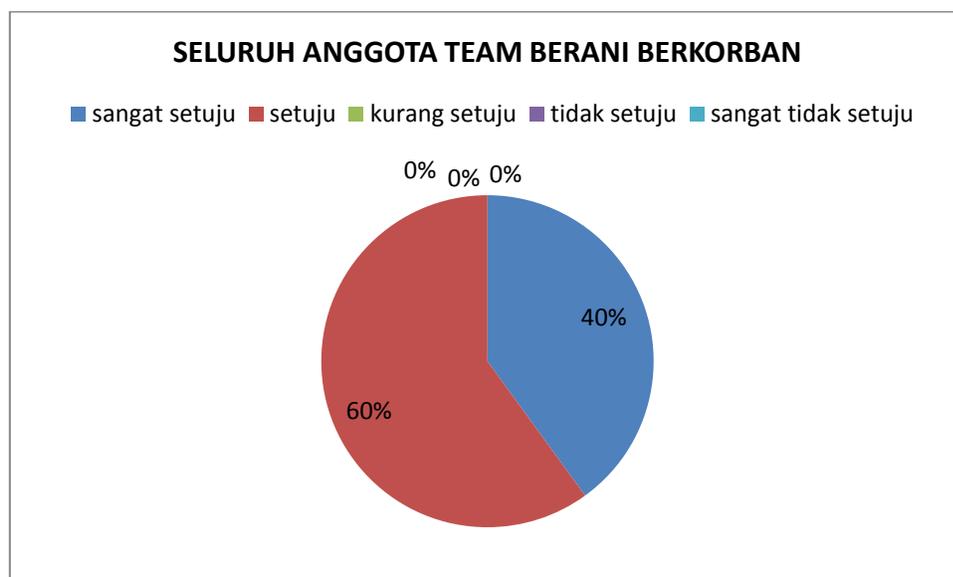
menjawab tahu sebanyak 4 orang atau 80%, untuk lebih jelas lagi dapat dilihat diagram Pie dibawah ini:



18. SELURUH ANGGOTA TEAM BERANI BERKORBAN

Pendapat Responden	Frekuensi	Frekuensi Relatif
Sangat Setuju	2	40 %
Setuju	3	60 %
Kurang Setuju	0	0 %
Tidak Setuju	0	0 %
Sangat Tidak Setuju	0	0 %
Jumlah	5	100%

Berdasarkan analisis data di atas, diketahui bahwa yang seluruh anggota team berani berkorban sebanyak 2 orang atau 40% yang sangat tahu, dan yang menjawab tahu sebanyak 3 orang atau 60%, untuk lebih jelas lagi dapat dilihat diagram Pie dibawah ini:



19. PERUBAHAN STRATEGI DAN TEKNIK PEPERANGAN

Pendapat Responden	Frekuensi	Frekuensi Relatif
Sangat Setuju	2	40 %
Setuju	3	60 %
Kurang Setuju	0	0 %
Tidak Setuju	0	0 %
Sangat Tidak Setuju	0	0 %
Jumlah	5	100 %

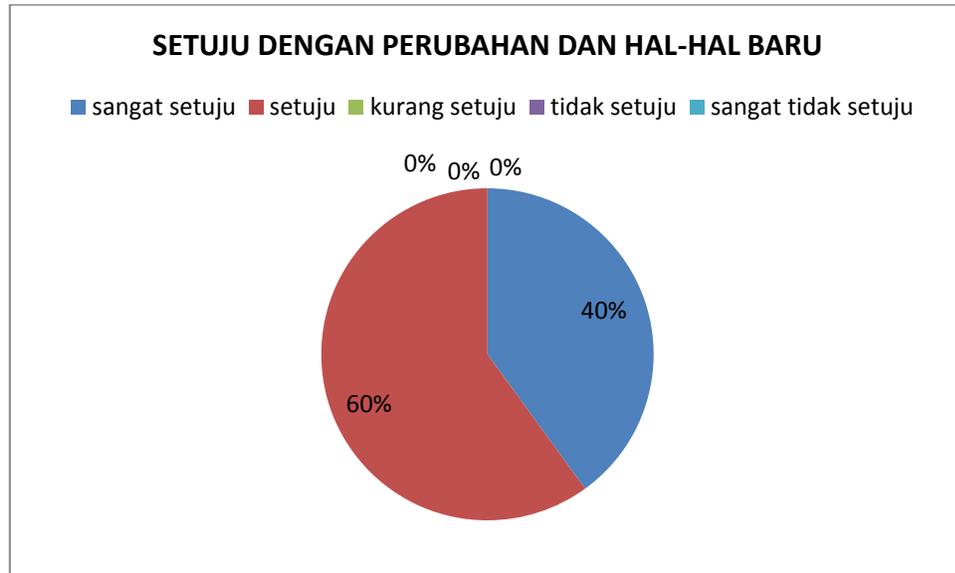
Berdasarkan analisis data di atas, diketahui bahwa yang melakukan perubahan strategi dan teknik peperangan sebanyak 2 orang atau 40% yang sangat setuju, dan yang menjawab setuju sebanyak 3 orang atau 60%, untuk lebih jelas lagi dapat dilihat diagram Pie dibawah ini



20. SETUJU DENGAN PERUBAHAN DAN HAL-HAL BARU

Pendapat Responden	Frekuensi	Frekuensi Relatif
Sangat Setuju	2	40 %
Setuju	3	60 %
Kurang Setuju	0	0 %
Tidak Setuju	0	0 %
Sangat Tidak Setuju	0	0 %
Jumlah	5	100%

Berdasarkan analisis data di atas, diketahui bahwa yang setuju dengan perubahan dan hal-hal baru sebanyak 2 orang atau 40% yang sangat setuju, dan yang menjawab setuju sebanyak 3 orang atau 60%, untuk lebih jelas lagi dapat dilihat diagram Pie dibawah ini

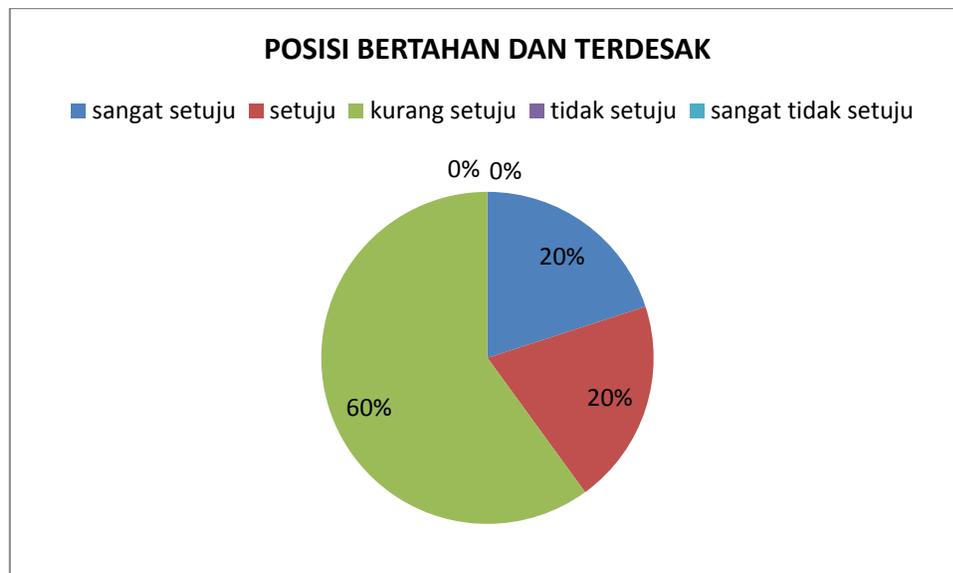


21. POSISI BERTAHAN DAN TERDESAK

Pendapat Responden	Frekuensi	Frekuensi Relatif
Sangat Setuju	1	20 %
Setuju	1	20 %
Kurang Setuju	3	60 %
Tidak Setuju	0	0 %
Sangat Tidak Setuju	0	0 %
Jumlah	5	100 %

Berdasarkan analisis data di atas, diketahui bahwa yang posisi bertahan dan terdesak sebanyak 1 orang atau 20% yang sangat tahu, yang menjawab

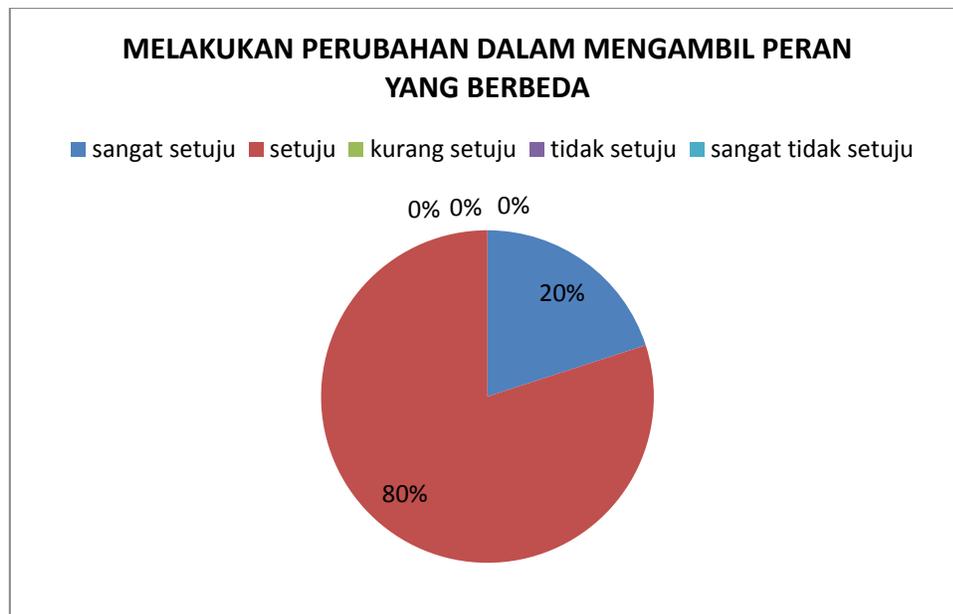
tahu sebanyak 1 orang atau 20%, dan yang menjawab tahu sebanyak 3 orang atau 60%, untuk lebih jelas lagi dapat dilihat diagram Pie dibawah ini



22. MELAKUKAN PERUBAHAN DALAM MENGAMBIL PERAN YANG BERBEDA

Pendapat Responden	Frekuensi	Frekuensi Relatif
Sangat Setuju	1	20 %
Setuju	4	80 %
Kurang Setuju	0	0 %
Tidak Setuju	0	0 %
Sangat Tidak Setuju	0	0 %
Jumlah	5	100 %

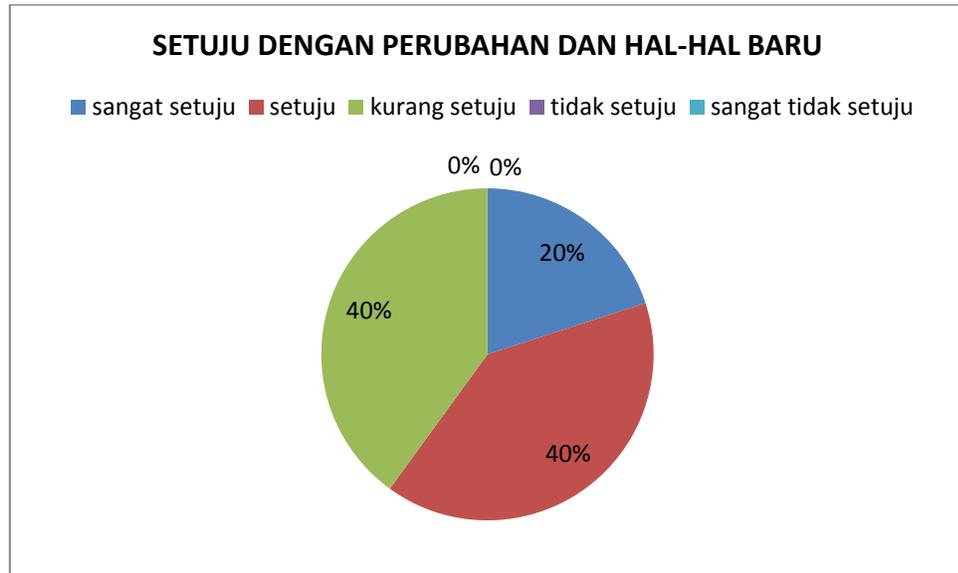
Berdasarkan analisis data di atas, diketahui bahwa yang melakukan perubahan dalam mengambil peran yang berbeda sebanyak 1 orang atau 20% yang sangat setuju, dan yang menjawab tahu sebanyak 4 orang atau 80%, untuk lebih jelas lagi dapat dilihat diagram Pie dibawah ini:



23. SETUJU DENGAN PERUBAHAN DAN HAL-HAL BARU

Pendapat Responden	Frekuensi	Frekuensi Relatif
Sangat Setuju	1	20 %
Setuju	2	40 %
Kurang Setuju	2	40 %
Tidak Setuju	0	0 %
Sangat Tidak Setuju	0	0 %
Jumlah	5	100

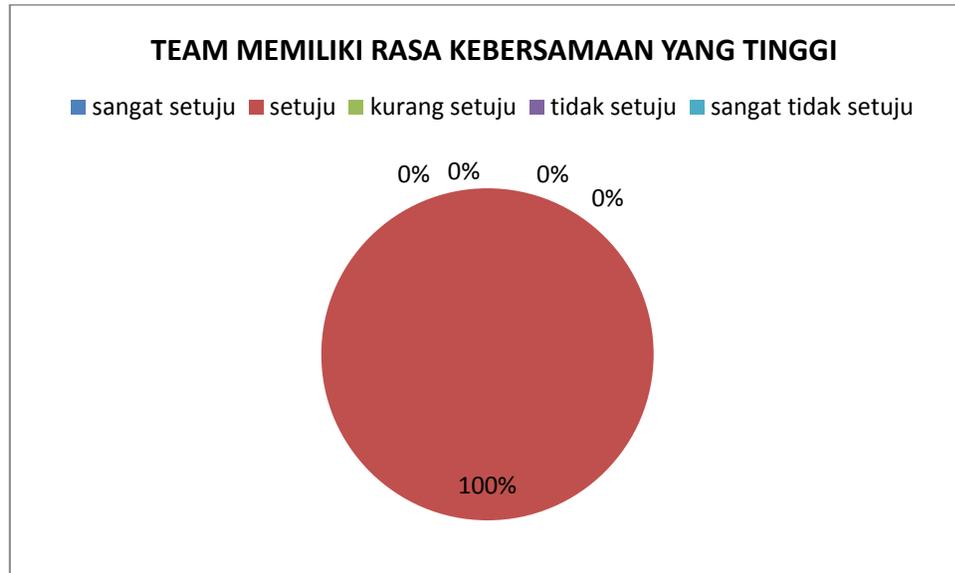
Berdasarkan analisis data di atas, diketahui bahwa yang setuju dengan perubahan dan hal-hal baru sebanyak 1 orang atau 20% yang sangat setuju, yang menjawab setuju sebanyak 2 orang atau 40%, menjawab kurang setuju sebanyak 2 orang atau 40%, untuk lebih jelas lagi dapat dilihat diagram Pie dibawah ini



24. TEAM MEMILIKI RASA KEBERSAMAAN YANG TINGGI

Pendapat Responden	Frekuensi	Frekuensi Relatif
Sangat Setuju	0	0 %
Setuju	5	100 %
Kurang Setuju	0	0 %
Tidak Setuju	0	0 %
Sangat Tidak Setuju	0	0 %
Jumlah	5	100 %

Berdasarkan analisis data di atas, diketahui bahwa team memiliki rasa kebersamaan yang tinggi sebanyak 5 orang atau 100% yang menjawab tahu, untuk lebih jelas lagi dapat dilihat diagram Pie dibawah ini:

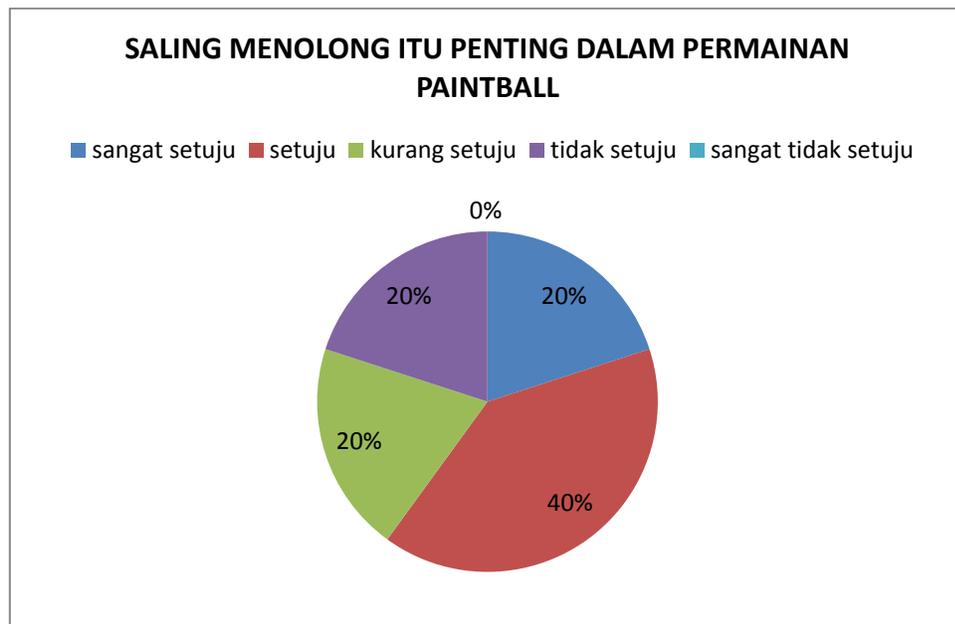


25. SALING MENOLONG ITU PENTING DALAM PERMAINAN PAINTBALL

Pendapat Responden	Frekuensi	Frekuensi Relatif
Sangat Setuju	1	20 %
Setuju	2	40 %
Kurang Setuju	1	20 %
Tidak Setuju	1	20 %
Sangat Tidak Setuju	0	0 %
Jumlah	5	100 %

Berdasarkan analisis data di atas, diketahui bahwa yang saling menolong itu penting dalam permainan paintball sebanyak 1 orang atau 20% yang sangat

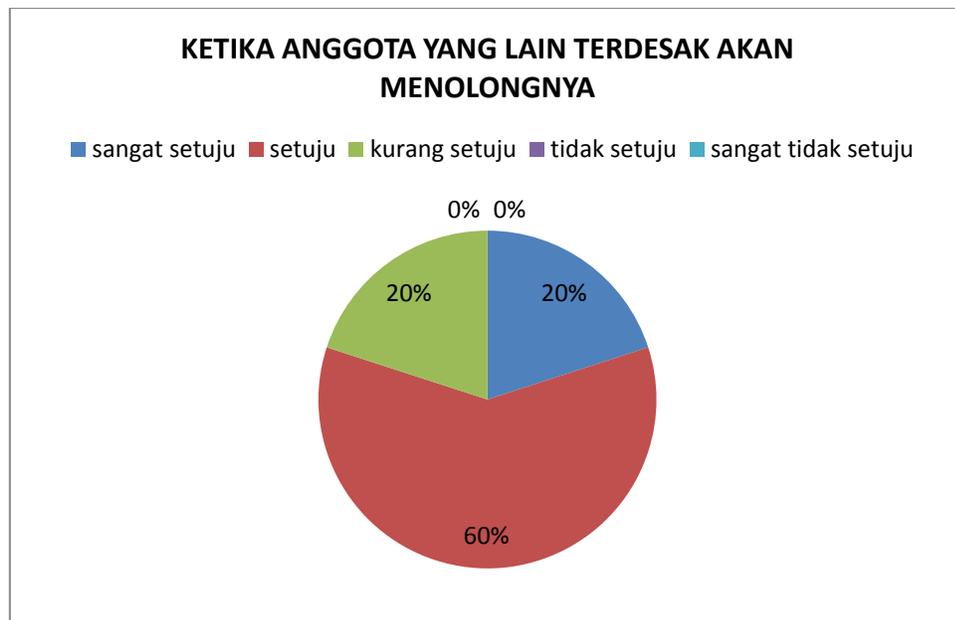
tahu, yang menjawab tahu sebanyak 2 orang atau 20%, yang menjawab kurang tahu sebanyak 1 orang atau 20%, dan yang menjawab tidak tahu sebanyak 1 orang atau 20%, untuk lebih jelas lagi dapat dilihat diagram Pie dibawah ini



26. MENOLONG ANGGOTA YANG TERDESAK

Pendapat Responden	Frekuensi	Frekuensi Relatif
Sangat Setuju	1	20 %
Setuju	3	60 %
Kurang Setuju	1	20 %
Tidak Setuju	0	0 %
Sangat Tidak Setuju	0	0 %
Jumlah	5	100 %

Berdasarkan analisis data di atas, diketahui bahwa yang menolong anggota yang terdesak sebanyak 1 orang atau 20% yang sangat tahu, yang menjawab tahu sebanyak 3 orang atau 60%, dan yang menjawab kurang tahu sebanyak 1 orang atau 20%, untuk lebih jelas lagi dapat dilihat diagram Pie dibawah ini



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan didukung deskripsi teoritis dan hasil analisis data maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Permainan paintball berpengaruh dalam membentuk nilai-nilai kepemimpinan pada remaja
2. Permainan paintball memiliki kekuatan yang dapat menjadi salah satu alternatif kegiatan-kegiatan pembentukan nilai-nilai kepemimpinan.
3. Permainan paintball dapat melatih komunikasi sesama anggota agar selalu menjaga kekompakan, kesenangan dan rasa nyaman.
4. Permainan paintball juga dapat membentuk rasa saling menghargai antar sesama dan tolong menolong.

B. Saran

Setelah mengetahui hasil dari penelitian, maka disarankan:

1. Untuk mengembangkan jiwa kepemimpinan pada remaja perlu mengadakan kegiatan seperti simulasi permainan

paintball agar anggota-anggota dapat lebih meningkatkan jiwa kepemimpinan.

2. Melengkapi fasilitas dan arena permainan yang kurang
3. Mengembangkan dan menyediakan tempat dengan biaya yang murah bagi masyarakat luas yang ingin mencoba permainan paintball.

Peneliti menyarankan kepada semua anggota-anggota serta komunitas lain untuk mengoptimalkan dan lebih siap, guna meningkatkan nilai-nilai kepemimpinan yang ada pada diri masing-masing anggota dan juga komunitas lain