

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi, Populasi dan Sampel Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Universitas Kristen Maranatha Jl. Prof. Drg. Suria Sumantri, MPH. No. 65 Bandung. Sedangkan OMT dilakukan di Ciwangun Indah *Camp* (CIC) Cisarua, Bandung.

2. Populasi Penelitian

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2009: 215). Adapun populasi dalam penelitian ini adalah semua anggota tim futsal jurusan Teknik Informatika Universitas Kristen Maranatha dengan total jumlah 18 orang.

3. Sampel Penelitian

Sampel merupakan sebagian dari populasi (Sugiyono, 2009: 215). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sumber data dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2009: 218).

Adapun kriteria sampel dalam penelitian adalah:

1. Anggota yang telah terdaftar;
2. Sudah bergabung dengan tim futsal selama minimal 1 tahun;
3. Aktif dalam kegiatan yang diselenggarakan oleh tim.

Berdasarkan kriteria diatas tersebut, diperoleh 18 orang yang memenuhi kriteria. Peneliti menentukan sembilan orang sebagai kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan berupa OMT dan

sembilan orang lainnya sebagai kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan berupa OMT.

B. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain eksperimen. Desain eksperimen merupakan semua proses yang diperlukan dalam merencanakan dan melaksanakan suatu eksperimen (Latipun, 2010: 57). Penelitian ini menggunakan eksperimen kuasi, yaitu eksperimen yang dilakukan tanpa adanya proses *random assignment* maupun *random sampling*, dikarenakan populasinya sedikit (Latipun, 2010: 116). Eksperimen kuasi yang digunakan adalah *quasi-experimental control group design* (Shadish, Cook and Campbell, 2002: 137). Hal ini karena dalam penelitian dilakukan *pre-test* dan *post-test* pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dengan gambaran sebagai berikut:

Tabel 3.1
Quasi-Experimental Control Group Design

NR(KE)	O ₁	X	O ₂
NR(KK)	O ₁		O ₂

Sumber: (Shadish, Cook and Campbell, 2002: 137)

Keterangan:

NR (KE) : Kelompok Eksperimen

NR (KK) : Kelompok Kontrol

O₁ : *Pre-Test*

X : *Outbound Management Training*

O₂ : *Post-Test*

Desain ini terdiri atas kelompok eksperimen (KE) dan kelompok kontrol (KK), dan keduanya sama-sama diberi *pre test* dan *post test* dengan isi yang sama. Setelah dilakukan *pre test*, pada kelompok eksperimen (KE) akan diberi perlakuan atau intervensi (X) berupa *Outbound Management Training*, sedangkan kelompok kontrol (KK) tidak diberikan perlakuan apapun. Setelah intervensi diberikan kemudian kepada kedua kelompok, kelompok eksperimen (KE) dan kelompok kontrol (KK) diberi *post test*. *Post test* diberikan 1 bulan

pasca diberikannya OMT. Hasil dari *pre test* dan *post test* kemudian diuji perbedaannya. Perbedaan yang signifikan antara hasil *pre test* dan *post test* akan menunjukkan pengaruh dari hasil perlakuan.

C. Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah pendekatan yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dimana pengumpulan datanya menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat statistik, dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2009: 8). Pendekatan kuantitatif juga menjelaskan penyebab fenomena sosial melalui pengukuran objektif dan analisis numerikal (Moleong, 2010).

Dalam pendekatan ini, analisis data dilakukan secara deduktif melalui perhitungan-perhitungan statistik. Sedangkan metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Penelitian eksperimen yaitu penelitian yang dilakukan dengan melakukan manipulasi yang bertujuan untuk mengetahui akibat manipulasi terhadap perilaku individu yang diamati (Latipun, 2010: 5). Penelitian eksperimen efektif untuk menguji hipotesis karena memberikan kemungkinan bagi peneliti untuk melakukan kontrol dalam sebuah situasi sehingga variabel bebas akan sangat mungkin menyebabkan perubahan yang signifikan pada variabel terikat (Shaughnessy, Zechmeister and Zechmeister, 2007). Oleh karena itu, metode ini dipilih karena penelitian yang dilakukan bermaksud untuk menganalisa dan mengambil suatu generalisasi mengenai pengaruh diadakannya pelatihan OMT untuk meningkatkan tim kerja pada anggota tim futsal Jurusan Teknik Informatika Universitas Kristen Maranatha.

D. Definisi Operasional Variabel

Dinia Handayani, 2014

PERSEPSI TERHADAP EFEKTIVITAS OUTBOUND MANAGEMENT TRAINING PADA TIM KERJA ANGGOTA TIM FUTSAL JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA UNIVERSITAS KRISTEN MARANATHA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan

Definisi operasional adalah meletakkan arti pada suatu variabel dengan menetapkan kegiatan-kegiatan atau tindakan-kegiatan yang perlu untuk mengukur variabel itu (Latipun, 2010). Adapun variabel dalam penelitian ini menggunakan 2 variabel, yaitu:

1. Variabel Bebas

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan *Outbound Management Training* (OMT). Jenis permainan OMT sebagai variabel bebas merupakan *treatment* (perlakuan) yang diberikan kepada subjek penelitian. Jenis permainan OMT ini berupa:

1. Hiking

Hiking dilakukan dengan panjang lintasan ± 6 km sampai kembali ke tempat semula. *Hiking* dalam program OMT ini berguna sebagai *ice breaking*, mendekatkan diri kepada alam, penyegaran diri dan lebih mendekatkan diri dengan anggota tim

2. All Stand Up

Permainan selanjutnya adalah *all stand up* peserta diminta duduk saling membelakangi dengan melipat kaki ke arah dada. Kemudian diminta untuk berdiri bersama dengan saling menekan punggung. Kegunaan dari permainan adalah untuk lebih memahamai fungsi anggota tim yang lain, lebih dekat dengan anggota tim, mampu mencapai kesuksesan, memahami kekurangan yang dimiliki oleh anggota tim lain bukan menjadi kendala dan perencanaan strategi.

3. Counting Stand Up

Pada permainan ini, peserta menyebutkan angka yang diawali dari angka 1 sambil berdiri, setiap angka yang disebutkan tidak boleh sama dengan orang lain. Apabila terjadi kesamaan, maka peserta yang menyebutkan angka sama tersebut harus keluar dari permainan. Permainan ini selesai jika tersisa 1 orang atau lebih dari tim yang sama. Kegunaan dari permainan ini adalah anggota

tim mampu berdiskusi, mengerti peran yang dimiliki dalam tim dan mengerti keberadaan diri sendiri dalam tim.

4. *Trust Fall*

Dalam permainan ini, seorang peserta diharuskan berdiri diatas kursi menghadap ke depan dengan posisi tangan terlipat di dada. Peserta lainnya berada dibawah dan mengambil posisi dibelakang dengan saling berhadapan serta tangan yang saling mengunci. Setelah diberi aba-aba, peserta yang berdiri diatas menjatuhkan diri kebelakang. Kegunaan dari permainan ini adalah membuat peserta lebih percaya diri, keberanian mengambil resiko dan berpikir cepat dalam mengambil tindakan.

5. Kapal Tenggelam (*Titanic*)

Pada permainan ini semua peserta diminta untuk berdiri diatas lembaran Koran seakan mereka berada di atas sebuah kapal yang akan tenggelam. Kaki peserta tidak diperkenankan untuk berada diluar area Koran. Setelah berhasil berdiri diatas Koran dalam hitungan 1 sampai 5, kemudian mereka diminta keluar dari koran tersebut. Selanjutnya mereka diminta untuk melipat koran tersebut seterusnya sampai koran tersebut sudah tidak mencukupi untuk dipijak. Kegunaan dari permainan ini adalah membuat peserta mampu mengeluarkan kemampuan sesuai dengan tugas yang diberikan, lebih berhati-hati dalam bertindak, mampu bertukar informasi dengan anggota tim lain dan menjadikan konflik sebagai pendorong kemajuan.

6. *Blind Walk*

Dalam permainan ini peserta akan ditutup matanya oleh sehelai kain. Peserta tersebut harus berjalan dengan keadaan mata tertutup dan berjalan mengikuti jalur yang ditentukan dan dengan arahan suara dari anggota kelompoknya. Peserta diminta untuk mengambil pita yang telah ditaruh ditempat tertentu. Kegunaan dari permainan ini adalah membuat peserta bertanggung jawab

dalam menyelesaikan tugas, mengetahui target dalam tim dan beradaptasi dengan anggota tim yang lain.

7. Dodge Ball

Dodgeball adalah suatu olahraga tim yang dimainkan dengan melemparkan bola karet ke lawan. Ada tiga sistem permainan yang berbeda untuk menentukan pemenang, yaitu sistem eliminasi, sistem waktu, dan sistem persepsi tim kerja. Sistem yang peneliti gunakan adalah sistem eliminasi, tim pemenang adalah tim pertama yang berhasil mengeliminasi seluruh anggota tim lawan. Kegunaan dari permainan ini adalah pembelajaran kedisiplinan, mengetahui kompetensi yang dimiliki oleh diri sendiri, keefektifan anggota tim dalam pencapaian hasil dan mengetahui ketrampilan yang dimiliki oleh anggota tim.

2. Variabel Terikat

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat dari variabel bebas (Sugiyono, 2009). Adapun variabel terikat dalam penelitian ini adalah tim kerja. Tim kerja tersebut melingkupi:

- 1) Konteks, yaitu sumber dan pengaruh kontekstual lain yang menjadikan tim tersebut efektif. Terdiri dari: (1) sumber daya yang memadai, (2) kepemimpinan dan struktur, dan (3) evaluasi kinerja.
- 2) Komposisi tim, yaitu meliputi variabel-variabel yang berhubungan dengan bagaimana kepegawaian tim harus disusun, yang terdiri dari: (1) kemampuan para anggota, (2) kepribadian, (3) pengalokasian peran, (4) keragaman anggota, (5) ukuran tim, (6) fleksibilitas anggota, dan (7) preferensi anggota.
- 3) Rancangan pekerjaan, yaitu keharusan bekerja sama dan menerima tanggungjawab secara kolektif untuk menyelesaikan tugas-tugas yang signifikan, terdiri dari: (1) kebebasan dan hak otonomi, (2) keanekaragaman keterampilan, (3) identitas tugas,

dan (4) arti tugas.

- 4) Proses, yaitu mencerminkan hal-hal yang terjadi dalam tim yang mempengaruhi Persepsi suatu tim kerja, terdiri dari: (1) tujuan tim, (2) tingkat konflik, (3) efikasi tim, dan (4) kemalasan sosial.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2009: 102). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik *non-testing* yaitu dengan menggunakan angket atau yang sering disebut dengan kuesioner. Dalam penelitian ini digunakan instrumen berupa kuesioner tim kerja. Skala tim kerja disusun berdasarkan teori komponen utama yang membentuk tim kerjamenurut Robbins dan Judge(2009: 413). Komponen utama yang membentuk tim kerjamenurut Robbins dan Judge(2009: 413) yaitu konteks kerja, komposisi tim, rancangan pekerjaan dan proses. Adapun kisi-kisi instrumen penelitian berupa kuesioner tim kerja adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2
Kisi-Kisi Kuesioner Tim Kerja

Variable	Dimensi	Indikator	Item		Jumlah Item
			+	-	
TimKerja a	Konteks Kerja	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Sumber daya yang memadai ✓ Kepemimpinan dan struktur ✓ Evaluasi kinerja 	1, 2, 3, 34, 35	36	6
	Komposisi Tim	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Kemampuan para anggota ✓ Personalitas atau kepribadian ✓ Pengalokasian peran ✓ Keragaman anggota ✓ Ukuran tim ✓ Fleksibilitas anggota ✓ Preferensi anggota 	4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 27, 28, 29, 32, 33	30, 31	14
	Rancangan Pekerjaan	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Kebebasan dan hak otonomi ✓ Keanekaragaman 	11, 12, 13, 14, 24, 26	23, 25	8

Dinia Handayani, 2014

PERSEPSI TERHADAP EFEKTIVITAS OUTBOUND MANAGEMENT TRAINING PADA TIM KERJA ANGGOTA TIM FUTSAL JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA UNIVERSITAS KRISTEN MARANATHA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan

		ketrampilan ✓ Identitas tugas ✓ Kepentingan atau arti tugas			
	Proses	✓ Tujuan tim ✓ Tingkat konflik ✓ Efektivitas tim ✓ Kemalasan sosial	15, 16, 17, 18, 19, 20, 22	21	8
Total			30	6	36

Sumber: Peneliti

F. Proses Pengembangan Instrumen

Proses pengembangan instrumen dalam penelitian ini adalah dengan uji validitas, uji reliabilitas dan pemilihan item.

1. Uji Validitas Instrumen

Validitas pengukuran adalah kecocokan di antara alat ukur dan atau pengukuran dengan sasaran ukur. Validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauhmana ketepatan dan kecermatan suatu instrumen pengukur (tes) dalam melakukan fungsi ukurnya (Azwar, 2010: 5). Suatu tes dapat dikatakan mempunyai validitas yang tinggi apabila tes tersebut menjalankan fungsi ukurnya, atau memberikan hasil ukur yang tepat dan akurat sesuai dengan maksud dikenakannya tes tersebut.

Uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi. Validitas isi dilakukan dengan langkah telaah dan revisi butir dan revisi butir pernyataan, berdasarkan pendapat profesional (*professional judgement*) (Suryabrata, 2012: 61). *Professional judgement* dalam uji validitas ini dilakukan oleh dosen jurusan Psikologi Universitas Pendidikan Indonesia.

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas instrumen merujuk kepada konsistensi hasil pengukuran data jika instrumen itu digunakan oleh kelompok yang sama atau berbeda. Karena hasilnya yang konsisten itu, maka instrumen dapat dipercaya atau diandalkan (Suryabrata, 2012: 58). Sebuah tes dapat dikatakan reliabel atau dipercaya jika

Dinia Handayani, 2014

PERSEPSI TERHADAP EFEKTIVITAS OUTBOUND MANAGEMENT TRAINING PADA TIM
KERJA ANGGOTA TIM FUTSAL JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA UNIVERSITAS KRISTEN
MARANATHA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan

memberikan hasil yang sama dalam atribut diukur yang didapat dari pengukuran, peserta, dan tes yang sama. Dalam aplikasinya, reliabilitas dinyatakan oleh koefisien reliabilitas ($r_{xx'}$) yang angkanya berada dalam rentang 0 sampai dengan 1,00 (Azwar, 2010: 9). Semakin tinggi koefisien reliabilitas mendekati angka 1,00 berarti semakin tinggi reliabilitasnya. Sebaliknya koefisien yang semakin rendah mendekati angka 0 berarti semakin rendahnya reliabilitasnya. Salah satu teknik pengukuran reliabilitas tes ialah dengan menggunakan Alpha Cronbach. Teknik ini menggunakan rumus sebagai berikut:

Tabel 3.3
Rumus Koefisien Reliabilitas Cronbach

$$\alpha = \frac{K_r}{1 + K - 1}$$

Sumber: Azwar (2010)

α = Koefisien reliabilitas Alpha Cronbach

r = Koefisien korelasi item

K = Jumlah item

Instrumen yang memiliki nilai koefisien reliabilitas yang kecil disarankan untuk tidak digunakan. Table skor reliabilitas menurut Arikunto (2002) sebagai berikut:

Tabel 3.4
Skor Kategorisasi Reliabilitas

Skor Reliabilitas	Interpretasi
0 – 1,2	Sangat Rendah
$\geq 0,2 - < 0,4$	Rendah
$\geq 0,4 - < 0,7$	Cukup / Sedang
$\geq 0,7 - < 0,9$	Kuat
$\geq 0,9 - < 0,1$	Sangat Kuat

Sumber: Arikunto (2002)

Berikut adalah hasil perhitungan uji reliabilitas kuesioner tim kerja:

Tabel 3.5
Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tim Kerja

Cronbach's Alpha	Jumlah Item
0,881	36

Sumber: SPSS for Windows ver. 18.0

Dari hasil uji reliabilitas Cronbach dapat diketahui bahwa nilai reliabilitas instrument sebesar 0,881 dan termasuk ke dalam kategori $\geq 0,7 - \geq 0,9$ yakni kuat sehingga instrument tim kerja dapat digunakan.

3. Pemilihan Item Instrumen

Dalam skala Likert ada beberapa cara yang dapat digunakan untuk memilih item final, yaitu *Critical Ratio* (korelasi internal), korelasi item total, *Discriminatory Power* (daya beda), rata-rata korelasi antar item, dan *Unrotated Factor 1* (Ihsan, 2009). Pada instrumen ini proses pemilihan item dilakukan menggunakan pendekatan korelasi item total terkoreksi (*corrected item total correlation*), yaitu mengkorelasikan antara skor item dengan skor total dari sisa item lainnya. Item yang dipilih menjadi item final ialah item yang memiliki korelasi $\geq 0,30$. Namun jika terdapat item dengan korelasi di bawah 0,30 dan jika item itu dibuang maka terdapat indikator yang tidak terwakili, maka kriteria diturunkan menjadi 0,20. Untuk melihat lebih jelas mengenai pemilihan instrumen, maka dapat dilihat dari tabel 3.6 yang disajikan sebagai berikut:

Tabel 3.6
Hasil Uji Korelasi Item Total Terkoreksi

	Derajat Rerata Jika Item Dihapus	Derajat Variansi Jika Item Dihapus	Korelasi Item Terkoreksi	Korelasi Kuadrat Berganda	Cronbach's Alpha Jika Item Dihapus
Item 1	146.8100	155.206	.434	.	.878
Item 2	146.7300	155.290	.485	.	.877
Item 3	146.9700	155.161	.375	.	.879
Item 4	146.9900	150.879	.604	.	.875
Item 5	146.8100	153.489	.493	.	.877
Item 6	147.0400	151.897	.508	.	.876
Item 7	146.6600	156.833	.428	.	.878
Item 8	147.0600	151.673	.453	.	.877
Item 9	146.9600	152.019	.543	.	.876
Item 10	146.9000	153.869	.448	.	.877
Item 11	146.9000	154.596	.425	.	.878

Item 12	146.8400	156.944	.343	.	.879
Item 13	146.9500	155.402	.429	.	.878
Item 14	146.9400	153.006	.528	.	.876
Item 15	146.7500	157.280	.307	.	.880
Item 16	147.0100	152.131	.480	.	.877
Item 17	146.8200	154.493	.495	.	.877
Item 18	146.9700	155.565	.379	.	.879
Item 19	148.0700	141.924	.444	.	.881
Item 20	146.9700	156.979	.310	.	.880
Item 21	147.3900	155.533	.254	.	.881
Item 22	146.9100	158.184	.312	.	.880
Item 23	147.3600	154.819	.303	.	.880
Item 24	147.0100	153.162	.460	.	.877
Item 25	147.0700	153.076	.407	.	.878
Item 26	146.8500	156.230	.393	.	.879
Item 27	146.9200	153.044	.535	.	.876
Item 28	146.7300	156.765	.407	.	.879
Item 29	147.2400	155.134	.262	.	.881
Item 30	147.7800	148.396	.558	.	.875
Item 31	147.7800	155.062	.275	.	.881
Item 32	147.0600	156.017	.374	.	.879
Item 33	147.0800	154.519	.411	.	.878
Item 34	146.8000	157.636	.284	.	.880
Item 35	146.8800	155.804	.351	.	.879
Item 36	148.0900	145.335	.350	.	.885

Sumber: SPSS for Windows ver. 18.0

Dari hasil perhitungan korelasi item total terkoreksi item final, maka didapatkan item final terdiri atas 36 item yang menjadi instrumen tim kerja dalam penelitian ini.

G. Teknik Pengumpulan Data

Secara umum terdapat empat macam teknik pengumpulan data, yaitu wawancara, kuisisioner, observasi dan gabungan ketiganya (Sugiyono, 2009: 137). Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan kuisisioner. Kuisisioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2009: 142). Kuisisioner yang digunakan dalam penelitian ini berisi pernyataan yang disusun berdasarkan teori komponen pembentuk tim kerja menurut Robbins dan Judge (2009) dimana dalam daftar

Dinia Handayani, 2014

PERSEPSI TERHADAP EFEKTIVITAS OUTBOUND MANAGEMENT TRAINING PADA TIM KERJA ANGGOTA TIM FUTSAL JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA UNIVERSITAS KRISTEN MARANATHA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan

pernyataan tersebut diberikan lima pilihan respon dengan menggunakan skala Likert, yaitu mulai sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, sangat tidak setuju.

Tabel 3.7
Skor Kategorisasi Skala Likert

Skor	Kategori
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Ragu-Ragu
4	Setuju
5	Sangat Setuju

Sumber: Peneliti

H. Analisis Data

Setelah penelitian selesai dilakukan, maka akan dilakukan analisis data. Analisis data akan diolah dengan menggunakan rumus statistik.

1. Uji Normalitas

Dalam penelitian apabila sampel diambil dari suatu populasi yang diasumsikan berdistribusi normal, maka sebelum pengolahan data terlebih dahulu perlu dilakukan pengujian normalitas sebaran data yang diperoleh dari sampel tersebut (Reksoatmodjo, 2007: 45). Uji normalitas bertujuan untuk melihat normal atau tidaknya sebaran data partisipan pada suatu variable penelitian.

Dalam penelitian ini, uji normalitas sebaran skor partisipan dilakukan dengan menggunakan teknik statistik *One Sample Kolmogorov-Smirnov*, yaitu membandingkan skor dalam sampel untuk mendistribusikannya secara normal dengan rerata dan standar deviasi yang sama. Jika hasil uji tidak signifikan ($p > 0.05$), artinya bahwa distribusi sampel tidak berbeda secara signifikan dari distribusi normal (yaitu normal). Namun jika hasil uji signifikan ($p < 0.05$) maka distribusi sampel berbeda signifikan dari distribusi normal (yaitu tidak normal) (Field, 2009: 144).

Berikut adalah hasil uji normalitas instrumen tim kerja pada *pre test* dan *post test* dengan menggunakan perangkat lunak SPSS *for windows* ver. 18:

Tabel 3.8
Hasil Uji Normalitas

	<i>Pre test</i>	<i>Post test</i>
N	18	18
Parameter Normal^{a,b}		
Rerata	86.44	95.33
Std. Deviasi	9.224	9.235
Perbedaan		
Mutlak	.183	.238
Terekstrim		
Positif	.160	.124
Negatif	-.183	-.238
Kolmogorov-Smirnov Z	.777	1.011
Asymp. Sig. (2-tailed)	.581	.258

a. Test berdistribusi normal.

b. Kalkulasi data.

Sumber: SPSS *for Windows* ver. 18.0

Hasil uji normalitas sebaran data diatas menunjukkan bahwa $p=0,581$ pada hasil *pre test* dan $p=0,258$ pada hasil *post test*. Dengan hasil ini menunjukkan bahwa sebaran data pada skor tim kerja pada anggota tim futsal baik *pre test* maupun *post test* berada pada kategori normal ($p > 0,05$).

2. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas bertujuan untuk mengetahui tingkat kesetaran nilai varians pada skor *pre-test* dan *post-test*. Dalam penelitian ini uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan *Levene's Test*. Uji Levene menguji hipotesis nol dimana varian dalam kelompok-kelompok yang berbeda adalah sama (perbedaan antar varian adalah nol). Hasil uji Levene adalah signifikan pada $p \leq 0,05$ maka dapat disimpulkan nilai varians berbeda secara signifikan, oleh karena itu asumsi homogenitas telah dilanggar. Namun, jika uji Levene tidak signifikan yaitu $p > 0,05$ maka nilai varian adalah sama (Field, 2009: 158).

Berikut adalah hasil uji homogenitas instrumen tim kerja pada *pre test* dan *post test* dengan menggunakan perangkat lunak SPSS *for windows* ver. 18:

Tabel 3.9
Hasil Uji Homogenitas

Keterangan	Uji Levene	Sig.	Keterangan
<i>Pre test</i>	.670	.425	Homogen
<i>Post test</i>	7.884	.009	Homogen

Sumber: SPSS *for Windows* ver. 18.0

Hasil uji homogenitas pada tabel diatas menunjukkan bahwa nilai $F=0,670$ dengan $p=0,425$ pada kelompok *pre test* dan $F=7,884$ dengan $p=0,009$ pada kelompok *post test*. Hasil ini menunjukkan bahwa $p > 0,05$, sehingga dapat dikatakan persepsi tim kerja baik *pre test* maupun *post test* bersifat homogen ($>0,05$).

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode analisis varians campuran. Analisis varians campuran (*mixed design anova*) adalah uji perbedaan rerata antara dua atau lebih kelompok mandiri dengan mengukur dimana skor amatan partisipan diukur secara berulang. Anava campuran menggunakan dua sub-analisis, yaitu *Within Subject Test* dan *Between Subject Test*. *Within subject test* adalah pengujian perbedaan skor dalam satu kelompok (*pre test* dan *post test*) dan *Between Subject Test* adalah pengujian perbedaan skor antar kelompok (eksperimen dan kontrol). Kaidah yang digunakan adalah signifikan pada $p \leq 0,05$ (Widhiarso, 2011: 1).

Sebelum dilakukan perhitungan analisis varians campuran, maka terlebih dahulu dilakukan uji statistik deskriptif sebagai berikut:

Tabel 3.10
Hasil Statistik Deskriptif Anggota Tim Futsal

No.	Sumber	Min	Max	Rerata	Std. Deviasi
-----	--------	-----	-----	--------	--------------

1	<i>Pre-test</i> Kontrol	76	99	87,56	8,589
2	<i>Post-test</i> Kontrol	77	101	88,7	10,210
3	<i>Pre-test</i> Eksperimen	75	100	85,33	8,715
4	<i>Post-test</i> Eksperimen	97	106	101,89	2,934

Sumber: SPSS *for Windows* ver. 18.0

Hasil diatas menunjukkan bahwa rerata skor pada kelompok kontrol pada saat *pre-test* adalah sebesar 87,56 dan pada saat *post-test* sebesar 88,7. Berdasarkan hasil tersebut, dapat dikatakan terdapat perubahan positif persepsi skor tim kerja pada kelompok kontrol sebesar 1,14 Sedangkan pada rerata skor kelompok eksperimen, didapat hasil rerata skor pada *pre-test* 85,33 dan rerata skor *post-test* sebesar 101,89, dapat dikatakan bahwa terdapat perubahan positif persepsi tim kerja sebesar 16,56. Hasil ini menunjukkan bahwa terjadi perubahan positif persepsi tim kerja yang cukup tinggi pada kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan. Berikut adalah perubahan persepsi tim kerja pada subjek dalam kelompok kontrol dan kelompok eksperimen:

Tabel 3.11
Perubahan Skor Subjek *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Kontrol

SUBJEK	SKOR <i>PRETEST</i>	SKOR <i>POSTTEST</i>
1	99	101
2	78	79
3	84	86
4	86	87
5	83	84
6	98	99
7	97	98
8	76	77
9	87	88

Sumber: Peneliti

Tabel 3.12
Perubahan Skor Subjek *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Eksperimen

SUBJEK	SKOR <i>PRETEST</i>	SKOR <i>POSTTEST</i>
---------------	--------------------------------	---------------------------------

Dinia Handayani, 2014

PERSEPSI TERHADAP EFEKTIVITAS *OUTBOUND* MANAGEMENT TRAINING PADA TIM
KERJA ANGGOTA TIM FUTSAL JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA UNIVERSITAS KRISTEN
MARANATHA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan

1	100	104
2	75	97
3	96	105
4	82	99
5	77	106
6	99	103
7	81	101
8	75	100
9	83	102

Sumber: Peneliti

Setelah dilakukan statistik deskriptif, dilakukan analisis varians campuran seperti berikut ini:

Tabel 3.13
Hasil Uji Analisis Varians Campuran

Sumber	Jumlah Kuadrat Tipe III	Df	Rerata Kuadrat	F	Sig.
Antar Kelompok: Eksperimen vs Kontrol					
Faktor	148694.222	1	148694.222	2678.002	.000
Error	888.389	16	55.524		
Dalam Kelompok: <i>Pre test vs Post test</i>					
Faktor (<i>pre test vs post test</i>)	711.111	1	711.111	35.129	.000
Faktor (<i>pre vs post</i>) X (<i>eks vs kon</i>)	529.000	1	529.000	26.132	.000
Error	323.889	16	323.889		
Total	151146.611	35			

Sumber: SPSS for Windows ver. 18.0

Berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan Analisis Varians Campuran (*Anava Mixed Design*) diatas, pada tabel antar kelompok diperoleh nilai $F=2678,002$ dengan signifikansi $<0,05$ yaitu 0,00, yang artinya terdapat perbedaan skor tim kerja yang signifikan antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen.

Selain itu pula pada tabel dalam kelompok diperoleh nilai $F=26,132$ dengan signifikansi 0,000 ($p \leq 0,05$) artinya terdapat interaksi antara *pre test* dan *post test* serta eksperimen dan kontrol. Interaksi ini menunjukkan bahwa terjadi perubahan dari skor *pre test* menuju *post test* pada kedua kelompok (eksperimen dan kontrol) berbeda secara

Dinia Handayani, 2014

PERSEPSI TERHADAP EFEKTIVITAS OUTBOUND MANAGEMENT TRAINING PADA TIM KERJA ANGGOTA TIM FUTSAL JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA UNIVERSITAS KRISTEN MARANATHA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan

signifikan(Widhiarso, 2011: 4). Sehingga dapat dikatakan H_0 ditolak dan H_a diterima,karena hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan persepsitim kerja antara kelompok eksperimendan kelompok kontrol. Untuk memperkuat keterangan ini maka harus dilihat pula apakah ada perubahan tim kerja pada kelompok kontrol dan eksperimen.

Selain itu untuk memperkuat hasil pengujian hipotesis, peneliti menggunakan analisis *post hoc test* yaitu tes yang diputuskan setelah data telah dikumpulkan, untuk melihat kumpulan rerata dan melihat perbedaannya secara signifikan (Howell, 2008). Berikut adalah hasil perhitungan uji *post hoc test*:

Tabel 3.14
Hasil Uji *Post Hoc Test*

Kelompok	(I) <i>Tim Kerja</i>	(J) <i>Tim Kerja</i>	Perbedaan Rerata (I-J)	Std. Error	Sig ^a
Kontrol	<i>Pre test</i>	<i>Post test</i>	-1,222	2,121	0,572
	<i>Post test</i>	<i>Pre test</i>	1,222	2,121	0,572
Eksperimen	<i>Pre test</i>	<i>Post test</i>	-16,556*	2,121	0,000
	<i>Post test</i>	<i>Pre test</i>	16,556*	2,121	0,000

*Perbedaan adalah signifikan apabila berada dibawah 0,05

Sumber: SPSS *for Windows* ver. 18.0

Berdasarkan tabel diatas, hasil analisis menunjukkan bahwa pada kelompok kontrol memiliki perbedaan rerata antara skor *pre test* dan *post test* sebesar -1,222 dengan signifikansi sebesar 0,572 ($p > 0,05$). Nilai ini menunjukkan bahwa subjek pada kelompok kontrol mengalami perubahan positif persepsi pada tim kerjanya. Namun perubahan positif tim kerja pada kelompok kontrol ini tidak signifikan karena nilai $p > 0,05$. Hal ini menunjukkan H_0 diterima atau dapat dikatakan tidak terdapat perbedaan persepsi tim kerja yang signifikan antara persepsi tim kerja *pre test* dan *post test* pada kelompok kontrol.

Sedangkan tim kerja pada kelompok eksperimen mengalami perubahan signifikan, hal ini terlihat dari perbedaan rerata sebesar - 16,556 dengan $p = 0,00$ ($p < 0,05$). Nilai perbedaan rerata skor sebesar - 16,556 diperoleh dari rerata skor *pre test* dikurangi rerata skor *post test*.

Nilai perbedaan rerata skor yang negatif menunjukkan bahwa rerata skor *post test* lebih tinggi dibandingkan dengan persepsi *pre test*, yang artinya subjek kelompok eksperimen mengalami perubahan positif tim kerja yang signifikan. Hal ini menunjukkan H_0 ditolak atau dapat dikatakan terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara persepsi tim kerja *pre test* dan *post test* pada kelompok eksperimen.

I. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan tahapan penelitian yang meliputi seluruh kegiatan yang akan dilakukan dalam penelitian, mulai dari awal hingga berakhirnya pelaksanaan penelitian. berikut adalah tahapan dari penelitian ini:

1. Tahap Persiapan
 - a. Menentukan topik permasalahan penelitian.
 - b. Melakukan studi pustaka mengenai OMT yang dapat meningkatkan tim kerja.
 - c. Melakukan studi pendahuluan berupa wawancara terhadap tim manajemen untuk mengetahui upaya yang dilakukan tim manajemen untuk meningkatkan tim kerja.
 - d. Menentukan sampel penelitian.
 - e. Membuat desain penelitian sesuai dengan masalah yang akan diteliti.
 - f. Mempersiapkan alat ukur yang akan digunakan sebagai alat pengambilan data.
 - g. Melakukan uji coba alat ukur terhadap subjek yang memiliki kriteria yang sama dengan sampel penelitian sebanyak 100 orang.
 - h. Melakukan evaluasi dan perbaikan terhadap hasil uji coba alat ukur.
2. Tahap Pengumpulan Data
 - a. Menghubungi tim manajemen futsal yang akan dijadikan subjek penelitian.

- b. Menetapkan waktu dalam pengambilan data. Waktu yang dilakukan dalam pemberian *treatment* dilakukan selama 1 hari.
- c. Membagi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
- d. Melakukan *pre test* kepada sampel penelitian yang dilakukan untuk mengetahui tim kerja sebelum diberikan *treatment* OMT.
- e. Pemberian *treatment* jenis permainan OMT. Penelitian memberikan *treatment* OMT kepada kelompok eksperimen. Jenis permainan OMT yang diberikan diantaranya adalah:

1. *Hiking*

Hiking dimulai pada pukul 09.20. Para partisipan penelitian dikumpulkan di area masuk Ciwangun Indah Camp (CIC), Manglayang Kab. Bandung. Sebelum dimulai hiking, partisipan terlebih dahulu melakukan *stretching* agar kegiatan dapat berjalan dengan mengurangi resiko cedera, dan juga pemberian penjelasan mengenai kegiatan *hiking* oleh *game leader*. Lintasan *hiking* menyusuri hutan pinus dengan lintasan tanah yang berbatu, licin dan sedikit tergenang air. Partisipan juga sempat menyusuri sungai kecil. Hiking berlangsung selama ± 2 jam dengan panjang lintasan ± 6 km sampai kembali ke tempat semula. Setelah hiking selesai, kemudian *game leader* meminta peserta untuk sedikit *sharing* mengenai pengalaman mereka, yang berlangsung 21 menit.

2. Istirahat

Setelah melakukan *hiking*, peserta diberikan waktu 50 menit untuk istirahat. Peserta makan bersama-sama di saung lesehan yang ada di lokasi penelitian, serta mengganti pakaian dan alas kaki, karena sudah tidak nyaman untuk dikenakan.

3. *All Stand Up*

Permainan selanjutnya adalah *all stand up* peserta diminta duduk saling membelakangi dengan melipat kaki ke arah dada. Kemudian diminta untuk berdiri bersama dengan saling menekan punggung. Permainan ini diawali dengan penjelasan *game leader* mengenai cara bermain dan memberikan contoh terlebih dahulu. Setiap tim diberikan waktu 2 menit untuk mengatur strategi permainan. Permainan ini berlangsung selama 25 menit.

4. *All Counting Stand Up*

Pada permainan ini, peserta menyebutkan angka yang diawali dari angka 1 sambil berdiri, setiap angka yang disebutkan tidak boleh sama dengan orang lain. Apabila terjadi kesamaan, maka peserta yang menyebutkan angka sama tersebut harus keluar dari permainan. Permainan ini selesai jika tersisa 1 orang atau lebih dari tim yang sama. Permainan ini berjalan selama 15 menit.

5. *Trust Fall*

Dalam permainan ini, seorang peserta diharuskan berdiri diatas kursi menghadap ke depan dengan posisi tangan terlipat di dada. Peserta lainnya berada dibawah dan mengambil posisi dibelakang dengan saling berhadapan serta tangan yang saling mengunci. Setelah diberi aba-aba, peserta yang berdiri diatas menjatuhkan diri kebelakang. Permainan ini berjalan dengan lama 30 menit.

6. Kapal Tenggelam (*Titanic*)

Pada permainan ini semua peserta diminta untuk berdiri diatas lembaran Koran seakan mereka berada di atas sebuah kapal yang akan tenggelam. Kaki peserta tidak diperkenankan untuk berada diluar area Koran. Setelah berhasil berdiri diatas Koran dalam hitungan 1 sampai 5, kemudian mereka diminta keluar dari koran tersebut.

Selanjutnya mereka diminta untuk melipat koran tersebut seterusnya sampai koran tersebut sudah tidak mencukupi untuk dipijak. Permainan ini berlangsung selama 25 menit.

7. *Blind Walk*

Dalam permainan ini peserta akan ditutup matanya oleh sehelai kain. Peserta tersebut harus berjalan dengan keadaan mata tertutup dan berjalan mengikuti jalur yang ditentukan dan dengan arahan suara dari anggota kelompoknya. Peserta diminta untuk mengambil pita yang telah ditaruh ditempat tertentu. Permainan ini berlangsung selama 25 menit.

8. *Dodge Ball*

Dodgeball adalah suatu olahraga tim yang dimainkan dengan melemparkan bola karet ke lawan. Ada tiga sistem permainan yang berbeda untuk menentukan pemenang, yaitu sistem eliminasi, sistem waktu, dan sistem skor. Sistem yang peneliti gunakan adalah sistem eliminasi, tim pemenang adalah tim pertama yang berhasil mengeliminasi seluruh anggota tim lawan. Permainan ini berlangsung selama 30 menit

3. Tahap Pengolahan Data

- a. Membandingkan nilai *pre test* dan *post test* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk menentukan besarnya perbedaan yang terjadi setelah diberikan *treatment*.
- b. Menetapkan statistik yang cocok yaitu statistik parametrik karena telah memenuhi persyaratan data yang berdistribusi normal dan memiliki variansi data.
- c. Menetapkan analisis varians sebagai perhitungan skor *pre test* dan *post test* karena analisis varian dapat digunakan untuk menguji hipotesis komparatif dua sampel berpasangan (Sugiyono, 2009: 153). Analisis varians yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis varians campuran, karena dapat

menguji perbedaan skor dalam satu kelompok dan menguji perbedaan skor antar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Widhiarso, 2011: 1).

4. Tahap Pembahasan

- a. Menginterpretasikan hasil dari analisis statistik dan membahasnya berdasarkan teori dan kerangka pemikiran.
- b. Membuat kesimpulan penelitian.
- c. Menyusun laporan penelitian.
- d. Memperbaiki laporan penelitian.
- e. Mempertanggungjawabkan laporan penelitian dalam sidang ujian skripsi.