

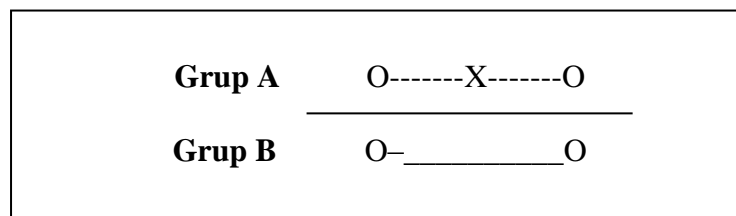
## BAB III METODE PENELITIAN

### A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Quasi-Experimental dengan desain penelitian menggunakan *Nonequivalent (Pretest and Posttest) Control-Group Design*. Desain penelitian dijelaskan oleh Creswell (2014, hlm. 220)

*In this design, a popular approach to quasi-experiments, the experimental Group A and the control Group B are selected without random assignment. Both groups take a pretest and posttest. Only the experimental group receives the treatment.*

Berikut desain penelitian pada gambar 3.1



Gambar 3.1. Desain Penelitian  
Sumber: Creswell (2014, hlm. 220)

Keterangan

- Group A : Eksperimen
- Group B : Kontrol
- O : Observasi Awal (*pretest*)
- X : Kelompok *Treatment* aktivitas *Outdoor Education*
- O : Observasi Akhir (*Posttest*)

### B. Partisipan

Penelitian ini melibatkan siswa sekolah menengah pertama kelas VIII sebagai partisipannya. Alasan pemilihannya dikarenakan berdasarkan banyaknya penelitian sebelumnya yang telah ditampilkan pada Bab II terbukti bahwa karakter pada siswa SMP masih dapat dipengaruhi dengan berbagai *treatment* yang diberikan. Tempat pelaksanaan penelitian adalah, Ciwangun Indah Camp (CIC Bandung), Curug Kutu Cibodas Lembang dan Gunung Putri (Lembang, Bandung).

### C. Populasi dan Sampel

Lokasi Penelitian dalam penelitian ini ini adalah CIC (Ciwangun Indah Camp), Curug Kutu Cibodas Lembang, dan Gunung Putri (Lembang, Bandung). Waktu lamanya penelitian 26 hari merujuk penelitian dari Neff (1973, hlm. 1-40) mengungkapkan bahwa “Program *camping* di alam bebas selama 26 hari yang disertai dengan konseling perorangan dan kelompok berpengaruh terhadap sikap dan motivasi akademis siswa wanita”. Pembagian pertemuan menjadi 9 minggu, pelaksanaan pada hari jumat, sabtu dan minggu. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VIII SMPN PASUNDAN 2 Cimahi yang berjumlah 11 kelas. Sampel penelitian dalam penelitian ini kelas VIII C dengan teknik pengambilan sampel menggunakan *Cluster sampling*, kemudian dibagi dua kelompok sama banyak menggunakan *random assignment*, kelompok A sebagai treatment aktivitas *outdoor* dan kelompok B sebagai kontrol dengan model konvensional.

#### **D. Instrument Penelitian**

Instrumen memiliki peran penting dalam penelitian. Adapun penggunaan instrument dalam penelitian ini adalah angket personal & social responsibility dan tes kebugaran jasmani (physical fitness test) disusun menjadi 3 rangkaian test

##### 1. Angket

Angket dalam penelitian bertujuan untuk mengukur tingkat tanggung jawab pribadi dan sosial (*personal & social responsibility*), diambil dari penelitian Biscaia, Ferreira, Martins, & Rosado (2015, hlm. 323) PSRQ (*Personal and Social Responsibility Questionnaire*) dari Watson et al (2003), dan kemudian dimodifikasi oleh Li et al. (2008, hlm. 173) yang berjumlah 14 butir soal. Peneliti memutuskan untuk melakukan beberapa penyesuaian dan penambahan butir pernyataan berdasarkan sudut pandang siswa SMP. Jumlah Butir pernyataan angket diperoleh sebanyak 48 soal, akan diuji cobakan kembali untuk mengetahui nilai validitas dan reliabilitas setelah dilakukan penyesuaian tersebut.

##### 2. Uji Coba Angket

Peneliti menyebarkan angket pada siswa SMP (di luar sampel penelitian) sehingga dari pengujian 48 soal hanya 32 soal valid. Data dari tes uji coba angket tersebut dianalisis menggunakan perangkat lunak Statistical Product and Service

Solution (SPSS) for windows versi 20.0 yaitu menggunakan reliability scale. Hasil pengujian bisa di lihat pada tabel 3.1 berikut:

Tabel 3.1. Uji Validitas Angket Sikap Bertanggung Jawab

Item-Total Statistics		
Pernyataan	Corrected Item-Total Correlation	Keterangan
VAR00001	0.419983921	Valid
VAR00003	0.512916643	Valid
VAR00004	0.748234959	Valid
VAR00005	0.50577042	Valid
VAR00007	0.676193627	Valid
VAR00008	0.409780685	Valid
VAR00009	0.589462037	Valid
VAR00010	0.602191378	Valid
VAR00013	0.701834902	Valid
VAR00019	0.467049407	Valid
VAR00020	0.748953868	Valid
VAR00021	0.479060513	Valid
VAR00022	0.690363186	Valid
VAR00023	0.397582323	Valid
VAR00024	0.615578919	Valid
VAR00026	0.298765342	Valid
VAR00027	0.519300315	Valid
VAR00028	0.754286807	Valid
VAR00029	0.377547500	Valid
VAR00030	0.582506073	Valid
VAR00031	0.441331858	Valid
VAR00032	0.480889015	Valid
VAR00033	0.543322723	Valid
VAR00034	0.587062904	Valid
VAR00035	0.625298279	Valid
VAR00037	0.644955122	Valid
VAR00039	0.819513461	Valid
VAR00040	0.432364062	Valid
VAR00042	0.663607835	Valid
VAR00043	0.554698326	Valid

VAR00044	0.436051206	Valid
VAR00046	0.549276444	Valid
VAR00047	0.606263149	Valid
VAR00048	0.723327611	Valid

Pengambilan keputusan berdasarkan perhitungan nilai *Corrected Item-Total Correlation* hasil dari analisis *Reability Scale*. Menurut, Nisfiannor Muhammad (2009, hlm. 229), “bahwa untuk menyatakan butir item valid atau tidak valid digunakan patokan 0,200”. Pada tabel di atas semua item pernyataan memiliki nilai *Corrected Item-Total Correlation* diatas 0,200, berarti Angket sikap bertanggung jawab telah dinyatakan Valid. Selanjutnya data uji reabilitas dapat dilihat pada tabel 3.2.

Tabel 3.2. Uji Reabilitas PSRQ

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of item
0.940011627	34

Pengambilan keputusan dilakukan berdasarkan penghitungan nilai *Cronbach Alpha*, bila nilainya diatas 0,600 maka dinyatakan reliabel. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa angket sikap bertanggung jawab ini telah memenuhi standar reliabilitas, karena memiliki nilai  $\alpha = 0,940011627 > 0,600$ .

#### 1. Tes Kebugaran Jasmani

Selanjutnya dalam mengukur kebugaran jasmani (*physical fitness*) dengan test kapasitas aerobik telah dijelaskan dalam bab II, Suntoda (2007, hlm. 14) menjelaskan test kapasitas aerobik yaitu, Daya tahan Umum (*cardio respiratory endurance*) Pengukurannya bisa dengan Lari multi tahap (*bleep test*). Suntoda (2009, hlm. 25) menjelaskan lebih lanjut tentang Tes Lari Multi Tahap (*bleep test*)

Alat dan Fasilitas:

- a. Lintasan datar yang tidak licin sepanjang minimal 22 meter
- b. Sebuah Cassette-player dengan volume suara cukup keras
- c. Cassette *bleep test*
- d. Stopwatch
- e. Buat dua garis dengan jarak yang ditentukan oleh kecepatan kaset. Kecepatan standar adalah satu menit (untuk jarak 20 meter).
- f. Meteran

Dery Rimasa, 2016

**PENGARUH OUTDOOR EDUCATION TERHADAP PERSONAL & SOCIAL RESPONSIBILITY SERTA  
KEBUGARAN JASMANI**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

g. Alat tulis

Pelaksanaan *Bleep test*:

- a. Ikuti petunjuk dari kaset. Setelah 5 hitungan bleep, peserta tes mulai berlari/jogging, dari garis pertama ke garis 2. Kecepatan berlari harus diatur konstan dan tepat tiba di garis, lalu berbalik arah (pivot) ke garis asal. Jika peserta tes sudah sampai di garis sebelum terdengar bunyi bleep, peserta tes harus menunggu di belakang garis, dan baru berlari lagi saat bunyi bleep. Begitu seterusnya, peserta tes berlari bolak-balik sesuai dengan irama bleep.
- b. Lari bolak-balik ini terdiri dari beberapa tingkatan (level). Setiap tingkatan terdiri dari beberapa balikan (shuttle). Setiap level ditandai dengan 3 kali bleep (seperti tanda turalit), sedangkan setiap shuttle ditandai dengan satu kali bleep.
- c. Peserta tes berlari sesuai irama bleep sampai ia tidak mampu mengikuti kecepatan irama tersebut (pada saat bleep terdengar, peserta tes belum sampai di garis). Jika dalam 2 kali berturut-turut peserta tes tidak berhasil mengejar irama bleep, maka peserta tes tersebut dianggap sudah tidak mampu mengikuti tes, dan ia harus berhenti.
- d. Lakukan pendinginan dengan cara berjalan, jangan langsung berhenti/duduk.

Hasil dan Penilaian:

- a. Catat pada level dan shuttle terakhir, berapa hasilnya sesuai irama bleep.
- b. Tes bleep juga untuk mengukur prediksi nilai VO<sub>2</sub> max

**E. Prosedur Penelitian**

Masing-masing kelompok telah dipilih sebagai sampel sebelumnya, diacak untuk mendapatkan perlakuan atau eksperimen pemberian aktivitas outdoor education berupa *camping* didalamnya diisi materi dengan berbagai macam aktivitas atau game dengan tujuan meningkatkan *sosial & personal responsibility*.

Dery Rimasa, 2016

**PENGARUH OUTDOOR EDUCATION TERHADAP PERSONAL & SOCIAL RESPONSIBILITY SERTA KEBUGARAN JASMANI**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dengan konsep-konsep interaksi antara siswa dengan alam, melalui kegiatan simulasi di alam terbuka, diyakini dapat memberikan suasana kondusif untuk membentuk kemampuan sosial peserta guna membentuk rasa kebersamaan, keterbukaan, toleransi, dan kepekaan mendalam, pada akhirnya akan mampu memberikan semangat, inisiatif, dan pola pemberdayaan baru dalam kehidupannya. Sedangkan untuk kelompok kontrol, siswa melakukan pembelajaran konvensional di sekolah.

### 1. *Pretest*

Pretest dalam penelitian ini peserta didik diberikan PSRQ (Martins, Rosado, Ferreira & Biscaia, 2015, hlm. 323) serta tes kebugaran jasmani Tes Lari Multi Tahap (*Bleep test*) dari Suntoda (2007, hlm. 14)

### 2. *Treatment*

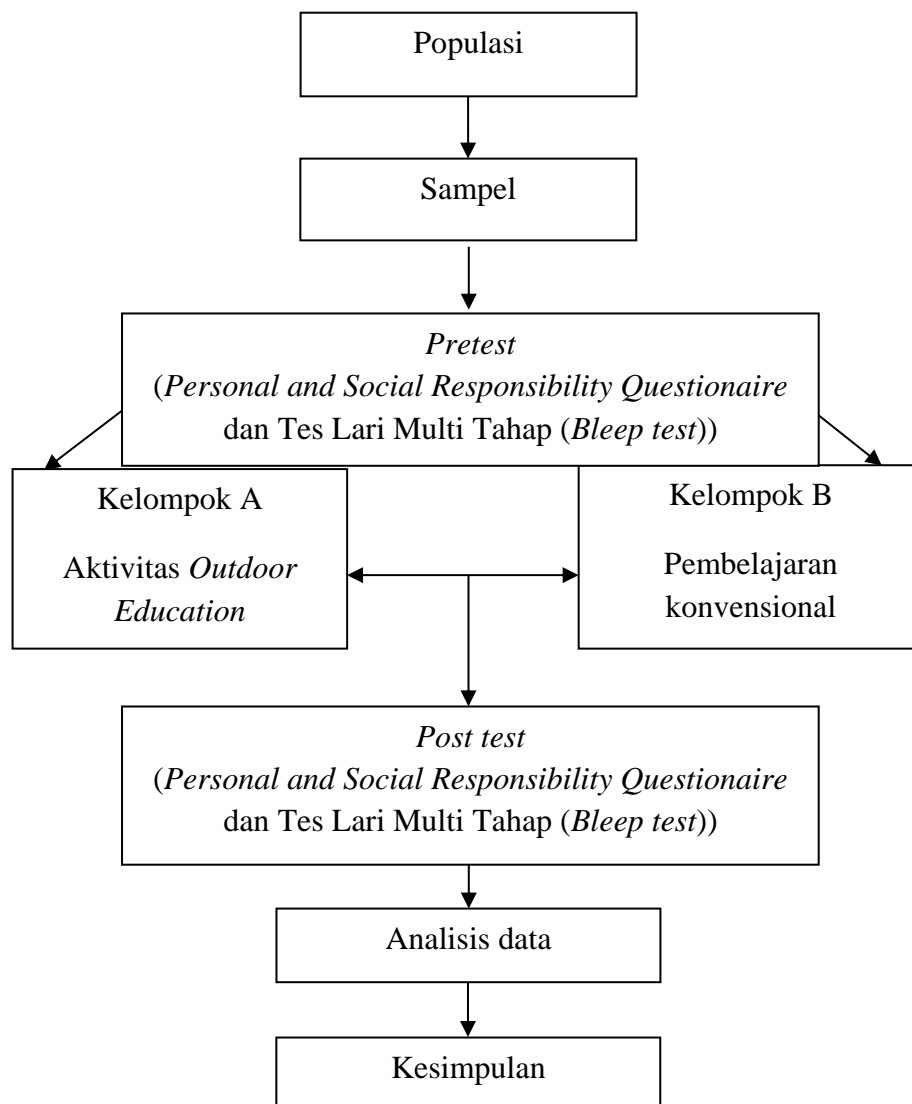
Selanjutnya kepada peserta akan diberikan perlakuan dengan materi aktivitas *outdoor education*. Peneliti menyusun program aktivitas *outdoor education* sebagai panduan dalam melakukan eksperimen.

### 3. *Posttest*

Setelah melakukan kegiatan inti aktivitas *outdoor education* para peserta diberikan *posttest* berbentuk angket dan tes kebugaran jasmani begitu pula pada kelompok *control* diberikan *posttest*.

## F. Prosedur Penelitian

Prosedur dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 3.2. Prosedur penelitian

Sumber: Peneliti

## G. Jadwal Kegiatan

Tabel 3.3. Jadwal Kegiatan *Camping*

<b>Hari</b>	<b>Waktu</b>	<b>Kegiatan</b>
Jumat	16.00 - 17.00	Perjalanan
	17.00 - 18.00	Mendirikan tenda
	18.00 - 20.00	Istirahat, Shalat & Makan
	20.00 - 23.00	Games & Renungan malam
	23.00 - 05.00	Istirahat (Tidur)
Sabtu	05.00 - 06.00	Shalat Subuh & Persiapan Kegiatan
	06.00 - 07.00	Olahraga Pagi
	07.00 - 09.00	Mandi & Sarapan
	09.00 - 11.30	Hiking
	11.30 - 13.30	Istirahat, Shalat & Makan
	13.30 - 16.00	Hiking
	16.00 - 17.00	Istirahat & Shalat
	17.00 - 20.00	Masak Rimba & Shalat
	20.00 - 22.00	Renungan & Api unggun
	22.00 - 04.30	Istirahat (Tidur)
Minggu	04.30 - 06.00	Shalat Subuh & Persiapan Kegiatan
	06.00 - 07.00	Olahraga Pagi
	07.00 - 09.00	Mandi, Masak Rimba & Makan
	09.00 - 11.30	Hiking
	11.30 - 13.00	Istirahat, Shalat & Makan
	13.00 - 14.00	Pulang



## H. Program

Program untuk penelitian *hiking dan camping* di lakukan selama 9 minggu, tiap minggu di ambil 3 hari yaitu hari jumat sabtu dan minggu, hingga total pertemuan berjumlah 27 hari merujuk pada penelitian Neff (1973.hlm. 1-40 ) Lebih lanjut tentang isi dari program hiking dan *camping* ini akan di bahas pada lampiran.

## I. Analisis Data

Teknik pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan penghitungan komputasi program SPSS (*Statistikal Product and Service Solution*) versi 20.0 for *windows*. Program ini digunakan karena memiliki kemampuan analisis statistik cukup tinggi. Selain itu sistem manajemen data pada lingkungan grafis menggunakan menu-menu dekriptif dan kotak-kotak dialog sederhana, sehingga mudah dipahami cara pengoperasiannya. Selanjutnya, data analisis pada penelitian ini adalah data dari hasil *pre-test* dan *post-test* pada kedua keompok sampel. Dari hasil tersebut akan dilihat apakah terdapat pengaruh dari pemberian perlakuan terhadap *responsibility* dan kebugaran jasmani.