

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode dan Desain Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode eksperimen bertujuan untuk mengetahui hubungan sebab akibat seperti yang dikemukakan Fraenkle (2012:265), “...*the experimen is the best way to establish cause and effect relationship among variable*” Melalui metode eksperimen peneliti melakukan perlakuan atau *threatment* kepada peserta usia 13-14 tahun yang belum pernah melakukan *games* A terstruktur dan *games* B tidak terstruktur program *outdoor education* melalui program *camping* dan *hiking*.

Penelitian eksperimen yang digunakan adalah *true eksperimental* yang terdiri dari dua kelompok penelitian yaitu kelas eksperimen 1 dan eksperimen 2 dengan kegiatan *outdoor education* melalui *camping*. Maksum (2012:67) menyatakan bahwa:

Penelitian eksperimen dicirikan oleh 4 hal, yaitu adanya perlakuan, mekanisme kontrol, randomisasi, dan ukuran keberhasilan. Apabila suatu penelitian eksperimen memenuhi keempat hal diatas, maka dapat dikatakan eksperimen murni (*True Eksperimen*). Sebaliknya, jika suatu penelitian eksperimen tidak dapat memenuhi ke empat hal tersebut terutama dalam hal randomisasi dan kelompok *kontrol* maka disebut eksperimen semu (*quasi eksperimen*).

Desain penelitian merupakan rancangan tentang cara mengumpulkan dan menganalisis data agar dapat dilaksanakan secara ekonomis serta serasi dengan tujuan penelitian. Selanjutnya, dalam penelitian ini menggunakan desain *the ststic group pretest – posttest design* (Fraenkel 2012:270).

Pada desain *the ststic group pretest – posttest design* dua kelompok subjek diukur atau diamati dua kali. Pengukuran pertama berfungsi sebagai *pretest*, yang kedua sebagai *posttest*.

Adapun desain penelitian yang disusun oleh penulis adalah sebagai berikut:

O_1	X_1	O_2
O_1	X_2	O_2

Desain Penelitian

Desain penelitian *the ststic group pretest – posttest design*

(Sumber Fraenkel 2012:270)

Keterangan:

O_1 = Pretest *self confidence* & respek siswa

X_1 = Perlakuan (treatment) *outdoor education* dengan permainan terstruktur

X_2 = Perlakuan (treatment) *outdoor education* dengan permainan tidak terstruktur

O_2 = Posttest *self confidence* & respek siswa

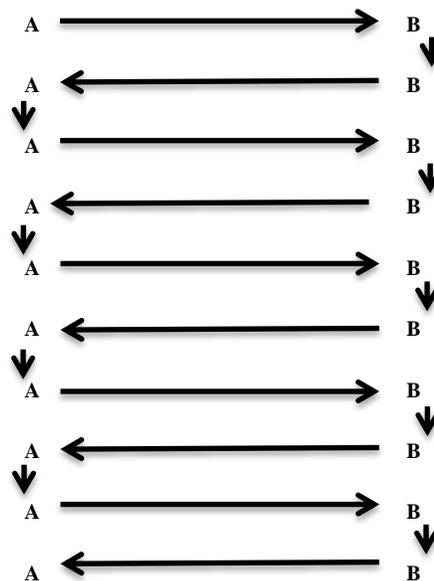
B. Populasi dan Sample

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di SMP YPI Bandung yang berusia 13-14 tahun dan belum pernah melakukan *games* A terstruktur dan *games* B tidak terstruktur yang berjumlah 40 orang siswa. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampel jenuh dimana seluruh jumlah populasi dijadikan sebagai sampel. Hal ini sejalan dengan pendapat sugiono (2009), hlm. 124 “sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Maka dari itu sampel dalam penelitian ini berjumlah 40 orang. Peneliti menggunakan *accessible populations* menurut Fraenkel, wallen, & Hyun (2012, hlm 92)

Berdasarkan pemaparan di atas, maka pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh yang berjumlah 40 orang partisipan yang mengikuti kegiatan *outdoor education* siswa di SMP YPI Bandung yang berusia 13-14 tahun. Dengan membagi 2 kelompok, terdiri dari 20 orang eksperimen 1 dan 20 orang eksperimen 2. Pembagian dua kelompok eksperimen menggunakan pendekatan ABBA dari hasil pretest.

Agar mempermudah dalam penelitian diperlukan langkah-langkah yang teratur supaya tujuan dan hasil sesuai dengan apa yang diharapkan. Oleh karena itu agar semua tujuan dan hasil tercapai penulis dalam penelitian ini menggunakan *the ststic group pretest – posttest design*. Sampel akan dibagi ke dalam dua kelompok sesuai dengan ranking dari tes awal, dari mulai yang terendah sampai yang tertinggi dengan cara zig-zag atau A-B-B-A, cara yang satu ini digunakan agar kedua kelompok mempunyai kemampuan yang seimbang (equivalen). Inilah pembagian kedua kelompok sesuai hasil ranking, sebagai berikut :

(Desain A-B-B-A)



C. Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kawasan Curug Tilu Luwih Opat, sebab lokasi tersebut sangat cocok untuk kegiatan *outdoor education* karena di kawasan perbukitan dan memiliki fasilitas bumi perkemahan yaitu bumi perkemahan Curug Tilu Luwih Opat, sungai yang aliran sungainya jernih, lokasi hiking menyusuri perkebunan teh serta adanya air terjun yang indah. Selain itu Peneliti memilih kawasan Curug Tilu Luwih Opat karena lokasinya yang tidak terlalu jauh dari lokasi sekolah yang dijadikan sampel penelitian dan aksesnya tidak sulit dijangkau.

Mohammad Zaqi Firmansyah, 2017

PENGARUH OUTDOOR EDUCATION TERHADAP SELF CONFIDENCE DAN RESPEK SISWA SMP YPI BANDUNG

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

Program *camping* pada penelitian ini akan dilaksanakan di kawasan wisata Cikole selama 3 (tiga) hari. Pengambilan waktu penelitian selama 3 hari disini berdasarkan penelitian Tay (2006) bahwa program *camping* berbasis petualangan 3 hari memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan persepsi siswa di beberapa daerah efektivitas kehidupan seperti *self efficacy*, kepercayaan diri, manajemen stres, efisiensi waktu, dan keseluruhan efektivitas. Jadi dengan *camping* petualangan dalam 3 hari pun bisa memberikan hasil yang positif.

Maka dari itu peneliti mengambil waktu tiga hari dalam pemberian perlakuan *outdoor education* melalui kegiatan *camping* dan *hiking* pada siswa yang berusia 13 - 14 tahun dan belum pernah melakukan *games* A terstruktur dan *games* B tidak terstruktur yang berjumlah 40 orang siswa.

D. Instrument Penelitian

1. Alat Pengumpul Data

Instrument adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data supaya pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah (Arikunto, 2010:128). Untuk mendapatkan data yang mendukung penelitian, peneliti menyusun dan menyiapkan instrumen yang berupa angket untuk menjawab pertanyaan peneliti. Perlu dijelaskan bahwa dalam menyusun pernyataan agar responden dapat menjawab salah satu alternatif jawaban, maka pertanyaan - pertanyaan tersebut disusun dengan berpedoman pada penjelasan Surakmand (1990:184) sebagai berikut :

- Rumuskan setiap pernyataan sejelas-jelasnya dan seringkas-ringkasnya.
- a. Mengajukan pertanyaan yang memang dapat dijawab oleh responden, pernyataan mana yang tidak menimbulkan kesan negatif.
 - b. Sifat pernyataan harus netral dan objektif
 - c. Mengajukan hanya pernyataan yang jawabannya tidak dapat diperoleh dari sumber lain.

- d. Keseluruhan pernyataan dalam angket harus sanggup mengumpulkan kebulatan jawaban untuk masalah yang kita hadapi.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala sikap (Perubahan karakter siswa) skala sikap digunakan untuk menjangkau pendapat anak terhadap sikap respek dan percaya diri dalam keseharian mereka dengan menggunakan angket yang sudah dikembangkan dalam penelitian sebelumnya. berupa skala Likert, dengan menggunakan empat kategori respon yaitu: sangat setuju, setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju. Untuk keperluan analisis kuantitatif, maka jawaban itu dapat diberi skor, misalnya pada Tabel 3.2 :

Tabel 3.2 Skala Likert

Jawaban	Skor	
	Positif	Negatif
Sangat setuju	5	1
Setuju	4	2
Ragu-ragu	3	3
Tidak setuju	2	4
Sangat tidak setuju	1	5

Instrumen skala sikap di atas mengukur mengukur respek dan percaya diri pada siswa SMP yang berusia 13 -14 tahun dan belum pernah melakukan *games A* terstruktur dan *games B* tidak terstruktur. Data yang dihasilkan berupa data interval dari skala Likert skornya 1 (satu) sampai dengan 5 (lima).

Berikut rumusan variabel, sub variabel dan indikator kepercayaan diri (*self confidence*) dan sikap hormat (*respect*) terlihat pada Tabel 3.3 dan 3.4

Tabel 3.3 Kisi - Kisi Angket Kepercayaan Diri

(Lautser, 1997)

Variabel	Sub Variable	Indikator	Nomor Item	
			+	-
Kepercayaan Diri menurut Lautser, (dalam Cecilia, 1997) Kepercayaan diri merupakan suatu sikap atau perasaan yakin akan kemampuan diri sendiri sehingga orang yang bersangkutan tidak terlalu cemas dalam tindakan – tindakannya, dapat merasa bebas melakukan hal yang disukainya dan bertanggung jawab atas perbuatannya.	Yakin pada Kemampuan Diri	a. Memiliki kemampuan	7, 32, 43	26, 6, 21
		b. Sanggup menyelesaikan tugas	20, 18, 11	27, 8, 41
		c. Percaya pada teman	5, 16, 17	30, 51, 22
	Optimis	a. Pada harapan dan cita-cita	4, 25, 10	1, 31, 14
	Objektif	a. Mengungkapkan kebenaran yang semestinya	2, 33, 19	3, 12, 50
	Bertanggung Jawab	a. Kesadaran untuk melakukan	15, 34, 44	9, 13, 40
		b. Kesiadaan untuk melakukan	23, 36, 24	54, 28, 49
	Rasional	a. Berfikir rasional	35, 39, 29	53, 38, 48
	Realistis	a. Realistis dalam bertindak	45, 46, 42	47, 52, 37

Angket kepercayaan diri ini disesuaikan dengan ciri-ciri orang yang memiliki kepercayaan diri menurut Lautser (1997) dalam Ghufro dan Risnawati (2010: 35) adalah “(1) memiliki keyakinan pada kemampuan sendiri, (2) memiliki optimisme yang tinggi, (3) bersikap objektif dalam berbagai hal, (4) Bertanggung jawab, (5) rasional dan realistis”. Dari penjelasan di atas maka disusunlah kisi-kisi instrumen untuk mempermudah pembuatan butir pernyataan pada angket yang dapat dilihat pada tabel 3.2.

Tabel 3.4 Kisi – kisi angket Respect

(Mu'in, 2011, hlm.213-214)

Variabel	Sub Variabel	Indikator	+	-
Respect (Mu'in, 2011, hlm.213-214)	Toleransi	➤ sikap menghormati orang lain	24, 42	10, 62
		➤ Sikap saling menerima	37, 12	35, 58
		➤ Sikap saling menghargai terhadap sesama	48, 38	4, 22
Rasa hormat bisa ditunjukkan kepada orang lain dengan tingkat kedekatan yang berbeda. Misalnya dengan teman, orangtua, bahkan orang asing yang baru dikenal	Penerimaan	➤ Menghargai perbedaan	44, 17	55, 26
		➤ Menunjukkan sikap simpati terhadap orang lain	54, 45	5, 9
		➤ Menghargai atau peduli terhadap kepemilikan orang lain	33, 18	34, 28
	<i>Nonviolene</i> (non-kekerasan)	➤ Sikap tidak menunjukan rasa yang tidak suka	11, 50	64, 3
		➤ Sikap tidak membenci	8, 39	

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Sikap tidak mengintimidasi ➤ Sikap tidak melemahkan mental 	63, 43	61, 53
			52, 41	59, 7
				56, 23
	<i>Courteous</i>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Memberikan penghargaan kepada orang yang berjasa ➤ Memberikan semangat dan motivasi kepada teman 	51, 31	46, 6
			60, 40	36, 2
	<i>Concerned</i>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Sikap perhatian kepada orang yang di hormati 	57, 25	15, 21
	Hormat terhaap lingkungan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Taat pada aturan dan dan menjaga alam sekitar ➤ Tidak membuang sampah sembarangan ➤ Tidak merusak tumbuhan di hutan 	47, 29	19, 14
			30, 20	32,16
			1, 27	13, 49

Berdasarkan kajian teoretis yang telah dilakukan maka spesifikasi intervensi yang dilakukan lebih difokuskan pada perubahan respek dan *self control* pada siswa SMP YPI Bandung yang berusia 13 -14 tahun dan belum pernah melakukan *games A* terstruktur dan *games B* tidak terstruktur. Oleh karena itu, kisi-kisi instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini khusus untuk mengukur pengaruh kegiatan *outdoor education* dengan kegiatan *camping* dan *hiking* yang diberikan terhadap *self confidence* dan respek pada siswa SMP YPI Bandung yang berusia 13 -14 tahun.

E. Prosedur Penelitian

Penelitian ini akan berlangsung selama tiga hari dilakukan di kawasan Curug Tilu Luwih Opat. Dalam pelaksanaannya peneliti akan dibantu oleh instruktur dalam bidang *camping* yaitu dari Pecinta Alam Mahasiswa Olahraga (PAMOR) sehingga kegiatan dapat terorganisir sebab dipandu oleh instruktur yang telah berpengalaman karena PAMOR ini sudah berpengalaman dalam melaksanakan kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan *outdoor*.

Pada penelitian ini terbagi dalam beberapa tahapan seperti tertera pada tabel 3.5

Tabel 3.5
Garis Besar Pelaksanaan Penelitian

Tahap	Kelompok Eksperimen 1	Kelompok Eksperimen 2	Keterangan
1.	Pengambilan data awal.	Pengambilan data awal.	<i>Pre-test self confidence</i> dan respek
2.	Kegiatan <i>camping</i> dan <i>Hiking</i> menggunakan <i>games</i> terstruktur.	Kegiatan <i>camping</i> dan <i>hiking</i> menggunakan <i>games</i> tidak terstruktur.	Kegiatan 3 hari <i>camping</i>
3.	Pengambilan data akhir	Pengambilan data akhir	<i>Post-test self confidence dan</i> respek

Program *camping* yang akan diberikan dalam penelitian ini mengacu pada hasil penelitian Tay (2006) bahwa program *camping* berbasis petualangan 3 hari memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan persepsi siswa dalam beberapa daerah efektivitas kehidupan seperti *self efficacy*, *self esteem*, *self concept*, kepercayaan diri, manajemen stress, efisiensi waktu dan keseluruhan aktivitas. Program *camping* selama tiga hari dalam penelitian Tay (2006) adalah “*This included the conduct of ‘ice-breakers’, trust and team-building activities, initiative and problem-solving games stations, low- and high-elements challenge courses, zipline, rock climbing, abseiling, kayaking, camp cooking and a campfire*”. Pengertiannya adalah pelaksanaan suatu aktivitas kecil dalam suatu acara yang bertujuan agar suasana mencair agar saling mengenal satu sama lain dalam sebuah aktivitas, pemanduan dan pengembangan tim, stasiun permainan inisiatif dan pemecahan masalah, elemen tantangan rendah dan tinggi, zipline, panjat tebing, abseiling, kayak, memasak dan api unggun.

Program eksperimen ini didukung oleh Taniguchi (2004) yang berjudul *Outdoor Education And Meaningful Learning: Finding The Attributes Of Meaningful Learning Experiences In An Outdoor Education Program*. Halaman 69 “*The fourth outdoor activity was a three-day backpacking hike in the San Rafael River canyon in central Utah. This activity was on March 27th, 28th, and 29th. Each participant had to carry his or her gear in a backpack and hike a specific route to a designated destination each of the three days*” maksudnya adalah kegiatan *aktivitas outdoor* ini dilaksanakan dalam tiga hari di San Rafael river canyon di daerah Utah tengah. Kegiatan ini berlangsung tanggal 27, 28, dan 29 Maret. Taniguchi (2004) menambahkan “*3 days and 2 nights backpacking trip observations, by the researcher, will be made and recorded during each of these activities*” yakni 3 hari 2 malam program di observasi dan di catat oleh peneliti selama berlangsungnya aktivitas. Ahli lain (Harun & Salamuddin, 2013) “*outdoor education programs need to be restructured to meet the needs of these domains such as improving problem-solving ability, psychomotor ability and sensitivity to the self which will develop confidence and positive self-concept*” maksudnya adalah program *outdoor education* perlu dilakukan

restrukturisasi untuk memenuhi kebutuhan domain tersebut seperti kemampuan untuk memecahkan masalah, kemampuan psikomotorik dan kepekaan diri sehingga akan mengembangkan kepercayaan diri dan konsep diri yang positif.

F. Teknik Analisis Data

Pengolahan data adalah suatu proses dalam memperoleh data ringkasan atau angka ringkasan dengan menggunakan cara atau rumus-rumus tertentu. Pengolahan data bertujuan mengubah data mentah dari hasil pengukuran menjadi data yang lebih halus sehingga memberikan arah untuk pengkajian lebih lanjut.

Teknik pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan penghitungan komputasi program SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) versi 20.0 *for windows* karena program ini memiliki kemampuan analisis statistic cukup tinggi serta system manajemen data pada lingkungan grafis menggunakan menu-menu deskriptif dan kotak-kotak dialog sederhana, sehingga mudah dipahami cara pengoperasiannya. Adapun langkah pengolahan tersebut yaitu:

1. Uji normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui setiap variabel yang akan dianalisis atau data yang diperoleh berdistribusi normal. Penulis menggunakan teknik analisis dengan menggunakan *Kolmogorov Smirnov Z* untuk mengetahui normalitas data. Kondisi data berdistribusi normal menjadi syarat untuk menguji hipotesis menggunakan statistic parametric.

2. Uji homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi adalah sama atau tidak. Uji ini dilakukan sebagai prasyarat dalam analisis *independent sampe t test*. Asumsi yang mendasari dalam analisis varian. Sebagai kriteria pengujian, jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka dapat dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok data adalah sama.

3. Teknik statistik untuk mencari pengaruh masing-masing variable menggunakan Uji-t sampel berpasangan (*Paired Sample t-test*).Independent sample t-test
4. Teknik statistik untuk mencari yang lebih baik menggunakan Uji perbedaan rata-rata (*Independent Sample t-test Posttest*).
5. Hipotesis statistik

Hipotesis statistik ini berasal dari hipotesis penelitian terdapat pengaruh positif kegiatan *outdoor education* melalui *camping* terhadap peningkatan respek dan *self Confidence* pada siswa sekolah menengah pertama.

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_0 : \mu_1 > \mu_2$$

Keterangan :

μ_1 : kegiatan *outdoor education* melalui *camping*

μ_2 : Tanpa kegiatan *outdoor education*

Analisis data yang telah dilakukan, diperoleh hasil yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan hasil *Self confidence* dan respek yang diperoleh dari test akhir antara siswa pada kelompok eksperimen *games A* dan eksperimen *games B*. Sebelum menginjak lebih jauh diskusi penelitian, peneliti ingin menjelaskan kelompok eksperimen *games A* dan eksperimen *games B*. kelompok eksperimen *games A* adalah kelompok eksperimen *outdoor education* program *camping* dan *hiking* yang diberikan permainan pada saat pelaksanaan eksperimen dengan tingkat kesulitan permainan yang sistematis, yaitu permainan dari yang mudah sampai pada yang paling sulit sedangkan eksperimen *games B* yaitu kelompok eksperimen *outdoor education* program *camping* dan *hiking* yang diberikan permainan pada saat pelaksanaan eksperimen dengan tingkat kesulitan permainan yang random atau acak, sehingga tidak memikirkan dari yang mudah sampai ke yang tersulit. Peneliti memodifikasi program ini sesuai dengan (Hubball & West, 2009) “.. *to implement learning-centered program planning strategies in outdoor education , teachers need*

to carefully plan challenging activities, and select critical and timely interruptions that challenge understandings and enhance active learning “ yang diartikan untuk menerapkan strategi perencanaan program yang pada pembelajaran *outdoor education*, para guru merencanakan dengan hati-hati kegiatan yang menantang, dan memilih yang penting dan tepat waktu agar menantang pemahaman dan meningkatkan pembelajaran aktif. Pernyataan tersebut yang membuat peneliti memodifikasi program *outdoor education* dengan permainan sistematis dan random.