

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh permainan *outbound* terhadap kepedulian lingkungan di sekolah siswa kelas V di SDN 046 Sindanglaya Kota Bandung. Penelitian ini dilakukan dari tanggal 15 September 2017 sampai dengan 5 Oktober 2017 yang dilaksanakan di SDN 046 Sindanglaya Kota Bandung.

Data yang diperoleh dari hasil tes maupun pengukuran masih belum berarti, karena masih merupakan skor-skor mentah. Untuk mendapatkan kesimpulan atau makna dari data-data tersebut, maka data harus diolah dan dianalisis dengan bantuan perhitungan statistik. Dalam mempermudah proses analisis dan untuk menghindari kemungkinan terjadinya kesalahan, maka proses analisis data pada penelitian ini dipergunakan *Microsoft Excel 2013*.

Adapun hasil dari pengolahan dan analisis data yang penulis akan uraikan secara terperinci pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.1
Hasil Perhitungan Nilai Rata-rata dan Simpangan Baku
Tingkat Kepedulian Lingkungan di Sekolah

Kelompok	Pretest		Posttest	
	Rata-rata	Simpangan Baku	Rata-rata	Simpangan Baku
Eksperimen	134,677	10,546	141,065	11,308
Kontrol	134,290	15,384	135,097	18,017

Dari tabel 4.1 di atas dapat dilihat bahwa siswa yang diberi pembelajaran permainan tradisional (kelompok eksperimen) memiliki nilai rata-rata sampel mengalami peningkatan pada akhir masa penelitian. Hasil tes angket kepedulian lingkungan di sekolah dengan rata-rata 134,677 dan simpangan baku sebesar 10,546. Mengalami peningkatan pada tes akhir dengan rata-rata 141,065 dan simpangan baku 11,308.

Sedangkan pada kelompok siswa yang tidak diberi pembelajaran permainan tradisional (kelompok kontrol) memiliki nilai rata-rata sampel mengalami peningkatan pada akhir masa penelitian meskipun hanya sedikit. Hasil tes kemampuan perseptual motorik dengan rata-rata 134,290 dan simpangan baku sebesar 15,384. Mengalami sedikit peningkatan pada tes akhir dengan rata-rata 135,097 dan simpangan baku 18,017.

B. Pengujian Analisis

1. Uji Normalitas

Setelah deskripsi data telah diperoleh, kemudian dilakukan pengujian normalitas data. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui data yang diperoleh apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini menggunakan uji normalitas dari *Liliefors* yang dianggap lebih mudah dan praktis. Berikut hasil pengujian normalitas dengan menggunakan uji *liliefors*.

Tabel 4.2

Hasil Uji Normalitas Tingkat Kepedulian Lingkungan di Sekolah

Kelompok	L_{hitung}		L_{tabel}	Kesimpulan
Eksperimen	<i>Pre-test</i>	0,877	0.156	Tidak Normal
	<i>Post-test</i>	0,760		
Kontrol	<i>Pre-test</i>	0,800		
	<i>Post-test</i>	0,771		

Berdasarkan tabel 4.2, uji normalitas ini menggunakan uji *liliefors* dengan taraf signifikan $\alpha = 0.05$ ($n: 31$) dengan hasil perolehan L_{tabel} sebesar 0.156. Hasil *pre-test* (kelompok eksperimen) memiliki nilai L_{hitung} sebesar 0.877 dan nilai L_{hitung} *post-test* sebesar 0.760. Dengan demikian $L_{hitung} > L_{tabel} = 0.877 > 0.156$ untuk *pre-test* dan $L_{hitung} > L_{tabel} 0.760 > 0.156$ untuk *post-test*, maka dapat disimpulkan bahwa L_{hitung} lebih besar dari L_{tabel} yang berarti data tersebut berdistribusi **tidak normal**.

Sedangkan hasil *pre-test* (kelompok kontrol) memiliki nilai L_{hitung} sebesar 0,800 dan nilai L_{hitung} *post-test* sebesar 0,771. Dengan demikian $L_{hitung} > L_{tabel} = 0,800 > 0,156$ untuk *pre-test* dan $L_{hitung} > L_{tabel}$ $0,771 > 0,156$ untuk *post-test*, maka dapat disimpulkan bahwa L_{hitung} lebih besar dari L_{tabel} yang berarti data tersebut berdistribusi **tidak normal**.

2. Uji Homogenitas

Setelah uji normalitas dan data yang didapat berdistribusi tidak normal, maka langkah selanjutnya yaitu melakukan uji homogenitas dengan uji kesamaan dua variansi yang tujuannya yaitu untuk mengetahui homogen tidaknya data dari kelompok sampel dalam suatu penelitian. Hasil pengujian homogenitas dapat dilihat pada table 4.3.

Tabel 4.3
Uji Homogenitas Kepedulian Siswa Terhadap Lingkungan

Kelompok	V_{max}	V_{min}	F_{hitung}	F_{tabel}	Kesimpulan
Eksperimen	127,86	111,226	1,15	1,84	Homogen
Kontrol	324,62	236,86	1,37		Homogen

Berdasarkan tabel 4.3, dengan taraf signifikan (α) = 0.05 dengan dk n-1 diperoleh F_{tabel} sebesar 1,84 Nilai F_{hitung} yang diperoleh dari angket kepedulian lingkungan siswa di sekolah (kelompok eksperimen) pada data *pretest* dan *posttest* sebesar 1,15, sedangkan F_{hitung} yang diperoleh (kelompok kontrol) pada data *pretest* dan *posttest* sebesar 1.37. Oleh karena F_{hitung} dari dua variabel tersebut lebih kecil dari pada F_{tabel} ($1.21 < 2.15$) untuk kelompok eksperimen, ($1.12 < 2.15$) untuk kelompok kontrol, maka kesimpulan dari uji kesamaan dua variansi adalah **homogen**.

3. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis ini untuk mengetahui apakah permainan *outbound* berpengaruh secara signifikan terhadap kepedulian lingkungan di SDN 046 Sindanglaya Kota Bandung. Hasil data angket kepedulian lingkungan di

sekolah yang diperoleh berdistribusi tidak normal dan homogen, Menurut Darajat & Abduljabar (2014, hlm. 223) bahwa “Metode non parametrik tidak mengharuskan data mempunyai penyebaran atau distribusi normal, oleh karena itu metode ini disebut juga metode bebas distribusi.” Sesuai dengan pernyataan tersebut, maka pengujian hipotesis ini menggunakan statistika Non Parametrik uji Wilcoxon.

Adapun hipotesis statistiknya sebagai berikut :

$H_0 = X_i \geq Y_i$ Pemberian permainan *outbound* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku peduli lingkungan siswa kelas V (lima) SDN 046 Sindanglaya Kota Bandung.

$H_1 = X_i \leq Y_i$ Pemberian permainan *outbound* berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku peduli lingkungan siswa kelas V (lima) SDN 046 Sindanglaya Kota Bandung.

Tabel 4.4
Hasil Uji Wilcoxon Kepedulian Siswa Terhadap Lingkungan di Sekolah

W_{hitung}	W_{tabel}	Kesimpulan
51	148	H_0 ditolak

Berdasarkan tabel 4.4 di atas dapat diketahui taraf nyata 0.05 ($n= 20$), maka diperoleh $W_{tabel} = 148$ dan $W_{hitung} = 51$ (hasil jumlah harga mutlak yang terkecil). Dengan demikian $W_{hitung} < W_{tabel} = 51 < 148$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa pemberian permainan *outbound* berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku peduli lingkungan siswa kelas V (lima) SDN 046 Sindanglaya Kota Bandung.

4. Penggunaan Kurve Normal

Penggunaan kurve normal ini untuk mengetahui seberapa besar siswa yang baik dalam pemahaman maupun sikapnya terhadap kepedulian lingkungan di sekolahnya. Hasil penilaian dari jumlah angket yang diberikan dengan $M = 141,065$ $S = 11,308$ maka didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.5
Hasil Perhitungan Penilaian Acuan Norma

SKOR	KATEGORI PENILAIAN
161,419>	A
147,849 - 161,419	B
134,280 - 147,849	C
120,710 - 134,280	D
<120,710	E

Berdasarkan tabel di atas maka ditemukanlah beberapa siswa yang persepsi dan sikapnya peduli terhadap lingkungan sekolah dengan kriteria sangat baik (A) sebanyak 3 orang, baik (B) sebanyak 4 orang, kriteria cukup baik (C) sebanyak 19 orang, kriteria kurang baik (D) sebanyak 4 orang, dan sangat kurang baik (E) sebanyak 1 orang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa banyak siswa yang sudah cukup baik persepsi dan sikapnya terhadap kepedulian lingkungan di sekolahnya. Sehingga harus terus dikuatkan persepsinya tentang sangat pentingnya peduli terhadap lingkungan di sekolah maupun dimanapun.

C. Diskusi Penemuan

Berdasarkan hasil perhitungan dan pengolahan data menggunakan metode statistik, hasil penelitian ini memberikan jawaban dari permasalahan penelitian yang diangkat penulis. Penulis melakukan penelitian selama 6 kali pertemuan yang terdiri atas *pre-test*, 4 kali *treatment* (pembelajaran), dan *post-test*. Dalam penelitian ini menggunakan desain *Pre-test and Post-test Control Group Desain*. Adapun manfaat dari desain ini memberikan kesempatan dan memungkinkan peneliti membuat interpretasi dari hasil studi melalui analisis data secara statistik. Pada penelitian ini membagi sampel ke dalam dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, sehingga dapat muncul perbedaan *pre-test* dengan *post-test* sebagai pengaruh dari perlakuan yang telah diberikan.

Keberhasilan pengaruh persepsi anak-anak terhadap kepedulian lingkungan dipengaruhi beberapa faktor. Diantaranya pelajaran pendidikan lingkungan hidup di kelas, mereka aplikasikan melalui permainan yang menyenangkan. Sehingga ketika kegiatan *reflexy* dari setiap permainan yang mereka lakukan, ada

kesinambungan dengan pelajaran yang sebelumnya mereka pelajari di kelas sehingga mendukung persepsi mereka tentang kepeduliannya terhadap lingkungan di sekolah maupun dimanapun. Penguatan pemahaman pada *reflexy* juga sangat berpengaruh terhadap kemampuan anak memaknai kegiatan permainan yang mereka lakukan.

Berkaitan dengan pernyataan tersebut, permainan *outbound* memiliki banyak banyak manfaat untuk peningkatan kualitas individu baik dari segi sosial, emosional, intelektual yang khususnya dalam kepedulian terhadap lingkungan, dan motorik yang dilakukan dalam aplikasinya pada kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan temuan di lapangan terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kepedulian siswa terhadap lingkungan di sekolahnya melalui aktivitas permainan *outbound*. Berikut temuan-temuan di lapangan yang penulis kemukakan sebagai berikut:

Dengan diberikannya aktivitas permainan *outbound* membuat anak bebas untuk mengekspresikan diri dalam berbagai permainan yang beragam. Permainan *outbound* sendiri merupakan permainan yang dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun. Permainannya sendiri merupakan permainan kelompok sehingga anak-anak tertantang untuk melakukan yang terbaik agar menjadi kelompok yang terbaik pula.

Dengan kebebasan mengekspresikan dirinya, dapat menjadikan anak menyenangkan gerakan-gerakan dalam setiap permainan yang dinilai mampu memiliki makna yang mengandung rasa kepedulian terhadap lingkungan. Seperti permainan bank listrik yang mengimajinasikan mereka adalah keluarga yang memiliki kebutuhan listrik yang apa yang harus mereka lakukan dengan pemakaiannya. Sehingga timbul eksperimen dari setiap hal yang mereka lakukan dari hasil berunding antar kelompoknya agar pemakaian listrik keluarga mereka tidak berlebihan.

Dengan permainan yang diberikan juga menambah rasa empati mereka kepada temannya terlebih kepada teman satu regunya. Sehingga ada rasa saling mendukung satu sama lain. Selain itu juga siswa timbul rasa memiliki sikap kerjasama dan tanggung jawab di kelompoknya ketika sedang bermain.

pernyataan tersebut didukung oleh pendapat Adrianus dan Yufianti tentang manfaat *outbound* yaitu:

- 1) Mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan diri siswa
- 2) Berekspresi sesuai dengan caranya sendiri yang masih dapat diterima lingkungan
- 3) Mengetahui dan memahami perasaan, pendapat orang lain, dan menghargai perbedaan
- 4) Membangkitkan semangat dan motivasi untuk terus terlibat dalam berbagai kegiatan
- 5) Lebih mandiri dan bertindak sesuai dengan keinginan
- 6) Lebih empati dan sensitif dengan perasaan orang lain
- 7) Mampu berkomunikasi dengan baik
- 8) Mengetahui cara belajar yang efektif dan kreatif
- 9) Memberikan pemahaman terhadap sesuatu tentang pentingnya karakter yang baik
- 10) Menanamkan nilai-nilai yang positif sehingga terbentuk karakter siswa sekolah dasar melalui berbagai contoh nyata dalam pengalaman hidup
- 11) Mengembangkan kualitas hidup siswa yang berkarakter
- 12) Menerapkan dan memberi contoh karakter yang baik kepada lingkungan.

Persepsi anak dalam pemahaman terhadap kepedulian lingkungan adalah hal yang dikembangkan ketika *treatment* (permainan *outbound*) terus diberikan. Hal ini dikarenakan dengan adanya perlakuan yang diberikan kepada siswa, sehingga timbul pengulangan-pengulangan dalam pembelajaran yang memberikan siswa pemahaman yang dapat dipertahankan dalam jangka waktu lama, sehingga kegiatan belajar semakin bermakna jika diberikan pengulangan dan pembiasaan yang bermakna pula. Hal tersebut sesuai dengan pendapat yang dikemukakan dunia *outbound* yaitu:

Utamanya kegiatan *outbound* ini bisa membuat para individu menyesuaikan diri dengan perubahan-perubahan yang terjadi dan bisa meningkatkan kesadaran mendasar yang ada dalam diri masing-masing. Misalnya, kepercayaan dan kepedulian yang bisa membuat kinerja dan komitmen semakin baik dan memperkuat dasar profesionalisme. [diakses dari www.dunia-outbound.co.id/manfaat.html pada tanggal 30 September 2017].

Sesuai dengan pernyataan di atas, maka setelah banyaknya dilakukan permainan *outbound* dengan makna yang terkandung di dalamnya, mampu dicerna oleh anak sehingga dengan otomatisasi dapat memberi respons sesuai dengan rangsangan. Atau dapat dikatakan bahwa perilaku yang dilakukan anak selaras dengan rangsangan (intruksi) yang didapatkan.

Sindi Ines Ayuanita , 2017

PENGARUH PERMAINAN OUTBOUND TERHADAP TINGKAT KEPEDULIAN LINGKUNGAN DI SEKOLAH

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

Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata yang diperoleh ketika *pre-test* sebelum diberi perlakuan dan *post-test* setelah diberi perlakuan yang telah tercantum dalam analisis data.