

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Bertujuan untuk mengetahui hubungan sebab akibat seperti yang dikemukakan oleh (Frengkel, 2012, p. 269) “...*the experimen is the best way to establish cause and effect realiationsip among variable.*” Melalui metode eksperimen peneliti melakukan perlakuan atau *treatment* pada peserta dengan program *outdoor education* melalui program *camping* dan *hiking*.

Penelitian eksperimen yang digunakan adalah *True Eksperimen* yang terdiri dari dua kelompok penelitian yaitu kelas eksperimen dan kontrol. Menurut Maksum (2012, p. 67) Penelitian eksperimen dicirikan oleh empat hal, yaitu adanya perlakuan, mekanisme kontrol, randomisasi, dan ukuran keberhasilan. Apabila suatu penelitian eksperimen memenuhi keempat hal tersebut maka, dapat dikatakan eksperimen murni (*True Eksperimen*).

Penggunaan suatu metode tergantung dari kebutuhan penelitian itu sendiri karena penggunaan metode sangatlah harus efektif, efisien dan relevan. Maksudnya, metode yang digunakan harus mempunyai nilai positif pada setiap perubahan sesuai tujuan yang diharapkan, hemat dan tepat guna, dengan biaya sedikit dan menghasilkan penelitian yang maksimal. Metode penelitian eksperimen merupakan prosedur kegiatan percobaan dengan tujuan untuk menyelidiki suatu masalah ada tidaknya hubungan sebab akibat, serta berapa besar hubungan sebab akibat tersebut dengan cara memberikan perlakuan-perlakuan tertentu pada beberapa kelompok eksperimental dan tidak menyediakan kontrol untuk perbandingan sehingga diperoleh hasil akhir.

Adapun variabel-variabel yang menjadi pokok dalam penelitian ini adalah :

1. Variabel bebas (X) Program *Outdoor Education* dan *Outdoor Game*.
2. Variabel terikat ke-1 (Y_1) *Self Concept*.
3. Variabel terikat ke-2 (Y_2) Perilaku *Assertive*.

Teguh Satria, 2018

DAMPAK OUTDOOR EDUCATION DAN OUTDOOR GAME TERHADAP SELF CONCEPT DAN PERILAKU ASSERTIVE SISWI SEKOLAH DASAR

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

B. Lokasi, Populasi, dan Sampel Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Laboratorium Percontohan UPI Tasikmalaya, yang menjadi sampel atau sumber penelitiannya adalah murid kelas 4 SD Laboratorium Percontohan UPI Tasikmalaya.

2. Populasi

Definisi populasi menurut Frengkel (2012, hlm, 92) “...*the group to whom the researcher would like to generalize the results of the study...*” sedangkan pendapat yang diutarakan oleh Sugiyono (2010, hlm. 117) menyatakan bahwa, “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas 4 SD LABORATORIUM PERCONTOHAN UPI TASIKMALAYA yang berjumlah 57 orang.

3. Sampel

Menurut Sugiyono (2009, hlm. 118) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Untuk menentukan sampel dalam penelitian ini yaitu dengan *purposive sampling*. Mengenai *purposive sampling* Sugiyono (2010, hlm. 124) menjelaskan bahwa, “*Purposive Sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu”. Berdasarkan batasan tersebut dalam penelitian ini yang menjadi pertimbangannya adalah bahwa sampel dari populasi berdasarkan seadanya data atau kemudahannya mendapatkan data tanpa perhitungan kerepresentatifannya.

Sekolah merupakan tempat pendidikan bagi para siswa, seperti di SD Laboratorium Percontohan UPI Tasikmalaya, dalam kesehariannya sama layaknya sekolah lain siswa melakukan aktifitas berbagai mata pelajaran seperti sekolah pada umumnya. Tercatat dalam buku penanganan kasus di sekolah SD Laboratorium Percontohan UPI Tasikmalaya melakukan pelanggaran tata tertib sekolah. Banyaknya kasus pelanggaran yang tercatat diantaranya membawa rokok elektronik di kelas, tidak masuk saat peretengahan jam pelajaran berlangsung, malas sekolah, merusak fasilitas sekolah, serta perilaku yang kurang terpuji lainnya, dan anehnya lebih banyak siswi yang melakukannya.

Teguh Satria, 2018

DAMPAK OUTDOOR EDUCATION DAN OUTDOOR GAME TERHADAP SELF CONCEPT DAN PERILAKU ASSERTIVE SISWI SEKOLAH DASAR

Mengacu pada pendapat tersebut, berbagai pelanggaran siswa di SD Laboratorium Percontohan UPI Tasikmalaya menunjukkan bahwa perilaku siswi di sekolah tersebut kurang baik. Maka jumlah sampel yang diambil untuk menerapkan *Self Concept* dan *Assertive* adalah berjumlah 32 orang siswi putri, yaitu murid kelas 4 SD sebanyak 17 orang siswi sebagai responden *Outdoor Education* dan *Outdoor Game* yang akan diberikan perlakuan atau sebagai kelompok eksperimen, dan 16 orang siswi sebagai kelompok *control*.

4. Partisipan

Menurut KBBI partisipan adalah orang yang ikut berperan serta dalam suatu kegiatan (pertemuan, konferensi, seminar, dan sebagainya). Dalam kegiatan penelitian ini banyak partisipan yang terlibat diantaranya;

- a. Tiga orang ahli dalam bidang *outbound*, sebagai team *outbound* dan konseling.
- b. Dua orang Mahasiswa pecinta alam kampus daerah UPI Tasikmalaya, yang ahli dalam mendirikan tenda, dan mengetahui seluk beluk lingkungan tempat *camping*.
- c. Lima orang Mahasiswa kampus daerah UPI Tasikmalaya, sebagai pengatur transportasi dan konsumsi.
- d. Kepala sekolah, Guru Pelajaran Olahraga, bisa mengarahkan izin kepada orang tua untuk kelancaran jalannya kegiatan *Outdoor Education* dan *Outdoor Game* diantaranya adalah *Outbound*, *Hiking* dan *Camping*. Atas pertimbangan dan masukan dari pihak sekolah sebagai solusi dalam perubahan sikap siswi SD Laboratory School UPI Tasikmalaya.

C. Desain Penelitian

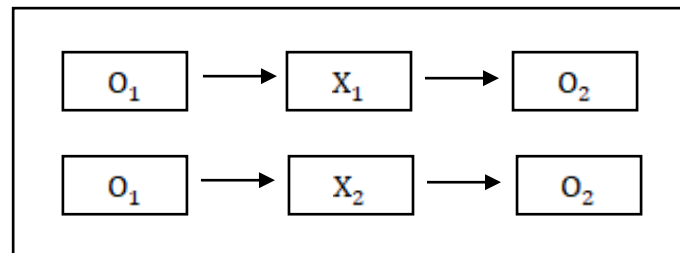
Desain penelitian merupakan suatu rancangan penelitian yang diperlukan. Nazir (2005, hlm.68) menjelaskan bahwa “Desain percobaan adalah step-step atau langkah yang utuh dan berurutan yang dibuat terlebih dahulu, sehingga keterangan yang ingin diperoleh dari percobaan akan mempunyai hubungan yang nyata dengan masalah penelitian”. Tes awal dilakukan untuk mengetahui kondisi *Self Concept* dan perilaku *Assertive* pada siswi SD. Data desain penelitian yang akan

Teguh Satria, 2018

DAMPAK *OUTDOOR EDUCATION* DAN *OUTDOOR GAME* TERHADAP *SELF CONCEPT* DAN PERILAKU *ASSERTIVE* SISWI SEKOLAH DASAR

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

penulis gunakan yaitu *pre-test-post-test control group design*. Adapun konstalasi desain penelitian adalah sebagai berikut :



Gambar 3. 1 Desain Penelitian

Sumber : Lutan, Berliana, Sunaryadi

Keterangan :

O₁ = Pre Test *Self Concept* dan Perilaku *Assertive*

O₂ = Post Test *Self Concept* dan Perilaku *Assertive*

X₁ = Perlakuan (*Treatment*) *Outdoor Education* dan *Outdoor Game* terstruktur)

X₂ = Perlakuan (*Treatment* *Outdoor Education* dan *Outdoor Game* dengan permainan tidak terstruktur)

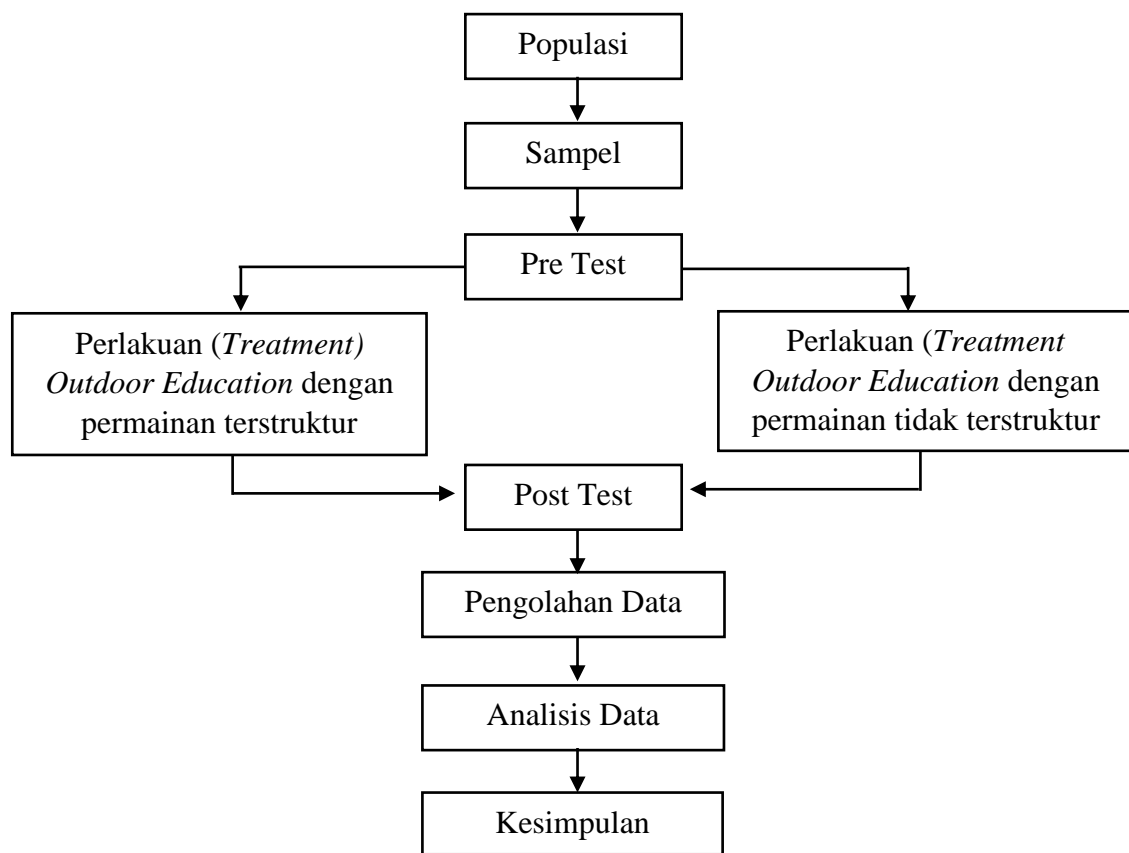
Adapun langkah-langkah pengambilan data yang penulis lakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menentukan populasi
2. Memilih dan menetapkan sampel
3. Membagi kelompok
4. Melakukan tes awal
5. Melakukan tes akhir
6. Mengolah data
7. Memberikan data yang diperoleh pada kedua kelompok tersebut
8. Melakukan pengujian hipotesis
9. Mengambil kesimpulan

Teguh Satria, 2018

DAMPAK *OUTDOOR EDUCATION* DAN *OUTDOOR GAME* TERHADAP *SELF CONCEPT* DAN PERILAKU *ASSERTIVE* SISWI SEKOLAH DASAR

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



Langkah-langkah Pengambilan Data

D. Definisi Operasional

1. Variabel Penelitian

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah *Outdoor Education* dan *Outdoor Game* dan variabel terikat dalam penelitian ini adalah *Self Concept* dan perilaku *Assertive*.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional dimaksudkan untuk menjelaskan makna variabel yang sedang diteliti.

- a. *Outdoor Education* dan *Outdoor Game*
- b. *Self Concept*
- c. Perilaku *Assertive*

Teguh Satria, 2018

DAMPAK OUTDOOR EDUCATION DAN OUTDOOR GAME TERHADAP SELF CONCEPT DAN PERILAKU ASSERTIVE SISWI SEKOLAH DASAR

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

Tabel 3. 1
Operasional Variabel

No.	Variabel	Indikator	Deskripsi
1	<i>Self Concept</i> (Nalan Kuru Turasli Haslinger-Baumann, 2014)	Fisik	Penilaian diri terhadap fisik
			Penilaian diri berdasarkan pendapat orang lain terhadap kondisi fisik
		Psikis	Karakteristik diri yang khas
			Kemampuan diri di masa sekarang
			Ketidakmampuan diri di masa sekarang
			Kemampuan diri di masa depan
			Ketidakmampuan diri di masa depan
			Kualitas penyesuaian hidup
		Sikap	Perasaan tentang diri
			Sikap terhadap keberadaan diri
			Sikap terhadap keberhargaan diri
			Sikap terhadap kebanggaan diri
			Sikap terhadap kehinaan diri
		2	Perilaku <i>Assertive</i> (Robert Norton dan Barbara Warnist (Nesbi-, 1979))
Mampu berkomunikasi secara sopan dan halus			
Kesediaan untuk menerima kritik dan saran dari orang lain			
Memberikan pandangan secara terbuka terhadap hal-hal yang tidak sepele			
Menilai diri dan orang lain apa adanya			
Siap menghadapi situasi yang penuh tekanan tanpa rasa takut			
Tidak cemas	Mampu mengekspresikan perasaan, pikiran dan kebutuhan dirinya		
	Percaya diri dalam mengekspresikan pikiran dan perasaan		
	Menyatakan perasaan secara tegas dan jelas		
Berprinsip kuat	Mampu mengekspresikan		

Teguh Satria, 2018

DAMPAK OUTDOOR EDUCATION DAN OUTDOOR GAME TERHADAP SELF CONCEPT DAN PERILAKU ASSERTIVE SISWI SEKOLAH DASAR

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

No.	Variabel	Indikator	Deskripsi
			kemarahan, ketidaksetujuan dan perbedaan pandangan
			Memiliki kemampuan yang tegas dalam mengambil keputusan
		Tidak mudah dipengaruhi	Tidak mudah dibujuk walaupun yang membujuk adalah teman
			Mampu menolak permintaan atau mampu menyatakan tidak pada hal-hal yang dianggap tidak sesuai dengan kata hati, tidak masuk akal, tidak diinginkan, atau dapat merugikan orang lain.
			Tidak mudah dikendalikan orang lain

E. Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan suatu alat yang digunakan untuk penelitian. Hal ini diperjelas Arikunto (2010, hlm.149) bahwa, “Instrumen adalah alat pada waktu penelitian menggunakan sesuatu metode”. Ada banyak instrumen yang digunakan dalam suatu penelitian, dalam penelitian ini penulis menggunakan instrument dengan metode tes. “Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok”.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini menggunakan teknik penyebaran angket (kuesioner). Angket adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan tertulis untuk dijawab secara tertulis pula oleh responden.

Angket tersebut kemudian disebarakan kepada sampel siswi SD untuk mendapatkan respon. Angket dalam penelitian ini merupakan angket tertutup (angket berstruktur). Menurut Riduwan (2010, hlm. 100), angket tertutup merupakan angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden diminta untuk memilih salah satu jawaban sesuai dengan karakteristik dirinya dengan cara memberikan tanda silang (X) atau ceklis (√).

Teguh Satria, 2018

DAMPAK OUTDOOR EDUCATION DAN OUTDOOR GAME TERHADAP SELF CONCEPT DAN PERILAKU ASSERTIVE SISWI SEKOLAH DASAR

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

Angket tertutup yang terdiri atas pernyataan dengan sejumlah jawaban tertentu dan menggunakan skala numerik (*numerical scale*), yaitu skala yang menggunakan pilihan jawaban berupa angka dimulai dari angka 1 sampai dengan angka 5. Dengan menggunakan skala ini, responden diminta memberikan penilaian pada objek tertentu. Angka 1 menunjukkan positif terendah dan angka 5 menunjukkan positif tertinggi.

Adapun kriteria pembobotan nilai untuk alternatif jawaban dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 3. 2
Skor Alternatif Jawaban

Alternatif Jawaban	Skor untuk Pertanyaan
Positif Terendah	1
Positif Rendah	2
Positif Sedang	3
Positif Tinggi	4
Positif Tertinggi	5

Sumber : Riduwan (2010, hlm. 100)

Dalam pengumpulan data untuk mengetahui kemampuan awal dan kemampuan akhir setelah diberikan perlakuan, penulis menggunakan angket menilai tentang kemampuan diri dan kemandirian siswa. Guna untuk tercapainya keberhasilan dalam penelitian maka diperlukan alat ukur untuk mendapatkan data. Nurhasan dan Cholil (2007, hlm.5) mengemukakan bahwa: “Pengukuran adalah proses pengumpulan data/informasi dari suatu obyek tertentu, dalam proses pengukuran diperlukan suatu alat ukur”.

Adapun instrumen dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pengumpulan data diperoleh dari :
 - a. Memberikan penjelasan kepada pihak sekolah tentang tujuan penelitian yang akan dilakukan dan menentukan sampel penelitian.
 - b. Setelah diberi perlakuan Peneliti memberikan kuesioner akhir untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran *Outdoor Education* dan *Outdoor Game*.

Teguh Satria, 2018

DAMPAK OUTDOOR EDUCATION DAN OUTDOOR GAME TERHADAP SELF CONCEPT DAN PERILAKU ASSERTIVE SISWI SEKOLAH DASAR

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

F. Pengujian Instrumen Penelitian

1. Uji Reliabilitas

Menurut Arikunto (2010, hlm. 178), “reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk dapat digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik”. Uji reliabilitas instrumen menggunakan SPSS versi 22. Berikut langkah-langkah yang dilakukan untuk menguji reliabilitas :

- Masukkan data hasil uji coba instrumen pada entri SPSS versi 22.
- Klik *Analyze* pada menu toolbar dan pilih *scale* kategori *Reliability Analysis*.
- Klik bagian *statistic* yang berada di pojok kanan atas. Ceklis item *scale* dan *scale if item delected*, kemudian klik *continue*.
- Masih pada kategori *Reliability Analysis* pindah data ke kolom item, selanjutnya akan muncul data reliabilitas.

Setelah muncul maka terdapat data, diketahi r_{hitung} kemudian dibandingkan dengan r_{tabel} dengan taraf signifikan 0,05. Kriteria pengujian instrumen dapat dikatakan reliabel dengan ketentuan :

- Jika nilai $r_{hitung} >$ nilai r_{tabel} maka hasil perhitungan dinyatakan reliabel.
- Jika nilai $r_{hitung} \leq$ nilai r_{tabel} maka hasil perhitungan dinyatakan tidak reliabel.

Tabel 3. 3
Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Variabel	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
<i>Self Concept</i>	0,746	0,2960	Reliabel
<i>Assertive</i>	0,714	0,2690	Reliabel

2. Uji Validitas

Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan SPSS versi 22.

Berikut langkah-langkah yang dilakukan untuk menguji validitas :

Teguh Satria, 2018

DAMPAK OUTDOOR EDUCATION DAN OUTDOOR GAME TERHADAP SELF CONCEPT DAN PERILAKU ASSERTIVE SISWI SEKOLAH DASAR

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

- a. Masukkan data hasil uji coba instrumen pada entri SPSS versi 22.
- b. Klik *Analyze* pada menu toolbar SPSS dan pilih *scale* kategori *Reliability Analysis*.
- c. Klik bagian *statistic* yang berada di pojok kanan atas. Ceklis item *scale* dan *scale if item deleted*, kemudian klik *continue*.
- d. Masih pada kategori *Reliability Analysis* pindah data ke kolom item, selanjutnya akan muncul data.

Setelah r diketahui, kemudian dibandingkan dengan r_{tabel} dengan taraf signifikan 0,05. Kriteria pengujian instrumen dapat dikatakan valid dengan ketentuan :

- a. Jika nilai $r_{hitung} > \text{nilai } r_{tabel}$ maka hasil perhitungan dinyatakan valid.
- b. Jika nilai $r_{hitung} \leq \text{nilai } r_{tabel}$ maka hasil perhitungan dinyatakan tidak valid.

Tabel 3. 4
Hasil Uji Validitas Instrumen

No. Item	Variabel <i>Self Concept</i>			Variabel <i>Assertive</i>		
	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,761	0,2960	Valid	0,434	0,2960	Valid
2	0,703	0,2960	Valid	0,492	0,2960	Valid
3	0,233	0,2960	Tidak Valid	0,393	0,2960	Valid
4	0,622	0,2960	Valid	0,474	0,2960	Valid
5	0,122	0,2960	Tidak Valid	0,506	0,2960	Valid
6	0,635	0,2960	Valid	0,457	0,2960	Valid
7	0,591	0,2960	Valid	0,530	0,2960	Valid
8	0,240	0,2960	Tidak Valid	0,225	0,2960	Tidak Valid
9	0,649	0,2960	Valid	0,507	0,2960	Valid
10	0,699	0,2960	Valid	0,379	0,2960	Valid
11	0,596	0,2960	Valid	0,450	0,2960	Valid
12	0,794	0,2960	Valid	0,000	0,2960	Tidak Valid
13	0,749	0,2960	Valid	0,419	0,2960	Valid
14	0,257	0,2960	Tidak Valid	0,432	0,2960	Valid
15	0,654	0,2960	Valid	0,440	0,2960	Valid
16	0,658	0,2960	Valid	0,397	0,2960	Valid
17	0,393	0,2960	Valid	0,396	0,2960	Valid
18	0,284	0,2960	Tidak Valid	0,173	0,2960	Tidak Valid
19	0,682	0,2960	Valid	0,401	0,2960	Valid
20	0,733	0,2960	Valid	0,436	0,2960	Valid
21	0,768	0,2960	Valid	0,044	0,2960	Tidak Valid

Teguh Satria, 2018

DAMPAK *OUTDOOR EDUCATION* DAN *OUTDOOR GAME* TERHADAP *SELF CONCEPT* DAN PERILAKU *ASSERTIVE* SISWI SEKOLAH DASAR

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

No. Item	Variabel <i>Self Concept</i>			Variabel <i>Assertive</i>		
	r _{hitung}	r _{tabel}	Keterangan	r _{hitung}	r _{tabel}	Keterangan
22	0,572	0,2960	Valid	0,227	0,2960	Tidak Valid
23	0,610	0,2960	Valid	0,301	0,2960	Tidak Valid
24	0,583	0,2960	Valid	0,367	0,2960	Valid
25	0,302	0,2960	Valid	0,283	0,2960	Tidak Valid
26	0,613	0,2960	Valid	0,421	0,2960	Valid
27	0,231	0,2960	Tidak Valid	0,110	0,2960	Tidak Valid
28	0,616	0,2960	Valid	0,397	0,2960	Valid
29	0,672	0,2960	Valid	0,530	0,2960	Valid
30	0,626	0,2960	Valid	0,225	0,2960	Tidak Valid
31	0,019	0,2960	Tidak Valid	0,436	0,2960	Valid
32				0,506	0,2960	Valid

G. Prosedur Penelitian

Adapun rujukan program *outdoor education* yang di kutip dari (Kardjono, 2009). Sebagai rujukan program untuk peneliti dalam pelaksanaan penelitian, pada table 3.5 di bawah ini.

Tabel 3. 5
Program Outdoor Education (Camping)
Sumber : (Kardjono, 2009)

Materi	:	Camping	
Tujuan	:	<ul style="list-style-type: none"> • Melatih menghadapi masalah • Melatih diri menghadapi resiko dan penuh tantangan • Percaya diri • Semangat juang dan kegigihan menyelesaikan tugas beragam dan mencari solusi • Melatih kerja sama dan diskusi • Melatih keberanian • Keterlibatan dan rasa ingin tahu • Melatih psikomotor 	
Minggu / Waktu	:	I / 1 x selama 2 hari 1 malam	
Saran dan Prasarana	:	Peralatan dan perlengkapan berkemah	
Tempat	:	Daerah Pegunungan	
Camping	Materi	Sasaran Pembelajaran	Durasi
A. Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengenalan alat camping 2. Pengenalan medan prosedur keselamatan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meyiapkan proses pembelajaran 2. Berdoa 3. Memberikan 	10 menit

Teguh Satria, 2018

DAMPAK *OUTDOOR EDUCATION* DAN *OUTDOOR GAME* TERHADAP *SELF CONCEPT* DAN PERILAKU *ASSERTIVE SISWI SEKOLAH DASAR*

		informasi dan penjelasan tujuan pembelajaran 4. Pemanasan dan peregangan	
B. Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perjalanan ke tempat camping 2. Membuat camp dengan baik 3. Memasuki rimba 4. Mencari makanan rimba 5. Membuat benda berguna dari bahan yang ada di alam 6. Membuat perapian 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dibagi menjadi 4 kelompok, 5 orang setiap kelompoknya. Dan setiap kelompok terdapat dua orang yang dianggap memiliki keterampilan dan pengetahuan lebih 2. Siswa dapat mengenal alam 3. Siswa dapat berinteraksi dengan lingkungan 4. Siswa melatih kondisi fisik 5. Setiap kelompok menyelesaikan pemilihan tugas yang harus diselesaikan 6. Guru memberikan <i>feed back</i> positif 	2880 menit
C. Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Evaluasi kegiatan 2. Perenungan 3. Kesan dan Pesan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendinginan 2. Evaluasi dan Diskusi Proses Pembelajaran 3. Berdoa 	30 menit

Program Outdoor Education (Hiking)

Materi Pembelajaran	:	Hiking (Perjalanan Jauh)
Tujuan	:	<ul style="list-style-type: none"> • Melatih menghadapi masalah • Melatih diri menghadapi resiko dan penuh tantangan

Teguh Satria, 2018

DAMPAK OUTDOOR EDUCATION DAN OUTDOOR GAME TERHADAP SELF CONCEPT DAN PERILAKU ASSERTIVE SISWI SEKOLAH DASAR

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

		<ul style="list-style-type: none"> • Percaya diri • Semangat juang dan kegigihan menyelesaikan tugas beragam dan mencari solusi • Melatih kerja sama dan diskusi • Melatih keberanian • Keterlibatan dan rasa ingin tahu • Melatih psikomotor 	
Minggu / Waktu	:	II / 1 x 120 menit (2 pertemuan)	
Sarana dan Prasarana	:	Pakaian dan Sepatu Olahraga	
Tempat	:	Daerah Pegunungan	
Hiking	Materi	Sarana Pembelajaran	Durasi
A. Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Packing</i> 2. Cek perlengkapan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyiapkan proses pembelajaran 2. Berdoa 3. Memberikan informasi dan penjelasan tujuan pembelajaran 4. Pemanasan dan peregangan 	20 menit
B. Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menelusuri jalan setapak di pedesaan 2. Berjalan-jalan di pematang sawah 3. Mendaki perbukitan dan menuruni lembah 4. Menelusuri perkebunan teh 5. Memasuki gua-gua 6. Memasuki kawasan air terjun 7. Menelusuri aliran sungai 8. Menuju danau 9. Menjelajahi hutan pinus 10. Menyebrangi sungai dan melawan arus 11. Mendaki pegunungan (Sumber : 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dibagi menjadi 4 kelompok, 5 orang setiap kelompoknya. Dan setiap kelompok terdapat 2 orang yang dianggap memiliki keterampilan dan pengetahuan lebih 2. Siswa dapat mengenal alam 3. Siswa dapat berinteraksi dengan lingkungan 4. Siswa melatih kondisi fisik 5. Setiap kelompok menyelesaikan pemilihan tugas yang harus diselesaikan 6. Guru memberikan <i>feed back</i> positif 	80 menit

Teguh Satria, 2018

DAMPAK OUTDOOR EDUCATION DAN OUTDOOR GAME TERHADAP SELF CONCEPT DAN PERILAKU ASSERTIVE SISWI SEKOLAH DASAR

	Kardjono,2009)		
C. Penutup	1. Evaluasi Kegiatan 2. Perenungan 3. Kesan dan Pesan	1. Pendinginan 2. Evaluasi dan diskusi Proses Pembelajaran 3. Berdoa	20 menit

Tabel 3. 6
Program *Outdoor Education* dan *Outdoor Game*

Aspek	Pembelajaran <i>OUTDOOR GAME</i> 20 April 2018	Pembelajaran <i>OUTDOOR EDUCATION</i> 21 April 2018
Aspek Perkembangan yang di kembangkan	Perkembangan motorik kasar, motorik halus, kognitif, bahasa, sosial-emosional, moral dan nilai-nilai konsep diri bertujuan menjadi kepribadian yang bertanggungjawab dan mampu memimpin dirinya dan orang lain.	Perkembangan motorik kasar, motorik halus, kognitif, bahasa, sosial-emosional, moral dan nilai-nilai konsep diri bertujuan menjadi kepribadian yang bertanggungjawab dan mampu memimpin dirinya dan orang lain.
Lokasi	KAMDA UPI TASIKMALAYA	URUG CAMPING GROUND
Sasaran	SD Laboratorium Percontohan UPI Tasikmalaya	SD Laboratorium Percontohan UPI Tasikmalaya
Jumlah peserta	32 orang siswa putri	17 orang siswa putri
Waktu	07.00-14.00	15.00- 12.00
Kegiatan Awal	Absen, berdoa penjelasan lokasi, simulasi, senam ceria. Waktu: 15 menit	Absen, berdoa, penjelasan lokasi, simulasi, senam ceria. Waktu: 15 menit
Kegiatan Inti (Jenis permainan)	1. Hari pertama untuk pengenalan kelompok dan kekompakan. 2. Materi pengembangan diri 3. Materi dinamika kelompok mencakup latihan kepercayaan kepada pemimpin dan pembelajaran eksperimental 4. Simulasi pembentukan pemanasan dan <i>ground games</i> (<i>Performing games</i> meliputi <i>chocolate river</i>) Lembah racun 5. Refleksi pelaksanaan Pembelajaran berbasis pengalaman dan penghargaan positif	1. Belajar membangun tenda 2. Berkamping di alam bebas dan belajar membuat benda-benda yang tersedia di alam, 3. Mengenalkan makanan yang bisa di makan di alam 4. Mencari bahan makanan yang tersedia di alam. 5. Hiking di alam bebas, berjalan dan berlari pelan sambil menikmati pemandangan pegunungan dan pemandangan alam di hapit kota. 6. Selesai.
Kegiatan Penutup	Istirahat, makan bersama, menanyakan kembali kegiatan yang telah dilakukan, doa.	Istirahat, makan bersama, Menanyakan kembali kegiatan yang telah dilakukan, doa.

Teguh Satria, 2018

DAMPAK *OUTDOOR EDUCATION* DAN *OUTDOOR GAME* TERHADAP *SELF CONCEPT* DAN PERILAKU *ASSERTIVE* SISWI SEKOLAH DASAR

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

Alat dan bahan yang diperlukan	Pipa paralon Matras plastik Hulahoop Kertas warna Tongkat estafet Tali rapia	Tenda dan selimut Kayu bakar Beras Aqua gallon Alat-alat memasak Alat-alat bangunan Tas Ransel
---------------------------------------	---	--

Aspek	Pembelajaran <i>OUTDOOR GAME</i> 27 April 2018	Pembelajaran <i>OUTDOOR EDUCATION</i> 28 April 2018
Aspek Perkembangan yang di kembangkan	Perkembangan motorik kasar, motorik halus, kognitif, bahasa, sosial-emosional, moral dan nilai-nilai konsep diri bertujuan menjadi kepribadian yang bertanggungjawab dan mampu memimpin dirinya dan orang lain.	Perkembangan motorik kasar, motorik halus, kognitif, bahasa, sosial-emosional, moral dan nilai-nilai konsep diri bertujuan menjadi kepribadian yang bertanggungjawab dan mampu memimpin dirinya dan orang lain.
Lokasi	KAMDA UPI TASIKMALAYA	URUG CAMPING GROUND
Sasaran	SD Laboratorium Percontohan UPI Tasikmalaya	SD Laboratorium Percontohan UPI Tasikmalaya
Jumlah peserta	32 orang siswa putri	17 orang siswa putri
Waktu	07.00-14.00	15.00- 12.00
Kegiatan Awal	Absen, berdoa penjelasan lokasi, simulasi, senam ceria. Waktu: 15 menit	Absen, berdoa, penjelasan lokasi, simulasi, senam ceria. Waktu: 15 menit
Kegiatan Inti (Jenis permainan)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi pengembangan diri 2. Materi dinamika kelompok mencakup latihan kepercayaan kepada pemimpin dan pembelajaran eksperimental 3. Simulasi pembentukan pemanasan dan ground games (<i>Performing games</i> meliputi <i>stick magic</i>) 4. Refleksi pelaksanaan Pembelajaran berbasis pengalaman dan penghargaan positif 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berkamping di alam bebas dan belajar membuat benda-benda yang tersedia di alam, 2. Mencari bahan makanan yang tersedia di alam. 3. Hiking di alam bebas, berjalan dan berlari pelan sambil menikmati pemandangan pegunungan dan pemandangan alam di hapit kota. 4. Merasakan dinginnya air terjun (curug) tidak berenang sekedar berendam 5. Selesai.
Kegiatan Penutup	Istirahat, makan bersama, menanyakan kembali kegiatan yang telah dilakukan, doa.	Istirahat, makan bersama, Menanyakan kembali kegiatan yang telah dilakukan, doa.
Alat dan bahan	Pipa paralon	Tenda dan selimut

Teguh Satria, 2018

DAMPAK *OUTDOOR EDUCATION* DAN *OUTDOOR GAME* TERHADAP *SELF CONCEPT* DAN PERILAKU *ASSERTIVE SISWI SEKOLAH DASAR*

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

yang diperlukan	Matras plastik Hulahoop Kertas warna Tongkat estafet Tali rapia	Kayu bakar Beras Aqua gallon Alat-alat memasak Alat-alat bangunan Tas Ransel
------------------------	---	---

Aspek	Pembelajaran <i>OUTDOOR GAME</i> 4 Mei 2018	Pembelajaran <i>OUTDOOR EDUCATION</i> 5 Mei 2018
Aspek Perkembangan yang di kembangkan	Perkembangan motorik kasar, motorik halus, kognitif, bahasa, sosial-emosional, moral dan nilai-nilai konsep diri bertujuan menjadi kepribadian yang bertanggungjawab dan mampu memimpin dirinya dan orang lain.	Perkembangan motorik kasar, motorik halus, kognitif, bahasa, sosial-emosional, moral dan nilai-nilai konsep diri bertujuan menjadi kepribadian yang bertanggungjawab dan mampu memimpin dirinya dan orang lain.
Lokasi	KAMDA UPI TASIKMALAYA	URUG CAMPING GROUND
Sasaran	SD Laboratorium Percontohan UPI Tasikmalaya	SD Laboratorium Percontohan UPI Tasikmalaya
Jumlah peserta	32 orang siswa putri	17 orang siswa putri
Waktu	07.00-14.00	15.00- 12.00
Kegiatan Awal	Absen, berdoa penjelasan lokasi, simulasi, senam ceria. Waktu: 15 menit	Absen, berdoa, penjelasan lokasi, simulasi, senam ceria. Waktu: 15 menit
Kegiatan Inti (Jenis permainan)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi pengembangan diri 2. Materi dinamika kelompok mencakup latihan kepercayaan kepada pemimpin dan pembelajaran eksperimental 3. Simulasi pembentukan pemanasan dan ground games (<i>Performing games</i> meliputi hulahoop rintangan) 4. Permainan <i>Outbond</i> di lumpur 5. Refleksi pelaksanaan Pembelajaran berbasis pengalaman dan penghargaan positif 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berkamping di alam bebas dan belajar membuat benda-benda yang tersedia di alam, 2. Mencari bahan makanan yang tersedia di alam. 3. Renungan malam selama 3 minggu kebersamaan 4. Hiking di alam bebas, berjalan dan berlari pelan sebari menikmati pemandangan pegunungan dan pemandangan alam di hapit kota. 5. Merasakan dinginnya air terjun (curug) tidak berenang sekedar berendam 6. Selesai.
Kegiatan	Istirahat, makan bersama,	Istirahat, makan bersama,

Teguh Satria, 2018

DAMPAK *OUTDOOR EDUCATION* DAN *OUTDOOR GAME* TERHADAP *SELF CONCEPT* DAN PERILAKU *ASSERTIVE* SISWI SEKOLAH DASAR

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

Penutup	menanyakan kembali kegiatan yang telah dilakukan, doa.	Menanyakan kembali kegiatan yang telah dilakukan, doa.
Alat dan bahan yang diperlukan	Pipa paralon Matras plastik Hulahoop Kertas warna Tongkat estafet Tali rapia	Tenda dan selimut Kayu bakar Beras Aqua gallon Alat-alat memasak Alat-alat bangunan Tas Ransel

H. Teknik Analisis Data

Teknik pengolahan data pada penelitian ini menggunakan program SPSS (Statistical Product and Service Solution) versi 22.0 for windows. Adapun langkah pengolahannya sebagai berikut :

1. Uji Normalitas

Uji normalitas memiliki asumsi bahwa data setiap variabel yang dianalisis harus berdistribusi normal. Oleh sebab itu, peneliti memiliki acuan sebelum peneliti menggunakan teknik statistik, apakah parametrik atau non-parametrik. Data yang diperoleh dari hasil tes awal dan tes akhir pada *self concept* dan perilaku *assertive* dilakukan uji normalitas dengan pendekatan uji Kolmogorov-Smirnov dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Kriteria pengujiannya adalah, “Jika nilai signifikansi $< \alpha 0,05$ maka ini berarti bahwa data berdistribusi tidak normal, jika nilai signifikansi $> \alpha 0,05$ maka ini berarti bahwa data berdistribusi normal.”

2. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas ini untuk mengetahui apakah kelompok eksperimen mempunyai kemampuan yang sama dengan kelompok kontrol, hal ini perlu karena harus sejak awal sebelum pemberian perlakuan kedua kelompok tersebut harus mempunyai kemampuan yang sama agar dalam pemberian perlakuan terhadap kelompok eksperimen tidak berpihak.

Adapun data yang diperoleh dari hasil tes awal dan tes akhir pada *Self Concept*, dan hasil Perilaku *Assertive* dilakukan uji Homogenitas dengan pendekatan uji *Levene Statistic* dengan taraf signifikansi $\alpha 0,05$. Kriteria pengujiannya adalah, “Jika nilai signifikansi $< \alpha 0,05$ maka berarti bahwa

kemampuan kedua kelompok tidak homogen, jika nilai signifikansi $> \alpha 0,05$ maka berarti bahwa kemampuan kedua kelompok homogen.”

3. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji asumsi statistik, langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis. Perhitungan statistik dalam menguji hipotesis dilakukan dengan menggunakan bantuan *Statistical Product and Service Solution* (Santoso; 2005) versi 22. Uji statistik yang digunakan untuk analisis ini bergantung pada sifat normalitas dan homogenitas data. Jika data yang dianalisis bersifat normal dan homogen, maka uji statistik yang digunakan adalah uji parametrik *Paired Sample T-Test*, sedangkan jika data tidak bersifat normal dan tidak homogen, maka uji statistika menggunakan uji statistika non parametrik.

Paired sample t-test merupakan salah satu metode pengujian yang digunakan untuk mengkaji keefektifan perlakuan, ditandai adanya perbedaan rata-rata sebelum dan rata-rata sesudah diberikan perlakuan.

Dasar pengambilan keputusan sebagai berikut :

- Jika $\text{sig.} \leq 0,05$ maka H_0 ditolak
- Jika $\text{sig.} > 0,05$ maka H_0 diterima

Perumusan Hipotesis

H_0 : Terdapat dampak yang tidak signifikan *Outdoor Education* dan *Outdoor Game* terhadap *Self Concept* dan perilaku *Assertive* pada siswi SD Laboratorium Percontohan UPI Tasikmalaya.

H_1 : Terdapat dampak yang signifikan *Outdoor Education* dan *Outdoor Game* terhadap *Self Concept* dan perilaku *Assertive* pada siswi SD Laboratorium Percontohan UPI Tasikmalaya.