

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode dan Desain Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode eksperimen dilakukan untuk menyelidiki hubungan sebab akibat seperti dikemukakan Campbell dan Stanly (1966; dalam Arief Furchan, 2004:389) “*Experiment are conducted to investigate cause and effect relationships*”.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan waktu kurang lebih dua bulan, seminggu 2 kali perlakuan, sehingga dalam 2 bulan ada 16 kali pertemuan dengan setiap perlakuan berlangsung selama 90 menit. Ada dua perlakuan terhadap dua kelompok sampel penelitian yaitu :

Kelompok A dengan perlakuan mengajar *outdoor education* dengan pendekatan *hard game*.

Kelompok B dengan perlakuan mengajar *outdoor education* dengan pendekatan *soft game*.

Dengan rancangan eksperimen faktorial $2 \times 2 = 4$ sel seperti tampak di Gambar 3.1.

	AX	AY
	BX	BY

Gambar 3.1
Rancangan Eksperimen Faktorial 2×2

Keterangan :

A : Program *outdoor education* dengan pendekatan *hard game*

B : Program *outdoor education* dengan pendekatan *soft game*

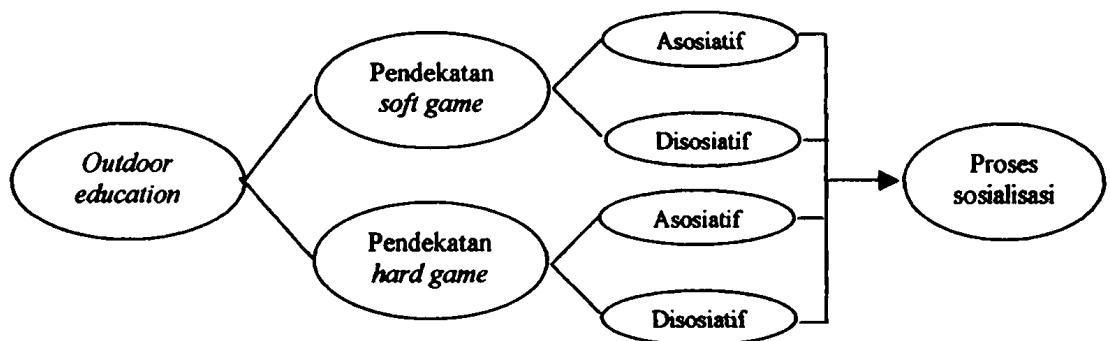
X : Asosiatif

Y : Disosiatif

Hal ini sesuai pula dengan yang dikemukakan Campbell dan Stanly (1966; dalam Arief Furchan, 2004:389) bahwa “*the goal of factorial design is to explore how two or more independent variables act alone and in concert*”. Maksud dari desain faktorial itu adalah bagaimana dua atau lebih variabel independen berlaku sendiri atau sama-sama.

B. Paradigma Penelitian

Paradigma merupakan alat bantu bagi ilmuwan dalam merumuskan tentang apa yang harus dipelajari, persoalan-persoalan apa yang harus dipelajari, persoalan-persoalan apa yang harus dijawab, bagaimana seharusnya menjawab, serta aturan-aturan apa yang harus diikuti dalam menginterpretasikan informasi yang diperoleh. Sehubungan dengan itu, maka paradigma dalam penelitian ini dapat dikemukakan dalam Gambar 3.2.



Gambar 3.2
Paradigma Penelitian

C. Populasi dan Sampel

Sesuai dengan tujuan penelitian yang dikemukakan di Bab I, maka objek dari penelitian ini adalah proses sosialisasi siswa. Sedangkan yang menjadi populasi adalah seluruh siswa kelas satu SMA yang ada di Kabupaten Majalengka (16 SMA). Dan yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas satu SMAN Maja dan SMAN 2 Majalengka Kabupaten Majalengka yang dipilih menjadi sampel secara *purposive sampling* dengan jumlah 40 orang siswa-siswi. Dibagi dua kelompok dengan setiap kelompok berjumlah 20 orang. Penarikan sampel dari populasi dilakukan dengan cara *purposive sampling* (Sudjana,1989:168): “Teknik pengambilan sampel dengan *purposive sampling* didasarkan pada pertimbangan tertentu yang dibuat oleh peneliti sendiri.” Pemilihan populasi dan sampel didasarkan pada pertimbangan :

1. Berdasarkan karakter perkembangan sosial selain masih menyukai bermain sebagai ciri kehidupannya, siswa kelas 1 SMA yang termasuk kelompok remaja pertengahan (15 – 18 tahun) menyenangi aktivitas kompetitif, menyenangi aktivitas kelompok daripada aktivitas individual, berusaha meningkatkan kebanggaan diri, dan memiliki kepercayaan tinggi (Sugiyanto dan Sudjarmo, 1991) di lingkungan teman sebayanya. Kelompok remaja pertengahan mulai belajar untuk menjadi makhluk sosial atau bersosialisasi (Makmun Syamsudin, 1995).
2. Sampel yang dipilih adalah siswa kelas 1 SMAN 2 Majalengka dan siswa kelas 1 SMAN Maja Majalengka. Secara geografis siswa berasal dari beberapa dusun/kampung yang tersebar dan terpisah relatif jauh satu dengan

yang lainnya. Berdasarkan pengamatan dan wawancara dengan guru penjas, ternyata ada hal menarik untuk diteliti berkenaan dengan sukarnya anak untuk dibuat kelompok kerjasama yang berasal dari dusun yang berbeda. Mayoritas hanya menginginkan teman sekelompok yang berasal dari dusun yang sama. Terlihat pula adanya fenomena sulitnya siswa bergaul dengan siswa lain yang bukan berasal dari dusun tempat tinggal yang sama.

Kemudian setiap kelompok diberi pre tes dengan instrumen penelitian yang sudah teruji validitas dan reliabilitasnya.

D. Prosedur Penelitian

1. Persiapan

a. Penyusunan Instrumen

Alat pengumpul data dalam penelitian ini adalah angket. Angket merupakan daftar pertanyaan dan atau pernyataan yang diberikan kepada orang lain dengan maksud agar orang yang diberi angket tersebut bersedia meresponsnya sesuai dengan yang dikehendaki peneliti (Arikunto, 1993:125).

Angket sebagai instrumen penelitian (alat pengumpul data) memiliki keuntungan di antaranya adalah sebagai berikut:

- Dapat dibagikan secara serentak kepada banyak responden dan dapat dijawab responden menurut kecepatan menjawabnya masing-masing.
- Angket dapat dibuat anonim sehingga responden bebas, jujur, dan tidak malu dalam menjawabnya.

Penyusunan angket bertujuan untuk mendapatkan jawaban atas masalah pokok penelitian. Sebab itulah pertanyaan/pernyataan dalam angket disusun sebagai berikut:

1. Membuat definisi konsep .
2. Membuat definisi operasional.
3. Menyusun kisi-kisi angket berdasarkan penelitian
4. Menentukan indikator-indikator dari masalah penelitian yang pokok.
5. Melengkapi angket dengan petunjuk jawaban dari pertanyaan sehingga responden tidak menemukan kesulitan dalam memberikan jawabannya.

Kriteria penilaian (skor) untuk setiap pertanyaan/pernyataan yang diberikan adalah sebagai berikut:

- a. Untuk pernyataan positif, bila responden memilih jawaban SS = 4, S = 3, TS = 2, dan STS = 1.
- b. Untuk pernyataan negatif, bila responden memilih jawaban SS = 1, S = 2, TS = 3, dan STS = 4.

Hal ini sesuai dengan yang dikembangkan oleh Rensis Likert (1992; dalam Saifuddin Azwar, 1998:154) yang kemudian dikenal dengan nama Skala Likert atau disebut juga *method of summated ratings*.

Keterangan skala sikap :

SS = Sangat Setuju

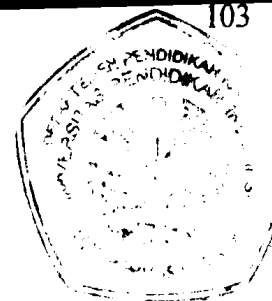
S = Setuju,

TS = Tidak Setuju,

STS = Sangat Tidak Setuju

Langkah-langkah penyusunan angket adalah sebagai berikut :

- 1. Menyusun *layout* angket.**
- 2. Membuat kerangka pertanyaan / pernyataan.**
- 3. Menyusun urutan pertanyaan / pernyataan.**
- 4. membuat format.**
- 5. Membuat petunjuk pengisian.**
- 6. Percobaan (*try out*) angket.**
- 7. Revisi.**
- 8. Memperbanyak angket dan membagikannya.**



Tabel 3.1
Kisi-Kisi Angket

Variabel	Sub-Variabel	Indikator
1	2	3
Proses Sosial	1. Proses Asosiatif a. Kerja sama b. Akomodasi	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyadari mempunyai kepentingan yang sama ▪ Mempunyai perasaan yang sama ▪ Bekerja atas dasar tujuan bersama ▪ Kebersamaan sebagai dasar bekerja ▪ Motif menolong orang lain ▪ Saling membutuhkan ▪ Kewajiban situasional / terpaksa dilakukan ▪ Memperoleh hasil yang lebih besar ▪ Keseimbangan dalam interaksi sosial ▪ Upaya meredakan pertentangan ▪ Mencegah meledaknya pertentangan ▪ Upaya menyelesaikan sengketa ▪ Menjadi penengah ▪ Menyelesaikan masalah tanpa menghancurkan lawan ▪ Memperkuat cita-cita, sikap, dan kebiasaan dengan teman satu kelompok ▪ Menahan keinginan bersaing ▪ Toleransi ▪ Adil dalam mendukung

Tabel 3.1 (Lanjutan)
Kisi-Kisi Angket

1	2	3
	c. Pertentangan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menghasut ▪ Mengumumkan rahasia pihak lain ▪ Menentang pihak lawan dengan ancaman dan kekerasan ▪ Perbedaan pendirian dan perasaan ▪ Perbedaan kepentingan ▪ Disorganisasi struktur

b. Uji Coba Instrumen

Sebelum instrumen yang telah disusun tersebut digunakan, yaitu yang berada pada Lampiran 1 maka terlebih dahulu diujicobakan pada 40 siswa kelas satu SMAN 2 Majalengka dan SMAN Maja-Majalengka pada tanggal 10 maret 2007, yang pelaksanaannya diawasi langsung oleh peneliti dengan memberikan penjelasan-penjelasan cara pengisian instrumen tersebut. Setelah instrumen diujicobakan langkah berikutnya diadakan analisis untuk memilih pertanyaan terbaik dan tingkat reliabilitas instrumen untuk dipergunakan pada lokasi dan subjek penelitian.

c. Analisis Instrumen

Setelah instrumen diujicobakan pada 40 siswa kelas satu SMAN 2 Majalengka dan SMAN Maja-Majalengka tersebut, maka langkah berikutnya diadakan analisis untuk menentukan dan memilih pernyataan-pernyataan yang baik serta tingkat reliabilitas instrumen, dengan sistematika analisis instrumen diawali dengan (1) penentuan nilai skala; (2) memilih pernyataan terbaik; dan (3) menentukan tingkat reliabilitas.

Sistematika analisis instrumen tersebut diuraikan sebagai berikut :

1) Penentuan skala dengan deviasi normal

Seperti telah dikemukakan di muka, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala sikap, yang merupakan metode penskalaan pernyataan sikap yang menggunakan distribusi respon sebagai dasar penentuan nilai skalanya. Seperti Bird pada tahun 1940 menamainya sebagai metode rating yang dijumlahkan (*method of summated rating*), karena skor responden pada setiap pernyataan merupakan rating dan dijumlahkan untuk semua pernyataan, dan metode ini dikembangkan oleh Rensis Likert, sehingga dikenal dengan nama metode pengembangan skala sikap model Likert. (Saifuddin Azwar, 1998:154)

Tujuan penentuan nilai skala dengan deviasi normal adalah untuk memberikan bobot yang tertinggi dari katagori jawaban yang paling *favorable* dan memberikan bobot rendah bagi katagori jawaban yang tidak *favorable*. Jawaban *favorable* adalah respon setuju terhadap pernyataan yang *favorable* dan respon tidak setuju terhadap pernyataan tidak *favorable*. Jawaban tidak *favorable* adalah respon tidak setuju terhadap pernyataan yang *favorable* dan respon setuju terhadap pernyataan yang tidak *favorable* (Saifuddin Azwar, 1998:142)

Prosedur penentuan nilai skala bagi setiap katagori respon tersebut adalah sebagai berikut :

- a. Menentukan frekuensi (f), yaitu jumlah subyek memilih setiap pilihan;
- b. Menentukan besarnya proporsi (p), yaitu frekuensi masing-masing pilihan dibagi jumlah subyek (N);
- c. Menentukan pk (proporsi kumulatif) yaitu proporsi (p) dalam suatu kategori ditambah dengan proporsi ke semua kategori disebelah kirinya;
- d. Menentukan pk -tengah; yaitu titik tengah proporsi kumulatif yang dirumuskan sebagai tengah proporsi dalam kategori yang bersangkutan ditambah proporsi kumulatif pada kategori disebelah kirinya (pk -tengah = $1/2 p + pkb$);
(pkb = proporsi kumulatif bawah).
- e. Mencocokkan nilai deviasi z , yaitu dengan melihat harga z untuk masing-masing pk -tengah;
- f. Pembulatan harga z (Edwards, 1957:151 dan Saifuddin Azwar, 1998:143).

Dari hasil proses perhitungan nilai skala sejumlah 54 item (quisioner awal), item pernyataan sikap (*attitude expression*) tersebut, dihasilkan item yang memiliki nilai skala minimal tiga kategori dari empat option (SS, S, TS, STS) adalah sebanyak 36 item pernyataan masing-masing 20 item pernyataan positif dan 16 item pernyataan negatif dan sisanya 18 item pernyataan tidak memiliki nilai skala dan tidak disertakan (dibuang) dari proses perhitungan berikutnya.

2) Memilih Pernyataan Terbaik

Dari 36 pernyataan yang telah menghasilkan nilai skala, maka langkah berikutnya memproses dan memilih pernyataan terbaik, maksudnya adalah pernyataan yang mempunyai daya beda yang tinggi untuk memisahkan antara mereka yang termasuk dalam kelompok responden yang mempunyai sikap positif dan mereka yang termasuk dalam kelompok responden yang mempunyai sikap negatif. Suatu pernyataan dikatakan mempunyai daya beda tinggi apabila mampu memberikan indikasi apakah seseorang mempunyai sikap positif ataukah tidak. Dengan kata lain, suatu pernyataan yang berdaya beda tinggi tentu akan memberikan skor yang rendah bagi responden yang sikapnya tak *favorable* dan memberikan skor yang tinggi kepada responden yang sikapnya *favorable*.

Adapun langkah-langkah prosedur pemilihan pernyataan terbaik tersebut, sebagai berikut :

1. Penentuan nilai korelasi (r)
2. Penentuan uji signifikan korelasi product moment (penentuan nilai t_{hitung})
3. Penarikan kaidah keputusan
4. Kriteria penafsiran

Proses penghitungan pernyataan skala terbaik dengan lengkap dalam Lampiran Tabel 3.2. Dari hasil proses penghitungan pernyataan terbaik sejumlah 54 pernyataan tersebut dihasilkan bahwa 36 item pernyataan mendapatkan nilai t yang tinggi dan dapat dipergunakan, sedangkan 18 item pernyataan dibuang karena mendapatkan nilai $t_{hitung} < 2.02$. Seperti yang dikemukakan Edward dalam Saifudin (1998:151) bahwa harga $t = 2.02$ dapat dianggap sebagai batas minimal untuk memilahkan antara pernyataan yang mempunyai daya beda yang baik dan yang tidak. Semua pernyataan yang mempunyai harga $t < 2.02$ dapat dibuang karena tidak ada gunanya. Adapun 36 item terbaik yang dapat digunakan untuk mengukur proses sosial siswa setelah dibandingkan dengan $t_{tabel} = 2.02$, tampak pada Tabel 3.2

Tabel 3.2
Rekapitulasi Hasil Pemilihan Pernyataan Terbaik

No. Item	Nilai korelasi (r hitung)	Nilai t hitung	Keterangan
1	2	3	4
1	0.38	2.74	Valid
2	0.35	2.46	Valid
3	0.56	5.03	Valid
4	0.42	3.14	Valid
5	0.41	3.04	Valid
6	0.48	3.84	Valid
7	0.31	2.11	Valid
8	0.66	7.21	Valid
9	0.45	3.48	Valid
10	0.42	3.14	Valid
11	0.06	0.37	Tidak Valid
12	0.06	0.37	Tidak Valid
13	0.18	1.15	Tidak Valid

Tabel 3.2 (Lanjutan)
Rekapitulasi Hasil Pemilihan Pernyataan Terbaik

1	2	3	4
14	0.41	3.04	Valid
15	0.58	5.39	Valid
16	0.66	7.21	Valid
17	0.54	4.70	Valid
18	0.40	2.94	Valid
19	0.50	4.11	Valid
20	0.30	2.01	Tidak Valid
21	0.36	2.55	Valid
22	0.45	3.48	Valid
23	0.50	4.11	Valid
24	0.36	2.55	Valid
25	0.54	4.70	Valid
26	0.42	3.14	Valid
27	-0.51	-4.25	Tidak Valid
28	0.06	0.37	Tidak Valid
29	0.26	1.72	Tidak Valid
30	-0.14	-0.88	Tidak Valid
31	0.44	3.36	Valid
32	0.53	4.54	Valid
33	0.33	2.28	Valid
34	0.54	4.70	Valid
35	-0.12	-0.78	Tidak Valid
36	0.13	0.82	Tidak Valid
37	-0.20	-1.28	Tidak Valid
38	-0.29	-1.95	Tidak Valid
39	0.36	2.55	Valid
40	-0.41	-3.04	Tidak Valid
41	0.59	5.58	Valid
42	0.35	2.46	Valid
43	-0.02	-0.12	Tidak Valid
44	0.29	1.95	Valid
45	0.45	3.48	Valid
46	0.33	2.28	Valid
47	0.50	4.11	Valid
48	0.56	5.03	Valid
49	0.51	4.25	Valid
50	0.23	1.50	Tidak Valid
51	0.23	1.50	Tidak Valid

Tabel 3.2 (Lanjutan)
Rekapitulasi Hasil Pemilihan Pernyataan Terbaik

1	2	3	4
52	-0.43	-3.25	Tidak Valid
53	0.09	0.56	Tidak Valid
54	0.41	3.04	Valid

3) Menentukan Tingkat Reliabilitas

Reliabilitas artinya adalah tingkat kepercayaan hasil suatu pengukuran. Pengukuran yang memiliki reliabilitas tinggi, yaitu yang mampu memberikan hasil ukur yang dapat dipercaya. Reliabilitas merupakan salah satu ciri atau karakter utama instrumen pengukuran yang baik (Saifuddin, 1998:176).

Estimasi reliabilitas yang digunakan adalah pendekatan konsistensi internal didasarkan pada data dari sekali pengenaan satu bentuk skala sikap pada sekelompok responden. Dari beberapa teknik penghitungan konsistensi internal yang biasanya digunakan, maka untuk analisis instrumen dalam kajian ini digunakan teknik formula Alfa Cronbach, yaitu membandingkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} .

Untuk proses perhitungan reliabilitas tersebut, maka disusun langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Menyusun kembali distribusi skor sesuai item yang terpakai
- b. Menghitung Koefisien Korelasi Product Moment dengan menggunakan skor mentah
- c. Hasil penghitungan koefisien korelasi, selanjutnya menghitung koefisien reliabilitas dengan formula *Alfa Cronbach*.



Untuk menentukan koefisien reliabilitas instrumen dapat menggunakan rumus sbb :

$$S_i^2 = \frac{JK_i}{N} - \frac{JK_S}{N^2}$$

$$S_i^2 = \frac{\sum X_i^2}{N} - \frac{(\sum X_i)^2}{N^2}$$

$$r = \left\{ \frac{K}{K-1} \right\} \left\{ 1 - \frac{S_i^2}{S_i^2} \right\}$$

$$t = \frac{r\sqrt{N-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Berdasarkan hasil penghitungan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa instrumen dapat dipergunakan untuk mengukur proses sosialisasi siswa. Hal ini dapat dibuktikan dengan penghitungan $N = 40$ (jumlah siswa), koefisien reliabilitasnya menghasilkan:

$$t_{hitung} = 20,74 > t_{tabel} (5\%) = 2,02.$$

Sesuai hasil proses penghitungan pemilihan item terbaik dan penghitungan reliabilitas dimuka serta analisis terhadap komponen objek proses sosial, maka dapat disimpulkan bahwa instrumen yang dapat digunakan untuk melihat proses sosial siswa secara lengkap ada dalam Tabel 3.3.

Tabel 3.3
Nomor Pernyataan yang Digunakan (Terbaik)

Nomor Item	
Lama	Baru
1	2
1 (+)	1 (+)
2 (+)	2 (+)
3 (+)	3 (+)
4 (-)	4 (-)
5 (+)	5 (+)
6 (-)	6 (-)
7 (+)	7 (+)
8 (-)	8 (-)
9 (+)	9 (+)
10 (-)	10 (-)
14 (-)	11 (-)
15 (-)	12 (-)
16 (+)	13 (+)
17 (-)	14 (-)
21 (+)	17 (+)
22 (+)	18 (+)
23 (+)	19 (+)
24 (+)	20 (+)
25 (-)	21 (-)
26 (-)	22 (-)
31 (-)	23 (-)
32 (-)	24 (-)
33 (+)	25 (+)
34 (-)	26 (-)
39 (+)	27 (+)
41 (+)	28 (+)
42 (+)	29 (+)
44 (-)	30 (-)
45 (-)	31 (-)
46 (-)	32 (-)
47 (+)	33 (+)
48 (+)	34 (+)
49 (+)	35 (+)
54 (+)	36 (+)

d. Pretes

Sebelum perlakuan program pembelajaran pendidikan jasmani terhadap semua siswa dari dua kelompok subyek penelitian ini, terlebih dahulu diadakan pretest sikap sosial, dengan tujuan untuk mengukur rata-rata sikap sosial siswa sebelum subyek mengikuti program pendidikan jasmani dilaksanakan. Hal ini akan menjadi pembanding tingkat sikap sosial subyek dari efek program pendidikan jasmani yang diikuti siswa, dengan posttes yang dilaksanakan setelah program pembelajaran tersebut diikuti subyek.

e. Identifikasi atau Pemilihan Subyek

Oleh karena kajian ini menggunakan metode eksperimen semu atau *Quasi-experimental research* yaitu perlakuan diberikan kepada kelompok subyek (kelas) yang tanpa melakukan *random assignment* (Compbell & Stanley, 1963; Cook & Cambell, 1976; dalam Furqon, 2001:56),

f. Merancang Skenario Pembelajaran

Petunjuk Umum :

1. Tahapan aktivitas guru dalam mengajar *outdoor education* dengan pendekatan *hard game*
 - a. Guru menetapkan sasaran yang akan dicapai.

- b. Guru menyiapkan seperangkat kegiatan belajar-mengajar OE berkenaan dengan bentuk, tempo, urutan, frekuensi, intensitas, penilaian, dan tujuan pembelajaran.
- c. Guru menyiapkan bentuk aba-aba atau komando (verbal dan non verbal).
- d. Guru mendemonstrasikan tugas gerak yang harus dilakukan siswa.
- e. Guru menyiapkan siswa untuk melaksanakan tugas gerak secara berulang-ulang.
- f. Guru memberikan penjelasan secara klasikal, memberi kesempatan kepada siswa untuk menyimak dan bertanya.
- g. Guru melakukan monitoring pelaksanaan kegiatan belajar siswa dan pemberian koreksi secara individual.
- h. Guru menyusun skenario belajar yang terdiri dari gambaran dan pernyataan berkaitan dengan perilaku kegiatan belajar siswa.
- i. Guru menentukan jenis permainan sebagai aktivitas siswa .
- j. Guru menjelaskan cara-cara melakukan jenis-jenis permainan (*game*).
- k. Guru mengadakan diskusi setelah siswa mencapai tujuan belajarnya.

Diskusi bertujuan untuk memberikan umpan balik terhadap siswa tentang hasil belajarnya (*feedback*).

2. Tahapan aktivitas guru dalam mengajar *outdoor education* dengan pendekatan *soft game*
 - a. Guru menetapkan sasaran yang akan dicapai.
 - b. Guru menyiapkan seperangkat kegiatan belajar mengajar OE berkenaan dengan bentuk, tempo, urutan, frekuensi, intensitas, penilaian, dan tujuan pembelajaran.
 - c. Guru menyiapkan bentuk aba-aba atau komando (verbal dan non verbal).
 - d. Guru mendemonstrasikan tugas gerak yang harus dilakukan siswa.
 - e. Guru menyiapkan siswa untuk melaksanakan tugas gerak secara berulang-ulang.
 - f. Guru memberikan penjelasan secara klasikal, memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimak dan bertanya.
 - g. Guru melakukan monitoring pelaksanaan kegiatan belajar siswa dan pemberian koreksi secara individual.
 - h. Guru menyusun skenario belajar yang terdiri dari gambaran dan pernyataan berkaitan dengan perilaku kegiatan belajar siswa.
 - i. Guru menentukan jenis permainan sebagai aktivitas siswa .
 - j. Guru menjelaskan cara-cara melakukan jenis-jenis permainan (*game*).

k. Guru mengadakan diskusi setelah siswa mencapai tujuan belajarnya.

Diskusi bertujuan untuk memberikan umpan balik terhadap siswa tentang hasil belajarnya (*feedback*).

Guru memberikan perlakuan terhadap siswa atau subjek dengan mengajar sebanyak 8 kali pertemuan pada masing-masing kelompok dengan materi atau pokok bahasan tentang *outdoor education* dengan pendekatan *hard game* dan *soft game*. Adapun jadwal eksperimen kegiatannya ada pada Lampiran 3 dan 4.

2. Proses Pelaksanaan Penelitian

Penelitian diawali dengan melakukan observasi ke beberapa SMA di Kabupaten Majalengka yang mungkin dapat dijadikan obyek penelitian. Kegiatan ini dilakukan untuk memperoleh karakteristik populasi yang sesuai dengan karakteristik populasi untuk penelitian. Kemudian terpilih SMAN 2 Majalengka dan SMAN Maja Majalengka yang menurut pengamatan peneliti memiliki karakteristik populasi yang identik dengan karakteristik populasi penelitian yang akan dilaksanakan. Karakteristik populasi yang dimaksud adalah berkaitan dengan proses pembelajaran pendidikan jasmani dan data kemampuan motorik dasar siswa SMA atas hasil pengukuran guru penjas yang dilakukan secara berkala (tiap semester/dua kali dalam setahun). Setelah itu dipilih sampel penelitian dengan cara *purposive*

sampling. Tujuan dari proses ini adalah agar pemilihan sampel sesuai dengan kepentingan penelitian.

Minggu pertama digunakan untuk mengobservasi kembali populasi yang dijadikan sampel penelitian. Pada tahap ini dibuat daftar yang memuat data sampel seperti nama, umur, jenis kelamin, kelas, tinggi, dan berat badan. Sampel dipilih secara *purposive sampling* untuk menempatkan setiap siswa ke dalam kelompok yang telah ditetapkan (kelompok pendekatan *hard game* dan kelompok pendekatan *soft game*).

Prosedur yang digunakan dalam menentukan kelompok bagi siswa yang mendapat pembelajaran *outdoor education* melalui pendekatan *hard game* atau *soft game*, penulis melakukan pembagian anggota tersebut dengan cara *purposive sampling*, maksud dari pembagian anggota secara *purposive sampling* adalah untuk memberikan kesempatan yang sama bagi setiap siswa yang akan dipilih.

Setelah sampel terbagi menjadi dua kelompok, guru dan peneliti memberikan pengarahan berkaitan dengan kegiatan penelitian yang dilakukan diantaranya adalah menyampaikan waktu pelaksanaan penelitian (hari dan jam di setiap minggu) dan aktivitas apa yang boleh dilakukan dan tidak boleh dilakukan selama kegiatan penelitian berlangsung dan di luar aktivitas penelitian. Ini dilakukan agar siswa tidak melakukan aktivitas yang dapat mempengaruhi dampak dari

perlakuan (*treatment*) yang diberikan peneliti selama penelitian berlangsung sehingga dapat mengurangi bias hasil penelitian.

Penelitian dilaksanakan di SMAN 2 Majalengka dan SMAN 1 Maja Majalengka dimulai dari tanggal 5 Maret 2007 sampai tanggal 28 April 2007. Pelaksanaan kegiatan penelitian berlangsung selama 6 kali pada setiap kelompok sampel penelitian di tambah dua kali tes (tes awal dan tes akhir) sehingga jumlah total pertemuan setiap kelompok adalah 8 kali pertemuan. Pelaksanaan penelitian dilakukan jam 14.30 sampai jam 16.30 pada hari Senin dan Sabtu setiap minggunya. Adapun kerangka pelaksanaan kegiatan *outdoor education* terdapat pada Tabel 3.4 dan Tabel 3.5.

Tabel 3.4
Jadwal Eksperimen Kegiatan Outdoor Education
dengan Pendekatan Hard Game
Siswa SMAN Maja-Majalengka Jawa Barat

Jenis Kegiatan	Maret 2007						April 2007				Keterangan
	M. I	M. II	M. III	M. IV	M. V	M. VI	M. VII	M. VIII			
	5/3	12/3	19/3	26/3	02/4	09/4	16/4	23/4			
1. Informasi umum	√										
2. Tes awal (<i>Pre Test</i>)	√										
3. Peregangan (<i>Stretching</i>)		√	√	√	√	√	√				
4. Jembatan 2 tali (<i>Two Line Bridge</i>)		√									
5. Merayap ditambang (<i>Comando Crawl</i>)			√								
6. Naik tebing (<i>Rock Climbing</i>)				√							
7. Turun tebing (<i>Rapelling</i>)					√						
8. Memasukan ban ke tiang bambu (<i>Bamboo Ban</i>)						√					
9. Perjalanan jauh dengan jalan kaki (<i>Hiking</i>)								√			
10. Diskusi dan <i>reflect</i>		√	√	√	√	√	√	√			
11. Tes akhir (<i>Post Test</i>)											√

Kegiatan latihan dimulai jam 14:30-16:30 WIB, pada hari Senin

Kepala Sekolah
SMAN Maja - Majalengka

Peneliti

Drs. Endang Sholihat JS

Nursaid Gani



Tabel 3.5
Jadwal Eksperimen Kegiatan Outdoor Education
dengan Pendekatan Soft Game
Siswa SMAN 2 Majalengka Jawa Barat

Jenis Kegiatan	Maret 2007					April 2007			Keterangan
	M. I 10/3	M. II 17/3	M. III 24/3	M. IV 31/3	M. V 07/4	M. VI 14/4	M. VII 21/4	M. VIII 28/4	
1. Informasi umum	√								Kegiatan latihan dimulai jam 14:30-16:30 WIB, pada hari Sabtu
2. Tes awal (<i>Pre Test</i>)	√								
3. Peregangan (<i>Stretching</i>)		√	√	√	√	√	√	√	
4. Melempar bola (<i>Ball Tossing</i>)		√							
5. Berdiri bersama (<i>All Stand Up</i>)			√						
6. Sungai beracun (<i>Poisoned River</i>)				√					
7. Jatuh diri (<i>Trust Fall</i>)					√				
8. Sungai berbuaya (<i>Crocodile River</i>)						√			
9. Sarang laba-laba (<i>Spider's Web</i>)							√		
10. Diskusi dan <i>reflect</i>		√	√	√	√	√	√	√	
11. Tes akhir (<i>Post Test</i>)								√	

Kepala Sekolah
SMAN 2 Majalengka

Peneliti

W. Ali Wardoyo, S.Pd.

Nursaid Gani

3 Post test

Setelah perlakuan program pembelajaran *outdoor education* terhadap semua siswa dari kedua kelompok subjek penelitian tersebut dilaksanakan, kemudian diadakan posttest proses sosialisasi, dengan tujuan untuk mengukur proses sosial siswa setelah subjek mengikuti program *outdoor education* dengan pendekatan *soft game* dan *hard game* tersebut. Tingkat proses sosial subjek dari efek program pembelajaran *outdoor education* yang telah diikuti siswa tersebut, akan dibandingkan dengan hasil pretest yang akan dilaksanakan.

E. Teknik analisis

Sebelum pengujian hipotesis sejumlah delapan dilakukan, maka sistematika analisis yang dilaksanakan meliputi :

a. Pemberian skor individu dan interprestasinya

Dari hasil pretest dan posttest yang dilaksanakan, maka 36 item skala sikap yang berisi pernyataan-pernyataan terpilih dan telah memiliki nilai skala bagi setiap katagori jawaban kemudian diadakan pemberian skor. Rangkuman nilai skala setiap pernyataan tersebut dalam Tabel 3.6.

Tabel 3.6
Distribusi Respon Jawaban

Nomor Item	Kategori Respon			
	STS	TS	S	SS
1	0	1	21	18
2	0	2	20	18
3	1	2	15	22
4	3	16	8	3
5	0	16	14	10
6	1	2	15	21
7	0	37	2	1
8	1	14	18	7
9	0	25	14	1
10	1	26	7	6
11	2	30	6	2
12	0	12	10	18
13	0	7	16	17
14	0	10	23	7
15	1	3	19	17
16	0	3	22	15
17	0	4	21	15
18	0	25	14	1
19	0	3	22	15
20	0	11	18	11
21	0	10	23	7
22	0	2	25	13
23	0	11	20	7
24	0	10	21	7
25	0	0	17	23
26	0	4	10	27
27	0	3	35	2
28	0	5	20	15
29	0	8	27	5
30	0	15	17	8
31	0	5	22	13
32	0	5	27	8
33	0	2	27	11
34	0	3	21	16
35	0	4	15	21
36	0	14	24	2

- b. Pengujian normalitas dengan *uji chi kuadrat* (Nurgana, 1985:10)
- c. Pengujian homogenitas dengan *uji f* dan *Barlet* (Nurgana, 1985:23)
- d. Pengujian hipotesis menggunakan *Manova* (Arief Furchan, 2004)

