

## **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

### **A. Metode Penelitian**

Dalam suatu penelitian diperlukan metode yang sesuai dengan masalah yang akan diteliti sehingga dapat diperoleh hasil yang sesuai dengan yang diharapkan. Metode penelitian ini sangat diperlukan untuk menentukan data dan pengembangan suatu pengetahuan serta untuk menguji suatu kebenaran pengetahuan. Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode eksperimen.

Metode eksperimen adalah metode percobaan dan observasi sistematis dalam satu situasi khusus, dimana gejala-gejala yang diamati itu begitu disederhanakan, yaitu hanya beberapa factor saja yang diamati, sehingga penelitian bisa mengatasi seluruh proses eksperimennya, (Arikunto, 2010)

Desain yang digunakan pada penelitian ini adalah desain eksperimen subjek tunggal. pada penelitian ini yang akan ditingkatkan oleh peneliti adalah peningkatan teamwork siswa.

## B. Desain Penelitian

Desain yang digunakan adalah eksperimen subjek tunggal (Arikunto, 2010) yaitu dilakukan dengan memberikan perlakuan X terhadap subjek. Sebelum diberikan perlakuan subjek diberikan suatu pengukuran teamwork ( $TE_1$ ), dan setelah diberi perlakuan dites kembali kemampuan teamwork ( $TE_2$ ). Hasil kedua pengukuran tersebut dibandingkan untuk menguji apakah perlakuan yang diberikan dapat meningkatkan teamwork pada siswa.

Tabel 3.1 Desain Eksperimen Subyek Tunggal

Kelompok	Tes Awal	Perlakuan	Tes Akhir
Eksperimen	T E1	Six Game Outbound	T E2

Keterangan:

Sampel : 30 siswa  
 T E1 : Tes Afektif Awal  
 Perlakuan : Enam Permainan  
 T E2 : Tes Afektif Akhir

Kriteria penilaian teamwork dapat dilakukan dari segi (1) proses, (2) pribadi, atau (3) kerjasama. Penilaian ini mengambil kriteria penilaian pada hasil perubahan segi sikap kerjasama sebagaimana yang diukur oleh tes sikap kerjasama, dengan pertimbangan utama bahwa intervensi latihan outward bound untuk pengembangan kerjasama lebih terletak pada teamwork.

## C. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi Penelitian

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian, Arikunto (2010:173).

Sedangkan menurut Riduwan (2002 : 3) populasi adalah keseluruhan dari karakteristik atau unit hasil pengukuran yang menjadi objek penelitian.

Jadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN

Se-Kecamatan Gadingrejo. Populasi tersebut tersebar dalam enam sekolah dasar, yaitu:

Tabel 3.2 Jumlah Populasi kelas V SDN Se-Kecamatan Gadingrejo

No	NAMA SEKOLAH DASAR	Jumlah siswa kelas V
1.	SDN 1 WONOSARI	33
2.	SDN 2 WONOSARI	35
3.	SDN 4 GADINGREJO	35
4.	SDN 6 GADINREJO	33
5.	SDN 9 GADINGREJO	33
6.	SDN 7 GADINGREJO	31
<b>JUMLAH</b>		<b>200</b>

### 2. Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2010:174). Untuk mengambil sampel dalam penelitian ini penulis berpedoman kepada pendapat Arikunto yang mengemukakan: “Untuk sekedar ancer-ancer maka apabila subjeknya kurang dari 100 maka lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi, sebaliknya jika subjek lebih besar dari 100 dapat di ambil antara 10-15% atau 20-25%.

Berdasarkan pendapat di atas penulis mengambil sampel sebesar 15 % dari 200 populasi. Dengan demikian jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 30 siswa.

#### **D. Variabel Penelitian**

Variabel penelitian menurut Arikunto (2010:159) variabel penelitian adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian.

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu : (1) variabel bebas, dan (2) variabel terikat.

##### **1. Variabel Bebas**

Variabel bebas adalah variabel yang nilai-nilainya tidak tergantung pada variabel lainnya yang berguna untuk meramalkan dan menerangkan nilai variabel yang disimbolkan dengan (X). Adapun variabel bebas dalam penelitian ini yaitu latihan outward bound .Permainan hulahop (X1), permainan pipa bocor (X2), permainan zigzag (X3), permainan bola dunia (X4), permainan laba-laba beracun (X5), dan permainan tanaman beracun (X6).

##### **2. Variabel Terikat**

Variabel terikat adalah variabel yang nilai-nilainya bergantung pada variabel lainnya dan merupakan variabel yang diterangkan nilainya dan dilambangkan dengan (Y). Dan disini yang merupakan variabel terikatnya adalah peningkatan *teamwork*.

## E. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel berguna untuk membatasi dan mengarahkan ruang lingkup variabel yang diamati dengan menggunakan instrumen yang telah dikembangkan. Untuk menghindari pembiasan dalam penafsiran judul penelitian, maka peneliti memberikan definisi operasional mengenai kata kunci yang terdapat dalam judul penelitian, antara lain sebagai berikut:

1. *Outward Bound* adalah suatu pelatihan pengembangan pribadi yang sangat dibutuhkan negara kita yang sedang berkembang. Program pelatihan ini merupakan pengalaman berharga yang seharusnya dipergunakan dengan sebaik-baiknya oleh setiap orang yang mendapat kesempatan untuk mengikutinya. Salah satu hal penting yang dilakukan pada pelatihan ini adalah kesempatan untuk dekat dengan alam dan lingkungan, sehingga kita menghargai dan mencintai apa yang kita miliki.
2. *Teamwork* adalah suatu kerjasama sekelompok orang dalam menunaikan tanggung jawabnya membuat keputusan bagi kepentingan organisasi. Demikian dapatlah dirumuskan, sebuah “team” adalah sekelompok orang yang bekerja bersama untuk mencapai tujuan-tujuan yang sama dan mau mengesampingkan otonomi individualnya sejauh dibutuhkan untuk mencapai tujuan.
3. Siswa SD, adalah sekelompok anak-anak yang sedang menempuh pendidikan dasar yang telah ditentukan dalam penelitian ini (SDN Se-Kecamatan Gadingrejo).

## F. Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini berupa data primer dan data sekunder. Menurut Fathoni (2011:37) data primer didapatkan melalui tes dan pengukuran langsung variabel yang diamati, sedangkan data sekunder didapatkan dari instansi terkait seperti sekolah dan sejenisnya serta studi literatur. Tes dan pengukuran variabel pada saat penelitian berlangsung dilakukan dengan standar tes yang dilakukan untuk mengukur/menilai peningkatan kerjasama seseorang. Tes dan pengukuran peningkatan kerjasama dengan menggunakan kegiatan latihan outward bound yang telah dibuat.

## G. Instrumen Penelitian

Dalam sebuah penelitian dibutuhkan teknik dan alat dalam pengumpulan data, maka untuk mengumpulkan data dalam pelaksanaan penelitian ini langkah-langkah yang dapat dilakukan sebagai berikut:

Tabel 3.3 Instrumen Penilaian Teamwork Siswa

NO	ASPEK	DISKRIPSI	BOBOT	XN	NILAI
1	Kepemimpinan	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Anak sangat mampu menggerakkan anggotanya</li> <li>▪ Anak mampu</li> </ul>	5	20	
			4		

		<p>menggerakkan anggotanya</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Anak cukup mampu menggerakkan anggotanya</li> <li>▪ Anak kurang mampu menggerakkan anggotanya</li> <li>▪ Anak sangat kurang menggerakkan anggotanya</li> </ul>	<p>3</p> <hr/> <p>2</p> <hr/> <p>1</p>		
2	Iklm	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Anak sangat tertarik pada permainan ini</li> <li>▪ Anak tertarik pada permainan ini</li> <li>▪ Anak cukup tertarik pada permainan ini</li> <li>▪ Anak kurang tertarik pada permainan ini</li> <li>▪ Anak tidak tertarik pada permainan ini</li> </ul>	<p>5</p> <hr/> <p>4</p> <hr/> <p>3</p> <hr/> <p>2</p> <hr/> <p>1</p>	20	

3	Komunikasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Anak sangat mampu menyampaikan solusi kepada anggotanya</li> <li>▪ Anak mampu menyampaikan solusi kepada anggotanya</li> <li>▪ Anak cukup mampu menyampaikan solusi kepada anggotanya</li> <li>▪ Anak sesekali menyampaikan solusi kepada anggotanya</li> <li>▪ Anak tidak pernah menyampaikan solusi kepada anggotanya</li> </ul>	5	20		
		4				
		3				
		2				
		1				
4	Kebutuhan kebutuhan	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Anak sangat aktif memaksimalkan kemampuan dalam kelompoknya</li> <li>▪ Anak aktif memaksimalkan kemampuan dalam</li> </ul>	5	20		
		4				



		kelompoknya			
		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Anak cukup aktif memaksimalkan kemampuan dalam kelompoknya</li> </ul>	3		
		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Anak sesekali memaksimalkan kemampuan dalam kelompoknya</li> </ul>	2		
		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Anak tidak aktif memaksimalkan kemampuan dalam kelompoknya</li> </ul>	1		
5	Pembuatan keputusan	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Anak sangat mampu memberi masukan kepada kelompoknya</li> </ul>	5	20	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Anak mampu memberi masukan kepada kelompoknya</li> </ul>	4		
		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Anak cukup mampu</li> </ul>	3		

		<p>memberi masukan kepada kelompoknya</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Anak sesekali</li> </ul>	2		
		<p>memberi masukan kepada kelompoknya</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Anak tidak pernah</li> </ul> <p>memberi masukan kepada kelompoknya</p>	1		
6	Kreativitas	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Anak sangat mampu mengeluarkan ide ide baru untuk kelompoknya</li> </ul>	5	20	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Anak mampu memberi masukan kepada kelompoknya</li> </ul>	4		
		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Anak cukup mampu memberi masukan kepada kelompoknya</li> </ul>	3		
		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Anak sesekali memberi masukan kepada kelompoknya</li> </ul>	2		
		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Anak sesekali memberi masukan kepada kelompoknya</li> </ul>	1		

		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Anak tidak pernah memberi masukan kepada kelompoknya</li> </ul>			
--	--	--	--	--	--

### SKALA NILAI

81-100 = Baik Sekali

61

-80 = Baik

41-60 = Cukup

21-40 = Kurang

0 -20 = Sangat Kurang

## H. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

### 1. Validitas Instrumen

Suatu alat ukur yang baik harus memenuhi persyaratan validitas.

“Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat- tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen” (Arikunto 2010:211). Untuk menentukan tingkat validitas item, nilai koefisien korelasi akan dibandingkan dengan nilai koefisien korelasi tabel dengan tingkat signifikansi 5 %.

Menguji validitas alat ukur, terlebih dahulu dicari harga korelasi antara bagian-bagian dari alat ukur secara keseluruhan dengan cara mengkorelasikan setiap butir alat ukur dengan skor total yang merupakan jumlah tiap skor butir dengan rumus *Pearson Product moment*, ketentuan

untuk uji validitas adalah bila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka instrumen valid dan apabila sebaliknya tidak valid. Uji validitas instrument dalam penelitian ini menggunakan *software SPSS statistics 17 for windows*. Validitas instrument dalam penelitian diketahui sebesar 0,628 sedangkan reliabilitasnya adalah sebesar 0,569.

## 2. Reliabilitas Instrumen

Koefisien reliabilita digunakan rumus KR 21 (Sugiyono,2013) sebagai berikut:

$$r_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{M(k-m)}{k S_t^2} \right)$$

Keterangan:

K = Jumlah item dalam instrumen  
M = Mean skor total  
 $S_t^2$  = Varians Total

Tabel 3.4 Validitas Dan Reliabilitas Instrumen

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.628	.569	7

Nilai validitas keseluruhan adalah 0,628 dan nilai reliabilitas keseluruhan adalah 0,569.

Item	r tabel	Corrected Item-Total Correlation	validitas	Cronbach's Alpha if Item Deleted	reliabilitas
Kepemimpinan	0,374	0.410	Valid	0.668	Reliabel
Iklm	0,374	0.455	Valid	0.594	Reliabel
Komunikasii	0,374	0.442	Valid	0.577	Reliabel
Kebutuhan	0,374	0.370	Tidak Valid	0.369	Tidak Reliabel
Pembuatan keputusan	0,374	0.379	Valid	0.631	Reliabel
Kreativitas	0,374	0.450	Valid	0.590	Reliabel

## I. Teknik Analisis Data

### 1. Uji Prasyarat

#### a. Uji Normalitas

Penelitian ini menggunakan uji statistik non parametrik *Kolmogorov-Smirnov* (K-S). dibantu menggunakan program *SPSS 17.0 for windows*. Uji ini dapat dilihat dengan membandingkan Z hitung dengan Z tabel dengan kreteria sebagai berikut:

- 1) Jika Z hitung (*Kolmogorov Smirnov*) < Z tabel , atau angka signifikan > taraf signifikansi ( $\alpha$ ) 0,05; maka distribusi data dikatakan normal.

- 2) Jika  $Z$  hitung (*Kolmogorov Smirnov*)  $> Z$  tabel , atau angka signifikansi  $<$  taraf signifikansi ( $\alpha$ ) 0,05 distribusi data dikatakan tidak normal.

Tabel 3.5. Hasil Uji Normalitas Data Tes Awal Kemampuan Teamwork Siswa

No	Variabel	Z Hitung	Asymp.Sig (2 Tailed)	Kesimpulan
1.	Hulahop	1.292	0,071	Normal
2.	Pipa bocor	1.312	0,064	Normal
3.	Zigzag	0,912	0,376	Normal
4.	Bola dunia	1.348	0,053	Normal
5.	Laba-laba beracun	1.335	0,057	Normal
6.	Tanaman beracun	1.294	0,070	Normal

Tabel dia atas menunjukkan ringkasan hasil uji normalitas menggunakan uji *kolmogorov – smirnov*. dipeoleh nilai signifikan (Asymp. Sig(2 tailed)) lebih besar dari 0,05 yang berarti data berdistrbusi normal.

Tabel 3.6 Hasil Uji Normalitas Data Tes Akhir Kemampuan Teamwork Siswa

No	Variabel	Z Hitung	Asymp.Sig (2 Tailed)	Kesimpulan
1.	Hulahop	1.234	0,095	Normal
2.	Pipa bocor	1.333	0,057	Normal
3.	Zigzag	1.283	0,075	Normal
4.	Bola dunia	1.254	0,086	Normal
5.	Laba-laba beracun	1.058	0,213	Normal
6.	Tanaman beracun	1.332	0,058	Normal

Tabel dia atas menunjukkan ringkasan hasil uji normalitas menggunakan uji *kolmogorov – smirnov*. dipeoleh nilai signifikan (Asymp. Sig(2 tailed)) lebih besar dari 0,005 yang berarti data berdistrbusi normal.

## 2. Uji Hipotesis

### a. Uji t (*paired sample t-test*)

Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Uji hipotesis dalam penelitian ini akan dilakukan dengan satu cara, yaitu menggunakan uji statistik nonparametrik *paired sample t- test* dengan Program SPSS *statistics 17.0 for windows*, dengan kriteria sebagai berikut :

#### 1) Kriteria pengujian

- a) Ho diterima jika  $- t \text{ tabel} \leq t \text{ hitung} \leq t \text{ tabel}$
- b) Ho ditolak jika  $- t \text{ hitung} < - t \text{ tabel}$  atau  $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$
- c) Ho diterima jika  $P \text{ value} > 0,005$
- d) Ho ditolak jika  $P \text{ value} < 0,005$