

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini digunakan untuk mengetahui Pengaruh *Outdoor education Activities* Terhadap Peningkatan *Self-Esteem* Siswa. Penelitian ini dilakukan pada 1 April -3 Mei 2019 dan memiliki responden sebanyak 40 orang. Hasil penelitian tersebut dideskripsikan sebagai berikut:

1. Deskripsi Tingkat *Self-Esteem* Kelompok Eksperimen 1

Dari hasil analisis data penelitian yang dilakukan maka dapat dideskripsikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 5. Deskripsi Statistik Tingkat *Self-Esteem* Kelompok Eksperimen 1

Statistik	<i>Pretest</i>	<i>Post-test</i>
<i>Mean</i>	88,5000	88,0000
<i>Median</i>	88,0000	87,0000
<i>Mode</i>	86,00	84,00
<i>Std. Deviation</i>	9,65362	5,62959
<i>Minimum</i>	69,00	80,00
<i>Maximum</i>	107,00	100,00

Berdasarkan data di atas, dapat dideskripsikan tingkat *Self-Esteem* kelompok eksperimen 1 *pretest* dengan rerata sebesar 88,5, nilai tengah 88, nilai sering muncul 86, simpangan baku 9,65, skor tertinggi sebesar 107 dan skor terendah sebesar 69. Sedangkan *Self Esteem* kelompok eksperimen 1 *post-test* dengan rerata sebesar 88, nilai tengah 87, nilai sering muncul 84, simpangan baku 5,63, skor tertinggi sebesar 100 dan skor terendah sebesar 80. Dari hasil tes maka dapat disajikan dalam kategorisasi sebagai berikut:

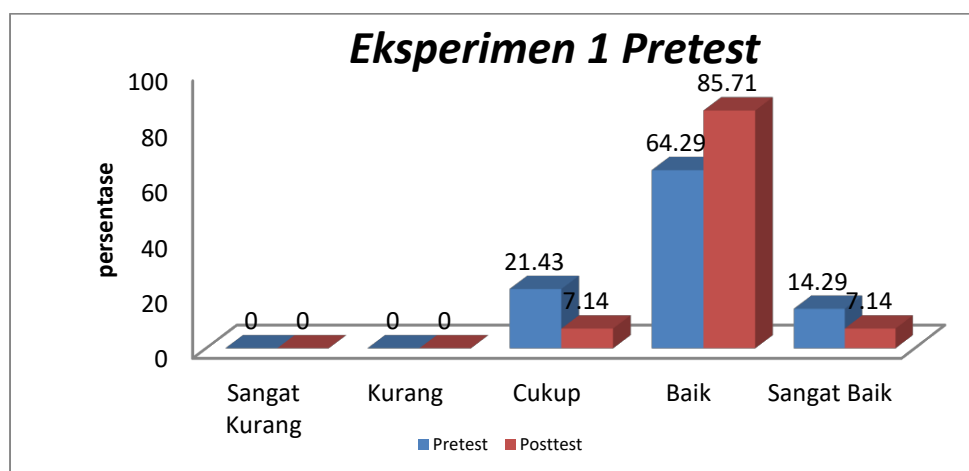
Tabel 6. Kategorisasi Tingkat *Self-Esteem* Kelompok Eksperimen 1 *Pretest*

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	$97,50 < X$	2	14,29	Sangat baik
2	$82,50 < X \leq 97,50$	9	64,29	Baik
3	$67,50 < X \leq 82,50$	3	21,43	Cukup
4	$52,50 < X \leq 67,50$	0	0,00	Kurang
5	$X \leq 52,50$	0	0,00	Sangat kurang
Jumlah		14	100	

Tabel 7. Kategorisasi Tingkat *Self-Esteem* Kelompok Eksperimen 1 *Post-test*

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	$97,50 < X$	1	7,14	Sangat baik
2	$82,50 < X \leq 97,50$	12	85,71	Baik
3	$67,50 < X \leq 82,50$	1	7,14	Cukup
4	$52,50 < X \leq 67,50$	0	0,00	Kurang
5	$X \leq 52,50$	0	0,00	Sangat kurang
Jumlah		14	100	

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa tingkat *Self-Esteem* kelompok eksperimen 1 *pretest* menunjukkan kategori baik dengan pertimbangan rerata sebesar 88,5. Sedangkan tingkat *Self-Esteem* kelompok eksperimen 1 *post-test* menunjukkan kategori baik dengan pertimbangan rerata sebesar 88. Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 3. Grafik Hasil Tingkat *Self-Esteem* Kelompok Eksperimen 1

2. Deskripsi Tingkat *Self-Esteem* Kelompok Eksperimen 2

Dari hasil analisis data penelitian yang dilakukan maka dapat dideskripsikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 11. Deskripsi Statistik Tingkat *Self-Esteem* Kelompok Eksperimen 2

Statistik	<i>Pretest</i>	<i>Post-test</i>
<i>Mean</i>	88,8462	91,3846
<i>Median</i>	88,0000	89,0000
<i>Mode</i>	76,00 ^a	86,00
<i>Std. Deviation</i>	7,65774	9,47399
<i>Minimum</i>	76,00	79,00
<i>Maximum</i>	105,00	114,00

Dari data di atas dapat dideskripsikan tingkat *Self-Esteem* kelompok Eksperimen 2 *pretest* dengan rerata sebesar 88,84, nilai tengah 88, nilai sering muncul 76, simpangan baku 7,65, skor tertinggi sebesar 105 dan skor terendah sebesar 76. Sedangkan *Self-Esteem* kelompok Eksperimen 2 *post-test* dengan rerata sebesar 91,38, nilai tengah 89, nilai sering muncul 86, simpangan baku 9,47, skor tertinggi sebesar 114 dan skor terendah sebesar 79. Dari hasil tes maka dapat disajikan dalam kategorisasi sebagai berikut:

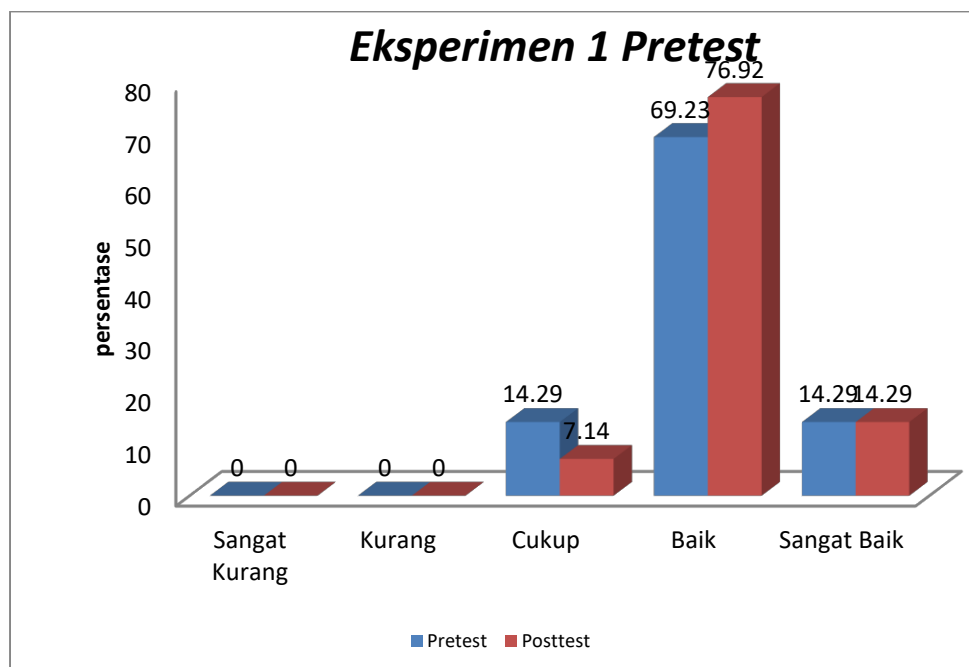
Tabel 12. Kategorisasi Tingkat *Self-Esteem* Kelompok Eksperimen 2 *Pretest*

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	$97,50 < X$	2	14,29	Sangat baik
2	$82,50 < X \leq 97,50$	9	69,23	Baik
3	$67,50 < X \leq 82,50$	2	14,29	Cukup
4	$52,50 < X \leq 67,50$	0	0,00	Kurang
5	$X \leq 52,50$	0	0,00	Sangat kurang
Jumlah		13	100	

Tabel 13. Kategorisasi Tingkat *Self-Esteem* Kelompok Eksperimen 2 *Post-test*

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	$97,50 < X$	2	14,29	Sangat baik
2	$82,50 < X \leq 97,50$	10	76,92	Baik
3	$67,50 < X \leq 82,50$	1	7,14	Cukup
4	$52,50 < X \leq 67,50$	0	0,00	Kurang
5	$X \leq 52,50$	0	0,00	Sangat kurang
Jumlah		13	100	

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa tingkat *Self-Esteem* kelompok Eksperimen 2 *pretest* menunjukkan kategori baik dengan pertimbangan rerata sebesar 88,84. Sedangkan tingkat *Self-Esteem* kelompok Eksperimen 2 *post-test* menunjukkan kategori baik dengan pertimbangan rerata sebesar 91,38. Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 5. Grafik Hasil Tingkat *Self-Esteem* Kelompok Eksperimen 2

3. Deskripsi Tingkat *Self-Esteem* Kelompok Kontrol

Dari hasil analisis data penelitian yang dilakukan maka dapat dideskripsikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 17. Deskripsi Statistik Tingkat *Self-Esteem* Kelompok Kontrol

Statistik	<i>Pretest</i>	<i>Post-test</i>
<i>Mean</i>	87,8462	85,6154
<i>Median</i>	88,0000	84,0000
<i>Mode</i>	83,00	79,00
<i>Std. Deviation</i>	8,23454	10,50031
<i>Minimum</i>	70,00	73,00
<i>Maximum</i>	104,00	102,00

Dari data di atas dapat dideskripsikan tingkat *Self-Esteem* kelompok Kontrol *pretest* dengan rerata sebesar 87,84, nilai tengah 88, nilai sering muncul 83, simpangan baku 8,23, skor tertinggi sebesar 104 dan skor terendah sebesar 70. Sedangkan *Self-Esteem* kelompok Kontrol *post-test* dengan rerata sebesar 85,61, nilai tengah 84, nilai sering muncul 79, simpangan baku 10,50, skor tertinggi sebesar 102 dan skor terendah sebesar 73. Dari hasil tes maka dapat disajikan dalam kategorisasi sebagai berikut:

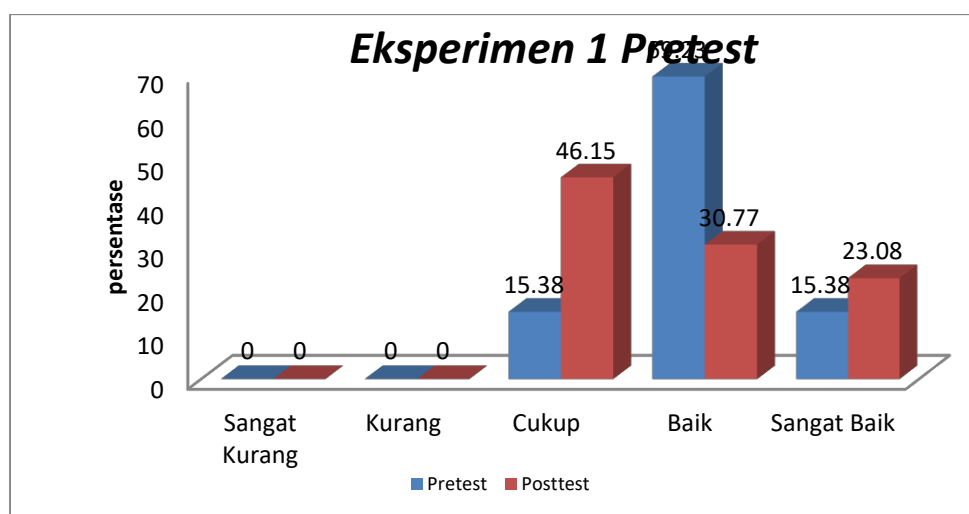
Tabel 18. Kategorisasi Hasil *Self-Esteem* Kelompok Kontrol *Pretest*

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	$97,50 < X$	2	15,38	Sangat baik
2	$82,50 < X \leq 97,50$	9	69,23	Baik
3	$67,50 < X \leq 82,50$	2	15,38	Cukup
4	$52,50 < X \leq 67,50$	0	0,00	Kurang
5	$X \leq 52,50$	0	0,00	Sangat kurang
Jumlah		13	100	

Tabel 19. Kategorisasi Hasil *Self-Esteem* Kelompok Kontrol *Post-test*

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	$97,50 < X$	3	23,08	Sangat baik
2	$82,50 < X \leq 97,50$	4	30,77	Baik
3	$67,50 < X \leq 82,50$	6	46,15	Cukup
4	$52,50 < X \leq 67,50$	0	0,00	Kurang
5	$X \leq 52,50$	0	0,00	Sangat kurang
Jumlah		13	100	

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa tingkat *Self-Esteem* kelompok Kontrol *pretest* menunjukkan kategori baik dengan pertimbangan rerata sebesar 87,84. Sedangkan hasil *Self-Esteem* kelompok Kontrol *posttest* menunjukkan kategori baik dengan pertimbangan rerata sebesar 85,61. Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 7. Grafik Hasil Tingkat *Self-Esteem* Kelompok Kontrol

B. Hasil Uji Prasyarat

Sebelum dilakukan analisis statistik, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi atau uji persyaratan analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Penggunaan uji normalitas digunakan untuk mengetahui normal atau tidaknya distribusi data yang diperoleh, sedangkan penggunaan uji homogenitas

digunakan untuk mengetahui apakah sampel penelitian berasal dari populasi yang bersifat homogen.

1. Uji Normalitas

Pengujian normalitas menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov Z*. Dalam uji ini akan menguji hipotesis sampel berasal dari populasi berdistribusi normal, untuk menerima atau menolak hipotesis dengan membandingkan harga *Asymp. Sig* dengan 0,05. Kriterianya Menerima hipotesis apabila *Asymp. Sig* lebih besar dari 0,05, apabila tidak memenuhi kriteria tersebut maka hipotesis ditolak.

Tabel 23. Hasil Perhitungan Uji Normalitas

No	Variabel	<i>Asymp.Sig</i>	Kesimpulan
1	<i>Self-Esteem Eksperimen 1 Pre test</i>	0,900	Normal
2	<i>Self-Esteem Eksperimen 1 Post-test</i>	0,694	Normal
3	<i>Self-Esteem Eksperimen 2 Pre test</i>	0,977	Normal
4	<i>Self-Esteem Eksperimen 2 Post-test</i>	0,456	Normal
5	<i>Self-Esteem Kontrol Pre test</i>	0,921	Normal
6	<i>Self-Esteem Kontrol Post-test</i>	0,693	Normal

Dari tabel di atas harga *Asymp. Sig* dari variabel semuanya lebih besar dari 0,05 maka hipotesis yang menyatakan sampel berdasarkan dari populasi yang berdistribusi normal diterima. Dari keterangan tersebut, maka data variabel dalam penelitian ini dapat dianalisis menggunakan pendekatan statistik parametrik.

2. Uji Homogenitas

Dalam uji ini akan menguji hipotesis bahwa varians dari variabel-variabel tersebut sama, untuk menerima atau menolak hipotesis dengan membandingkan nilai signifikan lebih dari 0,05. Dengan menggunakan

teknik Uji Varian menggunakan f hitung. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 24. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas

Variabel	Nilai Signifikansi	Kesimpulan
<i>Self-Esteem</i>	0,428	Homogen

Dari perhitungan diperoleh signifikansi $> 0,05$, berarti varian sampel tersebut homogen, maka hipotesis yang menyatakan varians dari variabel yang ada sama atau diterima. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa varians populasi homogen.

C. Analisa Data Uji Anova

Analisis data yang digunakan untuk menjawab hipotesis yang diajukan yaitu ada tidaknya Pengaruh *Outdoor education Activities* Terhadap Peningkatan *Self-Esteem* Siswa sebagai berikut:

1. Pengaruh *Outdoor education Activities* berupa *Hard Game* dan *Soft Game* Terhadap Peningkatan *Self Esteem*

Untuk mengetahui ada atau tidak adanya Pengaruh *Outdoor education Activities* berupa *Hard Games* dan *Soft Games* Terhadap Peningkatan *Self Esteem*, maka dilakukan uji f . Hasil uji f terangkum dalam tabel berikut:

Tabel 26. Pengaruh *Outdoor education Activities* berupa *Hard Game* dan *Soft Game* Terhadap Peningkatan *Self Esteem*

Treatment	<i>Anova</i>		
	F hitung	F-tabel	<i>Sig. (2-tailed)</i>
Hard Game, Soft Game	1,139	2,05	0,266

Dari hasil uji f dapat dilihat bahwa f hitung sebesar $1,139 < 2,05$ (f -tabel) dan besar nilai signifikansi *probability* $0,266 > 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a

ditolak, berarti tidak terdapat pengaruh yang signifikan *Outdoor education activities* berupa *hard games* dan *soft games* Terhadap Peningkatan *self-esteem*.

2. Pengaruh Pendekatan *Hard Games* Terhadap Peningkatan *Self-Esteem*

Untuk mengetahui ada atau tidak adanya pengaruh pendekatan *hard games* terhadap peningkatan *self-esteem* maka dilakukan uji t. Hasil uji t terangkum dalam tabel berikut:

Tabel 28. Uji T Pengaruh Pendekatan *Hard Games* Terhadap Peningkatan *Self-Esteem*

Treatment	<i>t-test for equality of Means</i>			
	T hitung	T-tabel	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
Hard Game	0,189	2,05	0,852	0,653

Dari hasil uji t dapat dilihat bahwa t hitung sebesar $0,189 < 2,05$ (t-tabel) dan besar nilai signifikansi *probability* $0,852 > 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, berarti tidak terdapat pengaruh yang signifikan pengaruh pendekatan *hard games* terhadap peningkatan *self-esteem*. Apabila dilihat dari angka *Mean Difference* sebesar 0,653. hal ini menunjukkan bahwa latihan yang dilakukan mampu memberikan perubahan yang lebih baik 0,74% untuk *self-esteem* dibandingkan dengan kelompok yang tanpa memperoleh perlakuan.

3. Pengaruh Pendekatan *Soft Games* Terhadap Peningkatan *Self-Esteem*

Untuk mengetahui ada atau tidak adanya pengaruh pendekatan *soft games* terhadap peningkatan *self-esteem* maka dilakukan uji t. Hasil uji t terangkum dalam tabel berikut:

Tabel 30. Uji T Pengaruh Pendekatan *Soft Games* Terhadap Peningkatan *Self-Esteem*

Treatment	<i>t-test for equality of Means</i>			
	T hitung	T-tabel	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
Soft Game	0,321	2,06	0,751	1,00

Dari hasil uji t dapat dilihat bahwa t hitung sebesar $0,321 < 2,06$ (t-tabel) dan besar nilai signifikansi *probability* $0,751 > 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, berarti tidak terdapat pengaruh yang signifikan pendekatan *soft games* terhadap peningkatan *self-esteem*. Apabila dilihat dari angka *Mean Difference* sebesar 1,00, hal ini menunjukkan bahwa latihan yang dilakukan mampu memberikan perubahan yang menurun 1,14%.

D. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya Pengaruh *Outdoor education Activities* Terhadap Peningkatan *Self-Esteem* Siswa.

Hasil penelitian terhadap tingkat *Self-Esteem* diperoleh hasil uji f dapat dilihat bahwa f hitung sebesar $0,046 < 3,25$ (f-tabel) dan besar nilai signifikansi *probability* $0,956 > 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, berarti tidak terdapat pengaruh yang signifikan *Outdoor education activities* berupa *hard games* dan *soft games* Terhadap Peningkatan *Self-Esteem*. H_a ditolak karena *self-esteem* merupakan bagian dari psikologis dan merupakan bagian dari konsep diri seperti yang disebutkan Frey & Charlock (1980) *Self-esteem* adalah suatu bagian dari konsep diri yang mengarah pada penilaian positif, negatif, netral, atau *ambiguous* (Frey & Carlock, 1980). Sehingga *self-esteem* sangat berhubungan dengan karakter dan kebiasaan seseorang, sedangkan dalam penelitian ini hanya dilaksanakan selama 2 bulan dan dilakukan dalam 6 kali pertemuan, dan jika terdapat perubahan peningkatan yang sangat sedikit itu merupakan pencapaian yang bagus untuk *self-esteem*, karena untuk mengubah atau bahkan meningkatkan ranah psikologi membutuhkan waktu yang lama tidak seperti

kegiatan fisik yang bisa dilatih dengan cepat dan bisa kelihatan dengan cepat perubahannya. Apabila dilihat dari angka rerata maka dapat dinyatakan bahwa perlakuan *soft games* memiliki tingkat *Self-Esteem* tinggi dengan rerata 88,85, perlakuan *hard games* memiliki tingkat *Self-Esteem* rerata 88,50 dan kelompok yang tidak ada perlakuan dengan rerata 87,85.

Berdasarkan hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa *Outdoor education Activities* tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan *Self-Esteem* siswa. Adanya peningkatan harga diri memerlukan perlakuan yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Pengaruh aktivitas terhadap pengolahan harga diri juga dapat terjadi dengan adanya interaksi dengan orang lain.

Peningkatan *Self-Esteem* dalam aktivitas *outdoor* ini juga belum dapat memberikan perubahan yang signifikan. Melakukan aktivitas *outdoor* ini dapat dikatakan aktivitas yang menyenangkan dan tidak terjadinya tekanan batin sehingga harapan – harapan yang terjadi pada diri siswa pun kurang dirasakan. Hal ini menunjukkan bahwa kondisi awal pun siswa telah memiliki tingkat *Self-Esteem* yang baik, sehingga aktivitas ini pun tidak mampu memberikan perubahan signifikan karena siswa dalam kondisi *Self-Esteem* yang baik. Aktivitas yang menyenangkan ini sangat membantu tetapi karena sudah dalam kondisi baik sehingga perubahannya tidak signifikan. Akan tetapi, jika melihat dari perlakuan yang diberikan maka *soft games* yang lebih memiliki kontribusi yang lebih baik daripada *hard games* dalam meningkatkan kondisi *Self-Esteem* siswa. Hal ini dikarenakan perlakuan yang lebih ringan tidak akan memberikan

tekanan yang berat sehingga siswa lebih baik. Penenangan perasaan dan meningkatkan rasa senang akan memberikan siswa kontribusi yang lebih baik dalam mengontrol perasaan buruk. Keadaan ini tentunya menunjukkan bahwa perlakuan *soft games* lebih cocok diterapkan untuk mengontrol perasaan siswa.

Pendidikan dalam ruang yang bersifat kaku dan formalitas dapat menimbulkan kebosanan, termasuk juga kejenuhan terhadap rutinitas di sekolah (Hari Yulianto, 2010:1). Sejalan dengan pendapat tersebut bahwa pemberian aktivitas *outdoor* yang lebih mengena dan lebih ringan serta menyenangkan tersebut akan lebih baik meningkatkan perasaan dalam diri sehingga *Self-Esteem* lebih terkontrol daripada diberikan perlakuan *hard games*. Kebosanan dan perasaan kurang senang mempengaruhi siswa dalam menentukan posisinya dalam kelas. Keadaan ini lebih baik dari pada *hard games* karena siswa tidak mengalami tekanan yang lebih berat. Meskipun aktivitas *outdoor* dirasa sangat menyenangkan tetapi *hard games* akan memberikan beban jika siswa tersebut tidak suka aktivitas yang berat.