

PERANAN PERMAINAN *PAINTBALL* DALAM MEMBENTUK KARAKTER KEPEMIMPINAN TERHADAP REMAJA

Nofi Marlina Siregar, Martino Herlangga

Universitas Negeri Jakarta
email: nofisiregar_fik96@yahoo.com

ABSTRAK

Penelitian ini untuk mengetahui peranan permainan paintball dalam membentuk karakter kepemimpinan terhadap remaja, tempat penelitian ini dilaksanakan di *Eco Park Green Mission* Ancol Jakarta Utara. Waktu penelitian pada 14 November 2014 hingga 11 Januari 2015. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode survei dengan teknik wawancara. Populasi dalam penelitian ini adalah para komunitas *paintball*, sampel dalam penelitian ini terdiri dari 16 orang. Untuk uji coba sampel akan diambil 8 orang untuk diamati. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik non random sampling yaitu dengan purposive sampling. Dari data yang telah diolah dapat disimpulkan sebagai berikut: penerapan permainan paintball dapat membangun sikap atau karakter kepemimpinan terhadap remaja sehingga dapat berguna dalam kehidupan sosial.

Kata-kata kunci: permainan *paintball*, karakter kepemimpinan dan remaja.

PENDAHULUAN

Paintball adalah olahraga dimana pemain mengeliminasi lawannya dengan cara menembak menggunakan peluru yang terdiri dari cat (disebut dengan "*paintball*") yang biasanya ditembakkan dari karbondioksida atau gas bertekanan yang memperkuat senjata *paintball* atau biasa disebut *marker*. Permainan tersebut juga dapat dimainkan baik secara *indoor* atau *outdoor* dan memiliki berbagai macam bentuk, yang paling terkenal adalah *woodsball*, *Skenario*, *X-Ball*, dan *Speedball*.

Paintball jika dihubungkan dengan pengetahuan mengenai karakter seseorang, maka dapat diketahui pula bagaimana individu tersebut akan bersikap untuk kondisi-kondisi tertentu. Dilihat dari sudut pengertian, ternyata karakter dan

akhlak tidak memiliki perbedaan yang signifikan. Keduanya didefinisikan sebagai suatu tindakan yang terjadi tanpa ada lagi pemikiran lagi karena sudah tertanam dalam pikiran, dan dengan kata lain, keduanya dapat disebut dengan kebiasaan. Kemudian karakter juga bisa dibentuk melalui pikiran yang didapat dan terbentuk dari pengalaman hidupnya.

Pembentukan karakter disini terhadap remaja karena masa remaja adalah proses pencarian identitas. Proses ini mengeksplorasi seluruh potensi, baik, emosi, pikiran, maupun spiritual mereka, agar terungkap dan berkembang seluruh potensi terbaiknya. Permainan *paintball* diharapkan bisa munumbuhkan rasa percaya diri, keterampilan berkomunikasi, membina hubungan sosial

dilingkungannya, jiwa kepemimpinannya timbul serta efektif dalam mengelola sikap.

Pada hal ini lebih ditekankan dengan jiwa kepemimpinan adalah seseorang yang memiliki kemampuan untuk mempengaruhi dan menggerakkan orang lain untuk mencapai tujuan. Sukses tidaknya sebuah kelompok sangat tergantung pada kemampuan pemimpin dalam menggerakkan sebuah kelompok untuk mencapai tujuan. Sebagian besar umat manusia memerlukan pemimpin bahkan mereka tidak menghendaki yang lain dari pada itu. Penting pada masa remaja adalah pencarian identitas diri, yang dimaksud adalah proses menjadi seorang yang unik dengan peran yang penting dalam hidup. Peranan karakter kepemimpinan juga berpengaruh dalam perkembangan sosial pada masa remaja lebih melibatkan teman sebaya dibanding orang tua. Dibanding pada masa kanak-kanak, remaja lebih banyak melakukan kegiatan di luar rumah seperti kegiatan sekolah, ekstra kurikuler dan bermain dengan teman. Pada masa remaja peran kelompok teman sebaya adalah besar. Pada diri remaja, pengaruh lingkungan dalam menentukan perilaku diakui cukup kuat. Walaupun remaja telah mencapai tahap perkembangan kognitif yang memadai untuk menentukan tindakannya sendiri, namun penentuan diri remaja dalam berperilaku banyak dipengaruhi oleh tekanan dari kelompok teman sebaya.

Kelompok teman sebaya diakui dapat mempengaruhi pertimbangan dan keputusan seorang remaja tentang perilakunya mengemukakan bahwa kelompok teman sebaya merupakan sumber referensi utama bagi remaja dalam

hal persepsi dan sikap yang berkaitan dengan gaya hidup. Bagi remaja, teman-teman menjadi sumber informasi misalnya mengenai bagaimana cara berpakaian yang menarik, musik atau film apa yang bagus, dan sebagainya.

KAJIAN TEORI

Permainan.

Permainan merupakan salah satu aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang mengisi waktu luang atau berolahraga ringan. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau dengan bersama-sama, Permainan bisa berupa olahraga atau dengan media elektronik. Adapun aturan permainan yang dan penerapannya tergantung pada tempat dengan tujuan untuk menjamin keselamatan, menjaga kejujuran permainan atau menghilangkan kecurangan.

Berikut ini adalah beberapa aturan yang harus ditegakkan dalam permainan *Paintball*:

1. Jarak Minimum
2. Perlengkapan *Paintball*
3. Lapangan *Paintball*
4. Jarak tembak
5. Beberapa strategi formasi bermain:

Bunker terbuat dari balon dan merupakan *bunker* yang sering digunakan dalam kompetisi-kompetisi *Paintball internasional* yang telah memiliki standar *internasional* :

1. *Temples* (bunker yang berbentuk menyerupai candi)
2. *Cylinder*
3. *Medium cylinder*
4. *Cake*
5. *Brick*
6. *Medium doritos*
7. *Smalldoritos*
8. *Giant beam*
9. *Bumper*

10. U (*bunker* berbentuk huruf “U”)

Peralatan (perlengkapan)

Olahraga *Paintball*

- 1) *Masker*
- 2) *Marker / Gun*
- 3) Peluru *cat (Paints)*

Fase Remaja

Pada hal ini masa remaja adalah suatu masa perubahan. Pada masa remaja terjadi perubahan yang cepat baik secara fisik, maupun psikologis. Ada beberapa perubahan yang terjadi selama masa remaja.

1. Peningkatan emosional yang terjadi secara cepat pada masa remaja awal yang dikenal dengan sebagai masa *storm* dan *stress*.
2. Perubahan yang cepat secara fisik yang juga disertai kematangan seksual. Terkadang perubahan ini membuat remaja merasa tidak yakin akan diri dan kemampuan mereka sendiri.
3. Perubahan dalam hal yang menarik bagi dirinya dan hubungan dengan orang lain. Selama masa remaja banyak hal-hal yang menarik bagi dirinya dibawa dari masa kanak-kanak digantikan dengan hal menarik yang baru dan lebih matang. Kanak-kanak menjadi kurang penting karena sudah mendekati dewasa.
4. Kebanyakan remaja bersikap dalam menghadapi perubahan yang terjadi.

Usia remaja perkembangannya, masa (rentang waktu) remaja ada tiga tahap yaitu:

- a. Masa remaja awal (10-12 tahun)
 1. Tampak dan memang merasa lebih dekat dengan teman sebaya.
 2. Tampak dan merasa ingin bebas.

3. Tampak dan memang lebih banyak memperhatikan keadaan tubuhnya dan mulai berpikir yang khayal (abstrak).
- b. Masa remaja tengah (13-15 tahun)
 1. Tampak dan ingin mencari identitas diri.
 2. Ada keinginan untuk berkencan atau ketertarikan pada lawan jenis.
 3. Timbul perasaan cinta yang mendalam.
- c. Masa remaja akhir (16-19 tahun)
 1. Menampakkan pengungkapan kebebasan diri.
 2. Dalam mencari teman sebaya lebih selektif.
 3. Memiliki citra (gambaran, keadaan, peranan) terhadap dirinya.
 4. Dapat mewujudkan perasaan cinta.
 5. Memiliki kemampuan berpikir khayal atau abstrak.

Kepemimpinan

Pemimpin adalah seorang yang memiliki kemampuan untuk mempengaruhi dan menggerakkan orang lain untuk mencapai tujuan. Sukses tidaknya sebuah kelompok sangat tergantung dari kemampuan pemimpin dalam menggerakkan seluruh anggota organisasi untuk mencapai tujuan. Kelompok tanpa pemimpin seperti tubuh tanpa kepala, mudah menjadi sesat, panik, kacau, anarki, dan lain-lain. Sebagian besar umat manusia memerlukan pemimpin bahkan mereka tidak menghendaki yang lain dari pada itu.

Kepemimpinan merupakan faktor terpenting dalam suatu kelompok, sebenarnya apakah yang dimaksud dengan kepemimpinan itu? Banyak para penulis yang memberikan definisi tentang kepemimpinan. kepemimpinan

adalah mempengaruhi atau mendapatkan pengikut.

Kepemimpinan tidak ditentukan oleh pangkat atau jabatan seseorang. Kepemimpinan adalah sesuatu yang muncul dari dalam diri dan merupakan buah dari keputusan seseorang untuk mau menjadi seorang pemimpin baik bagi dirinya sendiri, keluarga, lingkungan kerja, maupun lingkungan sosial.

Kepemimpinan merupakan karakter yang mungkin semua orang miliki dan seorang pemimpin yang baik harus memiliki kepribadian, kreatif, cerdas, mempunyai keahlian yang lebih dan mau belajar mendengar kritikan orang lain.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian survei, data yang dikumpulkan akan dinyatakan dalam bentuk kata-kata dan gambar. Kata-kata disusun dalam kalimat misalnya kalimat hasil wawancara antara peneliti dan informan. Penelitian kualitatif bertolak dari *konstruktivisme* yang berasumsi bahwa kenyataan itu berdimensi jamak, interaktif dan suatu pertukaran pengalaman sosial yang diinterpretasikan oleh individu-individu

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah diadakan pengujian terhadap instrumen penelitian pada 5 responden yang terdiri dari anggota, maka hasil analisis butir instrumen itu di tetapkan dalam pengambilan data penelitian. Dalam wawancara penelitian ini terdapat 2 butir

pernyataan mengenai Kepatuhan atas instruksi, 2 butir pernyataan mengenai Berprilaku tertib, 2 butir pernyataan mengenai Mengikuti peraturan, 2 butir pernyataan mengenai Memperhatikan tindakan, 2 butir pernyataan mengenai Kegigihan atau keseriusan, 3 butir pernyataan mengenai Berusaha meraih yang terbaik, 3 butir pernyataan mengenai Berusaha meraih yang terbaik, 2 butir pernyataan mengenai Berani berkorban, 2 butir pernyataan mengenai Belajar menerima perubahan atau hal-hal baru, 2 butir pernyataan mengenai Melakukan atau menerapkan hal baru, 2 butir pernyataan mengenai Kebersamaan, 2 butir pernyataan mengenai Saling tolong menolong.

Setelah data terkumpul, dianalisis secara deskriptif persentase untuk mengetahui hasil data penelitian, langkah selanjutnya yaitu dilakukan pengolahan data dan melakukan analisis terhadap data penelitian yaitu berupa jawaban yang telah diisi oleh responden. Setelah menghitung skor rata-rata tiap butir pertanyaan dan menghitung persentase setiap butir pertanyaan berdasarkan hasil penelitian jawaban responden, kemudian dilakukan interpretasi hasil jawaban dari tiap butir pertanyaan.

Interprestasi hasil analisis data setiap butir pernyataan diperoleh dengan menggunakan menghitung jumlah skor tiap butir pernyataan dibagi jumlah responden kemudian dikalikan 100%. Adapun hasilnya sebagai berikut:

Tabel 1. Patuh Terhadap Intruksi Oleh Ketua Regu

Pendapat Responden	Frekuensi	Frekuensi Relatif
Sangat Tahu	2	40 %
Tahu	3	60 %
Kurang Tahu	0	0%
Tidak Tahu	0	0 %
Sangat Tidak Tahu	0	0 %
Jumlah	5	100 %

Berdasarkan analisis diketahui bahwa yang dilakukan saat diberi instruksi oleh ketua regu sebanyak 2 orang atau 40 % yang menjawab sangat tahu dan sebanyak 3 orang atau 40% yang tahu.

Tabel 2. Mentaati Intruksi Ketua Regu

Pendapat Responden	Frekuensi	Frekuensi Relatif
Sangat Setuju	2	40 %
Setuju	3	60 %
Kurang Setuju	0	0 %
Tidak Setuju	0	0 %
Sangat Tidak Setuju	0	0 %
Jumlah	5	100 %

Berdasarkan analisis bahwa yang mentaati ketika ketua regu memberi instruksi sebanyak 2 orang atau 40 % yang menjawab sangat tahu dan sebanyak 3 orang atau 40% yang tahu.

Tabel 3. Bersikap Tertib Selama Permainan Berlangsung

Pendapat Responden	Frekuensi	Frekuensi Relatif
Sangat Setuju	1	20 %
Setuju	4	80 %
Kurang Setuju	0	0 %
Tidak Setuju	0	0 %
Sangat Tidak Setuju	0	0 %
Jumlah	5	100 %

Berdasarkan analisis diketahui bahwa yang bersikap tertib selama permainan berlangsung sebanyak 1 orang atau 20 % yang menjawab sangat tahu dan sebanyak 4 orang atau 80% yang tahu.

Tabel 4. Rekan Team Anda Tidak Berpilaku Baik

Pendapat Responden	Frekuensi	Frekuensi Relatif
Sangat Setuju	1	20 %
Setuju	4	80 %
Kurang Setuju	0	0 %
Tidak Setuju	0	0 %
Sangat Tidak Setuju	0	0 %
Jumlah	5	100 %

Berdasarkan analisis orang atau 20 % yang menjawab diketahui bahwa rekan team yang sangat tahu dan sebanyak 4 orang tidak berpilaku baik sebanyak 1 atau 80% yang tahu.

Tabel 5. Merasa Dipaksa Untuk Mengikuti Peraturan Dalam Permainan Paintball

Pendapat Responden	Frekuensi	Frekuensi Relatif
Sangat Tahu	0	0 %
Tahu	4	80 %
Kurang Tahu	1	20 %
Tidak Tahu	0	0 %
Sangat Tidak Tahu	0	0 %
Jumlah	5	100 %

Berdasarkan analisis sebanyak 4 orang atau 80% yang diketahui bahwa yang Tidak merasa tahudan yang menjawab kurang tahu dipaksa dalam mengikuti peraturan sebanyak 1 orang atau 20%.

Tabel 6. Rekan Team Tidak Mengikuti Aturan

Pendapat Responden	Frekuensi	Frekuensi Relatif
Sangat Setuju	0	0 %
Setuju	2	40 %
Kurang Setuju	3	60 %
Tidak Setuju	0	0 %
Sangat Tidak Setuju	0	0 %
Jumlah	5	100 %

Berdasarkan analisis orang atau 40% yang tahu, dan yang diketahui bahwa rekan team yang menjawab kurang tahu sebanyak 3 tidak mengikuti aturan sebanyak 2 orang atau 60%.

Tabel 7. Saling Memperhatikan Tindakan Teamnya

Pendapat Responden	Frekuensi	Frekuensi Relatif
Sangat Setuju	1	20 %
Setuju	4	80 %
Kurang Setuju	0	0 %
Tidak Setuju	0	0 %
Sangat Tidak Setuju	0	0 %
Jumlah	5	100 %

Berdasarkan analisis diketahui bahwa yang saling memperhatikan tindakan teamnya sebanyak 4 orang atau 80% yang tahu, dan yang menjawab kurang tahu sebanyak 1 orang atau 20%.

Tabel 8. Yang Dirasakan Ketika Tindakan Diperhatikan Oleh Rekan Team

Pendapat Responden	Frekuensi	Frekuensi Relatif
Sangat Setuju	2	40 %
Setuju	3	60 %
Kurang Setuju	0	0 %
Tidak Setuju	0	0 %
Sangat Tidak Setuju	0	10 %
Jumlah	5	100 %

Berdasarkan analisis diketahui bahwa yang dirasakan ketika tindakan diperhatikan oleh rekan team sebanyak 2 orang atau 40% yang tahu, dan yang menjawab tahu sebanyak 1 orang atau 20%.

Tabel 9. Dalam Permainan Diperlukan Kegigihan

Pendapat Responden	Frekuensi	Frekuensi Relatif
Sangat Setuju	2	40 %
Setuju	3	60 %
Kurang Setuju	0	0 %
Tidak Setuju	0	0 %
Sangat Tidak Setuju	0	0 %
Jumlah	5	100 %

Berdasarkan analisis diketahui bahwa yang dalam permainan diperlukan kegigihan sebanyak 2 orang atau 40% yang sangat tahu, dan yang menjawab tahu sebanyak 1 orang atau 20%.

Tabel 10. Serius untuk Mengikuti Permainan

Pendapat	Frekuensi	Frekuensi Relatif
Sangat Setuju	1	20 %
Setuju	4	80 %
Kurang Setuju	0	0 %
Tidak Setuju	0	0 %
Sangat Tidak Setuju	0	0 %
Jumlah	5	100 %

Berdasarkan analisis orang atau 20% yang sangat tahu, diketahui bahwa yang serius untuk dan yang menjawab tahu sebanyak 4 mengikuti permainan sebanyak 1 orang atau 80%.

Tabel 11. Dalam Permainan Berusaha yang Terbaik

Pendapat Responden	Frekuensi	Frekuensi Relatif
Sangat Setuju	0	0 %
Setuju	5	100 %
Kurang Setuju	0	0 %
Tidak Setuju	0	0 %
Sangat Tidak Setuju	0	0 %
Jumlah	5	100 %

Berdasarkan analisis menjawab tahu sebanyak 5 orang diketahui bahwa dalam permainan atau 100%. berusaha yang terbaik yang

Tabel 12. Melakukan yang Terbaik dalam Situasi Sulit

Pendapat Responden	Frekuensi	Frekuensi Relatif
Sangat Setuju	1	20 %
Setuju	4	80 %
Kurang Setuju	0	0 %
Tidak Setuju	0	0 %
Sangat Tidak Setuju	0	0 %
Jumlah	5	100 %

Berdasarkan analisis sebanyak 1 orang atau 20% yang diketahui bahwa yang melakukan sangat tahu, dan yang menjawab tahu yang terbaik dalam situasi sulit sebanyak 4 orang atau 80%.

Tabel 13. Memberikan Motivasi Sebelum Memulai Permainan

Pendapat Responden	Frekuensi	Frekuensi Relatif
Sangat Setuju	1	20 %
Setuju	4	80 %
Kurang Setuju	0	0 %
Tidak Setuju	0	0 %
Sangat Tidak Setuju	0	0 %
Jumlah	5	100 %

Berdasarkan analisis yang sangat tahu, dan yang diketahui bahwa yang memberikan motivasi sebelum memulai permainan sebanyak 1 orang atau 20% menjawab tahu sebanyak 4 orang atau 80%.

Tabel 14. Mengatur Strategi dalam Bermain

Pendapat Responden	Frekuensi	Frekuensi Relatif
Sangat Setuju	1	20 %
Setuju	4	80 %
Kurang Setuju	0	0 %
Tidak Setuju	0	0 %
Sangat Tidak Setuju	0	0 %
Jumlah	5	100 %

Berdasarkan analisis orang atau 20% yang sangat tahu, diketahui bahwa yang mengatur strategi dalam bermain sebanyak 1 dan yang menjawab tahu sebanyak 4 orang atau 80%.

**Tabel 15. Menembak Musuh Sebanyak Mungkin dalam Bermain Paintball
Serius untuk Mengikuti Permainan**

Pendapat Responden	Frekuensi	Frekuensi Relatif
Sangat Setuju	0	0 %
Setuju	5	100 %
Kurang Setuju	0	0 %
Tidak Setuju	0	0 %
Sangat Tidak Setuju	0	0 %
Jumlah	5	100 %

Berdasarkan analisis mengikuti permainan sebanyak 5 diketahui bahwa yang menembak musuh sebanyak mungkin dalam bermain paintball serius untuk 5 orang atau 100% yang menjawab tahu.

Tabel 16. Cara untuk Bertindak Produktif

Pendapat Responden	Frekuensi	Frekuensi Relatif
Sangat Setuju	1	20 %
Setuju	4	80 %
Kurang Setuju	0	0 %
Tidak Setuju	0	0 %
Sangat Tidak Setuju	0	0 %
Jumlah	5	100 %

Berdasarkan analisis diketahui bahwa cara untuk bertindak produktif sebanyak 1 orang atau 20% yang sangat setuju, dan yang menjawab setuju sebanyak 4 orang atau 80%.

Tabel 17. Sikap Berani Berkorban

Pendapat Responden	Frekuensi	Frekuensi Relatif
Sangat Setuju	1	20 %
Setuju	4	80 %
Kurang Setuju	0	0 %
Tidak Setuju	0	0 %
Sangat Tidak Setuju	0	0 %
Jumlah	5	100 %

Berdasarkan analisis diketahui bahwa yang mempunyai sikap berani berkorban sebanyak 1 orang atau 20% yang sangat setuju, dan yang menjawab setuju sebanyak 4 orang atau 80%.

Tabel 18. Seluruh Anggota Team Berani Berkorban

Pendapat Responden	Frekuensi	Frekuensi Relatif
Sangat Setuju	2	40 %
Setuju	3	60 %
Kurang Setuju	0	0 %
Tidak Setuju	0	0 %
Sangat Tidak Setuju	0	0 %
Jumlah	5	100 %

Berdasarkan analisis diketahui bahwa seluruh anggota team berani berkorban sebanyak 2 orang atau 40% yang sangat setuju, dan yang menjawab setuju sebanyak 3 orang atau 60%.

Tabel 19. Perubahan Strategi dan Teknik Peperangan

Pendapat Responden	Frekuensi	Frekuensi Relatif
Sangat Setuju	2	40 %
Setuju	3	60 %
Kurang Setuju	0	0 %
Tidak Setuju	0	0 %
Sangat Tidak Setuju	0	0 %
Jumlah	5	100 %

Berdasarkan analisis yang sangat tahu, dan yang diketahui bahwa yang melakukan perubahan strategi dan teknik peperangan sebanyak 2 orang atau 40% menjawab tahu sebanyak 3 orang atau 60%.

Tabel 20. Setuju dengan Perubahan dan Hal-Hal Baru

Pendapat Responden	Frekuensi	Frekuensi Relatif
Sangat Setuju	2	40 %
Setuju	3	60 %
Kurang Setuju	0	0 %
Tidak Setuju	0	0 %
Sangat Tidak Setuju	0	0 %
Jumlah	5	100 %

Berdasarkan analisis 2 orang atau 40% yang sangat tahu, diketahui bahwa yang setuju dengan perubahan dan hal-hal baru sebanyak 3 orang atau 60%.

Tabel 21. Posisi Bertahan dan Terdesak

Pendapat Responden	Frekuensi	Frekuensi Relatif
Sangat Setuju	1	20 %
Setuju	1	20 %
Kurang Setuju	3	60 %
Tidak Setuju	0	0 %
Sangat Tidak Setuju	0	0 %
Jumlah	5	100 %

Berdasarkan analisis yang menjawab tahu sebanyak 1 orang atau 20%, dan yang menjawab diketahui bahwa yang posisi bertahan dan terdesak sebanyak 1 orang atau 20% yang sangat tahu, menjawab tahu sebanyak 3 orang atau 60%.

Tabel 22. Melakukan Perubahan dalam Mengambil Peran yang Berbeda

Pendapat Responden	Frekuensi	Frekuensi Relatif
Sangat Setuju	1	20 %
Setuju	4	80 %
Kurang Setuju	0	0 %
Tidak Setuju	0	0 %
Sangat Tidak Setuju	0	0 %
Jumlah	5	100 %

Berdasarkan analisis diketahui bahwa yang melakukan perubahan dalam mengambil peran yang berbeda sebanyak 1 orang atau 20% yang sangat setuju, dan yang menjawab setuju sebanyak 4 orang atau 80%.

Tabel 23. Setuju Dengan Perubahan Dan Hal-Hal Baru

Pendapat Responden	Frekuensi	Frekuensi Relatif
Sangat Setuju	1	20 %
Setuju	2	40 %
Kurang Setuju	2	40 %
Tidak Setuju	0	0 %
Sangat Tidak Setuju	0	0 %
Jumlah	5	100%

Berdasarkan analisis diketahui bahwa yang setuju dengan perubahan dan hal-hal baru sebanyak 1 orang atau 20% yang sangat setuju, yang menjawab setuju sebanyak 2 orang atau 40%, menjawab kurang setuju sebanyak 2 orang atau 40%.

Tabel 24. Team Memiliki Rasa Kebersamaan yang Tinggi

Pendapat Responden	Frekuensi	Frekuensi Relatif
Sangat Setuju	0	0 %
Setuju	5	100 %
Kurang Setuju	0	0 %
Tidak Setuju	0	0 %
Sangat Tidak Setuju	0	0 %
Jumlah	5	100 %

Berdasarkan analisis diketahui bahwa team memiliki rasa kebersamaan yang tinggi sebanyak 5 orang atau 100% yang menjawab setuju.

Tabel 25. Saling Menolong Itu Penting dalam Permainan Paintball

Pendapat responden	Frekuensi	Frekuensi relatif
Sangat Setuju	1	20 %
Setuju	2	40 %
Kurang Setuju	1	20 %
Tidak Setuju	1	20 %
Sangat Tidak Setuju	0	0 %
Jumlah	5	100 %

Berdasarkan analisis diketahui bahwa yang saling menolong itu penting dalam permainan paintball sebanyak 1 orang atau 20% yang sangat tahu,

yang menjawab tahu sebanyak 2 orang atau 20%, yang menjawab kurang tahu sebanyak 1 orang atau 20%, dan yang menjawab tidak tahu sebanyak 1 orang atau 20%.

Tabel 26. Menolong Anggota yang Terdesak

Pendapat Responden	Frekuensi	Frekuensi Relatif
Sangat Setuju	1	20 %
Setuju	3	60 %
Kurang Setuju	1	20 %
Tidak Setuju	0	0 %
Sangat Tidak Setuju	0	0 %
Jumlah	5	100 %

Berdasarkan analisis diketahui bahwa yang menolong anggota yang terdesak sebanyak 1 orang atau 20% yang sangat tahu, yang menjawab tahu sebanyak 3 orang atau 60%, dan yang menjawab kurang tahu sebanyak 1 orang atau 20%.

kegiatan pembentukan nilai-nilai kepemimpinan.

3. Permainan paintball dapat melatih komunikasi sesama anggota agar selalu menjaga kekompakan, kesenangan dan rasa nyaman.
4. Permainan paintball juga dapat membentuk rasa saling menghargai antar sesama dan tolong menolong.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan didukung deskripsi teoritis dan hasil analisis data maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Permainan paintball berpengaruh dalam membentuk nilai-nilai kepemimpinan pada remaja
2. Permainan paintball memiliki kekuatan yang dapat menjadi salah satu alternatif kegiatan-

Saran

Setelah mengetahui hasil dari penelitian, maka disarankan:

1. Untuk mengembangkan jiwa kepemimpinan pada remaja perlu mengadakan kegiatan seperti simulasi permainan paintball agar anggota-anggota dapat lebih meningkatkan jiwa kepemimpinan.
2. Melengkapi fasilitas dan arena permainan yang kurang
3. Mengembangkan dan menyediakan tempat dengan

biaya yang murah bagi masyarakat luas yang ingin mencoba permainan paintball.

4. Peneliti menyarankan kepada semua anggota-anggota serta komunitas lain untuk mengoptimalkan dan lebih siap, guna meningkatkan nilai-nilai kepemimpinan yang ada pada diri masing-masing anggota dan juga komunitas lain

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Mohammad. 2014. *Psikologi Remaja*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Amodea, Jhon. 2004. *Paintball 2Xtremes*. Pennsylvania : Plubished By Paintball X3 Edition.
- Guersney, Bob. 2012. *Paintball Originsnational Survival Game, Beginning of NPPL Woods Tournaments. USA and Europe*. Virginia : Plubishedby DTB Edition.
- Moleong, Lexy J. 2000. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutikno, M. Sobry 2014. *Pemimpin Dan Kepemimpinan*. Lombok : Holistica, <http://federasiolahragapaintballindonesia.blogspot.com/> (diunduh 20 November 2014)
- Ultimatepaintballseries.com.au (Diakses 27 november 2014) www.Paintballimpact.com/strategy.html (Diakses 7 Desember 2014).