

G.0112.S / IKIP SLW / XI / 2022

**PENGEMBANGAN PERMAINAN KARTU *TRUTH OR DARE* MELALUI
BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN
KEPERCAYAAN DIRI SISWA KELAS VIII
MTs AR-ROSYID**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan dalam Bidang Bimbingan dan Konseling



AGUM GINANJAR

NIM 18010392

S1 BIMBINGAN DAN KONSELING

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
INSTITUT KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (IKIP) SILIWANGI
CIMAHI
2022**

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

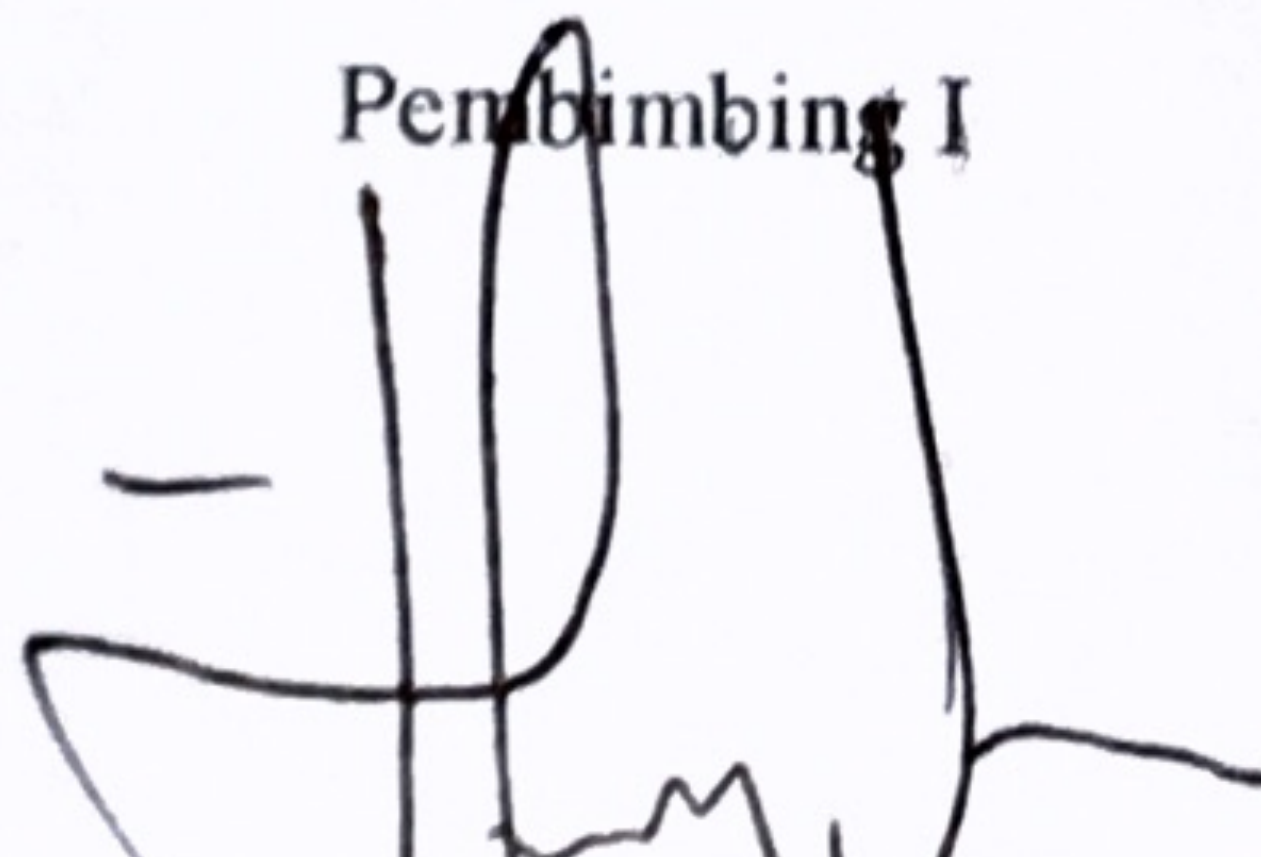
**PENGEMBANGAN PERMAINAN KARTU *TRUTH OR DARE* MELALUI
BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN
KEPERCAYAAN DIRI SISWA KELAS VIII
MTS AR-ROSYID**

Oleh

Agum Ginanjar
NIM. 18010392

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH PEMBIMBING

Pembimbing I



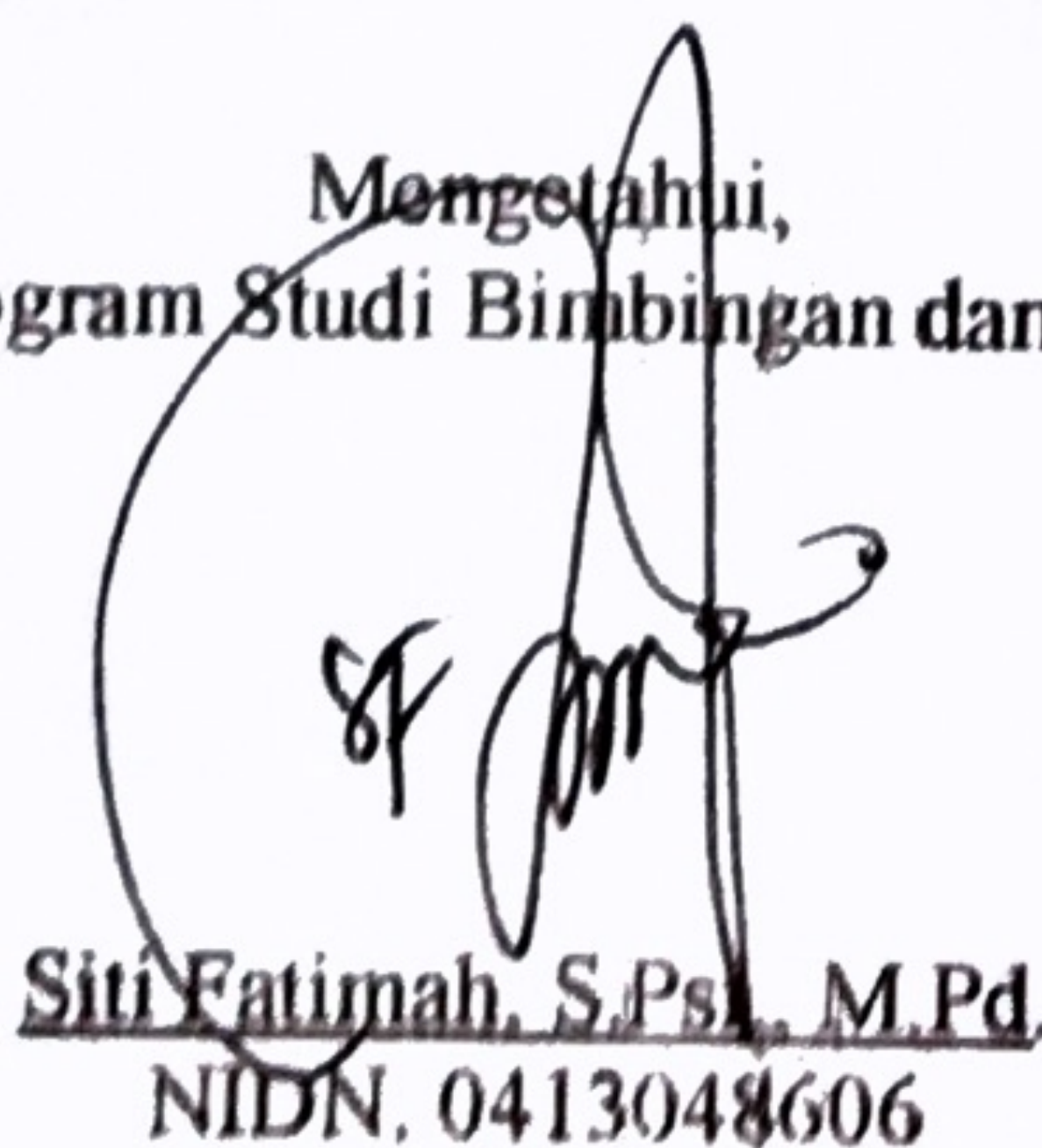
Dr. Ecep Supriatna, S.Psi., M.Pd.
NIDN. 0429098303

Pembimbing II



Dona Fitri Annisa, M.Pd.
NIDN. 0406049302

Mengetahui,
Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling



Siti Fatimah, S.Psi., M.Pd.
NIDN. 0413048606

LEMBAR PERNYATAAN

Nama Mahasiswa : Agum Ginanjar
NIM : 18010392
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Judul Skripsi : Pengembangan Permainan Kartu *Truth or Dare* melalui
Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Kepercayaan
Diri Siswa Kelas VIII MTs Ar-Rosyid

Dengan sebenarnya penulis menyatakan bahwa isi skripsi dengan judul “Pengembangan Permainan Kartu *Truth or Dare* melalui Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Kelas VIII MTs Ar-Rosyid” ini benar-benar hasil karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Cimahi, September 2022
Yang membuat pernyataan,



Agum Ginanjar NIM.
18010392

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kepercayaan diri yang terjadi pada siswa SMP/MTs. Padahal sebuah kepercayaan diri merupakan bagian yang sangat penting dan menjadi modal utama untuk siswa dalam memaksimalkan potensinya saat kegiatan belajar. Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah menghasilkan produk hipotetik berupa media permainan kartu *truth or dare* melalui bimbingan kelompok untuk membantu meningkatkan kepercayaan diri siswa. Penelitian dan Pengembangan ini dilaksanakan dengan mengadaptasi konsep Penelitian dan Pengembangan Borg and Gall (1983). Subyek penelitian adalah siswa kelas VIII di MTs Ar-Rosyid. Kegiatan penelitian dan pengembangan melalui studi identifikasi masalah, pengumpulan data, pembuatan produk hipotetik, uji Ahli dan uji Praktisi, revisi desain I, uji coba produk, revisi desain II. Analisis data menggunakan deskriptif presentase. Hasil produk yang dikembangkan mendapatkan kelayakan dengan penilaian ahli media sebesar 71%, penilaian ahli materi sebesar 79%, dan penilaian tiga praktisi materi dengan jumlah rata-rata sebesar 91%. Dalam kelayakan produk mendapatkan kelayakan dengan penilaian pengguna sebesar 81%. Diketahui bahwa hasil keseluruhan penelitian rata-rata 80,5% , maka dapat disimpulkan bahwa produk penelitian media permainan kartu *truth or dare* melalui bimbingan kelompok untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa memenuhi standar kelayakan pada kategori “sangat tinggi” untuk penggunaanya.

Kata Kunci: *Truth or Dare*, Kepercayaan Diri, Bimbingan Kelompok

ABSTRACT

This research is motivated by the low self-confidence that occurs in SMP/MTs students. Whereas a self-confidence is a very important part and becomes the main capital for students in maximizing their potential during learning activities. The purpose of this research and development is to produce a hypothetical product in the form of a truth or dare card game media through group guidance to help increase students' self-confidence. This Research and Development was carried out by adapting the concept of Research and Development Borg and Gall (1983). The research subjects were students of class VIII at MTs Ar-Rosyid. Research and development activities are carried out through problem identification studies, data collection, hypothetical product creation, expert testing and practitioner testing, design revision I, product testing, design revision II. Data analysis used descriptive percentage. The results of the developed product obtained a feasibility with a media expert assessment of 71%, a material expert assessment of 79%, and the assessment of three material practitioners with an average number of 91%. In the feasibility of the product, it gets eligibility with a user rating of 81%. It is known that the overall results of the research are on average 80.5%, it can be concluded that the research product of the truth or dare card game media through group guidance to increase students' confidence meets the eligibility standard in the "very high" category for its use.

Keywords: Truth or Dare, Confidence, Group Guidance

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini guna memenuhi persyaratan untuk dapat memperoleh gelar sarjana strata satu pada jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Siliwangi Cimahi. Shalawat beserta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat dan para pengikutnya hingga akhir zaman.

Dengan pertolongan Allah dan usaha yang bersungguh-sungguh penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul: Pengembangan Permainan Kartu *Truth or Dare* Melalui Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Kelas VIII MTs Ar-Rosyid.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak terlepas dari kekurangan, kelemahan dan masih jauh dari kesempurnaan. Namun demikian peneliti berharap semoga dengan adanya skripsi ini mudah-mudahan dapat membawa manfaat sebagai bahan pertimbangan dan ilmu pengetahuan khususnya bimbingan konseling.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca, serta dapat memberikan inspirasi positif terkait dengan bimbingan dan konseling.

Cimahi, September 2022
Peneliti,

Agum Ginanjar
NIM 18010392

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
MOTTO	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vii
PERSEMBAHAN	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A.Latar Belakang	1
B.Rumusan Masalah.....	6
C.Tujuan Penelitian.....	7
D.Manfaat Penelitian.....	7
E.Definisi Operasional	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A.Kepercayaan Diri.....	11
B.Permainan <i>Truth or Dare</i>	19
C.Layanan Bimbingan Kelompok.....	21

BAB III METODE PENELITIAN	26
A.Desain Penelitian	26
B.Subjek dan Lokasi Penelitian	26
C.Prosedur Penelitian	27
D.Partisipan.....	32
E.Instrumen Penelitian	34
F.Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian.....	40
G.Analisis Data	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	46
A.Hasil Penelitian	46
B.Pembahasan Hasil Penelitian.....	68
BAB V PENUTUP	75
A.Kesimpulan	75
B.Saran	77
DAFTAR PUSTAKA.....	78
LAMPIRAN	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Langkah-langkah penelitian	28
Gambar 4.1 <i>Layout</i> Kartu Bagian Depan, Kartu <i>Truth</i> dan Kartu <i>Dare</i>	51
Gambar 4.2 Hasil Penggabungan	52
Gambar 4.3 Panduan Bermain Kartu <i>Truth or dare</i>	60
Gambar 4.4 Warna kartu <i>dare</i> yang sudah diperbaiki	62
Gambar 4.5 Tampilan depan kartu <i>truth or dare</i> yang sudah diperbaiki.....	62
Gambar 4.6 Tampilan font pada kartu <i>truth or dare</i> yang sudah diperbaiki ...	62
Gambar 4.7 Tampilan <i>layout</i> pada kartu <i>truth or dare</i> yang sudah diperbaiki	62

DAFTAR TABEL

3.1 Tabel Kisi- Kisi Angket Kepercayaan Diri Siswa.....	35
3.2 Tabel Kisi- Kisi Skala Uji Validasi Ahli Media.....	36
3.3 Tabel Kisi- Kisi Skala Uji Validasi Ahli Materi.....	37
3.4 Tabel Angket Penilaian Siswa.....	38
3.5 Tabel Reliabilitas Angket Kepercayaan Diri.....	42
3.6 Tabel Alternatif Jawaban.....	42
3.7 Tabel Kategori Tingkatan Pencapaian dan Kualifikasi.....	44
4.1 Tabel Tabulasi Hasil Validator Ahli Materi.....	54
4.2 Tabel Tabulasi Hasil Validator Ahli Media	56
4.3 Tabel Tabulasi Hasil Validator Ahli Praktisi 1.....	57
4.4 Tabel Tabulasi Hasil Validator Ahli Praktisi 2.....	57
4.5 Tabel Tabulasi Hasil Validator Ahli Praktisi 3.....	58
4.6 Tabel Tabulasi Jumlah Hasil Validator Ahli Praktisi	58
4.7 Tabel Komentar dan Saran Perbaikan Ahli Materi.....	59
4.8 Tabel Tindak Lanjut Perbaikan Ahli Materi.....	60
4.9 Tabel Komentar dan Saran Perbaikan Ahli Media	61
4.10 Tabel Tindak Lanjut Perbaikan Ahli Media	62
4.11 Tabel Komentar dan Saran Perbaikan Ahli Praktisi	63
4.12 Tabel Tindak Lanjut Perbaikan Ahli Praktisi	64
4.13 Tabel Tabulasi Hasil Uji Coba Kelompok kecil.....	65
4.14 Tabel Tabulasi Hasil Uji Coba Kelompok besar	66
4.15Tabel Tabulasi Tingkat Kepercayaan Diri Siswa	67

4.16Tabel Kelayakan Produk	71
----------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.Kisi-Kisi Pedoman Wawancara	83
Lampiran 2.Panduan Wawancara	84
Lampiran 3.Hasil Wawancara	85
Lampiran 4.Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi	87
Lampiran 5.Tabulasi Hasil Validasi Ahli Materi	88
Lampiran 6.Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media	92
Lampiran 7.Tabulasi Hasil Validasi Ahli Media.....	93
Lampiran 8.Kisi-Kisi Instrumen Validasi Praktisi	97
Lampiran 9.Tabulasi Hasil Praktisi	98
Lampiran 10.Kisi-Kisi Instrumen Validasi Angket Kepercayaan Diri.....	111
Lampiran 11.Tabulasi Hasil Validasi Angket Kepercayaan Diri.....	112
Lampiran 12.Validitas dan Reliabilitas Instrumen	113
Lampiran 13.Kisi-Kisi Instrumen Kepercayaan Diri.....	116
Lampiran 14.Angket Kepercayaan Diri Siswa.....	118
Lampiran 15.Tabulasi Hasil Angket Kepercayaan Diri (<i>Pretest</i>).....	120
Lampiran 16.Tabulasi Hasil Angket Kepercayaan Diri (<i>Post Test</i>).....	121
Lampiran 17.Angket Respon Siswa Terhadap Media	122
Lampiran 18.Tabulasi Hasil Angket Respon Siswa Terhadap Media.....	124
Lampiran 19.Hasil Uji Normalitas	126
Lampiran 20.Hasil Uji T	127
Lampiran 21.RPL Bimbingan Kelompok	128
Lampiran 22.Laporan Kegiatan Bimbingan Kelompok.....	129

Lampiran 23.Surat Izin Penelitian	130
Lampiran 24.Surat Bukti Melaksanakan Penelitian	131
Lampiran 25.Daftar Pertanyaan dan Tantangan Kartu <i>Truth or Dare</i>	132
Lampiran 26.Desain Kartu <i>Truth or Dare</i>	133
Lampiran 27.Dokumentasi	134