

**PENGEMBANGAN PERMAINAN SIMULASI LABIRIN  
DALAM BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK  
MENINGKATKAN KONSEP DIRI SISWA KELAS VIII  
SMP NEGERI 1 BOJONG**

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Persyaratan Mempeloreh  
Gelar Sarjana Pendidikan Dalam Bimbingan dan Konseling**



**Fatma Khopipah  
NIM. 18010303**

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

**LEMBAR PERSETUJUAN**  
**PENGEMBANGAN PERMAINAN SIMULASI LABIRIN DALAM BIMBINGAN**  
**KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN KONSEP DIRI SISWA KELAS VIII SMP**  
**NEGERI 1 BOJONG**

**SKRIPSI**

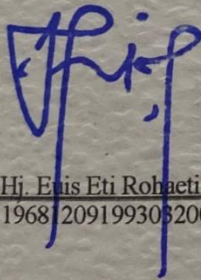
**Oleh:**

**Fatma Khopipah**

**NIM. 18010303**

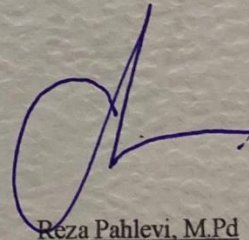
**Menyetujui**

**Pembimbing 1**



Prof. Dr. Hj. Enis Eti Rohaeti, M.Pd  
NIP. 196812091993032002

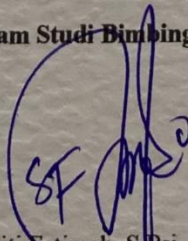
**Pembimbing 2**



Reza Pahlevi, M.Pd  
NIND. 0430069102

**Mengetahui,**

**Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling**



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

## LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fatma Khopipah

NIM : 18010303

Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi yang peneliti susun dengan judul “Pengembangan Permainan Simulasi Labirin Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Konsep Diri Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Bojong” seluruhnya merupakan karya peneliti sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam tulisan skripsi yang peneliti kutip dari karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian skripsi ini bukan hasil karya peneliti sendiri atau terdapatnya plagiasi. Peneliti bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademis yang saya sanding dengan sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Cimahi, Oktober 2022



Fatma Khopipah

## **ABSTRAK**

### **Pengembangan Permainan Simulasi Labirin Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Konsep Diri Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Bojong**

**Fatma Khopipah**

**18010303**

#### **S1 Bimbingan dan Konseling**

Pengembangan media permainan simulasi labirin untuk meningkatkan konsep diri siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Bojong merupakan inovasi baru dalam kegiatan layanan bimbingan dan konseling dengan menggunakan media yang mengikuti perkembangan zaman. Indikator konsep diri menurut ahli teori yaitu menjadi urgensi bagi peserta didik dimasa depan. Penelitian ini menggunakan metode *research and development* oleh Borg and Gall yang bertujuan untuk menghasilkan produk yang telah diuji oleh beberapa validator ahli materi, ahli media, ahli praktisi dan respon peserta didik. Subyek penelitian terdiri dari 33 peserta didik untuk diuji coba terbatas, semuanya adalah peserta didik SMP Negeri 1 Bojong yang memiliki masalah dalam konsep diri. Berdasarkan hasil pengujian produk oleh beberapa validator, media permainan simulasi labirin ini memiliki persentase rata-rata sebesar 91,93% sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan bahwa produk sangat layak digunakan tanpa revisi. Dapat diketahui dari hasil *post-test* kategori rendah mengalami peningkatan sebesar 37,15% yaitu dari 44,51% menjadi 81,66%, hasil dari *post-test* pada peserta didik dengan kategori sedang mengalami peningkatan sebesar 8,18% yaitu dari 72,68% menjadi 80,86% sedangkan hasil *post-test* pada peserta didik kategori tinggi mengalami peningkatan sebesar 3,06% yaitu dari 83,05% menjadi 86,11%. Peserta didik memiliki antusiasme yang tinggi terhadap pengembangan permainan simulasi labirin setelah melakukan kegiatan bimbingan dan konseling menggunakan media permainan simulasi labirin.

***Kata kunci: Permainan simulasi labirin, Bimbingan Kelompok, Konsep Diri***

## **ABSTRACT**

### ***Development of Labyrinth Simulation Games in Group Guidance to Improve Self-Concept of Class VIII Students of SMP Negeri 1 Bojong***

**Fatma Khopipah**

**18010303**

**S1 Bimbingan dan Konseling**

*The development of the maze simulation game media to improve the self-concept of class VIII students of SMP Negeri 1 Bojong is a new innovation in guidance and counseling service activities using media that follows the times. Indicators of self-concept, according to theorists, are an urgency for students in the future. This study uses the research and development method by Borg and Gall which aims to produce a product that has been tested by several validators of material experts, media experts, practitioner experts and student responses. The research subjects consisted of 33 students for a limited trial, all of whom were students of SMP Negeri 1 Bojong who had problems in self-concept. Based on the results of product testing by several validators, this maze simulation game media has an average percentage of 91,93% in accordance with predetermined criteria that the product is very suitable for use without revision. It can be seen from the results of the post-test in the low category that there was an increase of 37,15%, namely from 44,51% to 81,66%, the results of the post-test on students in the medium category increased by 8,18%, namely from 72,68% to 80,86% while the post-test results for high category students increased by 3,06%, from 83,05% to 86,11%. Students had high enthusiasm for the development of maze simulation games after doing activities guidance and counseling using maze simulation game media.*

**Keywords:** *Labyrinth simulation game, Group Guidance, Self-Concept*

## DAFTAR ISI

|                                                 |                                     |
|-------------------------------------------------|-------------------------------------|
| <b>COVER .....</b>                              | <b>.....</b>                        |
| <b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>                 | <b>.....ii</b>                      |
| <b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>                  | <b>.....iii</b>                     |
| <b>ABSTRAK .....</b>                            | <b>.....iv</b>                      |
| <b>ABSTRACT .....</b>                           | <b>.....v</b>                       |
| <b>KATA PENGANTAR .....</b>                     | <b>.....vi</b>                      |
| <b>UCAPAN TERIMA KASIH.....</b>                 | <b>.....vii</b>                     |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                          | <b>.....ix</b>                      |
| <b>DAFTAR TABEL.....</b>                        | <b>.....xii</b>                     |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                       | <b>.....xiii</b>                    |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                    | <b>.....xiv</b>                     |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                   | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| A. Latar Belakang Penelitian .....              | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| B. Rumusan Masalah .....                        | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| C. Tujuan Penelitian.....                       | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| D. Manfaat Penelitian.....                      | 8                                   |
| E. Definisi Operasional .....                   | 9                                   |
| <b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>                | <b>11</b>                           |
| A. Kajian Teori.....                            | 11                                  |
| 1. Permainan Simulasi.....                      | 11                                  |
| a. Pengertian Permainan Simulasi .....          | 11                                  |
| b. Macam-macam Permainan Simulasi Labirin.....  | 13                                  |
| c. Pengertian Labirin.....                      | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| d. Manfaat Permainan Simulasi.....              | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| e. Pelaksanaan Permainan Simulasi Labirin ..... | 18                                  |
| 2. Bimbingan Kelompok .....                     | 19                                  |
| a. Pengertian Bimbingan Kelompok.....           | 19                                  |
| b. Tujuan Bimbingan Kelompok .....              | 20                                  |
| c. Asas-asas Bimbingan Kelompok .....           | 21                                  |
| d. Tahapan Bimbingan Kelompok.....              | 22                                  |

|                                                                           |                                     |
|---------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|
| e. Bentuk Bimbingan Kelompok .....                                        | 25                                  |
| 3. Bimbingan Kelompok dengan Menggunakan Permainan Simulasi Labirin ..... | 25                                  |
| 4. Konsep Diri .....                                                      | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| a. Pengertian Konsep Diri.....                                            | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| b. Perkembangan Konsep Diri.....                                          | 29                                  |
| c. Penggolongan Konsep Diri .....                                         | 29                                  |
| d. Aspek-aspek Konsep Diri .....                                          | 30                                  |
| e. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Konsep Diri .....                      | 32                                  |
| B. Penelitian yang Relevan .....                                          | 35                                  |
| C. Kerangka Berpikir .....                                                | 37                                  |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>                                    | <b>39</b>                           |
| A. Metode Penelitian.....                                                 | 39                                  |
| B. Langkah-langkah Penelitian .....                                       | 40                                  |
| C. Subjek dan Objek Penelitian .....                                      | 45                                  |
| 1. Subjek Penelitian.....                                                 | 45                                  |
| 2. Objek Penelitian .....                                                 | 46                                  |
| D. Waktu dan Tempat Penelitian .....                                      | 46                                  |
| 1. Waktu Penelitian .....                                                 | 46                                  |
| 2. Tempat Penelitian.....                                                 | 46                                  |
| E. Desain Uji Coba.....                                                   | 47                                  |
| F. Teknik Pengumpulan Data.....                                           | 47                                  |
| G. Instrumen Pengumpulan Data .....                                       | 48                                  |
| 1. Definisi Operasional Variabel.....                                     | 48                                  |
| 2. Kisi-kisi Instrumen.....                                               | 49                                  |
| H. Instrumen Uji Kelayakan .....                                          | 50                                  |
| I. Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian .....                              | 54                                  |
| J. Prosedur Analisis Data .....                                           | 55                                  |
| 1. Analisis Data Kuantitatif.....                                         | 56                                  |
| 2. Analisis Data Kualitatif .....                                         | 57                                  |

|                                                                                                                                                                                   |           |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>                                                                                                                                | <b>58</b> |
| A. Hasil Penelitian .....                                                                                                                                                         | 58        |
| 1. Pengembangan Media Permainan Simulasi Labirin Dalam Bimbingan<br>Kelompok Untuk Meningkatkan Konsep Diri Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1<br>Bojong .....                         | 58        |
| 2. Uji Kelayakan Pengembangan Permainan Simulasi Labirin Dalam<br>Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Konsep Diri Siswa Kelas<br>VIII SMP Negeri 1 Bojong .....                 | 73        |
| 3. Efektivitas Media Pengembangan Permainan Simulasi Labirin Dalam<br>Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Konsep Diri Siswa Kelas<br>VIII SMP Negeri 1 Bojong .....             | 75        |
| 4. Kendala-kendala yang dihadapi Pengembangan Permainan Simulasi Labirin<br>Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Konsep Diri Siswa Kelas<br>VIII SMP Negeri 1 Bojong ..... | 80        |
| B. Pembahasan .....                                                                                                                                                               | 80        |
| <b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>                                                                                                                                           | <b>85</b> |
| A. Kesimpulan.....                                                                                                                                                                | 85        |
| B. Saran .....                                                                                                                                                                    | 86        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                                                                                                                                                       | <b>88</b> |

## DAFTAR TABEL

|                                                                                               |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| <b>Tabel 3.1</b> Waktu Penelitian .....                                                       | 47 |
| <b>Tabel 3.2</b> Kisi-kisi Instrumen Angket/Kuisisioner .....                                 | 50 |
| <b>Tabel 3.3</b> Kisi-kisi Validasi Ahli Media.....                                           | 52 |
| <b>Tabel 3.4</b> Kisi-kisi Validasi Ahli Materi .....                                         | 52 |
| <b>Tabel 3.5</b> Kisi-kisi Validasi Angket .....                                              | 53 |
| <b>Tabel 3.6</b> Kisi-kisi Validasi Praktisi.....                                             | 54 |
| <b>Tabel 3.7</b> Kisi-kisi Validasi Respon Peserta Didik .....                                | 55 |
| <b>Tabel 3.8</b> <i>Reliability</i> .....                                                     | 56 |
| <b>Tabel 3.9</b> Kriteria Penilaian Produk .....                                              | 58 |
| <b>Tabel 4.1</b> Hasil Penilaian Ahli Materi.....                                             | 68 |
| <b>Tabel 4.2</b> Hasil Penilaian Ahli Media .....                                             | 68 |
| <b>Tabel 4.3</b> Hasil Penilaian Ahli Praktisi .....                                          | 69 |
| <b>Tabel 4.4</b> Hasil Penilaian Respon Peserta Didik .....                                   | 70 |
| <b>Tabel 4.5</b> Perbaikan Ahli Materi dan Media .....                                        | 71 |
| <b>Tabel 4.6</b> Hasil Persentase Rata-tata Penilaian Ahli dan Respon Peserta Didik..         | 77 |
| <b>Tabel 4.7</b> Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> ..... | 78 |
| <b>Tabel 4.8</b> Hasil Analisis <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Responden .....          | 79 |
| <b>Tabel 4.9</b> Hasil Analisis <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Responden per-aspek..... | 80 |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                                 |    |
|---------------------------------------------------------------------------------|----|
| <b>Gambar 2.1</b> (Kerangka Berpikir penerapan permainan simulasi labirin)..... | 38 |
| <b>Gambar 3.1</b> Prosedur Penelitian R&D Borg&Gall.....                        | 41 |
| <b>Gambar 3.2</b> (Bagan Prosedur Pengembangan Permainan Simulasi Labirin)..... | 46 |
| <b>Gambar 4.1</b> Desain Awal Permainan Simulasi Labirin.....                   | 62 |
| <b>Gambar 4.2</b> Lembar Panduan .....                                          | 64 |
| <b>Gambar 4.3</b> Papan Labirin.....                                            | 65 |
| <b>Gambar 4.4</b> Kartu Permainan .....                                         | 65 |
| <b>Gambar 4.5</b> Papan Kartu .....                                             | 66 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                                       |     |
|-----------------------------------------------------------------------|-----|
| <b>Lampiran 1.</b> Pedoman Wawancara.....                             | 92  |
| <b>Lampiran 2.</b> Kuisisioner Konsep Diri .....                      | 93  |
| <b>Lampiran 3.</b> Instrumen Validasi Materi .....                    | 96  |
| <b>Lampiran 4.</b> Instrumen Validasi Media.....                      | 97  |
| <b>Lampiran 5.</b> Instrumen Validasi Praktisi.....                   | 99  |
| <b>Lampiran 6.</b> Instrumen Respon Peserta Didik.....                | 101 |
| <b>Lampiran 7.</b> Hasil Wawancara .....                              | 103 |
| <b>Lampiran 8.</b> Hasil Validitas.....                               | 105 |
| <b>Lampiran 9.</b> Hasil <i>Pre-Test</i> .....                        | 107 |
| <b>Lampiran 10.</b> Hasil <i>Post-Test</i> .....                      | 108 |
| <b>Lampiran 11.</b> Kategori Konsep Diri.....                         | 109 |
| <b>Lampiran 12.</b> Validasi Ahli Media.....                          | 110 |
| <b>Lampiran 13.</b> Validasi Ahli Materi .....                        | 115 |
| <b>Lampiran 14.</b> Validasi Ahli Praktisi.....                       | 119 |
| <b>Lampiran 15.</b> Respon Peserta Didik.....                         | 123 |
| <b>Lampiran 16.</b> RPL .....                                         | 125 |
| <b>Lampiran 17.</b> Surat Ijin Riset .....                            | 127 |
| <b>Lampiran 18.</b> Surat Balasan .....                               | 128 |
| <b>Lampiran 19.</b> Daftar Hadir .....                                | 129 |
| <b>Lampiran 20.</b> Bimbingan Kelompok.....                           | 130 |
| <b>Lampiran 21.</b> Kartu Kegiatan Penelitian Penulisan Skripsi ..... | 131 |
| <b>Lampiran 22.</b> Biodata Penulis .....                             | 132 |
| <b>Lampiran 23.</b> Poster Penelitian .....                           | 133 |