BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development). R&D merupakan jenis penelitian yang menghasilkan suatu produk bukan menguji sebuah teori. Pengertian tersebut sesuai dengan teori yang dikemukakan Borg & Gall (1983) "*educational research and development (R&D) is a process used to develope and validate educational products*". Pengertian R&D dari Borg & Gall dapat diartikan bahwa penelitian pendidikan dan pengembangan adalah sebuah proses yang digunakan dalam mengembangkan dan menguji sebuah produk pendidikan.

Pada penelitian ini produk yang dihasilkan berupa pengembangan permainan kartu *truth or dare* melalui bimbingan kelompok sebagai alat bantu layanan untuk siswa kelas VIII MTs Ar-Rosyid. Dengan diadakannya pengembangan ini diharapkan dapat memberikan motivasi untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa.

B. Subjek dan Lokasi Penelitian

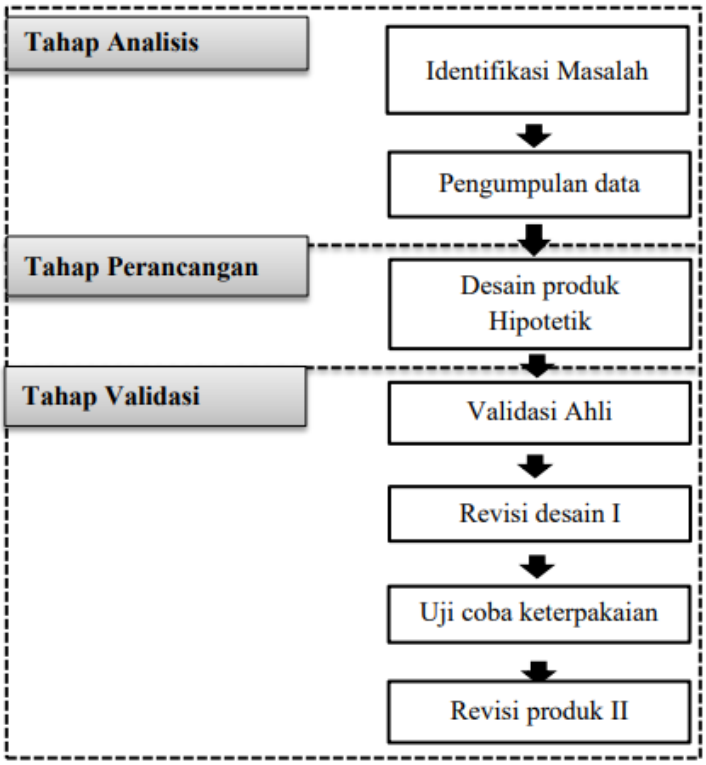
Subjek dan lokasi penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk uji coba kelompok kecil berlokasi di MTs Ar-Rosyid yang berjumlah 10 orang siswa kelas VIII.
2. Untuk uji coba kelompok besar berlokasi di MTs Ar-Rosyid yang berjumlah 22 orang siswa kelas VIII MTs Ar-Rosyid.

Karakteristik subjek penelitian adalah para siswa siswi yang kepercayaan diri perlu ditingkatkan sehingga menggangu proses sosialisasi serta proses belajar. Adapun kriteria berdasarkan hasil *need assesment* yaitu: a) subjek penelitian duduk di bengku kelas VIII; b) jarang berkomunikasi dengan orang disekitar; c) sering tidak ingin tampil walaupun itu disuruh oleh Bapak/ Ibu guru. Kreteria tersebut ditentukan oleh peneliti dengan pertimbangan sebagai berikut: a) pembatasan kelas subjek dilakukan untuk memudahkan memilih subjek; b) setelah melakukan kegiatan ini diharapkan para siswa siswi tersebut bisa melakukan hal-hal yang bisa mengembangkan kemampuannya ; c) para siswa siswi berani untuk melaksanakan tantangan/tugas yang diberikan. Tempat untuk bermain kartu *truth or dare* dilaksanakan di salah satu ruangan yang ada di MTs Ar-Rosyid.

C. Prosedur Penelitian

Berdasarkan langkah pengembangan menurut Borg dan Gall (Sugiyono, 2012) tentang langkah penelitian R&D. Prosedur penelitian melalui beberapa langkah yaitu: (1). Studi identifikasi masalah, (2). Pengumpulan data, (3). Pembuatan produk hipotetik, (4). Uji ahli dan uji praktisi, (5). Perbaikan desain I , (6). Uji coba keterpakaian, dan (7). Perbaikan produk II. Produk tidak sampai pada uji operasional atau uji massal, dikarenakan produk hipotetik dibuat untuk melihat kelayakan produk. Tahapan dapat dilihat pada gambar 3.1



Gambar 3.1 Langkah-langkah penelitian

1. Tahap Analisis

a. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah berangkat dari adanya potensi atau masalah. Dalam penelitian ini, potensi dan masalah yang diteliti diarahakan pada kepercayaan diri siswa, sebelumnya telah dilakukan prapenelitian menggunakan teknik wawancara Guru Bimbingan dan Konseling MTs Ar-Rosyid untuk menemukan hambatan-hambatan serta yang menjadi poin penting khususnya dalam permasalahan kepercayaan diri terhadap siswa. Hasil yang diperoleh diperkuat kembali dengan melakukan penyebaran kuesioner terhadap siswa untuk melihat tingkat kepercayaan diri siswa,

khususnya pada siswa kelas VIII MTs Ar-Rosyid, hasilnya akan menjadi pertimbangan dalam pembuatan produk, sekaligus potensi yang baik, ketika kebutuhan meningkat dan layanan yang tersedia belum dapat mencukupi kebutuhan yang ada, apalagi layanan dalam bentuk konvensional memerlukan ruang dan waktu yang lebih lama, perlu digunakan media yang dapat menjadi akses sekaligus dapat membantu siswa dalam meningkatkan kepercayaan diri.

Pengembangan dan perbaikan yang dilakukan adalah dengan pembuatan media kartu *truth or dare* yang diimplementasikan melalui bimbingan kelompok, karena lebih efesien dan efektif, hal ini juga didasarkan pada proses pengembangan layanan yang ada. Bimbingan yang dilakukan berbasis permainan yang akan membuat siswa merasa *enjoy* sehingga dapat memaksimalkan pelaksanaan layanan.

b. Pengumpulan Data

Setelah potensi dan masalah terkumpulkan, maka selanjutnya dikumpulkan berbagai informasi yang didapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk yang diharapkan dapat mengatasi hambatan atau permasalahan tersebut, dari data awal yang diperoleh peneliti dalam studi awal penelitian di MTs Ar-Rosyid didapat informasi tentang rendahnya tingkat kepercayaan diri siswa, informasi tersebut meliputi tidak beraninya siswa untuk tampil berbicara di depan umum, tidak yakin atas keputusan yang dipilih, serta malu dalam melakukan tugas yang mengharuskan iya tampil di depan umum. Beranjak dari informasi tersebut

peneliti tertarik untuk mengembangan permainan kartu *truth or dare* yang dikemas melalui bimbingan kelompok. Data ataupun referensi yang dipergunakan oleh peneliti adalah buku, jurnal, dan literasi lainnya dari internet.

2. Tahap Perancangan

a. Desain Produk

Proses desain menerjemahkan kebutuhan menjadi permainan masa kini yang cukup populer di Indonesia yaitu permainan kartu *truth or dare*, dan selanjutnya perancangan produk modifikasi permainan kartu ini dikemas semenarik mungkin dan dimainkan dalam bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan guna meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas VIII MTs Ar-Rosyid. Dari produk ini nanti akan menghasilkan sebuah kartu *truth or dare* yang akan diimplementasikan dalam bentuk layanan bimbingan kelompok guna meningkatkan kepercayaan diri siswa. Cara bermain permainan ini sangat mudah, semua pemain membentuk lingkaran, lalu Guru BK melakukan tahapan bimbingan kelompok, pada saat tahap kegiatan pemimpin kelompok memutar botol dan pemain yang tertunjuk oleh botol harus mengambil kartu secara acak dan melakukan perintah dari kartu *truth* ataupun kartu *dare*.

3. Tahap Validasi

a. Validasi Ahli dan Revisinya

Tahap ini merupakan proses penelitian untuk menilai apakah rancangan produk dalam hal ini media yang dikembangkan akan lebih

efektif dari media yang ada sebelumnya atau tidak. Proses validasi produk melibatkan beberapa pakar, dalam bidang media yang diteliti dilakukan validitas oleh Bapak Muhammad Rezza Septian, M.Pd., selaku Tenaga pendidik di jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, IKIP Siliwangi, dan dalam bidang materi dilakukan validitas oleh Ibu Wiwin Yuliani, M.Pd., selaku ahli materi bidang kepercayaan diri dan merupakan tenaga pendidik di Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, IKIP Siliwangi. Validasi selanjutnya dilakukan juga oleh tiga praktisi Bimbingan dan Konseling yang dilakukan oleh Ibu Dera Rismayanti S.Pd selaku Guru Bimbingan dan Konseling di MTs Ar-Rosyid, Ibu Dewi Puspitasari, S.Pd selaku Guru Bimbingan dan Konseling di SMPN 1 Cijati, dan Bapak Abdul Ridwan selaku Guru Bimbingan dan Konseling di SMPN 2 Cijati

b. Revisi/Perbaikan Desain

Setelah melakukan validasi desain maka akan dapat diketahui kelebihan dan kelemahan dari produk yang dibuat. Kelemahan tersebut selanjutnya dikurangi dengan cara memperbaiki desain sistem produk oleh peneliti.

c. Uji Coba Produk dan Revisinya

Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah system yang dirancang berjalan efektif sesuai fungsinya. Uji coba dilakukan secara kelompok kecil pada 10 siswa kelas VIII di MTs Ar-Rosyid. Pada tahap ini siswa akan diberi kebebasan untuk menjalankan

produk penelitian dan memberi penilaian dan pendapat terhadap produk, dimulai dari segi konten tertentu, kualitas konten, kecukupan teknis, kualitas yang dirasakan, dan keseluruhan kualitas produk menurut siswa. Hal ini berkenaan untuk menemukan kelebihan dan kelemahan dari produk yang peneliti buat, serta untuk dijadikan bahan revisi lanjutan oleh peneliti setelah uji coba produk pada siswa.

D. Partisipan

1. Ahli Media

Ahli media disini berperan sebagai pengamat produk yang dibuat oleh peneliti mulai dari segi tampilan, kesederhanaan, kemenarikan, bahasa yang digunakan sampai pada bagaimana media tersebut berjalan guna memberikan masukan dan penilaian yang akan membuat produk yang dikembangkan bisa menjadi layak untuk digunakan dalam layanan. Dalam hal ini yang dijadikan Ahli media oleh peneliti adalah Bapak Muhammad Rezza Septian M.Pd., selaku Tenaga pendidik di jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, IKIP Siliwangi, beliau merupakan ahli dalam bidang media.

2. Ahli Materi

Ahli materi disini berperan sebagai penilai dan pengontrol materi yang akan dimasukan dalam produk, sehingga isi materi layanan yang dikembangkan tidak melenceng dari tujuan yang telah direncanakan. Dalam hal ini yang di jadikan Ahli materi produk penelitian dilakukan oleh Ibu Wiwin Yuliani, M.Pd., selaku ahli materi bidang kepercayaan diri dan merupakan tenaga pendidik di Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu

Pendidikan, IKIP Siliwangi, alasan pemilihan beliau karena merupakan pakar Bimbingan dan Konseling dibidang kepercayaan diri.

3. Praktisi Bimbingan dan Konseling

Praktisi bimbingan dan konseling disini berperan sebagai sebagai pengamat produk, penilai dan pengontrol materi yang akan dimasukan dalam produk. Dalam hal ini praktisi bimbingan dan konseling yang di libatkan sebanyak tiga orang yang dilakukan oleh Ibu Dera Rismayanti S.Pd. Selaku Guru Bimbingan dan Konseling dan tenaga pengajar di MTs Ar-Rosyid, Ibu Dewi Puspitasari, S.Pd selaku Guru Bimbingan dan Konseling di SMPN 1 Cijati, dan Bapak Abdul Ridwan selaku Guru Bimbingan dan Konseling di SMPN 2 Cijati. Ini dilakukan untuk menanggulangi kekurangan peneliti selama melakukan observasi, sehingga dalam pembuatan media dan materi produk oleh peneliti bisa lebih baik dan sesuai dengan keadaan dan kebutuhan siswa kelas VIII MTs Ar-Rosyid,

4. Siswa

Siswa disini berperan sebagai konsumen atau pengguna produk layanan yang memiliki kebutuhan akan informasi karir. Peneliti melakukan uji kelompok kecil produk pada sebanyak 10 siswa dan uji coba kelompok besar kepada 22 siswa kelas VIII MTS Ar-Rosyid, hal ini dilakukan karena penelitian hanya melakukan uji coba penerapan produk. Pembuatan produk kartu *truth or dare* sendiri telah disesuaikan dengan kebutuhan siswa dengan bahasa dan bahasan materi yang sudah lebih disederhanakan, dimana penelitian ini

diarahkan untuk mengetahui hasil uji coba penerapan produk kartu *truth or dare* melalui bimbingan kelompok dari segi kegunaan produk layanan tersebut.

E. Instrumen Penelitian

Merupakan cara yang digunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Metode Wawancara

Pendekatan komunikasi dapat diketahui sebagai pendekatan yang berhubungan langsung dengan sumber data dan terjadi proses komunikasi untuk mendapat datanya. Dalam penelitian ini, wawancara digunakan selama prapenelitian, dan teknik ini digunakan untuk mencari lebih dalam permasalahan siswa mengenai kepercayaan diri dan layanan yang sudah diadakan oleh Guru Bimbingan dan Konseling selaku tenaga pendidik, serta dari Kepala Madrasah selaku pembuat kebijakan yang dirasa sosok paling mengerti tentang keadaan sekolah. Metode wawancara merupakan metode paling sesuai dimana ini sangat diperlukan untuk menjadi bahan acuan peneliti dapat memperbaiki desain produk yang telah dibuat agar dapat sesuai dengan keadaan dan kebutuhan siswa.

2. Metode Kuesioner

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan skala atau memberi seperangkat pertanyaan tertulis yang diperuntukan untuk satu orang ahli materi, satu orang ahli produk, dan tiga orang praktisi. Skala dipergunakan untuk melihat penilaian dari para ahli terhadap produk pengembangan permainan kartu *truth or dare* yang telah dikembangkan oleh peneliti untuk

melihat hasil kelayakan dari produk tersebut sebelum dilakukan uji produk, hal yang sama dilakukan juga kepada siswa untuk melihat penilaian siswa dari produk yang telah dibuat oleh peneliti.

a. Menyusun *Layout* Instrumen

Dalam menyusun *layout* instrumen penelitian dijabarkan dalam aspek dan komponen selanjutnya dijabarkan lagi menjadi indikator dari indikator dijabarkan kembali menjadi deskriptor dan selanjutnya dibuat butir pernyataan. Adapun tabel kisi-kisi yang akan digunakan dalam membuat instrumen dalam penelitian ini terdapat pada tabel.

3.1 Tabel Kisi- Kisi Angket Keprcayaan Diri Siswa

ASPEK	INDIKATOR	PERNYATAAN	NO ITEM
Kemampuan Diri	Yakin akan kemampuan diri	Saya berusaha menyelesaikan tugas dengan baik	1
		Saya merasa malu ketika harus melakukan tugas secara sendiri	2
		Saya menyontek kepada teman ketika diberikan tugas mandiri	3
	Yakin dengan penampilan diri	Saya bersyukur dengan bentuk fisik yang dimiliki	4
		Saya ingin menjadi orang lain	5
		Saya malu dengan kekurangan yang dimiliki	6
Optimis	Sikap positif menghadapi tantangan	Saya merasa tertantang ketika ditugaskan oleh guru untuk melakukan hal yang belum pernah dilakukan sebelumnya	7
		Saya yakin bahwa setiap tugas yang diberikan oleh guru dapat dituntaskan dengan baik	8
		Saya dapat mengerjakan tugas dengan baik	9
		Saya merasa akan gagal ketika menghadapi tantangan	11

	Sikap positif terhadap diri sendiri	Saya yakin bahwa setiap permasalahan pasti ada jalan keluarnya	10
		Saya yakin dapat berbicara di depan kelas ketika harus menjelaskan materi pelajaran	12
		Saya merasa tidak nyaman ketika berada di lingkungan orang hebat	13
Bertanggung Jawab	Mampu melakukan tugas dan kewajiban	Saya berusaha bertanggungjawab terhadap tugas yang diberikan	14
		Saya akan melakukan tugas yang diberikan dengan seoptimal mungkin	15
		Saya menghadapi tantangan tanpa rasa ragu	16
		Saya merasa terbebani ketika melakukan tugas yang belum dikuasai	17
		Saya menghindari tugas-tugas yang dirasa menyulitkan	18
	Mampu mengambil resiko	Saya akan melakukan apapun untuk menyelesaikan tugas yang diberikan	19
		Saya berani melakukan tantangan meskipun saya tidak yakin menguasai tantangan tersebut	20
		Saya merasa takut mengungkapkan pendapat karena takut ditertawakan orang lain	21
		Saya merasa takut tidak bisa menghadapi tantangan karena takut tidak sesuai dengan kemampuan yang dimiliki	22

3.2 Tabel Kisi- Kisi Skala Uji Validasi Ahli Media

ASPEK	**INDIKATOR**	**DESKRIPSI**	**NO ITEM**
Kelayakan Grafis	Keakuratan Media	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami	1,2
		Kesesuaian pengaturan tata letak gambar	
	Estetika	Kemenarikan sajian media permainan *truth or dare*	1,2,3,4,5

		Keseimbangan proporsi gambar dan ukuran	
		Keseimbangan proporsi gambar dan warna	
		Pemilihan jenis dan ukuran font yang mudah dibaca dan konsisten	
		Pemilihan warna	
Kelayakan Media Permainan	Efisiensi Media	Mudah digunakan	1,2,3,4
		Mudah disimpan	
		Pengemasan media permainan	
		Tidak memerlukan perlakuan khusus saat digunakan	
	Ketahanan	Pemilihan bahan material yang sesuai	5,6,7
		Tidak mudah lepas dan hancur saat digunakan	
		Dapat digunakan berulang kali	

3.3 Tabel Kisi- Kisi Skala Uji Validasi Ahli Materi

ASPEK	**INDIKATOR**	**DESKRIPSI**	**NO ITEM**
Kelayakan Isi	Kesesuaian Materi	Tujuan pada permainan kartu *truth or dare* sesuai dengan kompetensi yang dibutuhkan siswa	1,2,3
		Materi pada kartu *truth or dare* sesuai dengan kompetensi yang dibutuhkan siswa	
		Kesesuaian materi Kartu *truth or dare* dengan kompetensi yang dibutuhkan	
		Kompetensi materi yang disajikan memuat unit kompetensi yang dibutuhkan	
	Mendorong Keterampilan	Mendorong keterampilan siswa	4

		Meningkatkan kepercayaan diri	5
Kelayakan Penyajian	Teknik Penyajian	Keruntutan konsep.	1
	Pendukung Penyajian	Alat bantu pada permainan kartu *truth or dare*	2
	Penyajian Pembelajaran	Keterlibatan siswa.	3
Kelayakan Bahasa	Lugas	Ketepatan struktur kalimat	1,2
		Keefektifan kalimat.	
	Komunikatif	Pemahaman terhadap pesan atau informasi.	3
	Dialogis dan Interaktif	Kemampuan memotivasi siswa	4
	Kesesuaian dengan Perkembangan Siswa	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan perkembangan siswa	5
		Kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa.	6, 7
		Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional siswa	
	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	Ketepatan tata bahasa	8,9,10
		Ketepatan ejaan	
		Penggunaan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	

3.4 Tabel Angket Penilaian Siswa

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Media permainan kartu *truth or dare* bermanfaat untuk menambah kepercayaan diri saya.				
2	Bahasa yang dugunakan dalam media permainan kartu *truth or dare* ini sudah sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.				
3	Tampilan warna media permainan kartu *truth or dare* memudahkan saya membacanya.				
4	Media permainan kartu *truth or dare* menarik untuk dimainkan.				

5	Media permainan kartu *truth or dare* memiliki layout yang sangat menarik sehingga memudahkan saya membacanya.				
6	Isi huruf pas sehingga mudah dibaca.				
7	Konten yang ada pada permainan kartu *truth or dare* menambah rasa kepercayaan diri saya.				
8	Media permainan kartu *truth or dare* dapat digunakan dengan mudah.				
9	Permainan *truth or dare* ini sangat menarik.				
10	Tampilan keseluruhan menarik.				
11	Permainan kartu *truth or dare* sangat membantu saya untuk mengembangkan rasa percaya diri saya.				
12	*Truth or dare* memudahkan melawan rasa tidak percaya diri saya.				
13	Dengan permainan kartu *truth or dare* ini saya menjadi tambah percaya diri.				
14	Materi yang disajikan dalam permainan kartu *truth or dare* ini sesuai dengan kebutuhan saya.				
15	Gambar di dalam permainan kartu *truth or dare* tidak sesuai dengan isi materi sehingga menyulitkan pemahaman saya.				
16	Permainan permainan kartu *truth or dare* ini menarik bagi saya.				
17	Warna permainan kartu *truth or dare* ini sangat menarik.				
18	Desain permainan kartu *truth or dare* ini sangat kreatif bagi saya.				
19	Saya lebih suka belajar menggunakan media pembelajaran ini.				
20	Permainan *truth or dare* ini sangat mudah untuk di pahami.				

F. Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian

1. Hasil Uji Validitas Angket Kepercayaan Diri Siswa

Peneliti menyajikan kriteria uji validitas terhadap kuisioner kepercayaan diri siswa yang digunakan sebagai berikut:

a. Persyaratan Pengujian

H0 disetujui ketika r hitung > r tabel (maka alat ukur yang dipakai valid atau sah)

H0 ditolak jika r hitung </= r tabel (maka alat ukur yang dipakai tidak valid atau sah)

b. Menentukan besar nilai r tabel

r tabel = df (N-2) tingkat signifikasi uji dua arah, dengan rumus r tabel. Misalnya r tabel = df (20-2, 0,05)

c. Nilai r tabel untuk 35 orang adalah 0,334

Angket kepercayaan diri siswa yang berjumlah 29 butir item peryataan dengan jumlah responden yang diujicobakan adalah 35 siswa kelas VIII SMPN 1 Cijati. Uji validitas instrumen dilakukan dengan menggunakan rumus *product moment*. Sebanyak 7 item yang tidak valid atau memiliki korelasi yang tidak memenuhi dengan syarat, yaitu item nomer 2, 3, 7, 8, 14, 16, dan 6. 22. Item pernyataan yang tidak memenuhi syarat dihilangkan dan tidak digunakan dalam penelitian karena item-item yang lain telah mewakili dan sesuai dengan indikator yang akan dicari dalam instrumen. Selanjutnya penomorannya diurutkan kembali guna pengambilan data penelitian. Sehingga item yang akan

digunakan dalam instrumen penelitian 22 butir item pernyataan. Untuk perhitungannya secara statistik dapat dilihat pada lampiran.

2. Hasil Uji Reliabilitas Skala Kebutuhan Akan Kepercayaan Diri Siswa

Sekaran (Priyanto, 2018) menyebutkan bahwa untuk menghitung nilai ketergantungan merupakan metode dari menghitung koefisien Reliabilitas *Cronbach's Alpha*. Nilai *Cronbach's Alpha* yang digunakan peneliti untuk melihat Reliabilitas adalah 0,70. Dengan hal ini, jika nilai uji Reliabilitas > 0,70 maka dapat disimpulkan bahwa butir pernyatan yang peneliti gunakan berada pada kategori yang tinggi, atau bisa dikatakan bahwa pernyataan bisa dipercaya.

Semua pernyataan atau item pada kuisioner juga diperiksa sebagai salah satu bagian dari uji Reliabilitas.

1. Apabila skor *Cronbach's Alpha* melebihi 0,70, maka dalam hal ini angket tersebut bisa dikategorikan reliabel.
2. Apabila skor *Cronbach's Alpha* kurang dari 0,70, maka dalam hal ini angket tersebut tidak bisa dikategorikan reliabel.

Berdasarkan uji reliabilitas dengan menggunakan bantuan SPSS 25 dan menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*, diperoleh koefisien reliabilitas kebutuhan siswa dalam memperoleh kepercayaan diri.

1.5 Tabel Reliabilitas Angket Kepercayaan Diri

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	35	100.0
	Excluded[a]	0	.0
	Total	35	100.0

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.870	29

G. Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan setelah data seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Setelah kegiatan (penelitian) terselesaikan dengan menggunakan beberapa metode yang telah di laksanakan, maka data yang telah terkumpul dianalisa dengan menggunakan teknik yang telah di pilih peneliti yaitu Statistik deskriptif. Metode tes yang digunakan yaitu menggunakan skala *Likert* dengan menggunakan empat alternatif jawaban, yaitu: sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Berikut ketentuan alternatif jawaban:

1.6 Tabel Alternatif Jawaban

Jenis Pertanyaan/ Pernyataan	**Keterangan Nilai**			
	Sangat Setuju	**Setuju**	**Tidak Setuju**	**Sangat Tidak Setuju**
Favorable (pernyataan positif/ mendukung)	4	3	2	1
Unfavorable (pernyataan negative/ menolak)	1	2	3	4

Peneliti mengunakan analisis deskriptif presentase untuk mengetahui hasil uji yang dilakukan dalam bentuk angka persentase. Adapun rumus yang digunakan untuk analisis deskriptif persentase (DP) adalah (Sudjana, 2001) :

$$\mathbf{P = \frac{f}{N} x\ 100\%}$$

Keterangan :

P: Persentase

f : Skor yang diperoleh

N: Jumlah skor ideal

Analisis data penelitian disesuaikan dengan tujuan penelitian,sehingga digunakan analisis persentase. Hasil analisis dipresentasikan dengan tabel kriteria deskriptif persentase. Langkah-langkah perhitungan:

1. Menetapkan skor tertinggi
2. Menetapkan skor terendah
3. Menetapkan rentang

Adapun perhitungan pembagian kategori interval dilakukan melalui Langkah-langkah berikut (Sukardi, 2003) :

Keterangan

n = Jumlah Item = **22**

m = Nilai Tertinggi = **4**

Skor Max = 4 X n = **88**

Skor Min = 1 X n = **22**

Rentang Skala

$$RS = \frac{n \times (m-1)}{m} = \frac{66}{4} = \mathbf{16,5}$$

3.7 Tabel Kategori Kelayaakan

Skor	Interval	Kategori
72,5 – 88	76% < % ≤ 100%	Sangat Tinggi
56 – 71,5	51% < % ≤ 75%	Tinggi
39,5 – 55	26% < % ≤ 50%	Rendah
22 – 38,5	0% < % ≤ 25%	Sangat Rendah

1. Uji Efektivitas

Uji efektivitas dilakukan untuk mengetahui keefektifan media kartu *truth or dare* untuk meningkatkan kepercyaan diri siswa. Menurut Brog and Gall (Sari & Susanti, 2016) Uji efektivitas merupakan uji yang dilakukan terhadap produk yang telah dikembangkan dengan melibatkan calon pengguna produk. Dapat dikatakan bahwa uji efektivitas ini merupakan uji kelayakan yang ada di dalam penelitian pengembangan, tujuannya untuk melihat sejauh mana keefektifan produk yang dikembangkan.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas pada penelitian ini bertujuan untuk menilai sebaran data pada sebuah kelompok data atau variabel berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini menguji normalitas menggunakan pengujian *Kolmogorov-smirnov*. Dalam pengujian *Kolmogorov-smirnov* suatu data dikatakan normal ketika memiliki nilai signifikansi yaitu lebih dari 0,05. Dalam penelitian ini, iji normalitas dilakukan setelah *pretest* dan

posttest dari sampel penelitian dilakukan dan dihitung menggunakan uji *one sample kolmogorov-smirnov.*

b. Uji T Sampel Berpasangan (*Paired sample t-test)*

Uji t digunakan untuk menguji tentang ada atau tidaknya perbedaan peningkatan kemampuan geometric *pre test* dan *post test.* Berikut pengambilan keputusan dalam uji t:

1) Nilai signifikansi (2-tabel) <0,05 menunjukan adanya perbedaan yang signifikan secara variabel awal dengan variabel akhir, ini menunjukan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel.
2) Nilai signifikansi (2-tabel) >0,05 menunjukan tidak adanya perbedaan yang signifikan secara variabel awal dengan variabel akhir, ini menunjukan tidak terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel.