

**PENGEMBANGAN PANDUAN PELATIHAN PERMAINAN
KARTU *TRUTH OR DARE* UNTUK MENINGKATKAN
PERCAYA DIRI SISWA SMP NEGERI 2 SOKO**

Skripsi

disusun sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Bimbingan Konseling

oleh

Agus Idwar Jumadi
3320190196

**PROGAM STUDI BIMBINGAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA SUNAN GIRI
2023**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Agus Idwar Jumadi
NIM : 3320190196
Prodi : Bimbingan Konseling

Saya menyatakan bahwa skripsi ini yang berjudul "Pengembangan Panduan Pelatihan Permainan Kartu *Truth or Dare* untuk Meningkatkan Percaya Diri Siswa SMP Negeri 2 Soko" adalah hasil karya sendiri dan bebas plagiat, apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam skripsi ini, maka saya bersedia menerima sanksi ketentuan peraturan perundang-undangan

Bojonegoro, 23 Agustus 2023



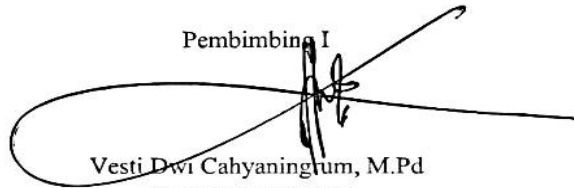
Agus Idwar Jumadi
NIM. 3320190196

HALAMAN PERSETUJUAN

Nama : Agus Idwar Jumadi
NIM : 3320190196
Judul : Pengembangan Panduan Pelatihan Permainan Kartu *Truth or Dare* untuk Meningkatkan Percaya Diri Siswa SMP Negeri 2 Soko.

Telah disetujui dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diajukan dalam ujian skripsi. Bejonegoro, 23 Agustus 2023

Pembimbing I



Vesti Dwi Cahyaningrum, M.Pd
NIDN. 0715049401

Pembimbing II



M. Iqbal Tawakkal, M.Pd
NIDN. 0707038802

HALAMAN PENGESAHAN

Nama : Agus Idwar Jumadi

NIM : 3320190196

Judul : Pengembangan Panduan Pelatihan Permainan Kartu *Truth or Dare* untuk Meningkatkan Percaya Diri Siswa SMP Negeri 2 Soko.

Telah dipertahankan di hadapan penguji pada tanggal 29 Agustus 2023.

Dewan Penguji

Penguji I

Yanuari Srianhuri, M.Pd.
NIDN. 0717019401

Penguji II

Dr. Yogi Prana Izza, Lc, M.A.
NIDN. 0731127601

Penguji III

Vesti Dwi Cahyaningrum, M.Pd.
NIDN. 0715049401

Penguji IV

M. Iqbal Tawakkal, M.Pd.
NIDN. 0707038802

Mengetahui,

Dekan Fakultas Keguruan
dan Ilmu Pendidikan



Astrid Chandra Sari, M.Pd.
NIDN. 0721059101

Mengetahui,

Ketua Progam Studi
Bimbingan Konseling



Vesti Dwi Cahyaningrum, M.Pd.
NIDN. 0715049401

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(QS. Al-Baqarah : 286)

“La ilaha illallah adalah kunci Syurga, dan berbakti kepada kedua orang tua adalah kunci segala kesuksesan dan bahagia”

(A.I.)

PERSEMBAHAN

Untuk diriku sendiri terimakasih sudah mau berjuang dari awal sampai dititik ini. Terimakasih Ya Allah, atas segala nikmat yang engkau berikan sehingga hambamu ini bisa menyelesaikan tugas akhir ini.

Untuk kedua orang tuaku Ibu Indah dan Bapak Laswadi, terimakasih atas doa dan dukungan yang selalu diberikan untuku

Untuk alm Bapaku Subari, terimakasih karena mu aku selalu termotivasi untuk menempuh pendidikan setinggi-tingginya

Untuk dosen Pembimbing ku Ibu Vesti Dwi Cahyaningrum dan Bapak M.Iqbal Tawakkal, terima kasih sudah membantu dan membimbing skripsi ini dari awal sampai akhir

Untuk semua keluargaku dan teman-temanku terimakasih atas segala doanya.



UNUGIRI

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah serta inayah-Nya sehingga dalam proses penyusunan skripsi ini berjalan dengan lancar dan terselesaikan dengan baik. Kepercayaan diri merupakan kebutuhan yang sangat penting pada diri seseorang, tanpa adanya kepercayaan diri akan menimbulkan banyak masalah pada diri seseorang. Dengan kepercayaan diri seseorang mampu untuk mengaktualisasikan segala potensinya. Namun permasalahan kepercayaan diri rendah masih banyak dijumpai pada peserta didik. Bimbingan konseling menjadi salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengentaskan permasalahan tersebut. Hal itulah yang membuat penulis ingin melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Panduan Pelatihan Permainan Kartu *Truth or Dare* untuk Meningkatkan Percaya Diri Siswa SMP Negeri 2 Soko”. Skripsi ini disusun guna melengkapi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan S-1 Bimbingan Konseling.

Penulisan Skripsi ini nantinya tidak terlepas dari bantuan serta dorongan yang diberikan oleh berbagai pihak seiring dengan hambatan-hambatan yang muncul selama proses penyelesaian skripsi sehingga segala hambatan dapat teratasi. Maka dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan banyak terimakasih kepada :

1. Bapak K.H M. Jauharul Ma'arif, M.Pd.I. selaku Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro. Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro.
2. Ibu Astrid Chandra Sari, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro.
3. Ibu Vesti Dwi Cahnyaningrum, M.Pd. selaku Ketua Progan Studi Bimbingan Konseling Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro.
4. Ibu Dr. Yunita Dwi Setyoningsih, S.Psi, M.Pd. selaku Dosen Wali yang telah memberikan doa dan dukunganya untuk menyelesaikan Skripsi ini.
5. Ibu Vesti Dwi Cahnyaningrum, M.Pd. selaku dosen pembimbing I yang selalu sabar dalam memberikan bimbingan, semangat dan saran yang positif dengan suka rela sehingga penelitian ini dapat terselesaikan

6. Bapak M. Iqbal Tawakkal, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang selalu sabar dan senantiasa memberikan arahan kepada penulis untuk kesempurnaan penulisan skripsi serta arahan positif lainnya sehingga penelitian ini dapat terselesaikan.
7. Bapak Drs. Pitoyo selaku Kepala SMP Negeri 2 Soko Tuban yang telah mengizinkan penelitian di SMP Negeri 2 Soko.
8. Jajaran Guru BK/ Guru Mata Pelajaran/ Staff SMP Negeri 2 Soko Tuban yang telah banyak memberikan dukungan dan bantuan selama pelajaran berlangsung.
9. Jajaran Guru BK/ Guru Mata Pelajaran/ Staff MTs Al-Amiriyah Temayang yang telah banyak memberikan dukungan dan bantuan selama pelajaran berlangsung.
10. Jajaran Guru BK/ Guru Mata Pelajaran/ Staff MTs Salafiyah Syafi'iyah Sukoseswu yang telah banyak memberikan dukungan dan bantuan selama pelajaran berlangsung.
11. Kedua orang tua Ibu Indah dan Bapak Laswadi yang telah memberikan dukungan dan doa terbaiknya.
12. Teman-teman Progam Studi Bimbingan dan Konseling di Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro angkatan 2019 yang berjuang bersama-sama.
13. Teman-teman Bimbingan Konseling kelas A yang telah sama-sama berjuang khususnya teman saya Abdul Muid, Rizkul Fawaid dan M. Lufti Hakim yang telah memberikan semangat dan doa terbaiknya.
14. Semua pihak yang telah terlibat yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah membantu memberikan dukungan maupun doa sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. terdapat kekurangan yang tidak lain disebabkan oleh keterbatasan penulis, oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar bisa dijadikan sebagai evaluasi dan masukan bagi penulis.

Bojonegoro, 17 Agustus 2023

Agus Idwar Jumadi
NIM. 3320190196



UNUGIRI

ABSTRAK

Jumadi, Agus Idwar. 2023. *Pengembangan Panduan Pelatihan Permainan Kartu Truth or Dare untuk Meningkatkan Percaya Diri Siswa SMP Negeri 2 Soko*. Skripsi, Jurusan Bimbingan Konseling, Fakultas Keguruan dan Pendidikan, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro. Pembimbing utama Vesti Dwi Cahyaningrum, M.Pd. dan Pembimbing dua M. Iqbal Tawakkal, M.Pd

Kata kunci : Permainan Kartu *Truth or Dare*, Percaya Diri, siswa.

Percaya diri adalah sikap yakin atas kemampuan diri sendiri . Terdapat lima aspek dalam kepercayaan diri yaitu keyakinan kemampuan diri, objektif, optimis, bertanggung jawab dan rasional. Layanan bimbingan konseling merupakan salah satu upaya yang dapat digunakan untuk melatih kepercayaan diri seseorang. Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan sebuah buku panduan pelatihan dengan media permainan kartu *Truth or Dare* untuk meningkatkan percaya diri. Metode penelitian yang digunakan adalah *research and development* dengan penyajian data kuantitatif dan kualitatif. Dari hasil instrumen yang telah dibagikan pada tiga sekolah berbeda di beberapa kecamatan yang ada di kabupaten Tuban dan Bojonegoro, terdapat 7 siswa yang memiliki rasa percaya diri tinggi dengan presentase 7,37%. 38 siswa memiliki rasa percaya diri sedang dengan presentase 40%. 46 siswa memiliki rasa percaya diri rendah dengan presentase 48,42%. 4 siswa memiliki rasa percaya diri sangat rendah dengan presentase 4,21%. Hasil dari buku panduan ini telah melalui tahap uji coba ahli yang terdiri dari tiga ahli yaitu ahli Bimbingan Konseling, ahli Media dan calon pengguna produk. Dari hasil penilaian ketiga ahli tersebut menyatakan bahwa buku panduan pelatihan permainan kartu *Truth or Dare* untuk meningkatkan percaya diri siswa SMP/MTs berguna untuk meningkatkan percaya diri. Kesimpulan yang didapatkan dari ketiga ahli Bimbingan Konseling, ahli Media dan calon pengguna produk adalah sangat berguna, sangat layak, sangat tepat dan dapat digunakan sebagai panduan bagi konselor SMP/MTs.

ABSTRACT

Jumadi, Agus Idwar. 2023. Development of a Truth or Dare Card Game Training Guide to Increase the Confidence of Soko 2 Middle School Students. Thesis, Counseling Guidance Department, Teaching and Education Faculty, Nahdlatul Ulama Sunan Giri University, Bojonegoro. Vest's main advisor Dwi Cahyaningrum, M.Pd. and two supervisors, M. Iqbal Tawakkal, M.Pd

Keywords: Truth or Dare Card Game, Confidence, students.

Confidence is an attitude of confidence in one's own abilities. There are five aspects of self-confidence, namely self-confidence, objective, optimistic, responsible and rational. Counseling guidance services are one effort that can be used to train one's self-confidence. In this research, researchers developed a training guidebook using the card game Truth or Dare to increase self-confidence. The research method used is research and development with the presentation of qualitative and quantitative data. From the results of the instruments that were distributed to three different schools in several sub-districts in Tuban and Bojonegoro districts, there were 7 students who had high self-confidence with a percentage of 7.37%. 38 students have moderate self-confidence with a percentage of 40%. 46 students have low self-confidence with a percentage of 48.42%. 4 students have very low self-confidence with a percentage of 4.21%. The results of this guidebook have gone through the expert testing stage consisting of three experts, namely Guidance Counseling experts, Media experts and potential product users. From the results of the assessment of the three experts, they stated that the Truth or Dare card game training manual for increasing the self-confidence of SMP/MTs students was useful for increasing self-confidence. The conclusions obtained from the three Counseling Guidance experts, Media experts and potential product users are feasible, appropriate and can be used as a guide for SMP/MTs counselors.

UNUGIRI

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR BAGAN	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Spesifikasi Produk yang diharapkan	6
1.5 Manfaat Penelitian	6
1.5.1 Secara Teoritis	6
1.5.2 Secara Praktis	7
1.6 Asumsi Penelitian dan Keterbatasan Penelitian	7
1.6.1 Asumsi Penelitian	7
1.6.2 Keterbatasan Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN TEORI	8
2.1 Kajian Teori	8

2.1.1 Pengertian Percaya Diri.....	8
2.1.2 Aspek-aspek Percaya Diri	9
2.1.3 Jenis-Jenis Percaya Diri	10
2.1.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Percaya Diri	11
2.1.5 Pentingnya Percaya Diri.....	13
2.1.6 Meningkatkan Percaya Diri.....	13
2.2 Teknik Permainan	14
2.2.1 Pengertian Teknik Permainan	14
2.2.2 Kelebihan Teknik Permainan	15
2.2.3 Fungsi Teknik Permainan.....	16
2.2.4 Manfaat Teknik Permainan	16
2.3 Permainan Kartu <i>Truth or Dare</i>	16
2.3.1 Pengertian Permainan Kartu <i>Truth or Dare</i>	16
2.3.2 Langkah-langkah Permainan Kartu <i>Truth or Dare</i>	17
2.3.3 Kelebihan dan Kekurangan Permainan Kartu <i>Truth or Dare</i>	18
2.4 Hasil Penelitian yang Relevan	19
2.5 Kerangka Konseptual	19
2.6 Hubungan Permainan Kartu <i>Truth or Dare</i> dengan Percaya Diri.....	21
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	22
3.1 Model Penelitian dan Pengembangan	22
3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan	24
3.2,1 Tahap Persiapan	25
3.2.2 Tahap Pengembangan Produk.....	28
3.2.3 Tahap Uji Coba	29
3.3 Jenis Data	30
3.4 Definisi Operasional.....	30

3.4.1 Pengembangan	30
3.4.2 Panduan	31
3.4.3 Permainan Kartu <i>Truth ore Dare</i>	31
3.4.4 Percaya Diri.....	31
3.5 Intrumen Pengumpulan Data.....	31
3.6 Teknik Analisis Data.....	32
3.6.1 Analisis Data Angka atau Non Verbal.....	32
3.6.2 Analisis Data Non Angka atau Verbal.....	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	34
4.1 Hasil Penelitian	34
4.1.1 Kebutuhan Siswa SMP/MTs di Tuban dan Bojonegoro dengan Permainan Kartu <i>Truth or Dare</i> untuk Meningkatkan Percaya Diri Siswa.....	34
4.1.1.1 Kondisi Faktual Percaya Diri Siswa SMP/MTs di Kabupaten Tuban dan Bojonegoro.....	34
4.1.1.2 Penanganan Permasalahan Kepercayaan Diri Rendah Siswa SMP/MTs di Tuban dan Bojonegoro.....	35
4.1.1.3 Model Faktual Layanan Bimbingan Kelompok dengan Permainann Kartu <i>Truth or Dare</i> untuk Meningkatkan Percaya Diri Siswa SMP/MTs di Tuban dan Bojonegoro.....	35
4.1.2 Desain Model Hipotetik	37
4.1.3 Validasi Uji Ahli dan Calon Pengguna.....	38
4.1.3.1 Data Penilaian Ahli BK.....	38
4.1.3.2 Data Penilaian Ahli Media.....	48
4.1.3.3 Data Uji Calon Pengguna Produk	52
4.2 Pembahasan.....	62
4.2.1 Pembahasan Hasil Kuantitaif Uji Ahli.....	62
4.2.1.1 Ahli Bimbingan Konseling	62

4.2.1.2 Ahli Media	63
4.2.1.3 Calon Pengguna	63
4.2.2 Pembahasan Hasil Kualitatif Uji Ahli.....	63
4.2.2.1 Ahli Bimbingan Konseling	63
4.2.2.2 Uji Ahli Media	64
4.2.2.3 Uji Ahli Calon Pengguna	64
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	66
5.1 Simpulan	66
5.2 Saran.....	68
5.2.1 Saran Bagi Calon Pengguna Produk	68
5.2.2 Saran Bagi Peneliti Selanjutnya.....	68
DAFTAR PUSTAKA.....	69
LAMPIRAN.....	72



UNUGIRI

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Instrumen Skala Kepercayaan Diri	27
Tabel 3. 2 Skala Hasil Perhitungan Skala Percaya Diri	27
Tabel 3. 3 Rumus Menghitung Sampel Survei	28
Tabel 3. 4 Makna Skala Penilaian Akseptabilitas	32
Tabel 3. 5 Rumus Presentase Uji Ahli	32
Tabel 3. 6 Makna Skala Penilaian Akseptabilitas	33
Tabel 4. 1 Hasil Survei Kepercayaan Diri.....	35
Tabel 4. 2 Penilaian Ahli Bimbingan dan Konseling Terhadap Aspek Kegunaan (<i>Utility</i>).....	41
Tabel 4. 3 Hasil Uji Ahli BK Aspek Kelayakan (<i>Feasibility</i>)	45
Tabel 4. 4 Hasil Uji Ahli BK terhadap Aspek Ketepatan (<i>Accuracy</i>)	46
Tabel 4. 5 Data Kualitatif Hasil Ahli BK Sebelum direvisi.....	47
Tabel 4. 6 Tabel Setekah Revisi Ahli BK.....	48
Tabel 4. 7 Tabel Hasil Penilaian Ahli Media.....	49
Tabel 4. 8 Data Penilaian Kualitatif Ahli Media	51
Tabel 4. 9 Setekah Revisi Ahli Media	52
Tabel 4. 10 Hasil Uji Calon Pengguna tentang Aspek Kegunaan (<i>Utility</i>).....	55
Tabel 4. 11 Hasil Uji Calon Pengguna Aspek Kelayakan (<i>feasibility</i>).....	59
Tabel 4. 12 Hasil Uji Ahli BK terhadap Aspek Ketepatan (<i>Accuracy</i>)	60
Tabel 4. 13 Data Kualitatif Calon Pengguna (Konselor)	61
Tabel 4. 14 Revisi Calon Pengguna Produk.....	61

UNUGIRI

DAFTAR BAGAN

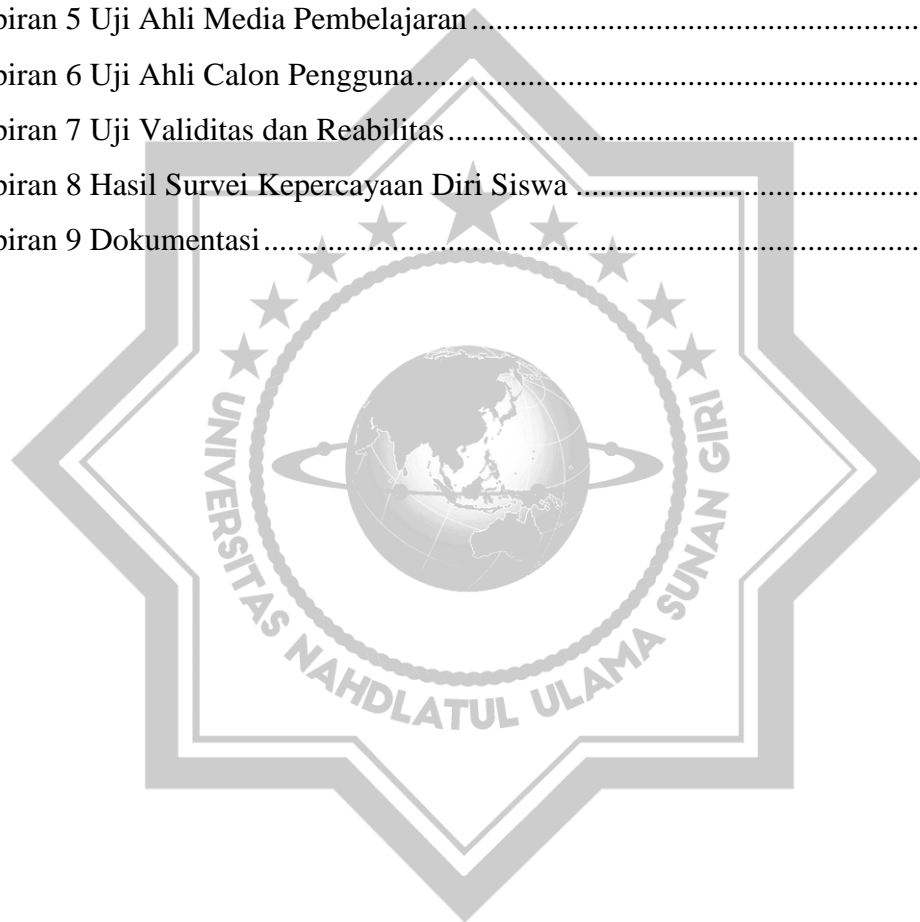
Bagan 2.1 Kerangka Konseptual.....	20
Bagan 2.2 Prosedur Penelitian Pengembangan.....	24
Bagan 4.1 Pelaksanaan Model Layanan Bimbingan Kelompok dengan Permainann Kartu Truth or Dare untuk Meningkatkan Percaya Diri Siswa.....	35



UNUGIRI

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	73
Lampiran 2 Permohonan Validasi Instrumen	76
Lampiran 3 Instrumen Percaya Diri.....	89
Lampiran 4 Uji Ahli Bimbingan Konseling.....	92
Lampiran 5 Uji Ahli Media Pembelajaran.....	107
Lampiran 6 Uji Ahli Calon Pengguna.....	124
Lampiran 7 Uji Validitas dan Reabilitas.....	139
Lampiran 8 Hasil Survei Kepercayaan Diri Siswa	141
Lampiran 9 Dokumentasi.....	145



UNUGIRI