

SKRIPSI DIMAS ADI NUGROHO

19101010005

by Cek Plagiasi

Submission date: 18-Feb-2024 03:17PM (UTC-0800)

Submission ID: 2279466908

File name: FFILE-SKRIPSI_DIMAS_ADI_NUGROHO_19101010005.docx (393.89K)

Word count: 10463

Character count: 66716

**EFEKTIFITAS PENGGUNAAN KARTU *TRUTH OR DARE* BERAKHLAK
SEBAGAI MEDIA BIMBINGAN DALAM MENINGKATKAN SOPAN
SANTUN PESERTA DIDIK KELAS XI DI SMKN 1 PLOSOKATEN
TAHUN AJARAN 2022/2023**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi Bimbingan Dan Konseling



OLEH :

DIMAS ADI NUGROHO

NPM. 19.1.01.01.0005

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI
2024**

Skripsi oleh:

Dimas Adi Nugroho
NPM. 19.1.01.01.0005

Judul:

**EFEKTIFITAS PENGGUNAAN KARTU *TRUTH OR DARE* BERAKHLAK
SEBAGAI MEDIA BIMBINGAN DALAM MENINGKATKAN SOPAN
SANTUN PESERTA DIDIK KELAS XI DI SMKN 1 PLOSOKATEN
TAHUN AJARAN 2022/2023**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia
Ujian/Sidang Skripsi Prodi BK
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 28 Desember 2023

Pembimbing I

Pembimbing II

³⁰
Dr. Risaniatin Ningsih, S.Pd, M.Psi.
NIDN. 0720018601

Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd.
NIDN. 0712076102

Skripsi oleh:

Dimas Adi Nugroho
NPM. 19.1.01.01.0005

Judul:

**EFEKTIFITAS PENGGUNAAN KARTU *TRUTH OR DARE* BERAKHLAK
SEBAGAI MEDIA BIMBINGAN DALAM MENINGKATKAN SOPAN
SANTUN PESERTA DIDIK KELAS XI DI SMKN 1 PLOSOKATEN
TAHUN AJARAN 2022/2023**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi BK FKIP UN PGRI Kediri
pada tanggal _____

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

Ketua : Dr. Risaniatin Ningsih, S.Pd, M.Psi. _____

Penguji I : Yuanita Dwi Krisphianti, M.Pd. _____

Penguji II : Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd _____

Mengetahui,

Dekan FKIP

Dr. Agus Widodo, M. Pd.
NIDN. 002408690

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Dimas Adi Nugroho
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Tempat/tgl.lahir : Kediri, 24 September 2000
NPM : 19.1.01.01.0005
Fak/Jur./Prodi. : FKIP/ S1 Bimbingan dan Konseling

menyatakan dengan sebenar benarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya orang lain yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 28 Desember 2023

Yang Menyatakan

Dimas Adi Nugroho

NPM:19.1.01.01.0005

Motto :

Berpijak pada filosofi Natas, Nintis, Netes untuk menjadi pribadi yang senantiasa mengingat sang pencipta, bersyukur dalam hidup sehingga bisa memiliki rasa menghargai antar sesama.

Abstrak

Dimas Adi Nugroho Efektifitas Penggunaan Kartu *Truth Or Dare* Berakhlak Sebagai Media Bimbingan Dalam Meningkatkan Sopan Santun Peserta Didik Kelas XI Di SMKN 1 Plosoklaten Tahun Ajaran 2022/2023, Skripsi, Bimbingan Dan Konseling, FKIP UN PGRI Kediri, 2024.

Kata kunci: kartu *truth or dare* berakhlak, sopan santun, media bimbingan

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil observasi peneliti mengenai fenomena turunnya sopan santun peserta didik pasca pandemi *covid-19* di SMKN 1 Plosoklaten. Pembelajaran pada masa *covid-19* yang dilakukan secara daring mengakibatkan kurangnya pengawasan oleh guru sehingga terjadi penurunan sopan santun peserta didik. Penurunan sopan santun terhadap peserta didik yang terjadi (1) cara bicara peserta didik kurang baik kepada guru (2) cara duduk peserta didik yang tidak baik (3) cara berpakaian peserta didik yang tidak sopan (4) fokus peserta didik dalam kegiatan pembelajaran menurun. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan sopan santun peserta didik melalui bimbingan dengan menggunakan media kartu *truth or dare* berakhlak.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei lapangan dan penyebaran kuesioner dengan menggunakan teknik *pra-eksperimental* dengan rancangan *one group pretes-post-test design*. Survei dilaksanakan pada peserta didik kelas XI *Broadcasting* yang berjumlah 34 peserta didik. Sampel dilakukan dengan mempertimbangkan kriteria tertentu, di mana responden yang memiliki tingkat sopan santun dengan kategori rendah dengan jumlah 12 responden. Data dan hipotesis diuji menggunakan uji *paired sample t-test*.

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah berdasarkan hasil uji *paired t-test* penelitian ini menunjukkan bahwa signifikansi hasil perhitungan sebesar $0.003 < 0.05$ dan nilai *t* hitung 3.741 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti terdapat efektifitas penggunaan kartu *truth or dare* berakhlak sebagai media bimbingan meningkatkan sopan santun peserta didik. Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini disarankan penggunaan media bimbingan kartu *truth or dare* berakhlak menjadi salah satu alternatif media bimbingan dalam meningkatkan sopan santun peserta didik.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah atas kehadiran ALLAH SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-NYA sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Efektifitas Kartu *Truth or Dare* Berakhlak dalam Meningkatkan Sopan Santun Peserta Didik Kelas XI di SMKN 1 Plosoklaten Tahun Ajaran 2022/2023”.

Skripsi ini tidak mungkin dapat diselesaikan tanpa adanya bantuan, baik berupa inspirasi dan motivasi dari berbagai pihak. Terimakasih saya haturkan kepada yang terhormat:

1. Ibu Dr. Vivi Ratnawati, S.Pd.,M.Psi. selaku Kaprodi Prodi BK Universitas Nusantara PGRI Kediri yang selalu memberikan informasi terkait dengan skripsi.
2. Ibu Dr. Risaniatiningsih, S.Pd.,M.Psi. selaku dosen pembimbing 1 skripsi Prodi BK Universitas Nusantara PGRI Kediri yang selalu memberikan arahan dan bimbingan.
3. Bapak Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd. selaku dosen pembimbing 2 skripsi Prodi BK Universitas Nusantara PGRI Kediri yang senantiasa memberikan bimbingan serta arahan.
4. Bapak/Ibu para dosen Prodi BK yang senantiasa membimbing dan memberikan ilmu dengan sabar serta bersahaja.
5. Kedua orangtua saya yang selalu memotivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.

6. AR. Ajeng Izzah Parera istri saya yang selalu mendukung dan menemani saya saat pembuatan skripsi.

Harapan saya, skripsi ini dapat digunakan sebagai syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) dan dapat menjadi sumbangsi sebagai penelitian selanjutnya.

Saya menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan pada skripsi ini. Karena itu, Saya mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak untuk perbaikan dan penyempurnaan skripsi ini.

Kediri, 28 Desember 2023
Penulis

Dimas Adi Nugroho

1
DAFTAR ISI

	halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii

BAB I : PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Kegunaan Penelitian	6

BAB II : KAJIAN TEORI DAN HIPOTESIS

A. Kajian Teori	
1. Perilaku Sopan Santun.....	7
2. Media Bimbingan Kartu Truth Or Dare.....	11
1 B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	19

	C. Kerangka	
	Berpikir.....	21
	D. Hipotes.....	22
BAB III	: METODE PENELITIAN	
	A. Variabel Penelitian	24
	B. Pendekatan dan Teknik Penelitian	25
	C. Tempat dan waktu Penelitian	26
	D. Populasi dan Sampel.....	28
	E. Instrumen Penelitian	29
	F. Langkah-langkah Pengumpulan Data	37
	G. Teknik Analisis Data.....	38
BAB IV	: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
	A. Deskripsi Data Variabel	
	1. Data Variabel Bebas	41
	2. Data Variabel Terikat	42
	B. Analisis Data dan Uji Hipotesis	
	1. Analisis Deskriptif	44
	2. Analisis Uji Hipotesis	48
	C. Pembahasan.....	51
BAB V	: KESIMPULAN DAN SARAN	
	A. Kesimpulan.....	54
	B. Saran.....	54

Daftar	
Pustaka.....	56
Lampiran-Lampiran	58

DAFTAR TABEL

Tabel		halaman
3.1	Desain Penelitian	26
3.2	Waktu Penelitian	27
3.3	Populasi Penelitian	28
3.4	Kisi-kisi Instrumen Angket Sopan Santun Peserta Didik	30
3.5	Skoring Skala <i>Likert</i>	33
3.6	Hasil Uji Validitas Angket Sopan Santun Peserta Didik	36
3.7	<i>Realibility Statistic</i> Instrumen Sopan Santun Peserta Didik ..	34
4.1	Kegiatan Bimbingan dengan Media Permainan Kartu <i>Truth or Dare</i> Berakhlak	41
4.2	Sopan Santun Peserta Didik Sebelum (<i>pre-test</i>) dan Sesudah (<i>post-test</i>) diberi Bimbingan dengan menggunakan Media Permainan <i>Truth or Dare</i> Berakhlak	44
4.3	Deskripsi Statistik Sopan Santun Peserta Didik Sebelum Diberi Bimbingan dengan Menggunakan Media Permainan Kartu <i>Truth or Dare</i> Berakhlak	43
4.4	Kategori Sopan Santun Peserta Didik Sebelum diberikan bimbingan dengan menggunakan media.	45
4.5	Frekuensi Tingkat Sopan Santun Peserta Didik Sebelum Diberi Bimbingan dengan Menggunakan Media Permainan Kartu <i>Truth or Dare</i> Berakhlak	45
4.6	Deskripsi Statistik Sopan Santun Peserta Didik Setelah Diberi Bimbingan dengan Menggunakan Media Permainan Kartu <i>Truth or Dare</i> Berakhlak	46
4.7	Kategori Sopan Santun Peserta Didik Sesudah diberikan bimbingan dengan menggunakan media.	46
4.8	Deskripsi Frekuensi Nilai <i>post test</i> Sopan Santun Peserta Didik Sebelum Diberi Bimbingan dengan Menggunakan	47

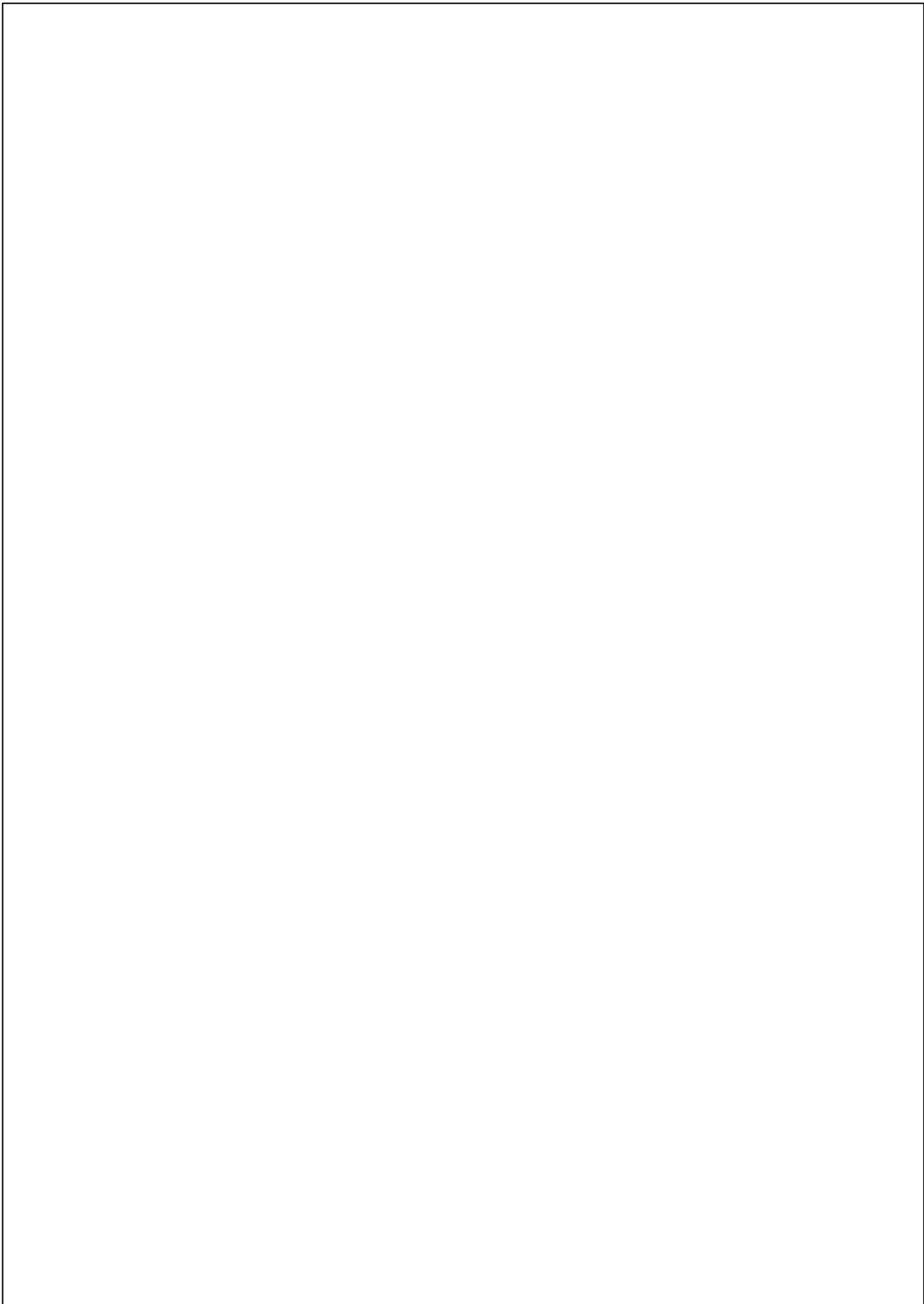
	Media Permainan Kartu <i>Truth or Dare</i>	
4.9	Rekapitulasi Hasil Analisis Deskriptif Sopan Santun Peserta Didik Sebelum (<i>Pre-test</i>) Dan Setelah (<i>Post-test</i>) Diberi Bimbingan dengan Menggunakan Media Permainan Kartu <i>Truth Or Dare</i> Berakhlak	48
41		
4.10	Hasil Uji Normalitas Data	49
	.	
4.11	Hasil Uji <i>Paired Sample t-test</i>	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar		halaman
2.1	Kerangka Berpikir	22
3.1	Hubungan Antar Variabel Penelitian	24
	.	

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran		halaman
1	Kisi Kisi Instrumen Angket	54
2	Instrumen Penelitian	57
3	Tabulasi Data Hasil Penelitian	59
4	Surat Pengantar / Ijin Penelitian	62
5	Lembar Keterangan Telah Melakukan Penelitian	63
6	Lampiran Rencana Pelaksanaan Layanan Bimbingan Klasikal	64
7	Berita Acara Bimbingan Skripsi	70
8	Lembar Validasi Instrumen Angket	74



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sopan santun merupakan salah satu budaya yang menjadi ciri khas bangsa Indonesia. Ujningsih (Niken & Siti & Sadiman : 2014) berpendapat bahwa perilaku sopan santun adalah perilaku seseorang yang menjunjung tinggi nilai-nilai menghormati, menghargai, tidak sombong, dan berakhlak mulia. Sikap sopan dan santun dapat dilihat dari perilaku atau cara berbicara seseorang. Menghormati orang yang lebih tua adalah salah satu perwujudan dari sikap sopan dan santun.

Perilaku sopan santun merupakan salah satu kaidah dalam berkomunikasi dan berperan cukup penting saat berinteraksi dengan orang lain (Franziska, 2012). Perilaku sopan dan santun harus ada pada diri setiap individu, hal ini dikarenakan perilaku tersebut dapat mencerminkan karakter masing-masing individu. sopan santun tidak bisa terjadi tanpa adanya pembiasaan dari diri sendiri, karena pada dasarnya segala sesuatu itu terjadi karena adanya kebiasaan. Madrasah pertama kali yang mengajarkan sopan santun adalah keluarga, khususnya adalah orang tua. Untuk membentuk perilaku tersebut orang tua maupun guru harus selalu menunjukkan sikap sopan santun karena secara langsung anak akan mengadopsi tata krama tersebut dalam perilaku sehari-hari. Hal tersebut menunjukkan bahwa orang tua memegang peran penting dalam pembiasaan sikap sopan santun, jika

seorang individu sudah terbiasa berperilaku sopan maka dalam lingkungan sosial mereka akan lebih mudah untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan.

Menurut Wahyudi dan Asrana (2014:295) sopan santun dapat diukur menggunakan indikator sebagai berikut : a. menghormati yang lebih tua, b. selalu menggunakan tangan kanan saat menerima sesuatu, c.menghindari kata-kata kotor, kasar, dan sombong, d.menjauhi kebiasaan meludah sembarangan, e.memperikan salam setiap kali bertemu dengan guru, f. menghargai pendapat orang lain. Berdasarkan pendapat Wahyudi dan Asrana (2014:295) mengenai indikator sopan santun maka setiap peserta didik harus memiliki sikap hormat terhadap orang yang lebih tua, tidak menggunakan kata-kata kotor dan kurang sopan saat berinteraksi dengan orang lain, selalu bersikap ramah dengan memberikan salam saat bertemu dengan guru maupun teman serta selalu berusaha dapat menghargai pendapat orang lain.

Pasca pandemi *covid-19* ini menyisakan PR besar bagi guru di sekolah, sopan santun yang harusnya dimiliki oleh setiap individu pada kenyataannya justru malah mengalami penurunan. Pandemi *covid-19* melanda indonesia pada 2 Maret 2020 hingga sekarang menjadi epidemi, pembelajaran yang biasanya dilakukan secara tatap muka bertemu dengan guru secara langsung di sekolah selama masa pandemi dialihkan menjadi pembelajaran secara daring melalui aplikasi *google meet*, *microsoft teams*, *whatsapp*, *telegram*, atau *zoom*.

Pembelajaran pada masa Pandemi *covid-19* yang dilakukan secara daring cukup menyulitkan pemantauan guru-guru karena saat pembelajaran

dengan *google meet* atau *zoom* beberapa peserta didik ada yang tidak mengaktifkan kamera dengan alasan jaringan yang tidak stabil, *handphone* tidak mendukung, dan masih banyak lagi. Sehingga hal ini membuat peserta didik tersebut lepas dari pengawasan guru-guru. Sehingga fokus guru hanya pada presensi kehadiran peserta didik dan kemampuan pemahaman materi. Keputusan Pemerintah merubah status *covid-19* sebagai endemi menjadi awal kembalinya pembelajaran dilakukan secara tatap muka kembali, dan pada kenyataannya menampilkan kemerosotan nilai-nilai sopan santun sebagai peserta didik. Keterbatasan dalam mengontrol nilai-nilai dan etika sebagai peserta didik saat pembelajaran secara daring ini menjadikan mereka kurang memahami bagaimana sopan santun dalam menjadi peserta didik di sekolah.

Akibatnya saat disekolah peserta didik berperilaku kurang sopan baik perkataan kepada guru, cara duduk yang baik di kelas, cara berpakaian yang sopan dan fokus pada kegiatan pembelajaran yang menurun. Hal ini terjadi karena mereka masih terbiasa dengan pembelajaran secara daring yang telah terjadi sebelumnya, dimana mereka hanya perlu presensi kehadiran dan mengerjakan tugas dari guru. Sehingga masih belum membiasakan untuk sopan santun sebagai peserta didik. Sikap sopan santun yang rendah peserta didik di sekolah ini diperkuat dengan hasil wawancara terhadap guru BK serta guru mata pelajaran, menurut penuturan guru BK dan guru mata pelajaran setelah pembelajaran daring banyak peserta didik disekolah kurang memiliki sikap sopan santun, para peserta didik cenderung bersikap acuh ketika

bertemu dengan guru dan juga menyepelkan penjelasan guru ketika pembelajaran dikelas.

Menurunnya sopan santun dari peserta didik tersebut harus segera mendapatkan penanganan dengan menanamkan serta meumbuhkan kembali jiwa sopan santun dalam peserta didik, dengan bantuan media BK berupa kartu *truth or dare* berakhlak dalam melakukan bimbingan dapat menambah pemahaman mereka tentang sikap sopan santun dengan cara yang lebih interaktif dan lebih seru karena peserta didik lebih menyukai konsep bimbingan dengan cara permainan dari pada hanya dijelaskan secara monoton. Bimbingan dengan media kartu *truth or dare* berakhlak ini akan dilakukan melalui bimbingan kelompok dengan peserta didik.

Truth or dare sendiri adalah permainan yang cukup populer dikalangan peserta didik, *memodifikasi* permainan ini menjadi media BK bertema sopan santun adalah pilihan yang tepat karena peserta didik akan lebih cepat diterima dan dipahami oleh peserta didik. Penyampaian sopan santun akan bisa lebih mudah disampaikan dan peserta didik lebih bisa fokus kepada materi sopan santun yang disampaikan, dengan begitu sopan santun dapat tumbuh kembali dan bersemayam di dalam jiwa peserta didik.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah dituliskan diatas, maka disini ditemukan beberapa masalah yang dapat diidentifikasi dari kasus tersebut adalah :

1. Menurunnya nilai sopan dan santun peserta didik di sekolah.

2. Tuntutan kurikulum yang mengharuskan adanya pendidikan karakter di sekolah.
3. Peserta didik kurang bisa teredukasi bila di jelaskan tentang sopan santun dengan metode ceramah.
4. Kartu *truth or dare* berakhlak sebagai media meningkatkan sopan santun peserta didik kelas x di SMKN 1 Plosokaten

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dituliskan oleh peneliti diatas akan dilakukan pembatasan masalah yang akan menjadi inti dalam pembahasan pada penelitian ini. Hal tersebut dimaksudkan agar dapat menghindari adanya penyimpangan dan pelebaran dalam pembahasan pokok-pokok masalah yang nantinya akan disampaikan oleh peneliti, sehingga penulisan skripsi ini dapat tertata dengan rapi dan sistematis.

Batasan masalah yang telah dirumuskan oleh peneliti pada penelitian ini adalah efektifitas penggunaan kartu *truth or dare* berakhlak sebagai media untuk meningkatkan sopan santun peserta didik kelas XI di SMKN 1 Plosokaten tahun ajaran 2022/2023.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan data diatas, peneliti merumuskan bahwa masalah utama dalam penelitian ini adalah apakah penggunaan media kartu *truth or dare* berakhlak efektif untuk meningkatkan sopan santun peserta didik kelas XI di SMKN 1 Plosokaten tahun ajaran 2022/2023?

E. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang telah dituliskan diatas, saat ditarik sebuah tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu untuk mengetahui efektivitas penggunaan kartu *truth or dare* berakhlak untuk meningkatkan sopan santun peserta didik kelas XI di SMKN 1 Plosokaten tahun ajaran 2022/2023.

F. Kegunaan Penelitian

1. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan sopan santun peserta didik di SMKN 1 Plosoklaten

2. Bagi Guru BK

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pembelajaran untuk melakukan layanan bimbingan terhadap peserta didik untuk membuat bimbingan menjadi lebih efisien.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan sekolah untuk lebih meningkatkan hubungan kerjasama antara guru BK serta guru mata pelajaran.

4. Bagi Lembaga Penyiap Pendidikan Profesional

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan untuk memperbaiki praktik dalam pembelajarn oleh dosen agar menjadi lebih bervariasi, sehingga pembelajaran dapat terjadi lebih efektif.

5. Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini akan memperluas wawasan dan pengalaman bagi peneliti khususnya dalam bidang penelitian

BAB II

KAJIAN TEORI DAN HIPOTESIS

A. Kajian Teori

1. Perilaku Sopan Santun

a. Pengertian Sopan Santun

Menurut Oetomo (2012:20) sopan adalah sikap hormat dan beradab dalam perilaku, santun dalam tutur kata, budi bahasa dan kelakuan yang baik sesuai dengan adat istiadat dan budaya setempat yang harus kita lakukan.

Senyum adalah pancaran wajah dan bahasa tubuh yang dapat mengungkapkan rasa senang, ramah, gembira, menghargai orang lain dan suka hati. Salah satu pancaran wajah yang paling positif adalah tersenyum. Tersenyum dapat membuat kita diterima dengan mudah dibanyak kalangan masyarakat, dengan senyum kita akan selalu dapat berarti bersikap baik, menghormati, rasa tulus, dan bernuansa positif dengan semuanya (Oetomo, 2012:19)

Menurut Mustari (2014: 129) santun adalah sifat yang halus dan baik hati dari sudut pandang tata bahasa maupun tata perilakunya kesemua orang. Kesantunan bisa mengorbankan diri sendiri demi masyarakat atau orang lain. Demikian karena orang – orang itu sudah mempunyai aturan yang solid, yang setiap kita hanya sebagian untuk ikut saja. Itulah inti bersifat santun, yaitu perilaku interpersonal sesuai tata norma dan adat istiadat setempat.

Berdasarkan pendapat -pendapat ahli dapat ditarik kesimpulan bahwa santun merupakan sifat yang lembut dan penuh kebaikan, memungkinkan individu untuk berkomunikasi dengan sabar dan ketenangan. Selain itu, kesantunan juga tercermin dalam penggunaan bahasa yang baik dan sopan dalam berbicara, serta dalam perilaku yang baik terhadap semua orang.

¹¹ b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Sopan Santun

Sopan santun merupakan karakter yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik, karena apabila peserta didik tidak memiliki sopan santun maka peserta didik tersebut cenderung akan dijauhi oleh orang lain. Akan tetapi setelah terjadi pandemi *covid 19* banyak sekali peserta didik yang mengalami penurunan sikap sopan santun, hal ini terjadi akibat pembelajaran yang terjadi secara daring sehingga penanaman karakter sopan santun kurang karena pembelajaran tidak terawasi sepenuhnya.

Dalam menamakan karakter sopan santun tersebut, tentunya ada beberapa faktor- faktor yang mempengaruhi penanaman karakter ⁵ sopan santun. Menurut Mahfudz dalam Rusmini (2012: 7) berpendapat bahwa kurangnya sopan santun pada anak disebabkan oleh beberapa hal. Sehingga dalam hal ini sangat mempengaruhi penanaman karakter sopan santun. Diantaranya yaitu:

- 1) Anak-anak tidak mengerti aturan yang ada, atau ekspektasi yang diharapkan dari dirinya jauh melebihi apa yang dapat mereka cerna pada tingkatan pertumbuhan mereka saat itu
- 2) Anak-anak ingin melakukan hal-hal yang diinginkan dan kebebasannya
- 3) Anak-anak cenderung meniru perbuatan orang tua
- 4) Adanya perbedaan perlakuan disekolah dan dirumah
- 5) Kurangnya pembiasaan sopan santun yang sudah diajarkan oleh orang tua sejak dini

Dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi penanaman karakter sopan santun peserta didik adalah kurangnya pemahaman mengenai aturan oleh peserta didik serta peserta didik cenderung menirukan apa yang dilakukan oleh orang terdekat mereka.

c. Indikator Sopan Santun

Menurut Zuriyah (2007:84), sopan santun dapat didefinisikan sebagai sikap dan perilaku yang teratur sesuai dengan norma-norma atau adat istiadat yang berlaku dalam masyarakat. Sopan santun merupakan suatu aturan hidup yang muncul dari interaksi sekelompok individu. Perlu diperhatikan bahwa norma kesopanan bersifat relatif, yang berarti bahwa pandangan mengenai norma kesopanan dapat bervariasi di berbagai tempat, lingkungan, dan waktu. Hal ini menunjukkan bahwa apa yang dianggap sebagai perilaku sopan santun dapat berbeda-beda tergantung pada konteksnya.

Berikut adalah beberapa contoh norma kesopanan atau indikator karakter sopan santun menurut Wahyudi dan Arsana (2014: 295):

- 1) Menghormati yang lebih tua.
- 2) Selalu menggunakan tangan kanan saat menerima sesuatu.
- 3) Menghindari penggunaan kata-kata kotor, kasar, dan sombong.
- 4) Menjauhi kebiasaan meludah sembarangan.
- 5) Memberikan salam setiap kali bertemu dengan guru.
- 6) Menghargai pendapat orang lain.

Indikator sopan santun yang diidentifikasi dalam penelitian ini mencakup menghormati yang lebih tua, menggunakan tangan kanan, menghindari kata-kata kasar, serta memberikan salam kepada guru saat berjumpa. Sikap sopan santun tercermin dari bagaimana seseorang merespons situasi dan kondisi, termasuk sikap baik, penghormatan, senyuman, dan ketaatan terhadap peraturan. Sikap sopan santun yang benar menonjolkan kepribadian yang baik dan penuh penghargaan terhadap semua orang. Bahkan dalam berbicara, tutur kata seseorang dapat mencerminkan tingkat kesopanan. Perilaku seseorang juga dapat memengaruhi sikap sopan santun, seperti memberikan salam "Permisi" saat melintasi jalur ramai. Meskipun sikap sopan santun sudah ditanamkan sejak kecil, cara seseorang mengembangkannya dapat bervariasi.

2. Media Bimbingan Kartu *Truth or Dare*

a. Media Bimbingan dan Konseling

Menurut Marso (dalam Sadiman, 2002) media didefinisikan sebagai segala hal yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dengan tujuan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar. Menurut Gagne (dalam Sadiman, 2002) mengelaborasi bahwa media mencakup berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang memiliki potensi untuk merangsang proses belajar.

Media dalam bidang bimbingan dan konseling diartikan sebagai segala hal yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan bimbingan dan konseling dengan maksud untuk merangsang pemikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa atau konseli dalam memahami diri, mengarahkan diri, serta membuat keputusan untuk mengatasi masalah yang dihadapi (Nursalim, 2013:6). Selanjutnya, bimbingan dan konseling terdiri dari dua elemen krusial, yakni unsur perhatian atau perangkat keras dari pesan yang dibawanya.

b. Pengertian dan Sejarah Kartu *Truth or Dare*

Penggunaan media permainan memiliki signifikansi dalam merangsang peserta didik untuk aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh kemampuan media permainan

dalam memberikan umpan balik, menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan efektif. Pemanfaatan media permainan diharapkan dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menghindari kebosanan, serta memungkinkan peserta didik untuk lebih baik menyerap materi yang diajarkan oleh guru. Dalam konteks teori perilaku Skinner, pembelajaran yang fokus pada pemberian konsekuensi perilaku yang menyenangkan dapat mengubah perilaku individu. Oleh karena itu, memberikan penghargaan kepada peserta didik setelah turnamen diharapkan dapat mendorong mereka untuk mempertahankan perilaku positif dan meningkatkan motivasi belajar mereka (Indayanti, 2016). Salah satu media permainan tersebut ialah menggunakan media permainan *Truth or Dare*.

Menurut Indayanti, dkk (2016) permainan *Truth or Dare* merupakan permainan yang dilakukan secara berkelompok, dengan menggunakan dua macam kartu yaitu kartu *Truth* dan kartu *Dare*. Pada kartu *Truth* berisikan pertanyaan yang hanya membutuhkan jawaban “Ya atau Tidak”, sedangkan pada kartu *Dare* berisikan pertanyaan yang membutuhkan jawaban dengan penjelasan dan penjabaran yang disertai berbagai alasan.

Menurut Priatmoko, dkk (2008) permainan *Truth or Dare* adalah sebuah permainan yang di dalamnya berisi pertanyaan untuk dijawab secara jujur dan berisi tantangan yang harus dilakukan secara berani. Strategi pembelajaran *Truth or Dare* (Mencari Jawaban Kartu)

adalah suatu strategi pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar aktif dan bertujuan agar peserta didik saling bekerja sama dalam belajar serta menumbuhkan daya kreatifitas. (Herliani, 2016)

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa kartu *truth or dare* adalah permainan yang dilakukan secara berkelompok yang membuat peserta didik dapat melakukan kerjasama dan meningkatkan rasa percaya diri dan kreatifitas peserta didik. Media permainan ini bertujuan agar tercipta suasana yang menyenangkan ketika guru melakukan bimbingan terhadap peserta didik.

Dalam sejarah perkembangannya *Truth or dare* merupakan permainan yang populer dari generasi ke generasi di kalangan anak-anak dan orang dewasa, *Truth or Dare* tetap menjadi permainan klasik hingga hari ini. Selama bertahun-tahun, permainan ini telah menjadi permainan pokok dalam sebuah acara berkumpul dengan teman atau keluarga yang telah mendunia. Sejarah *Truth or Dare* berawal dari Inggris sebagai tempat kelahirannya. Awalnya disebut "Pertanyaan dan Perintah", permainan ini dimainkan oleh orang dewasa pada abad ke-16. Tujuannya adalah untuk membuat orang mengakui rahasia terdalam mereka atau melakukan tugas yang memalukan.

Menurut Miego (1677) *Truth or Dare* sering disebut sebagai 'permainan tantangan' di antara permainan jalanan untuk anak-anak, yang disebut '*Roi qui ne ment*' di Prancis pada awal tahun 1345.

Permainan ini bahkan terlihat dimainkan oleh pesta di Camp Laurence pada tahun 1868. Bahkan pada saat itu, permainan ini merupakan bentuk sosialisasi dan menciptakan ikatan dengan orang lain. Para pemain diberi pilihan untuk menjawab pertanyaan yang memancing pemikiran atau melakukan tugas yang menantang. Permainan ini terus berkembang dan menjadi tradisi natal di kalangan masyarakat Victoria. Jika pemain menolak untuk melakukan tantangan atau berbohong, mereka harus membayar denda atau wajah mereka di coreng dengan jelaga atau sejenis butiran halus arang (Phillips, 1685).

Pada abad ke-19, permainan ini dianggap sebagai hiburan malam yang umum dan bahkan ditampilkan dalam publikasi Inggris. Truth or dare menjadi cara yang populer untuk mencairkan suasana dan memeriahkan sebuah acara atau pesta. Dalam permainan, orang yang bermain akan menggali detail menarik tentang satu sama lain (Mendelson, 2018).

Pada abad ke-20 *Truth or Dare* masih dengan kepopuleritasannya terlihat dalam referensi budaya pop dari film dan bahkan musik. Dalam music dan film, terdapat pada Madonna kala itu memilih permainan ini sebagai nama salah satu lagunya dalam film dokumenter *Truth or dare* pada tahun 1991. Film dengan judul yang sama dirilis pada tahun 2018, Hale dan Posey sebagai karakter utamanya.

c. Langkah-langkah Permainan *Kartu Truth or Dare*

Dalam permainan kartu *truth or dare* ini ada beberapa langkah-langkah yang harus diperhatikan oleh guru. Berikut pendapat para ahli mengenai langkah-langkah pembelajaran dengan media permainan *Truth or Dare*.

Menurut Priatmoko, dkk langkah-langkah pembelajaran menggunakan media permainan *Truth or Dare* adalah sebagai berikut:

- 1) tahap persiapan, pada tahap ini guru membagi peserta didik menjadi enam kelompok. Selanjutnya guru menerangkan aturan permainan
- 2) Tahap inti, permainan dimulai dari kelompok 1. Wakil kelompok 1 melempar sebuah koin ke atas untuk mengundi jenis kartu apa yang akan dimainkan. Jika hasilnya sisi koin yang bertuliskan "T" di bagian atas, maka perwakilan kelompok mengambil satu buah kartu *Truth* yang telah disediakan guru di depan kelas. Begitu pula sebaliknya jika hasilnya koin yang bertuliskan "D" di bagian atas, maka perwakilan kelompok mengambil satu kartu *Dare*. Kemudian perwakilan kelompok membacakan perintah atau pertanyaan yang tertulis di sisi belakang kartu. Kelompok 1 menjawab pertanyaan tadi atas dasar diskusi kelompoknya dalam batas waktu 90 detik. Jika jawaban benar, maka berhak mendapat nilai 100. Jika tidak dapat menjawab atau jawaban yang dikemukakan salah, maka pertanyaan tadi akan dilemparkan pada kelompok selanjutnya. Permainan yang sama sama seperti yang

dilakukan kelompok 1 lalu dilanjutkan pada kelompok 2, lalu kelompok 3 dan seterusnya. Dan kelompok yang mendapat poin terbanyak adalah pemenang permainan *Truth or Dare* ini

- 3) Tahap penutup, pada tahap ini pemenang permainan *Truth or Dare* telah ditemukan. Guru memberikan hadiah pada kelompok pemenang. Hal ini dilakukan untuk memotivasi kelompok lain agar lebih semangat dalam pembelajaran selanjutnya. Setelah itu guru memberikan penjelasan dan melengkapi jawaban-jawaban peserta didik pada permainan yang telah dilakukan.

Sedangkan cara memainkan permainan *Truth or Dare* adalah sebagai berikut (Mimmah, dkk, (2015)

- 1) tahap persiapan, di dalam tahap ini guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 5-6 peserta didik serta menerangkan aturan permainan
- 2) tahap inti, a) permainan dimulai dengan memutarakan botol, saat botol berhenti ujung botol akan menunjukkan kelompok yang akan bermain. b) kelompok yang terpilih akan memilih koin yang bertuliskan huruf T (*Truth*) dan huruf D (*Dare*). c) pertanyaan akan diberikan berdasarkan huruf yang terdapat pada koin. Misalnya kartu *Truth*, kartu *Truth* ini menekankan pada ilmu pengetahuan yang ada dan kartu *Dare* berisi perintah atau pertanyaan mengenai fenomena yang ada. d) bagi kelompok yang menjawab benar akan diberi poin 100 dan jika salah, pertanyaan

akan dilempar kepada kelompok lain. e) kelompok yang memiliki poin tertinggi serta kompak dalam kerjasama kelompok yang akan menjadi pemenang. f) waktu untuk berfikir 45 detik

- 3) Tahap penutup, pada tahap ini guru mendapatkan pemenang permainan *Truth or Dare* dan memberikan hadiah atau poin kepada pemenang.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa permainan kartu *truth or dare* memiliki 3 langkah yakni pertama pembentukan kelompok, kegiatan inti, dan tahapan penutup. Dalam penelitian ini dilakukan permainan kartu *truth or dare* melalui bimbingan kelompok dengan peserta didik, diawali dengan pembentukan kelompok peserta didik lalu pelaksanaan bimbingan dengan media kartu *truth or dare* dan ditutup dengan kesimpulan anggota mengenai materi dan kesan permainan.

d. Keuntungan menggunakan Media Kartu

Secara umum media mempunyai kegunaan (Sadiman, 2008: 17)

- 1) memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- 2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra.
- 3) menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- 4) memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori & kinestetiknya.

5) memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman & menimbulkan persepsi yang sama

e. Bimbingan Kelompok dengan menggunakan Media Kartu *Truth or Dare* Berakhlak

Layanan bimbingan kelompok adalah suatu proses pemberian informasi dan bantuan pada suatu kelompok orang dengan menggunakan dinamika kelompok sebagai cara untuk mencapai sebuah tujuan. Kelebihan pada layanan ini adalah layanan diberikan dalam suasana kelompok. Banyaknya permasalahan peserta didik yang terjadi dapat diminimalisir menggunakan bimbingan kelompok. Ada beberapa penelitian yang menggunakan teknik bimbingan kelompok dan memiliki hasil tingkat keberhasilan yang tinggi. Dari bimbingan kelompok dapat dibentuk banyak teknik yang menarik, sehingga bimbingan kelompok tersebut tidak terasa membosankan bagi peserta didik. Dalam bimbingan kelompok ada banyak teknik yang dapat digunakan, salah satunya yang dinilai efektif yaitu teknik permainan. Menurut (Sadiman, 2002) permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar. Permainan memberikan pengalaman-pengalaman nyata dan membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan kognitifnya.

Pada permainan kartu *truth or dare* akan dilakukan pengembangan dalam permainannya. Permainan kartu *truth or dare* akan menjadi permainan yang akan membantu peserta didik dalam

meningkatkan sopan santun selain itu permainan ini juga akan melatih kejujuran dan keberanian peserta didik. Langkah permainan kartu *truth or dare* dalam bimbingan kelompok ini adalah sebagai berikut :

- 1) Pembentukan kelompok, yakni tahap membentuk sejumlah individu menjadi satu kelompok untuk melakukan permainan kartu *truth or dare*
- 2) Penjelasan oleh guru mengenai cara permainan yang akan dilakukan, serta guru menjelaskan topik pembahasan yang akan dibahas
- 3) Permainan dimulai, anggota kelompok mulai melemparkan koin untuk mendapatkan pertanyaan atau tantangan.
- 4) Penutupan dilakukan dengan memberikan kesimpulan mengenai topik yang dibahas serta penilaian terhadap permainan yang telah dilakukan.

B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian Ade Iklima (2019) dari Universitas Islam Negeri Sumatera Utara yang menggunakan kartu *truth or dare* untuk mengukur hasil belajar matematika peserta didik kelas IV MIS Al-Washliyah Sei Mencirim. Hasil penelitian Ade Iklima menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik yang diajarkan dengan media permainan Truth or Dare lebih tinggi dari hasil belajar peserta didik yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional. Hasil belajar Matematika di kelas eksperimen (IV A) dengan

media permainan *Truth or Dare* diperoleh rata-rata posttest yaitu 75,2, sedangkan pada kelas kontrol (IV B) dengan model pembelajaran konvensional diperoleh rata-rata posttest yaitu 62,4. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,290 > 1,7084$ pada taraf signifikansi $\alpha=0,05$. Hal ini berarti hipotesis dalam penelitian ini dapat diterima dan dinyatakan terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari penggunaan media permainan *Truth or Dare* terhadap hasil belajar Matematika peserta didik kelas IV MIS Al-Washliyah Sei Mencirim.

Penelitian Mila Hayatillah (2021) dari Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Mila Hayatillah menggunakan kartu *truth or dare* sebagai media meningkatkan kepercayaan diri peserta didik di Mts 4 Pidie. Mila Hayatilla menggunakan Populasi penelitian seluruh peserta didik kelas VII.6 berjumlah 30 peserta didik. Total sampel penelitian berjumlah 9 peserta didik, dipilih dengan menggunakan teknik purposive sampling. Metode penggunaan penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen berbentuk *One Group Pretest-Posttest Desain*. Data penelitian dikumpulkan dengan menggunakan skala kepercayaan diri. Setelah memperoleh data di analisis menggunakan pengujian hipotesis dengan bantuan SPSS versi 20, diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $6.435 > 1.833$ pada taraf signifikansi $\alpha= 0,05$. Artinya, hipotesis penelitian diterima dan dinyatakan terdapat pengaruh positif dan signifikan dari penerapan media permainan *Truth and Dare* terhadap kepercayaan diri peserta didik kelas VII.6 MTsN 4 Pidie.

Berdasarkan penelitian sebelumnya diketahui bahwa banyak sekali peneliti yang menggunakan kartu *truth or dare* sebagai media bimbingan, dengan adanya berbagai penelitian tersebut peneliti akan menggunakan kartu *truth or dare* sebagai media meningkatkan sopan santun peserta didik karena sejauh pengetahuan peneliti belum ada penelitian yang menggunakan kartu *truth or dare* untuk meningkatkan sopan santun.

C. Kerangka Berpikir

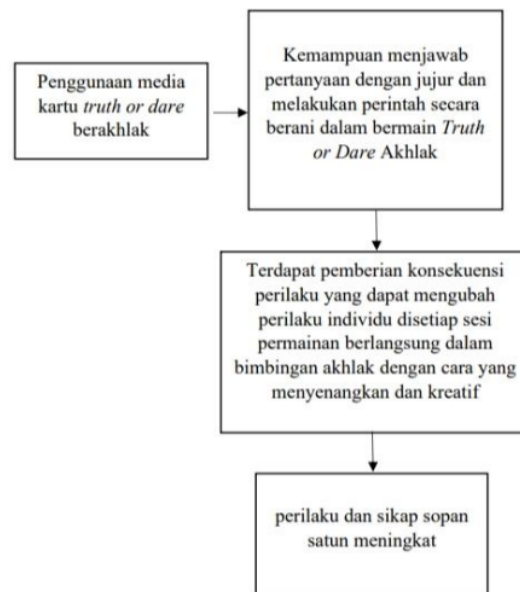
Menurut Oetomo (2012: 20) sopan adalah sikap hormat dan beradab dalam perilaku, santun dalam tutur kata, budi bahasa dan kelakuan yang baik sesuai dengan adat istiadat dan budaya setempat yang harus kita lakukan.

Sikap sopan santun adalah sikap yang mencerminkan perilaku kita sendiri, apabila seseorang tidak memiliki sikap sopan santun maka seseorang akan cenderung dijauhi oleh orang-orang disekitarnya. Menurut Priatmoko, dkk permainan *Truth or Dare* adalah sebuah permainan yang di dalamnya berisi pertanyaan untuk dijawab secara jujur dan berisi tantangan yang harus dilakukan secara berani.

Permainan *truth or dare* ini dapat membantu peserta didik untuk dapat mengungkapkan kejujuran dan melakukan tantangan yang diberikan. Kartu *truth or dare* dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan sopan santun, karena dalam permainan *truth or dare* ini diberikan pertanyaan kejujuran seputar bagaimana sikap sopan santun yang baik dan yang harus dilakukan, dan juga diberikan tantangan untuk melakukan sikap sopan santun

terhadap orang disekitarnya. Dengan ini peserta didik akan dapat lebih melakukan bagaimana bersikap sopan dan santun.

Demikian dapat ditegaskan bahwa dengan menerapkan media permainan *truth or dare* secara tepat, akan meningkatkan sopan santun peserta didik, untuk memperjelas uraian di atas, maka dapat dilihat pada gambar berikut :



10
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah yang sedang diteliti (Sarwono, 2012). Dengan demikian hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut : Penggunaan kartu *truth or dare* berakhlak

sebagai media bimbingan efektif untuk meningkatkan sopan santun peserta didik kelas XI di SMKN 1 Plosoklaten.

- 1) H_0 : Tidak terdapat efektifitas penggunaan media bimbingan *truth or dare* berakhlak dalam meningkatkan sopan santun di SMKN 1 Plosoklaten.
- 2) H_a : Terdapat efektifitas penggunaan media bimbingan *truth or dare* berakhlak dalam meningkatkan sopan santun di SMKN 1 Plosoklaten.

METODE PENELITIAN

A. Variabel Penelitian

1. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel yang terdapat dalam penelitian ini ada 2, yakni variabel terikat yaitu sopan santun peserta didik, dan variabel bebas yaitu kartu *truth or dare* berakhlak. Jadi ada 2 variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini.



Gambar 3.1 Hubungan antar Variabel Penelitian

2. Definisi Operasional

Definisi sopan santun adalah peraturan hidup yang timbul dari hasil pergaulan sekelompok orang di dalam masyarakat dan dianggap sebagai tuntunan pergaulan sehari-hari. Roshita (2015) berpendapat bahwa sopan santun adalah suatu tingkah laku peserta didik dalam kehidupan sehari-hari harus sesuai dengan kodratnya, tempat, waktu, dan kondisi lingkungan peserta didik berada, sehingga membuat peserta didik itu akan sukses dalam pergaulan atau dalam hubungan sosial dan akan sukses dalam kehidupan keseluruhannya.

Secara operasional yang dimaksud sopan santun dalam penelitian ini adalah sikap, pembicaraan, akhlak serta prilaku yang baik (sesuai dengan norma dan nilai sosial yang berlaku) peserta didik dalam berinteraksi

dengan orangtua, guru, tenaga kependidikan, teman, dan masyarakat dan dapat diukur dengan angket berskala *likert* dengan pengukuran skoring skala interval.

Permainan Kartu *Truth or Dare* Berakhlak adalah sebuah permainan dengan menggunakan sebuah kartu yang dimainkan oleh dua orang atau lebih dimana setiap pemain secara bergantian **menjawab pertanyaan** (*truth*) atau melakukan **tantangan** (*dare*) yang diberikan oleh pemain lainnya dan didalam kartu tersebut berisi pembelajaran mengenai sopan santun sebagai akhlak baik yang harus dimiliki oleh setiap orang.

B. Pendekatan dan Teknik Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian kuantitatif. Pendekatan kuantitatif merupakan penelitian yang berlandaskan pada filsafat *positivisme* untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dan pengambilan sampel secara random dengan pengumpulan data menggunakan instrumen, analisis data bersifat statistik. (Sugiyono, 2015:14)

2. Teknik Penelitian

Penelitian ini menggunakan teknik penelitian eksperimen. Teknik penelitian eksperimen sebagaimana yang dikemukakan oleh Sugiyono (2017, hlm. 72) merupakan teknik penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Adapun desain penelitian menggunakan desain penelitian *one group pretes posttest design*.

Tabel 3.1 Desain Penelitian

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O _i	x	O _{ii}

Keterangan:

O_i : observasi kondisi sopan santun peserta didik sebelum diberikan *treatment*

X : *treatment* berupa bimbingan dengan menggunakan media permainan kartu *truth or dare* berahklak

O_{ii} : observasi kondisi sopan santun peserta setelah diberikan *tereatment*

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *paired sampel t-test*. *Paired sample t-test* merupakan metode pengujian yang digunakan untuk mengkaji keefektifan perlakuan, ditandai adanya perbedaan rata-rata sebelum dan rata-rata sesudah diberikan perlakuan. (Widiyanto, 2013:35)

C. Tempat dan waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di SMKN 1 Plosoklaten, alasan dilakukannya penelitian di SMKN1 Plosoklaten karena dari hasil observasi ditemukan data bahwa peserta didik di SMKN 1 Plosoklaten banyak yang

memiliki tingkat sopan santun yang rendah, kondisi ini berdampak pada karakter peserta didik yang negatif.

2. Waktu Penelitian

Rencana penelitian disajikan dalam *gant chart* berikut ini :

Tabel 3.2 Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Bulan				
		November 2022	Mei 2023	Juni 2023	Agustus 2023	Januari 2024
1.	Pengajuan Judul					
2.	Pengesahan Judul					
3.	Pengajuan bab I,II, dan III kepada dosen pembimbing 1 dan 2					
4.	Revisi bab I,II,dan III					
5.	Pengembangan Instrumen					
6.	Uji validitas dan Reliabilitas Angket					
7.	Permohonan izin penelitian					
8.	Pengambilan data					

	penelitian					
9.	Pengolahan data					
10.	Penulisan bab IV dan V					
11.	Sidang Skripsi					
12.	Revisi Skripsi					

40

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah kelas XI BRO di SMKN 1 Plosoklaten. Peserta didik dalam kelas XI BRO berjumlah 34 peserta didik, dengan rincian sebagai berikut.

³
Tabel 3.3 Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah Peserta didik
1	Laki-laki	9
2	Perempuan	25
	Jumlah	34

Kelas XI BRO ditetapkan sebagai populasi penelitian dengan pertimbangan hasil observasi dan wawancara dengan guru didapatkan informasi bahwa kelas XI BRO memiliki tingkat sopan santun yang rendah.

1

2. Sampel

Sampel menurut Sugiyono (2012:73) adalah sebagian dari keseluruhan jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh suatu populasi. Sampel yang diambil harus sepenuhnya mewakili populasi tersebut. Ukuran sampel merujuk pada jumlah sampel yang akan diambil dari suatu populasi. Dalam penelitian ini, metode *purposive sampling* digunakan untuk menentukan sampel penelitian. *Purposive sampling* adalah teknik yang dipilih untuk menyeleksi sampel berdasarkan pertimbangan tertentu, dengan tujuan memastikan bahwa data yang diperoleh memiliki tingkat representativitas yang optimal (Sugiyono, 2010).

Dengan kata lain, teknik *purposive sampling* merupakan metode penentuan sampel yang didasarkan pada pertimbangan peneliti terkait dengan sampel yang dianggap paling sesuai, bermanfaat, dan mampu mewakili suatu populasi (representatif). Proses seleksi sampel dilakukan dengan mempertimbangkan kriteria tertentu, di mana responden yang memiliki tingkat sopan santun dengan kategori rendah menjadi fokus dalam pengambilan sampel.

E. Instrumen Penelitian

1. Pengembangan Instrumen

Dalam penelitian ini instrumen yang akan digunakan adalah angket dengan skala *likert*. Digunakan angket ini dengan pertimbangan bahwa angket dapat disebar dalam jumlah besar, dapat mengungkap pendapat atau tanggapan dalam bentuk individu ataupun kelompok, terjaga kerahasiaan, dapat dibentuk surat dan biaya yang murah, dan penggunaan

waktu lebih fleksibel. (Sukardi, 2012:76). Angket dalam penelitian ini disusun dengan bentuk *check list*, responden hanya perlu memberikan tanda (v) pada kolom angket sesuai dengan kondisi yang dialami responden. Angket ini digunakan untuk mengetahui tingkat sopan santun peserta didik. Pengembangan instrumen angket berdasarkan kisi-kisi di bawah ini.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Angket Sopan Santun Peserta Didik

Variabel	Indikator	Deskriptor	Jumlah item	Nomor Item	
				Favorable	Unfavorable
Sopan Santun Peserta Didik	1. Sopan santun kepada orangtua	1. Sopan santun dalam berbicara terhadap orangtua	2	1	4
		2. Sopan santun dalam bersikap terhadap orangtua	2	2	5
		3. Sopan santun dalam perbuatan terhadap orangtua	1	3	-
	2. Sopan	1. Sopan santun	2	6,10	-

	santun kepada Guru	dalam berbicara terhadap guru			
		2. Sopan santun dalam bersikap terhadap guru	4	7,9	11,13
		3 . Sopan santun dalam perbuatan terhadap guru	3	8	12,14
	3. Sopan santun kepada teman	1. Sopan santun dalam berbicara terhadap teman	1	-	22
		2. Sopan santun dalam bersikap terhadap teman	3	16,18	19
		3 . Sopan santun dalam perbuatan terhadap teman	4	15,17	20,21

4. Sopan santun kepada masyarakat	1.sopan santun dalam berbicara terhadap masyarakat	1	24	-
	2. sopan santun dalam bersikap terhadap masyarakat	4	26	28,29,30
	3 . Sopan santun dalam perbuatan terhadap masyarakat	3	23,25	27

Berdasarkan kisi-kisi yang ada maka akan digunakan 4 alternatif yakni, SL (selalu), S (sering), J (jarang), TP (tidak pernah). Lebih jelasnya pemberian skoring akan dijelaskan pada tabel skor skala *Likert* berikut ini

Tabel 3.5 Skoring Skala *Likert*

No	<i>Favorable</i>	Skor	No	<i>Unfavorable</i>	Skor
----	------------------	------	----	--------------------	------

1.	Selalu (SL)	4	1.	Selalu (SL)	1
2.	Sering (S)	3	2.	Sering (S)	2
3.	Jarang (J)	2	3.	Jarang (J)	3
4.	Tidak Pernah (TP)	1	4.	Tidak Pernah (TP)	4

2. Validasi dan Reliabilitas Instrumen

Validitas merupakan ukuran yang menunjukkan tingkat kesahihan suatu instrument. Untuk menguji validitas instrumen angket menggunakan teknik korelasi *product moment*. Kriteria pengujian apabila r hitung \geq tabel dengan taraf signifikansi 0,05 item instrumen tersebut valid dan sebaliknya jika r hitung $<$ r tabel item instrumen tersebut tidak valid (Arikunto, 2009). Sedangkan item yang tidak valid perlu diganti atau digugurkan. Berikut rumus yang digunakan :

$$R_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

R_{xy} : Koefisien korelasi antara x dan y

X : Skor item

Y : Skor total

N : Jumlah responden

$\sum x$: Jumlah skor item

ΣX^2 : Jumlah kuadrat skor item

ΣY^2 : Jumlah kuadrat skor total

Tabel 3.6 Hasil Uji Validitas Angket Sopan Santun Peserta Didik

Item	R _{hitung}	R _{tabel}	Keterangan
1.	0,573	0,339	VALID
2.	0,265	0,339	TIDAK VALID
3.	0,635	0,339	VALID
4.	0,805	0,339	VALID
5.	0,492	0,339	VALID
6.	0,861	0,339	VALID
7.	0,719	0,339	VALID
8.	0,901	0,339	VALID
9.	0,934	0,339	VALID
10.	0,898	0,339	VALID
11.	0,934	0,339	VALID
12.	0,862	0,339	VALID
13.	0,898	0,339	VALID
14.	0,820	0,339	VALID
15.	0,788	0,339	VALID
16.	0,655	0,339	VALID
17.	0,617	0,339	VALID
18.	0,489	0,339	VALID

19.	0,879	0,339	VALID
20.	0,812	0,339	VALID
21.	0,898	0,339	VALID
22.	0,773	0,339	VALID
23.	0,568	0,339	VALID
24.	0,477	0,339	VALID
25.	0,033	0,339	TIDAK VALID
26.	0,368	0,339	VALID
27.	0,525	0,339	VALID
28.	0,341	0,339	VALID
29.	0,670	0,339	VALID
30.	0,152	0,339	TIDAK VALID

Pada tabel 3.6 yang telah diuji coba pada 34 responden melalui angket dari 30 item yang diuji coba, diperoleh 27 item yang valid dan dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian.

Untuk mencari tingkat kepercayaan atau reliabilitas instrumen penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. (Arikunto, 2010:239).

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan.

- r_{11} : Reliabilitas instrumen
 k : Banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal
 $\sum 2 b \sigma$: Jumlah varian butir
 $t \sigma$: Varian total.

Jika nilai *Cronbach's Alpha* $\geq 0,60$, maka kuesioner dapat diandalkan (*reliable*). Alpha *Cronbach* harus $\geq 0,60$. Apabila nilai *Cronbach's Alpha* $< 0,60$, kuesioner tidak dapat diandalkan (*not reliable*) (Arikunto, 2009). Hasil analisis reliabilitas dengan menggunakan bantuan program SPSS seperti tersebut dalam tabel berikut ini,

Tabel 3.7
Reliability Statistic Instrumen Sopan Santun Peserta Didik

<i>Cronbach's Alpha</i>	Standar Reliabilitas	Ket.
0,952	0,60	Reliabel

Pada tabel 3.7 hasil pengujian instrumen dengan hasil *Cronbach's alpha* $>$ dari 0,60, maka dari dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian ini merupakan kuesioner yang reliabel.

F. Langkah-langkah Pengumpulan Data

1. Sumber dan Langkah-langkah Pengumpulan Data

a. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah sumber data primer yang diperoleh dari hasil observasi peneliti di SMKN 1 Plosoklaten dan hasil wawancara secara langsung terhadap guru BK serta guru mata pelajaran di SMKN 1 Plosoklaten.

b. Langkah-langkah Pengumpulan Data

Langkah pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan angket kepada sampel yang telah ditentukan. Penyebaran angket pertama sebagai tes awal (*pretest*) dan penyebaran angket kedua sebagai tes akhir (*posttest*). Langkah-langkah yang akan digunakan dalam penelitian :

1) Tes awal (*pretest*)

Pada tahap pertama dilakukan tes awal dengan menyebarkan angket *pretest* untuk mengetahui tingkat sopan santun peserta didik sebelum diberikan bimbingan kelompok dengan media permainan kartu *truth or dare*.

2) Bimbingan (*treatment*)

Pada tahap kedua dilakukan bimbingan kelompok dengan menggunakan media bimbingan kartu *truth or dare* berakhlak sebagai upaya peningkatan sopan santun peserta didik.

3) Tes akhir (*posttest*)

Pada tahap kedua dilakukan penyebaran angket yang sama untuk mengetahui peningkatan sopan santun peserta didik setelah diberikan bimbingan kelompok dengan menggunakan media kartu *truth or dare* berakhlak.

G. Teknik Analisis Data

1. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif merupakan Teknik Analisa data yang digunakan untuk menggambarkan data yang terkumpul, dimana dalam analisis ini akan digambarkan dari jumlah, mean, median, minimum, maksimum hingga jumlah keseluruhan data. Analisis deskriptif Sikap sopan santun peserta didik akan dideskripsikan dengan kategori Tinggi, Sedang, dan Rendah. Azwar (2015) menjelaskan kategori dilakukan untuk menempatkan individu dalam kelompok kelompok terpisah secara berjenjang menurut suatu kontinum atribut yang diukur.

Analisis deskriptif dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan standard penialian 100. Dengan rumus:

$$N = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

2. Analisis Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini digunakan teknik analisis *paired sample t-test*. *Paired sample t-test* digunakan untuk menguji hasil eksperimen dari sampel sama tetapi melakukan pengujian dua kali

dalam waktu yang berbeda (Sarwono, 2012). Penggunaan teknik ini mensyaratkan data berdistribusi normal (Sugiyono, 2013: 95).

a. Uji Normalitas

Menurut Ghozali (2018:161) uji normalitas digunakan untuk menguji data pada persamaan regresi berdistribusi normal atau tidak. Uji Normalitas dapat diukur dengan menggunakan *Kolmogorof Smirnov Test*. Jika hasil analisis memiliki *signifikansi >0.05* hal ini berarti data berdistribusi normal begitu sebaliknya (Sugiyono,2013). Untuk kepentingan penghitungan uji normalitas ini dibantu dengan menggunakan ⁴² program *SPSS 16.0 for windows*.

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis uji *paired sample t-test*. Teknik ini digunakan untuk menganalisis pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikatnya, ditandai adanya perbedaan rata-rata sesudah diberikan perlakuan (Sugiyono,2015). Adapun rumus *paired sample t-test* sbb :

$$t_{hitung} = \frac{X_D}{\sqrt{\frac{\sum d^2}{N(N-1)}}$$

Keterangan :

X_D : rata-rata dari pengurangan data pertama dan data kedua

d : $D - X_D$

N : banyaknya responden

Menurut Singgih Santoso (2014) kriteria untuk pengujian hipotesis adalah sebagai berikut :

- a. Jika nilai signifikansi $t < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga variabel independent secara parsial memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen.
- b. Jika nilai signifikansi $t \geq 0,05$ H_0 diterima dan H_a ditolak yang memiliki makna variabel independent secara parsial tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen.

1 BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Variabel

1. Data Variabel Bebas (Permainan Kartu *Truth or Dare* Berakhlak)

Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas XI BRO SMKN 1 Plosoklaten dengan jumlah pertemuan 3 kali dengan durasi waktu 40 menit yang dipimpin oleh konselor. Dalam permainan ini akan dilakukan bimbingan kelompok dengan media permainan kartu *Truth or Dare* untuk upaya peningkatan sopan santun peserta didik. Setelah pelaksanaan bimbingan kelompok dengan media permainan kartu *truth or dare* akan diberikan *post-test* untuk mengetahui perubahan perilaku sopan santun peserta didik. Adapun rancangan tahap kegiatan bimbingan kelompok serta pelaksanaannya adalah:

Tabel 4.1 Kegiatan Bimbingan dengan Media Permainan Kartu *Truth or Dare* Berakhlak

No	Hari/Tanggal	Pukul	Kegiatan	Keterangan
1.	Selasa, 4 Juli 2023	08.40-09-20 WIB	Intervensi 1	Dipimpin konselor membahas pentingnya sopan santun
2.	Rabu, 5 Juli 2023	08.00-08.40 WIB	Intervensi 2	Dipimpin Konselor

				membahas contoh rendahnya sopan santun
3.	Kamis, 6 Juli 2023	11.00-11.40 WIB	Intervensi 3	Dipimpin konselor melakukan permainan <i>truth or dare</i> untuk meningkatkan sopan santun

2. Data Variabel Terikat (Sopan Santun Peserta Didik)

Data variabel ini diperoleh dari penyebaran angket sopan santun peserta didik yang dilakukan dalam kegiatan *pretest*. Dalam angket sopan santun peserta didik berisikan ciri-ciri dari peserta didik yang memiliki tingkat sopan santun yang tinggi. Angket sopan santun peserta didik ini terdiri dari 30 item pernyataan dengan skor 1-4. Kategori angket ini adalah Selalu, Kadang-kadang, Jarang, Tidak pernah dengan penghitungan lebar interval (Aningsih,2014 ; Miskiyah, 2012).

Adapun hasil data angket sopan santun peserta didik dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.2 Sopan santun peserta didik sebelum dan sesudah diberi bimbingan dengan menggunakan media permainan Truth or dare berakhlak

No. Responden	Pre-test	Post-test
1.	96	105
2.	101	107
3.	66	106
4.	45	102
5.	98	105
6.	88	96
7.	101	108
8.	93	96
9.	98	100
10.	101	105
11.	76	92
12.	50	62
13.	75	
14.	56	
15.	54	
16.	47	
17.	64	
18.	56	
19.	75	
20.	101	
21.	97	
22.	68	
23.	50	
24.	108	
25.	87	
26.	67	
27.	92	
28.	99	
29.	88	
30.	100	
31.	65	
32.	77	
33.	78	
34.	55	

B. Analisis Data dan Uji Hipotesis

Analisis data dilakukan setelah data seluruh responden terkumpul. Kegiatan dalam analisis data yaitu mengelompokkan, mentabulasi, menyajikan, melakukan perhitungan dalam menjawab rumusan masalah dan melakukan perhitungan dalam menguji hipotesis.

1. Analisis Deskriptif

- a. Deskripsi Data Sopan Santun Peserta Didik Sebelum diberi Bimbingan dengan menggunakan Media Permainan *Truth or Dare* berakhlak (*pre-test*)

Pre-test dilakukan sebelum peserta didik diberikan suatu perlakuan yang berbeda. Dari hasil *pre-test* yang peneliti dapatkan selanjutnya dianalisis dan diperoleh deskripsi data *pre-test*, nilai tertinggi, sedang hingga rendah (Supranto, 2000)

Tabel 4.3 Deskripsi Statistik Sopan Santun Peserta Didik Sebelum Diberi Bimbingan dengan Menggunakan Media Permainan Kartu *Truth or Dare* Berakhlak

N	Skor Minimum	Skor Maksimum	Mean
34	45	108	78.58

Analisis deskriptif dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan kategorisasi tiga jenjang menurut azwar (2008).

$$\begin{aligned}
 \text{Skor maksimal} &= 27 \times 4 = 108 \\
 \text{Skor minimal} &= 27 \times 1 = 27 \\
 \text{Rentang skor} &= 108 - 27 = 81 \\
 \text{Jumlah kelas} &= 3 \\
 \text{Lebar kelas} &= \frac{81}{3} \\
 &= 27
 \end{aligned}$$

Tabel 4.4 Kategori Sopan Santun Peserta Didik Sebelum diberikan bimbingan dengan menggunakan Media Permainan Kartu *Truth or Dare*

Kategori	Skor
Rendah	27-53
Sedang	54-80
Tinggi	81-108

Tabel 4.5 Frekuensi Tingkat Sopan Santun Peserta Didik Sebelum Diberi Bimbingan dengan Menggunakan Media Permainan Kartu *Truth or Dare* Berakhlak

<i>Kategori</i>	<i>Frekuensi</i>	<i>Frekuensi (%)</i>	<i>Frekuensi kumulatif</i>	<i>Frekuensi kumulatif (%)</i>
Tinggi	1	2.9	2.9	2.9
Sedang	21	61.8	61.8	64.7
Rendah	12	35.3	35.3	100.0
⁵⁰ Total	34	100.0	100.0	

Dari tabel 4.4 dapat diketahui peserta didik dengan nilai rendah sejumlah 12 anak (35.3%), nilai sedang dengan 21 anak (61.8%) dan nilai tinggi sejumlah 1 anak (2.9%).

- b. Deskripsi Sopan Santun Peserta Didik Setelah diberi Bimbingan dengan menggunakan Media Permainan *Truth or Dare*

Pemberian *post-test* dilakukan setelah diberikan perlakuan yaitu bimbingan kelompok. Dari hasil *pre-test* yang peneliti dapatkan, terdapat 12 responden yang memiliki tingkat kesopanan rendah yang selanjutnya dianalisis dan diperoleh deskripsi data *post-test*, nilai tertinggi, sedang hingga rendah dengan menggunakan rumus interval (Supranto, 2000)

Tabel 4.6 Deskripsi Statistik Sopan Santun Peserta Didik Setelah Diberi Bimbingan dengan Menggunakan Media Permainan Kartu *Truth or Dare* Berahklak

N	Skor Minimum	Skor Maksimum	Mean
12	62	108	104.9

Analisis deskriptif dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan kategorisasi tiga jenjang menurut azwar (2008).

Tabel 4.7 Kategori Sopan Santun Peserta Didik Sebelum diberikan bimbingan dengan menggunakan media

Kategori	Skor
Tinggi	81-108

Sedang	54-80
Rendah	27-53

Tabel 4.8 Deskripsi Frekuensi Nilai *posttest* Sopan Santun Peserta Didik Sebelum Diberi Bimbingan dengan Menggunakan Media Permainan Kartu *Truth or Dare*

<i>Kategori</i>	<i>Frekuensi</i>	<i>Frekuensi (%)</i>	<i>Frekuensi kumulatif</i>	<i>Frekuensi kumulatif (%)</i>
Tinggi	11	91.7	91.7	91.7
Sedang	1	8.3	8.3	100.0
Rendah	0	0	0	-
Total	12	100.0	100.0	

Dari tabel 4.8 dapat diketahui peserta didik dengan nilai rendah sejumlah 0 anak, nilai sedang dengan 1 anak (26.5%) dan nilai tinggi sejumlah 11 anak (73.5%).

- c. Rekapitulasi Hasil Analisis Deskriptif Sopan Santun Peserta Didik Sebelum (*pre-test*) dan Setelah (*post-test*) Diberi Bimbingan Dengan Menggunakan Media Permainan Kartu *Truth Or Dare* Berakhlak

Berdasarkan Analisa hasil data *pretest* dan *posttest* yang menggunakan 34 peserta didik, terdapat data rekapitulasi sebagai berikut:

Tabel 4.9 Rekapitulasi Hasil Analisis Deskriptif Sopan Santun Peserta Didik Sebelum (*Pre-test*) Dan Setelah (*Post-test*) Diberi Bimbingan dengan Menggunakan Media Permainan Kartu *Truth Or Dare* Berakhlak

	SUM	Mean	Min.	Max.
<i>Pretest</i>	2.672	78.58	45	108
<i>Posttest</i>	1.259	104.9	62	108

Dapat diketahui pada tabel 4.9 bahwa hasil *pretetst dan posttest* pada peserta didik yang memiliki sampel 34 peserta didik. Pada hasil *pretest* terdapat nilai minimum sebesar 45 dan maksimum sebesar 108. Sedangkan pada hasil *posttest* terdapat nilai minimum sebesar 69 dan maksimum 108. Untuk nilai maksimumnya memiliki nilai yang sama, namun pada nilai minimum dangat jauh dari sebelum perlakuan hingga setelah perlakuan.

2. Analisis Uji Hipotesis

a. Uji Normalitas Data Tes

Uji normalitas dilakukan agar peneliti tahu bahwa data yang akan dianalisis itu berdistribusi normal sebagai salah satu syarat dalam menggunakan teknik analisis parametrik. Uji normalitas dilakukan pada data *pretest* dan data *posttest* menggunakan tes *kolmogorov smirnov* dengan bantuan program *SPSS 16.0 for windows*. Dalam penelitian ini

digunakan uji normalitas *kolmogorov smirnov* yaitu menentukan apakah skor dalam sampel berasal dari populasi yang memiliki distribusi normal. Jika signifikansi >0.05 berarti data yang diuji berdistribusi normal begitu sebaliknya (Sugiono,2013). Untuk memudahkan perhitungan uji normalitas ini dibantu dengan menggunakan program *SPSS 16.0*.

Tabel 4.10 Hasil Uji Normalitas Data

Item	Unstandardized Residual
Asymp. Sig.	0.000
Exact Sig.	0.224

Berdasarkan tabel 4.10 hasil uji diatas menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih besar dari taraf signifikansi yaitu $0,224 > 0,05$. Dengan demikian, penelitian ini disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

b. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas data, dan data yang diperoleh berdistribusi normal maka selanjutnya melakukan uji hipotesis dengan teknik *Paired Sample t-T* melalui program *SPSS 16.0 for Windows* dan dengan menggunakan kriteria sebagai berikut:

- 1) Jika nilai signifikan $t > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak yang artinya tidak terdapat efektifitas penggunaan kartu truth or dare

berakhlak sebagai media bimbingan dalam meningkatkan sopan santun peserta didik.

¹⁹ 2) Jika nilai signifikan $t < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya terdapat efektifitas penggunaan kartu truth or dare berakhlak sebagai media bimbingan dalam meningkatkan sopan santun peserta didik.

Hasil uji *paired sampel t-test* dengan bantuan program SPSS seperti tersebut dalam tabel berikut ini.

³⁴ 50 4.11 Hasil Uji Paired Sample t-test

Variabel	T hitung	Sig. (2-tailed)	Level of Sig.
Pretest - Posttest	3.741	0.003	0.05

Keterangan:

- a. *Pre-test* adalah sopan santun peserta didik sebelum diberi bimbingan dengan media permainan kartu truth or dare.
- b. *Post-test* adalah sopan santun peserta didik setelah diberi bimbingan dengan media permainan kartu truth or dare.

Pada tabel hasil analisis *paired sample t-test* ²⁷ di atas menunjukkan nilai *Sig. (2-tailed)* adalah sebesar $0,003 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti terdapat efektifitas penggunaan kartu *truth or dare* berakhlak sebagai media bimbingan dalam meningkatkan sopan santun peserta didik. Dengan kata lain

penggunaan kartu *truth or dare* berakhlak sebagai media bimbingan efektif untuk meningkatkan sopan santun peserta didik.

C. Pembahasan

Dengan tujuan dalam mengetahui efektifitas penggunaan *kartu truth or dare* berakhlak sebagai media bimbingan dalam meningkatkan sopan santun peserta di kelas XI BRO di SMKN 1 Plosokaten. Peneliti menggunakan metode penelitian *One gorup Pretest-Posttest Design*. Sampel responden dari penelitian ini memiliki 34 peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum diberi bimbingan dengan menggunakan media permainan kartu *truth or dare* berakhlak terdapat peserta didik yang memiliki sopan santun yang rendah dan bahkan sangat rendah. Hal ini terjadi karena adanya kemerosotan nilai-nilai sopan santun pada peserta didik. Keterbatasan dalam mengontrol nilai-nilai dan etika sebagai peserta didik saat pembelajaran secara daring ini menjadikan mereka kurang memahami bagaimana sopan santun dalam menjadi peserta didik di sekolah dimana akibatnya saat disekolah peserta didik berperilaku kurang sopan baik perkataan kepada guru, cara duduk yang baik di kelas, cara berpakaian yang sopan dan fokus pada kegiatan pembelajaran yang menurun. Mereka masih terbiasa dengan pembelajaran secara daring yang telah terjadi sebelumnya, dimana mereka hanya perlu presensi kehadiran dan mengerjakan tugas dari guru. Sehingga masih belum membiasakan untuk sopan santun sebagai peserta didik.

Sikap sopan santun yang rendah peserta didik di sekolah ini diperkuat dengan hasil wawancara terhadap guru BK serta guru mata pelajaran, menurut penuturan guru BK dan guru mata pelajaran setelah pembelajaran daring banyak peserta didik disekolah kurang memiliki sikap sopan santun, para peserta didik cenderung bersikap acuh ketika bertemu dengan guru dan juga menyepelekan penjelasan guru ketika pembelajaran dikelas.

Menurunnya sopan santun dari peserta didik tersebut harus segera mendapatkan penanganan dengan menanamkan serta meumbuhkan kembali jiwa sopan santun dalam peserta didik. Penelitian ini melakukan pretest dan posttest dengan media BK berupa kartu *truth or dare* berakhlak dalam melakukan bimbingan dapat menambah pemahaman mereka tentang sikap sopan santun dengan cara yang lebih interaktif dan lebih seru karena peserta didik lebih menyukai konsep bimbingan dengan cara permainan dari pada hanya dijelaskan secara monoton.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbandingan sebelum diberi bimbingan dengan menggunakan media permainan kartu *truth or dare* berakhlak dengan skor terendah 45 dan tertinggi 108. Sedangkan nilai sopan santun peserta didik setelah diberi bimbingan dengan menggunakan media permainan kartu *truth or dare* berakhlak skor terendah 62 dan tertinggi 108. Serta perolehan hasil hitung uji *paired sample t test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0.003 < 0.05$ yang artinya terdapat perbedaan yang cukup signifikan antara sopan santun peserta didik setelah diberi bimbingan dengan menggunakan media permainan kartu *truth or dare*. Dari hasil tersebut dapat

disimpulkan bahwa penggunaan media BK kartu *truth or dare* berakhlak efektif untuk meningkatkan sopan santun peserta didik.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil penelitian mengenai efektifitas penggunaan kartu *truth or dare* berakhlak sebagai media bimbingan dalam meningkatkan sopan santun peserta didik di SMKN 1 Plosoklaten, diperoleh kesimpulan bahwa terdapat efektifitas penggunaan kartu *truth or dare* berakhlak sebagai media bimbingan dalam meningkatkan sopan santun peserta didik. Hal ini didasarkan pada hasil perhitungan uji *paired sample t-test* yang menunjukkan hasil signifikansi hasil perhitungan sebesar 0.003 yang berarti signifikansi hasil hitung lebih kecil dari 0.05. Berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian *kartu truth or dare* berakhlak efektif sebagai media bimbingan dalam meningkatkan sopan santun peserta didik.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dengan judul efektifitas penggunaan kartu *truth or dare* berakhlak sebagai media bimbingan dalam meningkatkan sopan santun peserta didik kelas XI di SMKN 1 Plosoklaten tahun ajaran 2022/2023” dapat disampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Dalam upaya meningkatkan sopan santun peserta didik diperlukan adanya keterlibatan pendidik dan khususnya pendidik dibidang bimbingan dan konseling. Penggunaan media bimbingan kartu *truth or dare* berakhlak

merupakan salah satu alternatif untuk dipilih dalam meningkatkan sopan-santun peserta didik.

2. Untuk penelitian selanjutnya, untuk menguji efektifitas penggunaan media kartu *truth or dare* berakhlak untuk meningkatkan sopan santun dapat menggunakan populasi yang lebih banyak serta pada wilayah atau tempat penelitian yang berbeda atau dengan menggunakan teknik atau metode yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, Widiyanto. 2013. *Statistika Terapan : Konsep dan Aplikasi dalam Penelitian Bidang Pendidikan, Psikologi dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: PT Alex Media Komputindo.
- Arikunto, S. 2009. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asrul., Ananda, R., & Rosnita. 2015. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Citapustaka Media.
- Azwar, S. 2015. *Metode Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Belajar .
- ¹⁷ Ghozali, Imam. 2018. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS* 25. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro
- Herliani, H. 2016. Penggunaan taksonomi SOLO (Structure of Observed Learning Outcomes) pada Pembelajaran kooperatif Truth and Dare dengan Quick on the Draw untuk Meningkatkan keterampilan berpikir siswa pada biologi SMA. In *Proceeding Biology Education Conference: Biology, Science, Enviromental, and Learning* (Vol. 13, No. 1, pp. 232-236).
- Iklima, A. 2019. *Pengaruh Media Permainan Truth Or Dare Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Mis Al-Washliyah Sei Mencirim* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan).
- Indayanti, E. N. 2016. *Penerapan Permainan Truth or Dare Materi Sistem Ekskresi Terhadap Hasil belajar Siswa di SMP*. PENZA: E-JURNAL PENDIDIKAN SAINS, 4(02).
- Mendelson, S.2018. "*Blumhouse Claims Ownership Over Lucy Hale's 'Truth Or Dare*
- Miège, G. 1677. *A new dictionary, french and english*. United Kingdom: Thomas Basset
- Mimmah, M. M., Nasir, M. N., & Syahril, S. 2015. *Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Sains IPA Fisika Siswa Dengan Menerapkan Media Permainan Truth And Dare* (Doctoral dissertation, Riau University).
- Nursalim, M. (2013). *Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Akademia
- Oetomo, Hasan. 2012. *Pendoman Dasar Pendidikan Budi Pekerti*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya

- Opie, I. A., Opie, P. (2008). *Children's Games in Street and Playground: Chasing, catching, seeking*. United Kingdom: Floris Books
- Phillips, E. 1685. *The Mysteries of Love&Eloquence; or the Arts of wooing and complementing, etc. The preface signed: E. P., i.e. Edward Phillips*. United Kingdom: James Rawlins, for Obadiah Blagrove
- Priatmoko, S., Binadja, A., & Putri, S. T. 2008. Pengaruh media permainan truth and dare terhadap hasil belajar kimia siswa sma dengan visi sets. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 2(1).
- ¹⁰ Rusmini. 2012. *Peran Guru Dalam Menanamkan Karakter Sopan Santun Siswa Di SD Teluk Dalam 12 Banjarmasin*.
- Sadiman, A. 2002. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press
- Sadiman, Arief, 2008. *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Santoso, S. 2014. *Panduan Lengkap SPSS Versi 20 Edisi Revisi*. Jakarta: PT. Eleex Media Komputindo.
- Sarwono, J. 2012. *Metode Riset Skripsi Pendekatan Kuantitatif (Menggunakan Prosedur SPSS): Tuntunan Praktis dalam Menyusun Skripsi*.
- ³⁵ Sugiyono, D. 2013. *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Sugiyono 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Straub, D., Boudreau, M. C., & Gefen, D. 2004. Validation guidelines for IS positivist research. *Communications of the Association for Information systems*, 13 (1)
- Supranto, J. 2000. *Teknik Sampling Untuk Survei & Eksprimen*. Jakarta: Rineka Cipta.
- ³¹ Didik Wahyudi & I Made Arsana (2014). Peran keluarga dalam membina sopan santun anak di desa galis kecamatan galis kabupaten pamekasan. *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 1(2), 290-304.
- ¹² Zuriyah, N., & Yustianti, F. (2007). *Pendidikan moral & budi pekerti dalam perspektif perubahan: menggagas platform pendidikan budi pekerti secara kontekstual dan futuristik*. Bumi Aksara.

ORIGINALITY REPORT

24%

SIMILARITY INDEX

22%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

13%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.unpkediri.ac.id Internet Source	6%
2	core.ac.uk Internet Source	4%
3	repository.radenintan.ac.id Internet Source	2%
4	simki.unpkediri.ac.id Internet Source	1%
5	repository.uhn.ac.id Internet Source	1%
6	repository.umsu.ac.id Internet Source	1%
7	Submitted to IAIN Kudus Student Paper	1%
8	eprints.ums.ac.id Internet Source	1%
9	Tiara Nitaria Sinaga, Nurhamidah Nurhamidah, Dewi Handayani. "PERBANDINGAN HASIL BELAJAR KIMIA	1%

SISWA MENGGUNAKAN KARTU TRUTH AND DARE DENGAN PEMBELAJARAN KONVENSIONAL", ALOTROP, 2022

Publication

10	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet Source	<1 %
11	files1.simpkb.id Internet Source	<1 %
12	repository.usd.ac.id Internet Source	<1 %
13	docplayer.info Internet Source	<1 %
14	Submitted to Tarumanagara University Student Paper	<1 %
15	docobook.com Internet Source	<1 %
16	proceeding.unpkediri.ac.id Internet Source	<1 %
17	Submitted to Universitas Slamet Riyadi Student Paper	<1 %
18	lp2m.unpkediri.ac.id Internet Source	<1 %
19	jurnal.itbsemarang.ac.id Internet Source	<1 %

20	zombiedoc.com Internet Source	<1 %
21	Submitted to Universitas Islam Lamongan Student Paper	<1 %
22	Submitted to Universitas Sebelas Maret Student Paper	<1 %
23	eprints.umk.ac.id Internet Source	<1 %
24	Submitted to Unika Soegijapranata Student Paper	<1 %
25	jurnal.unived.ac.id Internet Source	<1 %
26	text-id.123dok.com Internet Source	<1 %
27	Submitted to Universitas Muhammadiyah Ponorogo Student Paper	<1 %
28	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	<1 %
29	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	<1 %
30	bk.unpkediri.ac.id Internet Source	<1 %

31	jurnal.peneliti.net Internet Source	<1 %
32	www.kajianpustaka.com Internet Source	<1 %
33	etd.iain-padangsidempuan.ac.id Internet Source	<1 %
34	etheses.uinmataram.ac.id Internet Source	<1 %
35	Submitted to Universitas Bengkulu Student Paper	<1 %
36	Submitted to Universitas Mataram Student Paper	<1 %
37	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	<1 %
38	repository.stma-trisakti.ac.id Internet Source	<1 %
39	Submitted to Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta Student Paper	<1 %
40	Submitted to Universitas Negeri Makassar Student Paper	<1 %
41	digilib.unila.ac.id Internet Source	<1 %
42	eprints.peradaban.ac.id	

<1 %

-
- 43 Agnes Mei Astuti, Yulita Zanaria, Nedi Hendri. "Pengaruh Tingkat Pemahaman Akuntansi, Persepsi Karir, Dan Prestasi Akademik Terhadap Niat Untuk Mengambil Sertifikasi Profesi Chartered Accountant (CA) Motivasi Sebagai Variabel Moderasi (Studi Kasus Pada Mahasiswa S1 Akuntansi Di Universitas Muhammadiyah", Expensive: Jurnal Akuntansi dan Keuangan, 2022
Publication
-

- 44 eprints.unm.ac.id
Internet Source <1 %
-

- 45 id.123dok.com
Internet Source <1 %
-

- 46 mafiadoc.com
Internet Source <1 %
-

- 47 repository.umsu.ac.id
Internet Source <1 %
-

- 48 adoc.pub
Internet Source <1 %
-

- 49 repository.uinjkt.ac.id
Internet Source <1 %
-

- 50 repository.uinsaizu.ac.id
Internet Source <1 %
-

51 Eva Marsusanti, Andi Riyanto, Resti Yulistria, Rifa Nurafifah Syabaniah, Rusli Nugraha. "DAMPAK PENDEMI COVID 19 TERHADAP PERUBAHAN SHIFT KERJA DAN KINERJA CLEANING SERVICE", Swabumi, 2021
Publication <1 %

52 digilibadmin.unismuh.ac.id
Internet Source <1 %

53 eprintslib.ummgl.ac.id
Internet Source <1 %

54 123dok.com
Internet Source <1 %

55 eprints.walisongo.ac.id
Internet Source <1 %

56 moam.info
Internet Source <1 %

57 www.pengetahuanku13.net
Internet Source <1 %

58 Auni Mahfud Mahirah, Setiani Setiani. "Pengaruh Motivasi Kerja, Kepuasan Kerja dan Etos Kerja Terhadap Kinerja Karyawan di PT Surya Indah Food Multirasa Jombang", AL-MANHAJ: Jurnal Hukum dan Pranata Sosial Islam, 2022
Publication <1 %

59

Ridwan Wahid Sawaludin, Wahyu Hidayat, Resti Okta Sari. "UJI KELAYAKAN MEDIA PERMAINAN TRUTH OR DARE UNTUK MENINGKATKAN PERILAKU ASERTIF SISWA KELAS XI SMK BINA PRESTASI BANGSA", FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan), 2023

Publication

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off