

**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
Panita Ujian/Sidang Skripsi Prodi BK
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 28 Desember 2023

Pembimbing I



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

Pembimbing II



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 PLOKOTEN
TAHUN AJARAN 2022/2023**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi BK FKIP UN PGRI Kediri
pada tanggal 11 Januari 2024

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



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

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
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. Intrumen 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 Truth or Dare 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 Media Permainan Kartu <i>Truth or Dare</i>	47
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
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.memberikan 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* berberapa 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 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, 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 bersemi di dalam jiwa peserta didik.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah dituliskan diatas, maka disini ditemukan beberapa masalah yang dapat di indentifikasi 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 Plosokaten

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 pembelajaran 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 peneliti

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 .
- 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 Blgrave
- 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).

- 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 Versii 20 Edisi Revisi.* Jakarta: PT. Eleex Media Komputindo.
- Sarwono, J. 2012. *Metode Riset Skripsi Pendekatan Kuantitatif (Menggunakan Prosedur SPSS): Tuntunan Praktis dalam Menyusun Skripsi.*
- 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.
- 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.
- Zuriah, N., & Yustianti, F. (2007). *Pendidikan moral & budi pekerti dalam perspektif perubahan: menggagas platform pendidikan budi pekerti secara kontekstual dan futuristik.* Bumi Aksara.