

MEDIA PERMAINAN KARTU *TRUTH OR DARE* DALAM MENINGKATKAN SIKAP SOPAN SANTUN SISWA

Truth or Dare Card Game Media in Improving the Attitude of Politeness

Muh.Salim¹, Cici Ismuniar², Nisa Ariantini³

^{1,2,3}Universitas Borneo Tarakan, Jl. Amal Lama , Kota Tarakan

e-mail korespondensi : sisalim822@gmail.com.

Kata Kunci:

Bimbingan
Kelompok, Kartu
Truth Or Dare,
Sikap Sopan Santun

Keywords:

*Truth or Dare card
game, group
guidance, attitude of
politeness*

Abstrak

Sikap sopan santun merupakan kebiasaan hidup seseorang yang memiliki nilai-nilai dan norma yang ada dilingkungan masyarakat dengan sikap atau perilaku yang tidak merehkan atau merendahkan orang lain. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan kartu *truth or dare* dalam meningkatkan sikap sopan santun siswa kelas VIII di SMP Negeri 12 Tarakan. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan *eksperimen* dengan populasi yaitu 90 dan sampel berjumlah 12 siswa kelas VIII di SMP Negeri 12 Tarakan. Teknik sampling menggunakan *Random sempling* dari populasi sehingga jumlah sampel pada penelitian ini adalah 12 siswa. Pengolahan data menggunakan *uji paired sampel t.test* dengan SPSS versi 26.0. Berdasarkan analisis disimpulkan bahwa berdasarkan hasil uji hipotesis, nilai signifikansi sebesar ($0,000 < 0,05$) yang artinya permainan kartu *truth or dare* memiliki pengaruh terhadap peningkatan sikap sopan santun siswa di SMP Negeri 12 Tarakan.

Abstract

Politeness, an integral aspect of interpersonal relationships, reflects values and norms within a community, emphasizing respectful behavior that avoids belittling or demeaning others. This study aimed to determine the effect of the Truth or Dare card game in improving the attitude of politeness of class VIII students at SMP Negeri 12 Tarakan. Conducted as a quantitative experimental approach, this study encompassed a population of 90 eighth-grade students, with a sample size of 12 selected using a random sampling technique. Data processing involved paired sample t-test utilizing SPSS version 26.0. The hypothesis testing result revealed a significant effect of the Truth or Dare card game in improving the attitude of politeness among the eighth-grade students at SMP Negeri 12 Tarakan. This was proven by the probability value which was smaller than the level of significance value ($0.000 < 0.05$).

PENDAHULUAN

Di kota Tarakan masih banyak orang yang kurang memahami atau memperhatikan bahwa pentingnya bersikap sopan santun kepada orang lain, yang dikenal maupun yang tidak dikenal. Seperti berperilaku sesuai adat istiadat atau norma- norma yang berlaku dan juga sikap saling menghormati serta bertutur kata yang baik antara anak muda dan orang tua yang sering terjadi di kota Tarakan yang berkaitan dengan sopan santun biasanya anak-anak remaja.

Sopan santun menurut Antoro dalam buku Puspa Djuwita, (2017) sebagai perilaku individu yang menjunjung tinggi nilai-nilai menghormati, menghargai, tidak sombong dan berakhlak mulia. Perwujudan dari sikap sopan santun ini adalah perilaku yang menghormati orang lain melalui komunikasi yang menggunakan bahasa yang tidak meremehkan atau merendahkan orang lain. Menurut Adisusilo di dalam buku Dewi Yuliana,(2021) sopan santun merupakan peraturan hidup yang timbul dari hasil pergaulan sekelompok orang. Sopan santun dapat terbentuk dari kebiasaan hidup seseorang dalam lingkungan masyarakat pada daerah tertentu. Jadi bisa di simpulkan bahwa sopan santun suatu kebiasaan hidup yang memiliki nilai-nilai maupun norma yang ada di lingkungan masyarakat dan sikap atau perilaku yang tidak meremehkan atau merendahkan orang lain.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMP Negeri 12 Tarakan terdapat beberapa permasalahan yang berkaitan yaitu, siswa cenderung tidak memberikan senyuman, tidak menyapa atau menegur guru pada saat berpapasan, sering berbicara kasar maupun kotor dan ketika diberikan nasehat oleh guru ada saja jawaban yang diberikan terutama kepada gurunya. Bisa dilihat siswa tersebut dari cara mereka bersikap maupun berbicara dan bertindak pada saat di lingkungan sekolah, terkadang siswa menyamakan cara berbicara dengan guru dan temannya. Apalagi guru-guru disana sering mengeluhkan tentang pertikaian antara siswa karena hanya masalah sepele. Dengan adanya masalah kurangnya sikap sopan santun siswa, guru BK melakukan beberapa upaya yang bisa meningkatkan sikap sopan santun siswa, yaitu dengan cara memberikan ceramah atau nasehat kepada siswa yang sikap sopan santunnya masih kurang.

Untuk meningkatkan sikap sopan santun disekolah maka diperlukan inovasi, salah satu bentuk inovasi yang dapat digunakan untuk membantu

meningkatkan sikap sopan santun adalah penggunaan media yang sesuai, dan sebagai perantara serta memudahkan dalam layanan yang diberikan. Media merupakan salah satu penentu keberhasilan dalam pelaksanaan layanan Bimbingan dan Konseling. Dengan menggunakan media, itu bisa lebih menarik dan menyenangkan. Manfaat penggunaan media dapat membantu memperjelas pesan yang akan disampaikan dalam pelaksanaan layanan Bimbingan dan Konseling, agar peserta didik dapat paham apa yang diberikan atau yang di oleh guru BK menurut M Zulkifi Fakhrizal,(2018).

Metode yang inovatif dan kreatif akan sangat membantu dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling. Pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling dengan menggunakan sebuah permainan diharapkan bisa membantu menarik perhatian siswa agar dapat mengubah suasana yang monoton menjadi lebih seru dan tidak membosankan menurut Kasmia,(2022). Sebab itu ada beberapa mata pelajaran yang kurang disenangi oleh siswa karena dianggap sulit dan siswa merasa tidak mampu memahaminya, salah satunya ialah mata pelajaran matematika. Secara umum pelajaran di sekolah dasar yang disenangi oleh siswa adalah penjaskes dan seni budaya dan keterampilan. Mungkin salah satu alasannya karena pelajaran itu tidak terlalu banyak memeras pikiran. Jadi perlu dilakukannya pemberian metode yang inovatif dan kreatif, yaitu permainan yang dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar siswa.

Permainan dan bermain merupakan bagian dari dunia anak-anak. Bermain permainan merupakan salah satu jenis aktivitas fisik yang dapat membantu tumbuh kembang anak. Menurut teori Jerome Singer dalam buku Mayke S. Tedjasaputra (2001), bermain memberikan suatu cara bagi anak untuk memajukan kecepatan masuknya perangsangan (stimulasi), baik dari dunia luar maupun dari dalam yaitu aktivitas otak yang secara konstan memainkan kembali dan merekam pengalaman-pengalaman. Melalui bermain, anak dapat mengoptimalkan laju stimulasi dari luar dan dari dalam, karena itu mengalami emosi yang menyenangkan.

Permainan *truth or dare* merupakan permainan yang banyak digemari oleh kalangan anak remaja karena permainan ini menguji kejujuran dan keberanian seseorang. Permainan *truth or dare* dilakukan secara berkelompok dengan menggunakan bermediakan kartu tentang kejujuran (*truth*) dan kartu tantangan (*dare*).

Menurut Hartanti Yekti Utami (2021), bahwa kualitas permainan *truth or dare* agar mudah diterima oleh ahli media layanan bimbingan dan konseling yaitu mempunyai desain yang mudah dan sederhana, permainan dapat menarik peserta didik, bentuk yang aneh dan asing bagi siswa dapat membangkitkan minat dan perhatian, awet dan sesuai kebutuhan dan dapat mendorong peserta didik.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dengan adanya permasalahan sikap sopan santun di sekolah SMP Negeri 12 Tarakan. Memiliki solusi agar siswa dapat meningkatkan sikap sopan santun mereka dengan cara membuat inovasi, menggunakan media kartu permainan agar pelaksanaan layanan bimbingan yang diberikan untuk siswa itu tidak monoton dan menjadi menyenangkan. Jadi peneliti akan menggunakan media kartu *truth or dare* untuk membantu siswa kelas VIII dalam meningkatkan sikap sopan santun di SMP Negeri 12 Tarakan. Untuk itu peneliti mengambil sebuah judul yaitu “Media Permainan Kartu *Truth Or Dare* dalam Meningkatkan Sikap Sopan Santun Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 12 Tarakan”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan menggunakan jenis eksperimen. Penelitian kuantitatif dikemukakan oleh Sugiyono, (2015) yaitu :“ Metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan”. Penelitian eksperimen bertujuan untuk menguji coba suatu teori atau mencari pengaruh suatu variable terhadap variable lain dengan perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang dikontrol atau dikendalikan. Sugiyono (2015) mengatakan bahwa “Metode eksperimen adalah metode yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang dikendalikan”. Dari penelitian ini, peneliti ingin mengetahui bahwasannya layanan bimbingan dan konseling dengan menggunakan permainan kartu *truth or dare* untuk meningkatkan sikap sopan santun peserta didik/siswa.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *pre eksperimental* desain jenis *one group*. Dalam penelitian ini subjek diberikan sebelum melakukan kegiatan bimbingan kelompok dengan permainan kartu *truth or*

dare (O1) *pre test* dan sesudah melakukan kegiatan bimbingan kelompok dengan permainan kartu *truth or dare* (O1) *post test*.

O1 X O2

Gambar 1. Desain penelitian *One-Grup pretest-postest*

Keterangan:

- O1 : Nilai *pretest* (sebelum diberikan perlakuan layanan bimbingan kelompok dengan permainan kartu *truth or dare*).
X : Layanan Bimbingan dan Konseling yaitu permainan kartu *trut or dare*.
O2 : Nilai *posttest* (setelah diberikan perlakuan layanan bimbingan kelompok dengan permainan kartu *truth or dare*).

Pengambilan sampel ini adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2015). Jadi Sampel dalam penelitian ini berjumlah 10-12 siswa kelas VIII. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah :

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara memberi pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Tabel 1. Kisi-kisi Sikap Sopan Santun Setelah uji coba lapangan

No	Indikator
1.	Menghormati orang yang lebih tua
2.	Tidak berkata kotor, kasar dan takabur
3.	Tidak menyela pembicaraan pada waktu yang tidak tepat
4.	Meminta izin ketika akan memasuki ruangan orang lain atau menggunakan barang orang lain
5.	Memperlakukan orang lain sebagaimana diri sendiri ingin diperlakukan.

Dokumentasi adalah catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang dokumentasi merupakan catatan atau karya seseorang tentang sesuatu yang sudah berlalu (Sugiyono,2015).

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengungkap sikap sopan santun pada siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan skala pengukuran. Untuk mendukung proses pengumpulan data pada penelitian ini.

Skala yang di gunakan untuk mengukur sikap sopan santun adalah menggunakan skala *likert* dengan kategori jawaban dengan interval 1-4. Menurut Sireger (2017), skala *likert* mempunyai 2 bentuk pernyataan, yaitu pernyataan positif dan negatif. Adapun kategori jawaban untuk pernyataan pada skala sikap sopan santun pada penelitian ini adalah: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS). Berikut adalah tabel jawaban skala dan skor dari setiap pertanyaan.

Tabel 2. Skor Pernyataan Skala

No.	Pilihan Jawaban	Positif	Negatif
1	Sangat Setuju	SS	4
2	Setuju	S	3
3	Tidak Setuju	TS	2
4	Sangat Tidak Setuju	STS	1

Tabel 3. Hasil Uji Realibilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,971	37

Berdasarkan data di atas, diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,971 dari 37 item atau secara keseluruhan dapat diketahui bahwa $r_{hitung} = 0,971 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa skala sikap sopan santun reliabel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian bahwa pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan permainan kartu *truth or dare*, memiliki pengaruh terhadap sikap sopan santun siswa. Siswa yang menjadi sampel penelitian sikapnya meningkat dan diharapkan mampu memberikan edukasi kepada lingkungan sosialnya yang telah diberikan dan materi-materi tentang sikap sopan

santun, diberikan *treatment* permainan dengan beberapa tahapan, yaitu; menentukan isi kartu *truth or dare* yang sudah di tentukan, peserta melakukan permainan kartu *truth or dare*, peserta didik menilai dan mengevaluasi permainan untuk membantu siswa agar meningkatkan sikap sopan santun siswa melalui permainan kartu *truth or dare*.

Dalam penelitian ini adalah seberapa besarnya pengaruh permainan kartu *truth or dare* dalam meningkatkan pergaulan pada peserta didik. Hasil yang telah di dapatkan bahwa penggunaan media permainan *truth or dare* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, karena sebelum diberikan *treatment* ini masih kurang dalam pemahaman tentang bagaimana cara menghormati orang yang lebih tua, masih belum tahu cara mengurangi dalam berkata kotor, kasar dan takabur, masih kurang memahami bagaimana cara menyelah pembicaraan pada waktu yang tidak tepat, meminta izin ketika akan memasuki ruangan orang lain atau menggunakan barang orang lain, dan juga kurang memahami cara memperlakukan orang lain sebagaimana diri sendiri ingin diperlakukan. Setelah diberikan *treatment* dan dilaksanakannya *posttest* terdapat hasil menunjukkan bahwa siswa tersebut mengalami perubahan dan meningkat dalam sikap sopan santunnya, karena siswa sudah mampu memahami, sudah mendapatkan informasi dari *treatment-treatment* yang sudah dilakukan baik itu permainan dan metode-metode ceramah diberikan.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh sikap sopan santun dalam pelaksanaan layanan konseling kelompok dengan permainan kartu *truth or dare*. Dari 12 peserta didik yang memiliki skor dapat dilihat dari hasil *pretest* sebelum diberikan *treatment* dan *posttest* sesudah diberikan *treatment*. Diperoleh hasil rata-rata skor peningkatan sikap sopan santun siswa sebelum diberikan *treatment* yaitu 83 sedangkan rata-rata skor sikap sopan santun siswa sesudah diberikan *treatment* yaitu 113. Terdapat perbedaan rata-rata *pretest* sebelum diberikan *treatment* dan *posttest* sesudah diberikan *treatment* dengan penurunan sebesar 30. Sehingga dapat dikatakan bahwa ada perbedaan sikap sopan santun siswa sebelum dan sesudah diberikan *treatment*.

Pertemuan pertama dilakukan dengan pemberian *pretest* terhadap 3 kelas yang berjumlah 90 orang dan 12 orang siswa secara *random* sebagai sampel. Siswa diberikan waktu 60 menit untuk mengisi skala sikap sopan santun siswa yang berjumlah 37 pernyataan.

Sebelum membagikan skala sikap sopan santun kepada siswa, peneliti terlebih memberikan angket, memberikan petunjuk terkait dengan cara mengisi angket sikap sopan santun, pengisi skala *pretest* sikap sopan santun yang sudah peneliti bagikan sebelumnya, menyampaikan waktu kegiatan, setelah skala yang telah diisi oleh siswa selanjutnya diolah dan disesuaikan dengan 4 kategori yaitu Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju dan Sangat Tidak Setuju. Kemudian dilaksanakan untuk pertemuan selanjutnya terkait dengan pemberian layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan kartu *truth or dare* sebanyak 5 kali.

Pertemuan kedua, Pertemuan ini berlangsung pada hari Selasa tanggal 1 Agustus 2023, pertemuan kedua ini diikuti oleh 12 siswa, tahap awal doa terlebih dahulu peneliti membuka kegiatan, perkenalan antara peneliti dan siswa, selanjutnya peneliti menyapa para siswa terlebih dahulu dan menanyakan kabar, kemudian masuk tahap peralihan pada pertemuan kedua ini, peneliti memberikan informasi kepada siswa, tentang bimbingan dan konseling, memberikan motivasi agar siswa senang, tertarik, bersemangat dan siap mengikuti layanan ini, dengan itu siswa mengikuti kegiatan layanan dengan baik sesuai dengan kontrak kesepakatan yang sudah peneliti sampaikan. Media yang digunakan pada pertemuan ini adalah laptop, RPL dan kartu *truth or dare*, kemudian masuk ke tahap kegiatan yaitu menjelaskan materi yang sudah di siapkan yaitu mengenai sikap sopan santun dan penjelasan tentang permainan kartu *truth or dare* topik yang di bahas pada pertemuan ini tentang “Menghormati orang yang lebih tua”. Agar siswa bisa selalu menghargai orang yang lebih tua, terutama disekolah.

Sebelum permainan dimulai terlebih dahulu diberikan penjelasan kepada para pemain, apa saja tahapan dari pelaksanaan permainan kartu *truth or dare*, Peneliti berperan untuk menjadi juri dan mencatat point yang diperoleh setiap kelompok. Kelompok permainan akan diberikan waktu 30 detik untuk menjawab pertanyaan. Point yang diperoleh ketika bisa menjawab yaitu 50 untuk kartu *Truth* dan maksimal 100 untuk kartu *Dare* dan jika tidak bisa menjawab maka point yang diperoleh adalah 0 dan akan diberikan hukuman berupa tantangan yang ada akan di sepakati. Setelah melaksanakan permainan kartu *truth or dare* kemudian diadakan tanya jawab terlebih dahulu, dilanjutkan siswa memberikan kesimpulan, lalu melakukan evaluasi dari pertemuan ini yaitu *laiseg* dan terakhir dan menutup pertemuan dengan berdoa bersama dan salam.

Pertemuan ketiga, Pertemuan ini berlangsung pada hari Sabtu tanggal 5 Agustus 2023, pertemuan ketiga ini diikuti oleh 12 siswa, tahap awal berdoa, selanjutnya, peneliti memberikan motivasi, peneliti menanyakan kembali materi yang dibahas pada pertemuan sebelumnya. Dengan tujuan agar membantu peneliti untuk mengingat pencapaian dari kegiatan yang telah dilaksanakan sebelumnya. topik yang di bahas pada pertemuan ini tentang “Alasan mengapa kita harus berhenti berbicara kotor, kasar dan takabur”. Topik ini bertujuan agar siswa bisa menjaga kebiasaan (tata krama) dalam kehidupan sehari-hari, agar tidak menimbulkan dendam atau kebencian antara teman maupun orang lain, dan agar tidak terdampak buruk pada kondisi mental dan pikiran, lalu melakukan evaluasi dari pertemuan ini yaitu *laiseg* dan terakhir dan menutup pertemuan dengan berdoa bersama dan salam. Proses kegiatan konseling kelompok pada pertemuan ini berjalan dengan lancar dan tepat waktu.

Pertemuan keempat, Pertemuan ini berlangsung pada hari Selasa tanggal 8 Agustus 2023, pertemuan keempat ini diikuti oleh 12 siswa, tahap awal peneliti meminta satu perwakilan untuk memimpin doa agar kegiatan hari ini berjalan dengan baik, kemudian peneliti membuka kegiatan, selanjutnya peneliti menyapa para siswa terlebih dahulu dan menanyakan kabar mereka, kemudian masuk tahap peralihan pada pertemuan ini siswa masih mengikuti kegiatan dengan semangat dan aktif dalam bertanya dan lanjut menjelaskan materi yang sudah di siapkan tentang “Jangan suka menyela atau memotong pembicaraan orang lain”. Topik ini bertujuan agar siswa bisa menjaga kebiasaan (tata krama) dalam kehidupan sehari-hari, agar siswa bisa menghilangkan kebiasaan buruk yaitu memotong pembicaraan saat berinteraksi kepada orang lain dan bisa mengetahui bagaimana cara berbicara supaya tidak menyela atau memotong pembicaraan orang lain. Setelah melaksanakan permainan kartu *truth or dare* kemudian diadakan tanya jawab terlebih dahulu, dilanjutkan siswa memberikan kesimpulan, dan menutup pertemuan dengan berdoa bersama dan salam.

Pertemuan kelima, Pertemuan ini berlangsung pada hari Kamis tanggal 10 Agustus 2023, pertemuan keempat ini diikuti oleh 12 siswa, tahap awal peneliti meminta berdoa agar kegiatan hari ini berjalan dengan baik, membuka kegiatan, kemudian masuk tahap peralihan pada pertemuan ini, siswa mulai ada yang tidak bersemangat dan peneliti memberikan motivasi agar siswa bersemangat, tidak bosan dan siap mengikuti

layanan ini, lanjut menjelaskan materi yang sudah di siapkan, tentang “Etika saat ingin memasuki dan meminjam barang orang lain”. Topik ini bertujuan siswa bisa menjaga kebiasaan (tata kerama) dalam kehidupan sehari-hari, supaya siswa dapat mengetahui pentingnya beretika saat ingin memasuki ruangan orang lain juga mengembalikan barang yang sudah dipinjamkan agar tidak merugikan orang yang sudah meminjamkan barangnya dan menjaga kepercayaan orang lain.

Pertemuan keenam, Pertemuan ini berlangsung pada hari Senin tanggal 9 Agustus 2023, pertemuan keempat ini diikuti oleh 12 siswa, tahap awal berdoa, kemudian peneliti membuka kegiatan, selanjutnya peneliti menyapa para siswa terlebih dahulu dan menanyakan kabar mereka, kemudian masuk tahap peralihan pada pertemuan ini, peneliti memberikan motivasi agar siswa bersemangat dan siap mengikuti layanan ini. pada pertemuan ini peneliti menyampaikan kepada siswa bahwa kali ini pemberian layanan terakhir dan setelahnya akan di berikan skala sikap sopan santun untuk melihat hasil dari permainan kartu *trut or dare* tersebut, menjelaskan materi yang sudah di siapkan tentang “Perlakukanlah orang lain sebagaimana kita ingin di perlakukan”. Topik ini bertujuan siswa bisa menjaga kebiasaan (tata kerama) dalam kehidupan sehari-hari, agar siswa dapat selalu sikap baik juga tidak menyinggung orang lain, memahami perasaan dan menjaga perasaan orang lain. Siswa memberikan kesimpulan, lalu melakukan evaluasi dari pertemuan ini yaitu *laiseg* dan menutup pertemuan dengan berdoa bersama dan salam. Proses kegiatan konseling kelompok pada pertemuan ini berjalan dengan lancar dan tepat waktu.

Pertemuan ketujuh, Pertemuan ini dilaksanakan pada hari jumat tanggal 11 Agustus 2023, pertemuan ini diikuti seluruh siswa yang menjadi sampel penelitian. Siswa berdoa terlebih dahulu dan diberikan waktu 60 menit untuk mengisi skala sikap sopan santun siswa, Peneliti melakukan pemberian *posttest* skala sikap sopan santun siswa yang berjumlah 37 pernyataan untuk menilai sejauh mana perubahan yang terjadi selama proses konseling kepada 12 siswa sebagai sampel. Sebelum memberikan *posttest* terlebih dahulu pweneliti menjelaskan maksud dari pemberian *posttest* dan cara mengerjakannya. Peneliti juga menyampaikan bahwa hari itu merupakan hari terakhir dari pertemuan pelaksanaan penelitian dan mengucapkan terima kasih untuk partisipasi dan antusias dari seluruh siswa. Setelah melakukan *posttest* peneliti mentabulasikan hasil dari

posttest. Adapun hasil *posttest* pada skala sikap sopan santun siswa terdapat 6 siswa berada pada kategori sangat tinggi dan 6 siswa di kategori tinggi, dari hasil tersebut diperkuat dengan adanya pemberian *triment* kepada siswa dalam pengetahuan seperti materi ceramah, diskusi dan pemberian permainan kartu *truth or dare* dengan layanan bimbingan kelompok berkaitan dalam sikap sopan santun.

Hasil statistik deskriptif menggambarkan sikap sopan santun siswa di SMP Negeri 12 Tarakan kelas VIII sebelum dan sesudah pemberian *treatment* permainan kartu *truth or dare*, pengumpulan data penelitian dilaksanakan pada awal bulan Agustus hingga pertengahan Agustus dengan jumlah sampel 12 orang siswa, berikut ini akan dijelaskan gambaran sikap sopan santun sebelum dan sesudah di berikan *treatment* berupa layanan konseling kelompok dengan media permainan kartu *truth or dare*. Peneliti mendeskripsikan dalam uraian variabel sebagai berikut:

Tabel 4. Persentase (%) Pretest Skala Sikap Sopan Santun

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase %
1.	$X > 111$	Sangat Tinggi	6	50%
2.	$92,5 < X \leq 111$	Tinggi	6	50%
3.	$74 < X \leq 92,5$	Rendah	0	0
4.	$X \leq 74$	Sangat Rendah	0	0

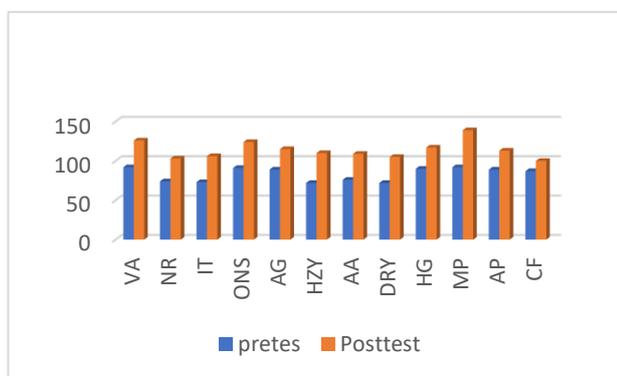
Berdasarkan hasil skor *pretest* skala sikap sopan santun siswa menunjukkan bahwa 9(75%) siswa berada pada kategori rendah dan 3(25%) siswa yang berada pada kategori sangat rendah. Hal ini menunjukkan bahwa 12 siswa tersebut memiliki permasalahan dalam sikap sopan santun dengan hasil tersebut tidak terlepas dari kurangnya pemahaman mereka tentang bagaimana cara menghormati orang yang lebih tua, masih belum tau cara mengurangi dalam berkata kotor, kasar dan takabur, masih kurang memahami bagaimana cara menyelah pembicaraan pada waktu yang tidak tepat, meminta izin ketika akan memasuki ruangan orang lain atau menggunakan barang orang lain, dan juga kurang memahami cara memperlakukan orang lain sebagaimana diri sendiri ingin diperlakukan. Oleh karena itu perlu adanya upaya untuk mempengaruhi sikap sopan santun

siswa tersebut dengan menggunakan layanan bimbingan kelompok dengan permainan kartu *truth or dare* yang dilaksanakan sebanyak 5 kali pertemuan dengan materi yang terkait pada sikap sopan santun siswa serta melalui media permainan yang digunakan.

Berdasarkan hasil skor *posttest* skala sikap sopan santun siswa, setelah diberikan *treatment* menunjukkan bahwa 12 siswa yang berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi sikap sopan santunnya. Pada saat pemberian *pretest* mengalami perubahan skor *posttest*, 6(50%) siswa berada pada kategori tinggi dan 6(50%) siswa pada kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa 100% siswa tersebut mengalami perubahan dan peningkatan dalam sikap sopan santunnya, karena siswa sudah mampu memahami, mendapatkan informasi dari *treatment-treatment* yang sudah dilakukan baik itu permainan dan metode-metode ceramah diberikan.

Tabel 5. Persentase (%) Posttest Skala Sikap Sopan Santun

No	Interval	Kategorisas	F	%
1.	$X > 111$	Sangat Tinggi	0	0%
2.	$92,5 < X \leq 111$	Tinggi	0	0%
3.	$74 < X \leq 92,5$	Rendah	9	75%
4.	$X \leq 74$	Sangat Rendah	3	25%



Gambar 2. Diagram Skor Pretest dan Posttest Skala Sikap Sopan Santun

Dapat dilihat dari diagram tersebut bahwa terdapatnya peningkatan dari sikap sopan santun siswa. Melalui diagram yang sudah dilampirkan setiap siswa mengalami peningkatan pada skor skala sikap sopan

santun dari kategori sangat rendah menjadi tinggi dan rendah menjadi sangat tinggi.

KESIMPULAN

Bahwa penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 12 Tarakan terhadap 12 subjek penelitian melalui metode eksperimen dengan memberikan perlakuan berupa media permainan *truth or dare* yang diawali dengan pre-test dan kemudian diakhiri dengan Posttest. Penelitian menyusun deskripsi data bertujuan untuk mempermudah dalam memahami variabel dan membuktikan bahwa data yang diperoleh adalah akurat.

Jadi penelitian ini didasari dari hasil perhitungan uji-t yang dikelola menggunakan SPSS 26.0 *for windows* diperoleh t_{hitung} sebesar 12.955 sementara t_{tabel} dengan db $N - 1 = 5$ dan taraf signifikan 5% (0,05) sebesar 2,200 artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $12.955 > 2,200$ Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan kartu *truth or dare* terhadap sikap sopan santun siswa kelas VIII di SMP Negeri 12 Tarakan, atau dengan kata lain bahwa pengaruh permainan kartu *truth or dare* terhadap sikap sopan santun siswa berpengaruh dalam meningkatkan sikap sopan santun siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Yuliana Dewi dan dkk, 2021. *Pembentukan Karakter Sopan Santun Anak Melalui Pola Asuh Keluarga*. Jurnal Educatio FKIP UNMA, Vol 7. No 4
- Djuwita Puspa, 2017. *Pembinaan Etika Sopan Santun Peserta Didik Kelas V Melalui Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Nomor 45 Kota Bengkulu*. JPGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol 10. No 1
- Fahkrizal Zulkifi, (2018). *Pengembangan Media Permainan Roda Putar Materi Pokok Ekosistem Dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan, Vol 9. No 2
- H Utami Yekti, 2021. *Buku Panduan Permainan Truth Or Dare Tentang Kepercayaan Diri Peserta Didik*
- Kurniasih dan Sani Berlin. (2014) Implementasi kurikulum 2013 Konsep dan Penerapan. Guru Sekolah Dasar, Vol. 10 No. 1 (April 2017)
- Maykes S. Tedjasaputra, 2001. *Bermain, Mainan Dan Permainan*. Books.google.com
- Siregar, Syofian, 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif: dilengkapi dengan perbandingan dan*

perhitungan manual dan SPSS. Penerbit
Kencana: Jakarta

Sugiyono, 2015. *Metodologi Penelitian
Pendidikan.* Bandung: Alfabet. Sunan Kalijaga.
(Diakses pada 31/10/2019, 10.45).

Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian Pendidikan
Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D,*
Penerbit Alfabeta, Bandung