

**IMPLEMENTASI PERMAINAN *TRUTH OR DARE* MELALUI LAYANAN  
BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENGATASI PERMASALAHAN  
PADA ANAK *SLOW LEARNER* DI SMK NEGERI 3 BANDA ACEH**

**SKRIPSI**

**Diajukan Oleh**

**RIZKA ATIKA  
NIM. 190213060**

**Mahasiswa Program Studi Bimbingan Konseling  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
DARUSSALAM-BANDA ACEH  
2024 M /1445 H**

**IMPLEMENTASI PERMAINAN *TRUTH OR DARE* MELALUI LAYANAN  
BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENGATASI PERMASALAHAN  
PADA ANAK *SLOW LEARNER* DI SMK NEGERI 3 BANDA ACEH**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)  
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh  
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S-I)  
Dalam Ilmu Pendidikan Bimbingan Konseling

Diajukan Oleh

**RIZKA ATIKA**  
**NIM: 190213060**

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Prodi Bimbingan dan Konseling

جامعة الرانيري

A R Disetujui Oleh R Y

Pembimbing I



Mukhlis, S.T., M.Pd.  
NIP. 197211102007011050

Pembimbing II



Usfur Ridha, M.Psi., Psikolog  
NIDN. 2006078301

**IMPLEMENTASI PERMAINAN *TRUTH OR DARE* MELALUI LAYANAN  
BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENGATASI PERMASALAHAN  
PADA ANAK *SLOW LEARNER* DI SMK NEGERI 3 BANDA ACEH**

Skripsi

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Uin Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi  
Program Sarjana (S-I) Dalam Ilmu Pendidikan

Pada hari/Tanggal

Kamis, 11 Juli 2024  
05 Muharram 1446 H

Panitia Ujian Munaqasyah skripsi

Ketua

Mukhlis, M.Pd.  
NIP. 197211102007011050

Sekretaris

Usfur Ridha, M.Psi., Psikolog  
NIDN. 2006078301

Penguji I

Dr. Fakhri Yacob, M. Ed.  
NIP. 196704011991031006


Penguji II

Wanty Khaira, S. Ag., M. Ed.  
NIP. 197606132014112002

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry  
Banda Aceh



  
..... S. Ag., M.A., M. Ed., Ph.D.  
NIP. 501021997031003

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah :

Nama : Rizka Atika  
NIM : 190213060  
Prodi : Bimbingan dan Konseling  
Judul Skripsi : Implementasi Permainan *Truth Or Dare* Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Mengatasi Permasalahan pada Anak *Slow Learner* Di SMK Negeri 3 Banda Aceh

Dengan menyatakan bahwa dalam penelitian skripsi, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi data dan memalsukan data.

Mengerjakan sendiri karya dan mampu bertanggung jawab atas karya. Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan, maka siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.

Demikian pernyataan saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 01 Juli 2024

Yang Menyatakan,



Rizka Atika  
NIM. 190213060

## ABSTRAK

Nama : Rizka Atika  
NIM : 190213060  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Bimbingan dan Konseling  
Judul Skripsi : Implementasi Permainan *Truth Or Dare* Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Mengatasi Permasalahan Pada Anak *Slow Learner* Di SMK Negeri 3 Banda Aceh  
Pembimbing I : Mukhlis, S.T., M. Pd.  
Pembimbing II : Usfur Ridha, M.Psi., Psikolog.  
Kata Kunci : Permainan *Truth Or Dare*, *Slow Learner*

*Slow learner* adalah anak dengan tingkat penguasaan materi yang rendah, padahal materi tersebut merupakan prasyarat bagi kelanjutan di pelajaran selanjutnya, sehingga mereka sering harus mengulang. *Slow learner* cenderung kurang percaya diri, kemampuan berpikir abstraknya lebih rendah dibandingkan dengan anak pada umumnya. Kenyataan yang terjadi di SMKN 3 Banda Aceh terdapat beberapa siswa kelas X Tata Busana mengalami *slow learner*, sehingga perlu upaya/strategi membantu anak *slow learner* menggunakan layanan bimbingan kelompok dengan media permainan *truth or dare*. Rumusan masalah penelitian adalah apakah implementasi permainan *truth or dare* melalui layanan bimbingan kelompok dapat mengatasi permasalahan pada anak *slow learner* di SMK Negeri 3 Banda Aceh dan tujuan penelitian adalah untuk mengetahui apakah implementasi permainan *truth or dare* melalui layanan bimbingan kelompok dapat mengatasi permasalahan pada anak *slow learner* di SMK Negeri 3 Banda Aceh. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X Tata Busana berjumlah 164 siswa. Total sampel penelitian berjumlah 9 siswa, dipilih dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen berbentuk *one group pretest-posttest desain*. Data penelitian dikumpulkan dengan menggunakan skala *slow learner*. Setelah memperoleh data di analisis menggunakan pengujian hipotesis dengan bantuan SPSS versi 20, diperoleh hasil thitung >ttabel yaitu  $25.227 > 1.833$  pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Artinya, hipotesis penelitian diterima dan dinyatakan terdapat pengaruh positif dan signifikansi dari implementasi permainan *truth or dare* melalui layanan bimbingan kelompok untuk mengatasi permasalahan pada anak *slow learner* di SMK Negeri 3 Banda Aceh.

**Kata kunci:** Permainan *Truth or Dare*, *Slow Learner*

## KATA PENGANTAR



Segala puja dan puji hanya milik Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa atas penguasa alam semesta dan segala limpahan rahmat, hidayah dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan baik. Shalawat beriring salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan Alam Nabi Besar Muhammad SAW, keluarga dan para sahabatnya. Syukur Alhamdulillah akhirnya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “Implementasi Permainan *Truth Or Dare* Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Mengatasi Permasalahan pada Anak *Slow Learner* Di SMK Negeri 3 Banda Aceh”. Suatu kebahagiaan bagi penulis dapat menyelesaikan skripsi. Penyusunan skripsi bertujuan untuk memenuhi sebagian tugas dan syarat guna untuk memperoleh gelar Sarjana dari Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar- Raniry Banda Aceh. Penyelesaian skripsi dapat terselesaikan karena terdapat bimbingan, dukungan, partisipasi dan arahan semua pihak. Ucapan penulis yang tidak terhingga kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Mujiburrahman, M. Ag. Rektor Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh yang bertanggungjawab terhadap penyelenggaraan pendidikan di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
2. Bapak Prof. Safrul Muluk, S. Ag., M.A., M. Ed., PhD. Selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN AR-Raniry Banda Aceh yang telah memberi izin penulis melakukan penelitian.

3. Ibu Muslima, S.Ag., M.Ed. selaku ketua prodi Bimbingan dan Konseling UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
4. Bapak Mukhlis, S.T., M.Pd. Selaku dosen pembimbing I dan Pembimbing Akademik yang meluangkan banyak waktu, tenaga memberikan bimbingan, pengarahan dan motivasi kepada penulis dalam perkuliahan dari awal semester hingga selama penyusunan skripsi berlangsung sampai sekarang.
5. Ibu Usfur Ridha, M.Psi., Psikolog. Selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk membimbing penulis selama mengerjakan skripsi berlangsung.
6. Seluruh Dosen, Ahli Staf Pendidikan Bimbingan Konseling Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, yang namanya tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu, telah memberikan ilmu yang bermanfaat sehingga penulis dapat menyelesaikan perkuliahan dan membantu pembuatan skripsi.
7. Persembahan yang setinggi-tingginya dan teristimewa teruntuk Ayahanda tercinta Herman, S. Pd., S.H., M. Pd. dan Ibunda tercinta Nurainun, S. Pd. selaku orang tua yang sangat penulis cintai dan sayangi, yang rela berkorban demi anaknya untuk meraih kesuksesan.
8. Kepada Aulina Zafia, Munaya Safira, Siti Rahmadani Rizky, Cut Razika Maulina, Nopa Ramadhani, Siska Febrianti yang sudah setia menemani dan menyemangati penulis, terimakasih atas segala kebaikan yang telah diberikan kepada penulis.

Penulis menyadari skripsi penelitian ini masih jauh dari kesempurnaan. Segala kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan untuk

perbaikan kedepannya. Semoga Allah senantiasa melimpahkan rahmat, keberkahan dan karunia-Nya kepada kita semua, Aamiin Ya Rabbal'Alamin.

Banda Aceh, 01 Juli 2024  
Penulis,

Rizka Atika  
NIM. 190213060





## DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG .....	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN .....	iv
ABSTRAK .....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
<b>BAB I. PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang Masalah .....</b>	<b>1</b>
<b>B. Rumusan Masalah.....</b>	<b>6</b>
<b>C. Tujuan Penelitian .....</b>	<b>6</b>
<b>D. Hipotesa Penelitian .....</b>	<b>6</b>
<b>E. Manfaat Penelitian .....</b>	<b>7</b>
<b>F. Definisi Operasional .....</b>	<b>8</b>
<b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>11</b>
<b>A. <i>Slow Learner</i> .....</b>	<b>11</b>
1. Pengertian <i>Slow Learner</i> .....	11
2. Ciri-Ciri <i>Slow Learner</i> .....	12
3. Faktor Penyebab <i>Slow Learner</i> .....	16
4. Masalah yang Dihadapi Anak <i>Slow Learner</i> .....	17
5. Upaya/Strategi Untuk Membantu Anak <i>Slow Learner</i> .....	18
<b>B. Layanan Bimbingan Kelompok.....</b>	<b>24</b>
1. Pengertian Layanan Bimbingan Kelompok .....	24
2. Fungsi Layanan Bimbingan Kelompok .....	25
3. Tujuan Layanan Bimbingan Kelompok .....	26
4. Asas-Asas Layanan Bimbingan Kelompok .....	27
5. Tahap-Tahap Layanan Bimbingan Kelompok .....	29
<b>C. Permainan <i>Truth Or Dare</i>.....</b>	<b>33</b>
1. Pengertian Permainan <i>Truth Or Dare</i> .....	33
2. Langkah-Langkah Permainan <i>Truth Or Dare</i> .....	34
3. Manfaat Permainan <i>Truth Or Dare</i> .....	34
<b>BAB III. METODE PENELITIAN .....</b>	<b>36</b>
<b>A. Metode dan Pendekatan Penelitian.....</b>	<b>36</b>
<b>B. Populasi dan Sampel Penelitian.....</b>	<b>38</b>

<b>C. Instrumen Pengumpulan Data .....</b>	<b>40</b>
1. Penyusunan Instrumen .....	41
2. Kisi-Kisi Instrumen.....	43
3. Validitas Instrumen.....	45
4. Reliabilitas Instrumen .....	48
<b>D. Teknik Pengumpulan Data .....</b>	<b>50</b>
<b>E. Teknik Analisa Data .....</b>	<b>53</b>
<b>BAB IV. HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>55</b>
<b>A. Deskripsi Lokasi Penelitian .....</b>	<b>55</b>
<b>B. Hasil Penelitian .....</b>	<b>58</b>
1. Penyajian Data .....	58
2. Pengolahan Data.....	64
3. Interpretasi Data .....	69
<b>C. Pembahasan Implementasi Permainan <i>Truth Or Dare</i>     melalui Layanan Bimbingan Kelompok untuk     Mengatasi Permasalahan Pada Anak <i>Slow Learner</i>     Di SMK Negeri 3 Banda Aceh .....</b>	<b>72</b>
<b>BAB V. PENUTUP.....</b>	<b>84</b>
<b>A. Kesimpulan .....</b>	<b>84</b>
<b>B. Saran-Saran.....</b>	<b>85</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>86</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>89</b>
<b>RIWAYAT PENULIS.....</b>	<b>161</b>

## DAFTAR TABEL

	<b>Hal</b>
Tabel 3.1 Desain penelitian.....	38
Tabel 3.2 Populasi Penelitian.....	39
Tabel 3.3 Kategori Pemberian Skor Alternatif Jawaban.....	41
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen <i>Slow Learner</i> (Sebelum Uji Coba).....	42
Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas Butir Item.....	46
Tabel 3.6 R Hitung dan R Tabel Hasil Uji Validitas Butir Item.....	46
Tabel 3.7 Kategori Reliabilitas Instrument.....	49
Tabel 4.1 Profil SMKN 3 Banda Aceh.....	56
Tabel 4.2 Sarana/Prasarana SMKN 3 Banda Aceh.....	57
Tabel 4.3 Tingkat <i>Slow Learner</i> .....	59
Tabel 4.4 Sampel Penelitian sebagai <i>Slow Learner</i> .....	60
Tabel 4.5 Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest Slow Learner</i> .....	62
Tabel 4.6 Kategori Pengelompokkan Siswa <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> .....	63
Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas <i>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</i> .....	64
Tabel 4.8 Uji T Berpasangan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest Slow Learner</i> .....	65
Tabel 4.9 Hasil Uji t <i>Pretest</i> dan <i>Posttest Slow Learner</i> Setiap Aspek.....	66
Tabel 4. 10 Kategori Pembagian N-Gain Scor.....	67
Tabel 4.11 Kategori Tafsiran Efektifitas N-Gain Scor.....	68
Tabel 4.12 Perolehan Nilai N-Gain Scor.....	69
Tabel 4.13 Hasil Perhitungan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	70
Tabel 4.14 Implementasi <i>Truth or Dare</i> Terhadap Aspek <i>Slow Learner</i> .....	73
Tabel 4.15 Deskriptif Statistik.....	75

## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Hal</b>
Lampiran 1 : SK Pembimbing Skripsi .....	89
Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian .....	90
Lampiran 3 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian .....	91
Lampiran 4 : Hasil Judgement Instrument .....	92
Lampiran 5 : Hasil Judgement Instrument .....	93
Lampiran 6 : Hasil Judgement Ahli Madya Media .....	94
Lampiran 7 : Kisi-kisi instrument penelitian .....	97
Lampiran 8 : Angket .....	102
Lampiran 9 : Hasil Validasi Instrument .....	108
Lampiran 10 : Tabel nilai-nilai r .....	114
Lampiran 11 : Hasil Reliabilitas Instrument .....	116
Lampiran 12 : Uji Populasi Penelitian .....	118
Lampiran 13 : Nilai Uji Mapel Terhadap Populasi .....	120
Lampiran 14 : Hasil Perhitungan Uji T <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	122
Lampiran 15 : Data Frekuensi Per-indikator sebelum dan sesudah <i>Truth or Dare</i> .....	123
Lampiran 16 : Uji Normalitas .....	128
Lampiran 17 : Hasil Perhitungan Uji T <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Berdasarkan Aspek .....	132
Lampiran 18 : Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL) .....	142
Lampiran 19 : Laporan Pelaksanaan Layanan .....	144
Lampiran 20 : Materi Pelaksanaan Layanan .....	147
Lampiran 21 : Riwayat Hidup .....	161
Lampiran 22 : Gambar <i>Kartu Truth and Dare</i> .....	162
Lampiran 23 : Dokumentasi .....	163

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan sebuah proses komunikasi antara guru dengan siswa. Dalam proses tersebut guru bertindak sebagai sumber informasi yang menyampaikan informasi berupa materi pelajaran kepada si penerima informasi, yang dalam hal ini adalah siswa. Dalam proses komunikasi tersebut adakalanya terjadi ketidakberhasilan yang disebabkan oleh beberapa faktor yang menjadi penghambat proses komunikasi diantaranya adalah faktor media. Agar proses komunikasi bisa berlangsung dengan baik maka diperlukan sebuah media yang bertugas sebagai penyalur informasi yang disampaikan oleh guru kepada siswanya, salah satunya adalah media pembelajaran.

Selain beradasrkan media pemebelajaran, keberhasilan siswa dalam menyelesaikan program-program pembelajaran dan mengikuti proses pembelajaran dapat terlihat dari prestasi belajar yang dicapai. Jika prestasi belajar siswa tinggi, proses pembelajaran dinyatakan berhasil. Namun, jika prestasi belajar siswa berada dibawah standar yang ditentukan, siswa dikatakan kurang atau belum berhasil.<sup>1</sup> Atas dasar prestasi belajar siswa itulah guru akan menentukan siapa saja siswa yang memerlukan perhatian dan bantuan belajar secara khusus.

---

<sup>1</sup> Muhammad Irham dan Novan Ardy Wiyana, 2013. *Psikologi Pendidikan Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, hal. 252.

Kesulitan belajar merupakan hambatan untuk mencapai tujuan belajar. Kesulitan belajar ini merupakan salah satu contoh dari masalah belajar, kondisi ini di derita siswa yang menghambat proses pembelajarannya. Salah satu bentuk /jenis kesulitan belajar adalah siswa *slow learner*, kondisi di mana anak memiliki gaya belajar yang lamban dalam kemampuan kognitifnya berada di bawah rata-rata, sehingga membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami dan menguasai materi pelajaran.<sup>2</sup>

Triani & Amir mengatakan siswa *slow learner* mengalami kesulitan belajar hampir pada semua pelajaran terutama pada mata pelajaran yang berkenaan dengan hafalan dan pemahaman sehingga hasil belajarnya lebih rendah dibanding dengan teman-teman yang lain. Beberapa masalah yang dihadapi anak *slow learner* antara lain anak mengalami perasaan minder terhadap teman-temannya; anak cenderung bersikap pemalu, menarik diri dari lingkungan sosialnya; lamban menerima informasi; hasil prestasi belajar kurang optimal; karena ketidakmampuannya sehingga tinggal kelas dan mendapat label yang kurang baik dari teman-temannya.<sup>3</sup>

Banyak faktor yang mempengaruhi peserta didik berkesulitan belajar baik dari faktor internal maupun eksternal. Faktor internal meliputi gangguan psiko fisik siswa, antara lain rendahnya kapasitas intelektual, ketidakmatangan emosi, kondisi fisik siswa yang tidak sempurna, motivasi, minat dan rasa

---

<sup>2</sup> Mutmainah. 2017. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Terapan*. Vol. 01. Hal. 24–32.

<sup>3</sup> Yusuf.M. 2003. *Pendidikan Bagi Anak dengan Problema Belajar*. Solo: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri, hal. 73.

percaya diri siswa. Faktor eksternal berasal dari lingkungan sekitar siswa seperti perhatian orang tua, fasilitas belajar, dan keadaan ekonomi keluarga.<sup>4</sup>

Hasil observasi sementara yang dilakukan di SMKN 3 Banda Aceh, diketahui terdapat siswa-siswa yang mengalami permasalahan kesulitan belajar *slow learner*, yaitu kurangnya percaya diri pada siswa, kemampuan berfikir abstrak yang lebih rendah dibandingkan dengan siswa pada umumnya, perilaku yang cenderung pendiam dan pemalu, yang menyebabkan siswa tersebut kesulitan untuk bersosialisasi dengan teman sebayanya. Oleh sebab itu, guru seharusnya dapat memfasilitasi siswa dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan khususnya bagi siswa *slow learner*. Untuk mengatasi problema tersebut, guru dapat memberikan media pembelajaran terhadap siswa di sekolah, dengan cara membuat permainan dalam bentuk media yang semenarik mungkin sehingga potensi belajar siswa meningkat, dan setiap media yang diberikan kepada siswa harus sesuai dengan kebutuhan atau keselarasan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, dalam pembelajaran diharapkan seorang guru seharusnya memiliki kemampuan kreativitas dan profesionalisme serta keuletan dengan berbagai usaha yang dapat mengantarkan pada tumbuhnya kecerdasan yang lebih maksimal.

Terdapat beberapa media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, salah satunya media permainan *truth or dare*. Permainan *truth or dare* berasal dari kata *Truth* dalam bahasa Indonesia berarti kebenaran dan *Dare* yang berarti

---

<sup>4</sup>Nana Syaodih Sukmadinata. 2011. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta, hal 45.

berani. Permainan *truth or dare* berisi pertanyaan dan tantangan seputar materi pembelajaran dengan menggunakan dua jenis kartu. Kartu pertama adalah kartu *truth*, yakni kartu berwarna putih yang bertuliskan “*Truth*” di sisi depannya, lalu di sisi belakangnya berisi pertanyaan mengenai tanggapan siswa terhadap fenomena baru yang sedang hangat menjadi pembicaraan. Kartu kedua adalah *dare*, yakni kartu berwarna merah yang bertuliskan “*Dare*” di sisi depannya, lalu di sisi belakangnya berisi perintah atau tantangan.<sup>5</sup>

Penggunaan media permainan *truth or dare* dalam belajar dapat merangsang siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, karena media permainan *truth or dare* dapat memberikan umpan balik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan efektif. Media permainan *truth or dare* juga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar, baik belajar mandiri maupun belajar berkelompok. Dengan adanya media permainan *truth or dare* siswa dapat belajar secara maksimal serta dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa.<sup>6</sup> Penelitian yang relevan dilakukan oleh Mila Hayatillah, mengenai “Penerapan Media Permainan *Truth or Dare* Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa di MTsN 4 Pidie”. Hasil penelitian menunjukkan Kepercayaan diri siswa sudah menunjukkan tingkat pencapaian yang signifikan, Dibuktikan dari hasil pengujian dengan perolehan nilai signifikan 6.435 nilai standarnya 1.833, dapat disimpulkan hipotesis diterima dan terdapat

---

<sup>5</sup> Sigit Priatmoko, dkk. 2013. *Pengaruh Media Permainan Truth And Dare Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Kimia SMA dengan Visi Sets*. Vol. 1, hal. 231.

<sup>6</sup> Evi Nurul Indayanti, dkk. 2016. *Penerapan Permainan Truth or Dare Materi Sistem Ekskresi terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP*. Surabaya: UNESA, hal. 2



peningkatan antara pretest dan posttest dan menunjukkan penerapan media permainan *truth or dare* efektif dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa di MTsN 4 Pidie.<sup>7</sup> Penelitian terdahulu juga dilakukan oleh Resmi Yati Ningsih, tentang "Strategi Pembelajaran Bagi Siswa *Slow Learner* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Di SDN 158 Seluma". Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang dilakukan guru dalam mengatasi anak *slow learner* di SDN 158 Seluma kelas V, yakni dengan menerapkan berbagai strategi dalam pembelajaran seperti menggunakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan sistem individual dan pendekatan remedial, kemudian metode yang digunakan guru pada anak/siswa *slow learner* adalah metode ceramah, tanya jawab, latihan-latihan, demonstrasi dengan alat peraga, metode reward punishment dan penugasan.<sup>8</sup>

Peneliti mendapatkan beberapa persamaan dan perbedaan penelitian yang relevan dengan apa yang hendak diteliti oleh peneliti. Adapun persamaannya adalah sama-sama menggunakan media permainan *truth or dare* dan salah satu penelitian terdahulu juga membahas tentang siswa *slow learner* sebagai variabel Y. Sedangkan perbedaannya terdapat pada populasi, sampel, metode penelitian, teknik pengumpulan data, dan materi *slow learner* yang diberikan.

Berdasarkan hasil observasi di atas, sehingga masih diperlukan penelitian dengan judul "Implementasi Permainan *Truth or Dare* Melalui

---

<sup>7</sup> Mila Hayatillah. 2021. *Penerapan Media Permainan Truth or Dare Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa di MTsN 4 Pidie*, hal. 82

<sup>8</sup> Resmi Yati Ningsih. 2019. *Strategi Pembelajaran Bagi Siswa Slow Learner Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Di SDN 158 Seluma*, hal.70

Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Mengatasi Permasalahan Pada Anak *Slow Learner* di SMK Negeri 3 Banda Aceh”.

## B. Rumusan Masalah

Latar belakang tersebut menjelaskan adanya masalah yang dihadapi oleh peserta didik di SMKN 3 Banda Aceh sehingga dapat dirumuskan masalah dalam penelitian yaitu, Apakah Implementasi Permainan *Truth or Dare* Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Dapat Mengatasi Permasalahan Pada Anak *Slow Learner* di SMK Negeri 3 Banda Aceh?

## C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian sebagaimana diuraikan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Apakah Implementasi Permainan *Truth or Dare* Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Dapat Mengatasi Permasalahan Pada Anak *Slow Learner* di SMK Negeri 3 Banda Aceh.

## D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan sementara atau jawaban sementara dari masalah yang di teliti oleh peneliti. Adapun hipotesis yang diajukan peneliti yaitu:

Ha : Implementasi Permainan *Truth or Dare* Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Dapat Mengatasi Permasalahan Pada Anak *Slow Learner* di SMK Negeri 3 Banda Aceh.

Ho : Implementasi Permainan *Truth or Dare* Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Tidak Dapat Mengatasi Permasalahan Pada Anak *Slow Learner* di SMK Negeri 3 Banda Aceh.

#### E. Kegunaan dan Manfaat Penelitian

Kegunaan penelitian ini dapat mengasah peneliti dalam memperoleh data, menganalisis data, dan mengolah menjadi sebuah karya yang dapat dibaca oleh orang banyak, sebagai pengalaman proses belajar untuk meningkatkan pengetahuan dalam melakukan penelitian sebagai peneliti pemula, hasil peneliti dapat menambah ilmu pengetahuan tentang ilmu pendidikan bagi peneliti, dan dapat menjadi ilmu pengetahuan bagi peneliti tentang kondisi psikologis.

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik yang bersifat teoritis maupun praktis, sebagai berikut:

##### 1. Manfaat teoretis

Dalam bidang pembelajaran dapat dijadikan bahan bacaan oleh mahasiswa program studi Bimbingan dan Konseling agar menambah wawasan dan pengetahuan mahasiswa serta dapat dijadikan referensi.

##### 2. Manfaat praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif dalam upaya Pengentasan masalah siswa, antara lain:

a. Manfaat bagi siswa

Manfaat penelitian ini bagi siswa yaitu membantu siswa untuk menangani kesulitan belajar sehingga dapat mencapai tujuan dan hasil pembelajaran dengan lebih baik.

b. Manfaat bagi guru

Bahan masukan bagi guru BK dalam menangani kasus siswa yang mengalami kesulitan belajar, sehingga hal ini bisa menjadi bahan materi atau layanan yang dapat digunakan untuk melakukan pencegahan bagi siswa agar mampu mengatasi kesulitan belajar.

c. Manfaat bagi sekolah

Manfaat penelitian ini bagi sekolah agar sekolah mendapatkan informasi mengenai adanya masalah kesulitan belajar yang dihadapi oleh siswa di SMKN 3 Banda Aceh.

**F. Definisi Operasional**

Untuk memahami lebih mendalam pembahasan penelitian ini, maka perlu dijelaskan arti beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Permainan *Truth Or Dare*

Permainan *truth or dare* berasal dari kata *Truth* yang dalam bahasa Indonesia berarti kebenaran, dan *Dare* yang berarti berani. Menurut Sigit 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.<sup>9</sup>

Jadi media permainan *truth or dare* adalah alat bantu bagi guru dalam bentuk permainan yang menggunakan dua jenis kartu yaitu kartu *Truth* (berisi pertanyaan yang hanya membutuhkan jawaban “Ya atau Tidak” dan kartu *Dare* (berisi pertanyaan yang membutuhkan jawaban dengan penjelasan dan penjabaran disertai dengan alasan) yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media permainan ini bertujuan agar siswa dapat belajar lebih mudah dan menyenangkan sehingga dapat menanamkan materi pelajaran dalam ingatan siswa lebih lama dan mampu mencapai tujuan pembelajaran dengan mudah.

## 2. Layanan Bimbingan Kelompok

Bimbingan kelompok adalah layanan bimbingan yang diberikan dalam suasana kelompok. Gazda mengemukakan bahwa bimbingan kelompok di sekolah merupakan kegiatan pemberian informasi kepada sekelompok peserta didik untuk membantu mereka menyusun rencana dan keputusan yang tepat.<sup>10</sup> Dengan demikian, jelas bahwa kegiatan dalam bimbingan kelompok ialah pemberian informasi untuk keperluan tertentu bagi para anggota kelompok.

---

<sup>9</sup> Sigit Priatmoko, dkk, hal. 231

<sup>10</sup> Prayitno dan Erman Amti, 2008. *Dasar-Dasar Bimbingan Dan Konseling*, Jakarta ; Rineka Cipta, hal.309

### 3. *Slow Learner*

*Slow learner* adalah anak yang memiliki prestasi belajar rendah (di bawah rata-rata anak pada umumnya) pada salah satu atau seluruh area akademik, tapi tidak tergolong anak yang mempunyai keterbelakangan mental. Skor tes IQ mereka menunjukkan skor antara 70 sampai 90 (Cooter & Cooter Jr., 2004; Wiley, 2007). Menurut Nani Triani & Amir mengenai *slow learner* yaitu anak-anak *slow learner* tidak hanya terbatas pada kemampuan akademik melainkan juga pada kemampuan-kemampuan yang lain seperti pada aspek intelegensi, bahasa atau komunikasi, emosi, sosial dan moral. *Slow learner* cenderung kurang percaya diri, kemampuan berpikir abstraknya lebih rendah dibandingkan dengan anak pada umumnya. Mereka memiliki rentang perhatian yang pendek dan memiliki ciri fisik normal namun sulit menangkap materi, responnya lambat, kosa katanya kurang sehingga bila berbicara kurang jelas sehingga mereka memerlukan layanan pendidikan khusus.<sup>11</sup>

Dapat disimpulkan, *slow learner* atau anak lambat belajar adalah mereka yang memiliki prestasi belajar rendah (di bawah rata-rata anak pada umumnya) pada salah satu atau seluruh area akademik, tapi mereka ini bukan tergolong anak terbelakang mental. Anak yang mengalami *slow learner* masih mempunyai peluang untuk meningkatkan kemampuan belajarnya.

---

<sup>11</sup> Nur Khabibah. 2013. *Penanganan Instruksional Bagi Anak Lambat Belajar (Slow Learner)*. Vol. 19

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. *Slow Learner***

##### **1. Pengertian *Slow Learner***

*Slow learner* adalah anak dengan tingkat penguasaan materi yang rendah, padahal materi tersebut merupakan prasyarat bagi kelanjutan di pelajaran selanjutnya, sehingga mereka sering harus mengulang.<sup>12</sup> Perilaku mereka cenderung pendiam dan pemalu, sehingga mereka kesulitan untuk bersosialisasi dengan teman-teman sebayanya. *Slow learner* cenderung kurang percaya diri, kemampuan berpikir abstraknya lebih rendah dibandingkan dengan anak pada umumnya. Mereka memiliki rentang perhatian yang pendek dan memiliki ciri fisik normal namun sulit menangkap materi, responnya lambat, kosa katanya kurang sehingga bila berbicara kurang jelas sehingga mereka memerlukan layanan pendidikan khusus.<sup>13</sup>

Dapat disimpulkan bahwa pengertian siswa *slow learner* atau yang biasa disebut lamban belajar adalah siswa yang memiliki keterlambatan perkembangan, memiliki keterbatasan IQ yang rendah atau dibawah normal sehingga membutuhkan waktu berulang-ulang untuk memahami materi yang disampaikan guru, akan tetapi mereka ini bukan tergolong anak

---

<sup>12</sup> A Sudrajat. 2008. *Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik, Taktik dan Model Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, h. 18

<sup>13</sup> Nur Khabibah. 2013. *Penanganan Instruksional Bagi Anak Lamban Belajar (Slow Learner)*. Vol. 19

keterbelakangan mental. Siswa yang lamban ini masih sangat berpeluang untuk dilakukan pembinaan guna meningkatkan kemampuannya dalam menyerap ilmu pengetahuan.

## 2. Ciri-ciri *Slow Learner*

Ciri-ciri atau karakteristik umum siswa *slow learner* dapat dipahami melalui pengamatan fisik siswa, Perkembangan mental, intelektual, sosial, ekonomi, kepribadian dan proses-proses belajar yang dilakukannya di sekolah dan di rumah. Ciri-ciri itu dianalisa agar diperoleh kejelasan yang konkret tentang gejala dan sebab-sebab kesulitan belajar siswa di sekolah dan di rumah. Karakteristik dari individu yang mengalami *slow learner*, yaitu:

- a. Fungsi kemampuan dibawah rata-rata pada umumnya
- b. Memiliki kecanggungan dalam kemampuan menjalin hubungan intrapersonal
- c. Memiliki kesulitan dalam melakukan perintah yang bertahap.
- d. Tidak memiliki tujuan dalam menjalani kehidupannya.
- e. Memiliki berbagai kesulitan internal seperti; keterampilan mengorganisasikan, kesulitan transfer belajar, dan menyimpulkan informasi.
- f. Memiliki skor yang rendah dengan konsisten dalam beberapa.
- g. Memiliki pandangan mengenai dirinya yang buruk.
- h. Mengerjakan segalanya secara lambat.



Berdasarkan karakter tersebut, kemudian dapat dilihat suatu tanda atau ciri-ciri tertentu pada siswa yang pada dirinya terdapat gejala *slow learner*, sebagai berikut;

- a. Hasil belajar rendah, di bawah rata-rata
- b. Hasil belajar rendah tidak sesuai dengan yang diusahakan
- c. Lambat dalam melaksanakan tugas kegiatan belajar, kesulitan dalam tugas akademik dan *slow learner* yang berhubungan dengan perkembangan (*academic and developmental learning disabilities*).
- d. Menunjukkan sikap, tingkah laku, dan gejala emosional yang kurang wajar dalam pendidikan.<sup>14</sup>

Selain karakteristik tersebut, karakteristik anak *slow learner* terlihat dari berbagai aspek, yakni :

a. Aspek Inteligensi

Dilihat dari aspek inteligensinya, karakteristik anak lamban belajar meliputi :

- 1) Mengalami kesulitan hampir pada semua mata pelajaran yang berhubungan dengan hafalan dan pemahaman;
- 2) Mengalami kesulitan dalam memahami hal-hal abstrak; dan
- 3) Mempunyai hasil belajar yang lebih rendah dibandingkan teman-teman sekelasnya.

b. Aspek Bahasa atau Komunikasi

---

<sup>14</sup> Triani Nani dan Amir. 2013. *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Lamban Belajar (Slow Learner)*. Jakarta: Luxima, hal. 134

*Slow learner* juga memiliki masalah dalam berbahasa. *Slow learner* sulit untuk mengungkapkan apa yang dipikirkannya. *Slow learner* pun sulit untuk memahami perkataan orang lain ketika *slow learner* diajak berbicara. Orang yang mengajaknya bicara harus menggunakan bahasa yang sederhana, jelas, dan mudah dipahami oleh anak lamban belajar

c. Aspek Emosi

Dilihat dari aspek emosi, *slow learner* memiliki emosi yang kurang stabil. *Slow learner* sangat sensitif, mudah marah meledak-ledak. Ketika ada orang yang mengejek, *slow learner* akan tersinggung. Ketika *slow learner* melakukan kesalahan, maka *slow learner* pun akan mudah patah semangat dan minder, apalagi dengan nilai-nilai buruk yang didapatkannya, maka hal itu akan menurunkan motivasinya. Motivasi yang rendah pada anak yang mengalami kesulitan belajar dapat disebabkan karena sering berhadapan dengan tugas-tugas yang sulit. Selain itu, pada umumnya anak *slow learner* (lamban belajar) motivasinya rendah.

d. Aspek Sosial

Dilihat dari aspek sosial, *slow learner* kurang baik dalam hal sosialnya. Ketika bersama anak seumurannya, *slow learner* cenderung pasif bahkan menarik diri. *Slow learner* lebih senang bermain dengan anak di bawah usianya, karena *slow learner* dapat menggunakan bahasa yang sederhana saat berkomunikasi dan itu membuatnya aman dan

gembira. Ketika berhadapan dengan orang yang lebih dewasa, *slow learner* memiliki tingkah laku lekat, bersikap sopan, memiliki prasangka terhadap guru di sekolah, dan kadang melakukan protes ketika ada yang dinilai kurang mempedulikannya.

e. Aspek Moral

Dilihat dari aspek moral, anak *slow learner* tahu adanya aturan yang berlaku tetapi *slow learner* tidak paham untuk apa aturan tersebut dibuat. *Slow learner* pun terkadang tidak patuh terhadap aturan karena momorinya juga kurang baik, sehingga *slow learner* mudah lupa. Oleh karena itu, anak *slow learner* harus sering diingatkan.<sup>15</sup> Dengan demikian, anak *slow learner* (lamban belajar) mempunyai karakteristik inteligensi, bahasa atau komunikasi, emosi, sosial, dan moral yang berbeda dari anak normal umumnya.

Namun, anak *slow learner* mempunyai karakteristik fisik yang sama seperti anak normal, bahwa secara fisik anak *slow learner* mempunyai penampilan yang sama seperti anak lainnya, sehingga karakteristik anak *slow learner* baru akan tampak dalam proses pembelajaran, terutama ketika menghadapi tugas-tugas yang menuntut konsep abstrak, simbol-simbol, dan keterampilan konseptual.<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup> Triani Nani dan Amir. *Pendidikan Anak Berkebutuhan...*, hal. 10

<sup>16</sup> Nani Triani dan Amir. 2013. *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Lamban Belajar (Slow Learner)*. Jakarta: Luxima, hal. 87

### 3. Faktor Penyebab *Slow Learner*

Faktor penyebab *slow learner* terbagi menjadi tiga: yaitu faktor internal, faktor eksternal dan faktor khusus.

- a. Faktor internal individu yang mempengaruhi *slow learner* meliputi:
  - 1) Faktor kognitif seperti rendahnya kapasitas intelektual
  - 2) Faktor efektif antara lain disebabkan labilnya emosi dan sikap.
  - 3) Faktor yang bersifat psikomotor antara lain terganggunya alat-alat indra penglihatan dan pendengaran.
- b. Faktor eksternal penyebab *slow learner* meliputi semua situasi dan lingkungan yang mendukung aktivitas belajar peserta didik yang meliputi:
  - 1) Lingkungan keluarga, contohnya pola asuh keluarga, pendidikan orangtua, ekonomi orang tua.
  - 2) Lingkungan masyarakat.
  - 3) Lingkungan sekolah.
- c. Faktor khusus, seperti:
  - 1) Disleksia: ketidak mampuan belajar membaca
  - 2) Disgrafia: ketidak mampuan belajar menulis
  - 3) Diskalkulia: ketidak mampuan belajar matematika.<sup>17</sup>

---

<sup>17</sup> Maylina Purwatiningtyas. 2014. *Strategi Pembelajaran Anak lamban Belajar (slow learners) di Sekolah Inklusi SD Negeri Giwangan Yogyakarta*, hal.16-20

#### 4. Masalah yang Dihadapi Anak *Slow Learner*

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa *slow learner* (lamban belajar) mengalami masalah belajar dan tingkah laku karena mempunyai keterbatasan kemampuan intelektual dan keterampilan psikologis. Masalah umum anak *slow learner* yang ditemukan guru kelas di antaranya: a. memiliki prestasi rendah di semua mata pelajaran; b. mengalami kesulitan membaca, menulis, atau matematika; c. mempunyai daya ingat rendah; dan d. hiperaktif atau kurang memperhatikan<sup>18</sup>

Masalah belajar pada anak *slow learner* (lamban belajar) disebabkan oleh penyebab yang tidak dapat diamati segera (*unobservable*), meliputi: a. mempunyai kecepatan belajar yang lebih lambat dibandingkan anak normal seusianya; b. membutuhkan rangsangan yang lebih banyak untuk mengerjakan tugas sederhana; dan c. mengalami masalah adaptasi di kelas karena mempunyai kemampuan mengerjakan tugas yang lebih rendah dari teman sekelasnya.<sup>19</sup> Selain masalah belajar, *slow learner* juga menghadapi masalah tingkah laku, meliputi: a) hubungan interpersonal yang belum matang; b) permasalahan komunikasi; dan c) pemahaman terhadap peran sosial yang tidak tepat, dsb.

---

<sup>18</sup> Arjmandnia, Ali Akbar dan Keivan Kakabaraee. 2011. "The Investigation of Parents' Attitude Toward Inclusive Education for Slow Learners" Internasional Jurnal. Volume: 2 Issue: 4. Hlm. 88-95.

<sup>19</sup> Malik, Najman Iqbal, Ghazala Rehman, dan Rubina Hanif. 2012. *Effect of Academic Interventions on the Developmental Skills of Slow Learners*. Vol. 27, No. 1. Hlm. 136.

## 5. Upaya/Strategi Membantu *Slow Learner*

Menurut J.T Zalukhu, strategi yang digunakan oleh seorang guru dalam menanagani anak *slow learner* adalah sebagai berikut :

### a. Melakukan pendekatan kepada anak

Pendekatan adalah salah satu strategi yang digunakan oleh guru kepada anak didiknya. Anak yang mengalami masalah dalam belajar perlu pendekatan dari seorang guru antar individu. Pendekatan yang digunakan guru dilakukan secara berkomunikasi kepada peserta didik dan mampu terjun kedalam dunia anak dengan melakukan pendekatan, interaksi, dan berkomunikasi antar individu. Seorang pendidik yang baik mampu mendekati anak didiknya, mengerti mengetahui perasaan anak didiknya.

### b. Penyampaian materi secara berulang-ulang

Anak *slow learner* adalah anak yang mengalami kesulitan dalam belajar dan menangkap materi yang disampaikan, anak ini lamban dalam menanggapi materi yang disampaikan, susah untuk menerima materi. Anak *slow learner* memerlukan waktu yang lama dalam menerima materi dibandingkan dengan anak yang lain. Dengan demikian, guru mengerti cara yang mesti dilakukan untuk menangani anak yang *slow learner* ini dengan menyampaikan materi dengan secara berulang-ulang, sehingga anak mampu untuk memahami materi tersebut.

c. Memelihara kesabaran

Dalam mengajar tidak sedikit kendala yang ditemukan oleh seorang. Dalam menolong dan melayani peserta didik guru mesti memiliki kesabaran dalam memberikan materi kepada peserta didik, dan tidak menyamaratakan kemampuan anak dengan kemampuannya sendiri. Guru yang mengajar dalam kelas harus memiliki kesabaran dalam menangani dan melayani anak *slow learner* sehingga anak merasa nyaman dan merasa dipedulikan tanpa melihat perbedaan yang ada, sehingga anak semangat dalam belajar.

d. Mengenal pribadi peserta didik

Guru yang mengajar di dalam kelas terlebih dahulu memahami dan mengenal kepribadian anak. Perlu bagi guru untuk memahami bagaimana peserta didik dalam belajar dan menyerap materi yang disampaikan oleh guru. Gangel & Hendricks mengemukakan bahwa “jika guru berusaha mengenal anak yang dilayaninya ia akan lebih tertolong dalam merumuskan tujuan belajar dalam merencanakan bahan yang relevan atau yang sesuai dengan kebutuhan mereka”. Dengan demikian guru perlu memakai model pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan anak. Guru perlu membedakan apakah anak termasuk anak yang lamban dalam belajar pendiam, atau hiperaktif dan lain-lain. Dengan begitu guru harus melakukan startegi yang bisa bermanfaat bagi pertumbuhan anak dan memiliki semangat dan minat dalam belajar.

e. Memberikan motivasi kepada siswa

Salah satu yang memicu keberhasilan anak kurangnya motivasi dari orang-orang terdekat, orangtua, dan guru. Motivasi adalah salah satu pendorong memberikan semangat kepada peserta didik dalam belajar, ketika guru yang mengajar didalam kelas memberikan motivasi kepada peserta didiknya terutama kepada anak yang mengalami masalah dalam belajar seperti anak *slow learner* akan membantu anak dalam memiliki minat dalam belajar dan semangat dalam belajar untuk mendapatkan hasil dan mencapai tujuan pembelajaran. Menurut E. Mulyasa “peserta didik akan belajar dengan sungguh-sungguh apabila memiliki motivasi yang tinggi”.

Dengan demikian guru yang mengajar di dalam kelas dituntut guna memotivasi anak didiknya untuk bisa belajar dengan sungguh-sungguh, mendorong anak untuk lebih giat lagi dalam belajar, dan selalu meyakinkan anak, bahwa anak mampu melakukan yang terbaik bagi masa depannya. Motivasi adalah salah satu cara guru dalam menyemangati peserta didik dengan mencapai tujuan pendidikan yang hendak di capai, seorang pendidik yang baik selalu memberikan motivasi kepada peseta didiknya, dan meyakinkan peserta didik untuk melakukan perubahan dalam dirinya sendiri. Upaya tersebut harus dilakukan secara terus menerus dan selalu mengikuti perkembangan yang dialami oleh anak *slow learner*. Dengan cara ini besar peluang anak *slow learner* akan lebih baik dalam belajar.



f. Memberikan perhatian kepada anak

Guru yang mengajar didalam kelas mesti memperhatikan anak didiknya. Terkhusus kepada mereka yang mengalami masalah dalam belajar seperti anak *slow learner*. Guru mesti memberikan pembelajaran yang membuat mereka tidak bosan dalam mengerjakannya. Guru yang mengajar memberikan perhatian yang sama kepada anak didik. Suhartin mengemukakan bahwa, “Guru yang baik harus berusaha memberi perhatian khusus baik kepada anak yang lamban maupun kepada anak yang cerdas. Dalam hal ini guru yang mengajar didalam kelas tidak membedakan perhatiannya kepada anak, baik anak lamban maupun anak cerdas. Anak yang mengalami masalah dalam belajar, mesti menerima perhatian yang khusus sama dengan anak yang cerdas untuk membantu dan menolong mereka. Anak *slow learner* memiliki karakteristik berbeda dari anak yang normal memiliki IQ dibawa rata-rata, disini tugas guru sangat penting dalam memberikan perhatian yang tulus kepada anak. Ada dua pengertian perhatian: pertama, perhatian adalah pemusatan tenaga psikis tertuju pada satu objek. Kedua, perhatian adalah banyak sedikitnya kesadaran yang menyertai sesuatu aktivitas yang dilakukan. Dalam pengertian ini memperlihatkan bahwa ada sesuatu kegiatan yang menarik sehingga membuat seseorang untuk memperhatikannya. Hal ini perlu diperhatikan oleh seorang guru, ketika anak yang diajarnya mengalami masalah dalam belajar dan perlu perhatian dari seorang guru. Anak berhak mendapat perhatian dari seorang guru maupun orangtuanya

sendiri. Perhatian yang dimaksud adalah dalam segala hal yang berhubungan dengan peningkatan prestasi siswa dalam belajar.

g. Menerima keberadaan anak

Salah satu cara menangani anak *slow learner* adalah menerima keberadaan mereka dengan apa adanya, bukan karena ada apa nya. Walaupun kemampuan yang mereka miliki tidak sama dengan anak yang lainnya. Guru yang mengajar menerima keberadaan anak yang *slow learner* didalam kelas. Suhartin mengemukakan bahwa, menangani anak *slow learner* adalah terimalah anak tersebut apa adanya. Jika ada anak timpang yang tidak dapat berlari mengejar teman-temannya yang sehat, umumnya dapat orang menerimya. Seperti menerima anak yang normal sehat, cerdas begitu juga guru yang mngajar di dalam kelas harus menerima anak lamban, sehingga membuat mereka senang dan tidak berkecil hati. Dengan menerima keberadaan *slow learner* akan membantu mereka dalam melakukan aktifitas mereka, dan tidak merasa minder dengan anak yang lain. Dari beberapa strategi diatas dapat memberikan dampak yang positif kepada anak *slow learner* dengan pembelajaran berdasarkan strategi guru terhadap pelajar lamban belajar (*slow leaner*). Anak *slow learner* adalah anak yang berbeda dari anak pada umumnya yang memiliki masalah dalam belajar, sehingga materi pembelajaran mereka diadaptasikan menjadi materi yang lebih beragam tetapi tujuannya tetap pada penyampaian materi yang mudah dipahami

dan dimengerti anak *slow learner*. Guru perlu melakukan pendekatan kepada anak, penyampaian materi dilakukan secara berulang-ulang, guru juga perlu sabar untuk mengenal peserta didik, memberikan motivasi, perhatian dan menerima keberadaan anak.<sup>20</sup>

Dalam membantu siswa *slow learner*, perlu bagi guru untuk dapat memfasilitasi siswa dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Untuk mengatasi problema tersebut, guru dapat memberikan media pembelajaran terhadap siswa disekolah, dengan cara membuat permainan dalam bentuk media yang semenarik mungkin sehingga potensi belajar siswa meningkat, dan setiap media yang diberikan kepada siswa harus sesuai dengan kebutuhan atau keselarasan dalam pembelajaran. Oleh karena itu dalam pembelajaran diharapkan seorang guru seharusnya memiliki kemampuan kreativitas dan profesionalisme serta keuletan dengan berbagai usaha yang dapat mengantarkan pada tumbuhnya kecerdasan yang lebih maksimal.

Terdapat beberapa media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, salah satunya media permainan *truth or dare*. Penggunaan media permainan *truth or dare* dalam belajar dapat merangsang siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran,

---

<sup>20</sup> Juni Trismanwati Zalukhu. 2020. "*Strategi Guru Dalam Menangani Pelajar Lamban/Lamban Belajar (Slow Learner)*". hal 45-48

karena media permainan *truth or dare* dapat memberikan umpan balik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan efektif. Media permainan *truth or dare* juga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar, baik belajar mandiri maupun belajar berkelompok. Dengan adanya media permainan *truth or dare* siswa dapat belajar secara maksimal serta dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa.<sup>21</sup>

## **B. Layanan Bimbingan Kelompok**

### **1. Pengertian Layanan Bimbingan Kelompok**

Prayitno menjelaskan layanan bimbingan kelompok adalah layanan bimbingan yang diberikan kepada siswa secara bersama-sama atau kelompok agar kelompok menjadi besar, kuat, dan mandiri.<sup>22</sup>

Menurut Nurihsan dalam bukunya bimbingan kelompok merupakan bantuan terhadap individu yang dilaksanakan dalam situasi kelompok. Bimbingan kelompok dapat berupa penyampaian informasi ataupun aktivitas kelompok membahas masalah-masalah pendidikan, pekerjaan, dan sosial. Pada umumnya, aktivitas kelompok menggunakan prinsip dan proses dinamika kelompok, seperti dalam kegiatan diskusi, sosiodrama, bermain peran, simulasi, dan lain-lain.<sup>23</sup>

---

<sup>21</sup> Evi Nurul Indayanti, dkk. 2016. *Penerapan Permainan Truth or Dare Materi Sistem Ekskresi terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP*. E-Journal UNESA, Surabaya: UNESA, hal. 2

<sup>22</sup> Prayitno. 1995. *Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok (Dasar dan Profil)*. Jakarta: Ghalia Indonesia. h. 61

<sup>23</sup> Achmad Juntika Nurihsan. 2014. *Bimbingan dan Konseling dalam Berbagai Latar Kehidupan*. Bandung. PT Refika Aditama. hal. 23.

Menurut Sukardi bimbingan kelompok adalah layanan bimbingan dan konseling yang memungkinkan sejumlah peserta didik (konseli) secara bersama-sama melalui dinamika kelompok memperoleh berbagai bahan dari nara sumber tertentu (terutama dari guru pembimbing atau konselor) yang berguna menunjang kehidupan sehari-hari baik individu sebagai pelajar, anggota keluarga dan masyarakat serta untuk mempertimbangkan dalam pengambilan keputusan.<sup>24</sup>

Dari penjelasan di atas menurut para ahli dapat diuraikan bahwa layanan bimbingan kelompok merupakan suatu layanan yang di mana memungkinkan adanya kebersamaan untuk dapat memperoleh bahan atau materi dari narasumber agar dapat menunjang suatu kehidupan anggota kelompok masyarakat ataupun anggota keluarga dan teman sebaya.

## **2. Fungsi Layanan Bimbingan Kelompok**

Fungsi dari layanan bimbingan kelompok diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Memberi kesempatan yang luas untuk berpendapat dan memberikan tanggapan tentang berbagai hal yang terjadi di lingkungan sekitar.
- b. Mempunyai pemahaman yang efektif, objektif, tepat, dan cukup luas tentang berbagai hal tentang apa yang mereka bicarakan.

---

<sup>24</sup> Dewa ketut Sukardi dan Desak P.E. Nila Kusmawati. 2008. *Proses Bimbingan dan konseling di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta. Hlm.78.

- c. Menimbulkan sikap yang positif terhadap keadaan sendiri dan lingkungan mereka yang berhubungan dengan hal-hal yang mereka bicarakan.
- d. Menyusun program-program kegiatan untuk mewujudkan penolakan terhadap sesuatu hal yang buruk dan memberikan dukungan terhadap sesuatu hal yang baik.
- e. Melaksanakan kegiatan-kegiatan nyata dan langsung untuk membuahkan hasil sebagaimana yang mereka programkan semula.<sup>25</sup>

### 3. Tujuan Layanan Bimbingan Kelompok

Menurut Sri Narti Secara umum layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk pengembangan kemampuan bersosialisasi, khususnya kemampuan berkomunikasi peserta layanan (siswa).<sup>26</sup> Secara lebih khusus, layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk mendorong pengembangan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan dan sikap yang menunjang perwujudan tingkah laku yang lebih efektif, yakni peningkatan kemampuan berkomunikasi baik verbal maupun nonverbal para siswa. Dalam layanan bimbingan kelompok para peserta didik saling mengimbaskan kemampuan berkomunikasi, baik dalam pembahasan topik maupun dalam pemecahan masalah secara pribadi. Di sanalah aktivitas dinamika kelompok berperan

---

<sup>25</sup> Zawani Yasmin. 2016. *Pelaksanaan Bimbingan Kelompok untuk meningkatkan Komunikasi Teman Sebaya Di Madrasah Aliyah Negeri 3 Medan Tahun Ajaran 2015/2016*. Universitas Islam Negeri Sumatra Utara. H. 23.

<sup>26</sup> Sri Narti. 2014. *Model Bimbingan Kelompok Berbasis Ajaran Islam Untuk Meningkatkan Konsep Diri Siswa*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Hal. 26-27.

secara langsung. Dalam komunikasi masing-masing peserta diharapkan lebih mandiri dan mampu mengendalikan diri. Dengan tertanganinya masalah terkait dengan masalah pribadi yang semula membebaninya.

#### 4. Asas-asas Layanan Bimbingan Kelompok

Asas konseling pada dasarnya merupakan perwujudan dari pandangan terhadap suasana kehidupan psikis manusia, khususnya konseling sebagai individu yang menjadi objek pelayanan. Para ahli kelihatannya sepakat mengkategorikan asas-asas konseling menjadi dua: asas yang berhubungan dengan individu konseli dan asas yang berhubungan dengan pekerjaan/profesi konseling.<sup>27</sup>

- a. Asas kegiatan : Tiga etika dasar konseling (Munro, Muthei, & Small), yaitu kerahasiaan, kesukarelaan, dan keputusan yang di ambil oleh klien sendiri. Asas ini mendasari seluruh kegiatan layanan bimbingan kelompok.
- b. Asas Kerahasiaan : Segala sesuatu yang di bahas dan muncul kegiatan kelompok hendaknya menjadi rahasia kelompok yang hanya boleh diketahui oleh anggota kelompok dan tidak disebarluaskan keluar kelompok, hendaknya menyadari benar hal ini dan bertekad untuk melaksanakannya. Di sini posisi asas kerahasiaan sama posisinya seperti dalam layanan konseling perorangan. Pimpinan kelompok sungguh-

---

<sup>27</sup> Ariadi Nugraha dan Fuad Aminur Rahman. 2017. *Strategi kalaborasi orangtua dengan konselor dalam mengembangkan sukses studi siswa*. Vol. 3, No. 1. Hlm. 130.

sungguh memantapkan asas ini sehingga seluruh anggota kelompok berkomitmen penuh untuk melaksanakannya.

c. Asas Kesukarelaan : Kesukarelaan anggota kelompok dimulai sejak rencana pembentukan kelompok oleh konselor (pemimpin kelompok). Kesukarelaan terus-menerus dibina melalui upaya pemimpin kelompok. Mengembangkan syarat-syarat kelompok yang efektif dan penstrukturan tentang layanan bimbingan kelompok. Dengan kesukarelaan itu anggota kelompok akan dapat mewujudkan peran aktif diri mereka masing-masing unntuk mencapai tujuan layanan.

d. Asas kekinian : Memberikan isi aktual dalam pembahasan yang dilakukan anggota kelompok diminta mengemukakan hal-hal yang terjadi dan berlaku sampai sekarang ini. Hal-hal dan pengalaman yang telah lalu dianalisis dan disangkut-pautkan dalam kaitannya dengan kepentingan pembahasan hal-hal yang terjadi dan berlaku sekarang. Hal-hal yang akan datang sesuai dengan kondisi yang ada sekarang.

e. Asas kenormatifan : Dipraktikkan berkenaan dengan cara-cara berkomunikasi dan bertatakrama dalam kegiatan bimbingan kelompok dan dalam mengemas isi bahasan.

f. Asas keahlian : Diperlihatkan oleh pemimpin kelompok dalam mengelola kegiatan kelompok, mengembangkan proses dan isi pembahasan secara keseluruhan.



Asas-asas lain : Dinamika kelompok dalam layanan bimbingan kelompok semakin intensif dan efektif apabila semua anggota kelompok secara penuh menerapkan asas kegiatan dan keterbukaan. Mereka secara aktif dan terbuka menampilkan diri tanpa rasa takut, malu ataupun ragu. Dinamika kelompok semakin tinggi, berisi dan bervariasi. Masukan dan sentuhan semakin kaya dan terasa. Para peserta layanan bimbingan kelompok semakin dimungkinkan memperoleh hal-hal yang berharga dari layanan ini.

## 5. Tahap-tahap Bimbingan Kelompok

Menurut Prayitno tahap-tahap bimbingan kelompok adalah sebagai berikut:<sup>28</sup>

### a. Tahap Pembentukan

Pada tahap ini, para peserta yang baru pertama bertemu itu benar-benar dibentuk menjadi kelompok yang cukup solid sehingga dinamika kelompok yang berkembang di antara mereka selanjutnya akan dimanfaatkan untuk mencapai tujuan-tujuan bimbingan dan konseling. Untuk itu, diperlukan waktu yang cukup lama dengan kegiatan yang bervariasi. Meskipun demikian, berapapun lama waktu yang dipergunakan dan apapun kegiatan yang dilaksanakan, jangan sampai semuanya itu menimbulkan kesan seakan-akan kegiatan itu hanya

---

<sup>28</sup> Prayitno, dkk. 2017. *Layanan Bimbingan Kelompok dan Konseling Kelompok yang Berhasil: Dasar dan Profil*. Bogor: Ghalia Indonesia. Hlm. 58-78.

sekedar beramai-ramai atau bersantai-santai saja, membuang-buang waktu, membosankan dan lain sebagainya. Dalam kaitan itu guru BK sebagai pemimpin kelompok menimbang-nimbang antara efisien waktu, efektivitas pengembangan dinamika kelompok, dan kondisi positif mental fisik seluruh peserta. Kegiatan-kegiatan pada tahap pembentukan adalah sebagai berikut:

- 1) Mengungkapkan pengertian dan tujuan kegiatan kelompok dalam rangka pelayanan bimbingan dan konseling.
- 2) Menjelaskan cara-cara dan asas-asas kegiatan kelompok.
- 3) Saling memperkenalkan dan mengungkapkan diri.
- 4) Permainan penghangatan atau pengakraban.

#### b. Tahap Peralihan

Tahap peralihan merupakan jembatan antara tahap pembentukan dan tahap kegiatan. Berapa lama tahap peralihan berlangsung banyak tergantung pada keberhasilan tahap pembentukan. Apabila tahap pembentukan sudah berhasil dengan baik, tahap peralihan sering kali hanya sekedar mengulangi dan memantapkan penjelasan tentang beberapa aspek pokok yang ada dalam tahap kegiatan (terutama tentang sifat topik yang akan dibahas dan peran serta segenap anggota dalam membahas topik-topik). Sebaliknya apabila tahap pembentukan kurang mantap, boleh jadi dalam tahap peralihan akan timbul

ketidakseimbangan di antara peserta. Apabila ketidakseimbangan ini terjadi, barang kali pemimpin kelompok perlu kembali kepada aspek-aspek penting tertentu pada tahap pembentukan. Kegiatan-kegiatan pada tahap peralihan adalah sebagai berikut:

- 1) Menjelaskan kegiatan yang akan ditempuh pada tahap berikutnya.
- 2) Menawarkan atau mengamati apakah para anggota sudah siap menjalani kegiatan pada tahap selanjutnya (tahap kegiatan).
- 3) Membahas suasana yang terjadi.
- 4) Meningkatkan kemampuan keikutsertaan anggota.
- 5) Kalau perlu kembali ke beberapa aspek tahap pembentukan.

#### c. Tahap Kegiatan

Tahap kegiatan merupakan inti dari keseluruhan kegiatan layanan, tahap ini seringkali disebut juga tahap kerja. Dari tahap inilah akan diperoleh hasil-hasil yang diharapkan, yaitu mengembangkan pribadi dan perolehan kerja yang mencakup aspek-aspek kognitif, afektif, konotatif dan berbagai pengalaman. Waktu yang dipergunakan untuk tahap ini tergantung pada keluasan dan kedalaman pembahasan topik serta pada jumlah topik yang dibahas. Dalam tahap ini, kegiatan kelompok dibagi menjadi dua yakni pembahasan topik bebas dan pembahasan topik tugas. Kegiatan-kegiatan pada tahap pembahasan topik bebas adalah sebagai berikut:

- 1) Masing-masing anggota secara bebas mengemukakan pendapat terhadap topik pembahasan.
- 2) Menetapkan topik yang akan dibahas terlebih dahulu.
- 3) Anggota membahas setia topik secara mendalam dan tuntas.
- 4) Kegiatan selingan.

Sedangkan kegiatan-kegiatan pada tahap topik pembahasan tugas adalah sebagai berikut:

- 1) Pemimpin kelompok mengemukakan suatu topik untuk dibahas oleh anggota kelompok.
- 2) Tanya jawab antara anggota dan pemimpin kelompok tentang hal-hal yang belum jelas yang menyangkut topik yang dikemukakan pemimpin kelompok.
- 3) Anggota kelompok membahas topik tersebut secara mendalam dan tuntas.
- 4) Kegiatan selingan.

#### d. Tahap Penutupan

Tahap penutupan merupakan tahap akhir dari seluruh kegiatan. Kelompok merencanakan kegiatan bimbingan kelompok selanjutnya dan menyampaikan salam hangat perpisahan. Kegiatan-kegiatan pada tahap penutupan adalah sebagai berikut:

- 1) Kelompok membahas kegiatan lanjutan.
- 2) Kelompok mengakhiri kegiatan bimbingan kelompok.

## C. Permainan *Truth Or Dare*

### 1. Pengertian Permainan *Truth Or Dare*

Permainan *truth or dare* berasal dari *Truth* dalam bahasa Indonesia berarti kebenaran, *Dare* berarti berani. Sigit Priatmoko menjelaskan permainan *truth or dare* adalah sebuah permainan yang didalamnya berisi pertanyaan untuk dijawab secara jujur dan berisi tantangan yang harus dilakukan secara berani.<sup>29</sup>

Indayanti memaparkan permainan *truth or dare* merupakan permainan yang dilakukan secara berkelompok, dengan menggunakan dua macam kartu yaitu kartu *Truth* dan kartu *Dare*. Kartu *Truth* berisikan pertanyaan yang hanya membutuhkan jawaban “Ya atau Tidak”, sedangkan kartu *Dare* berisikan pertanyaan yang membutuhkan jawaban dengan penjelasan dan penjabaran yang disertai berbagai alasan.<sup>30</sup> Herliani mengemukakan permainan *truth or dare* adalah suatu strategi pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar aktif dan bertujuan agar siswa saling bekerja sama dalam proses belajar serta menumbuhkan daya kreatifitas pada

---

<sup>29</sup> Sigit Priatmoko, dkk., “Pengaruh Media Permainan *Truth and Dare*...”, h. 231.

<sup>30</sup> Evi Nurul Indayanti, dkk., *Penerapan Permainan *Truth or Dare* Materi Sistem Ekskresi terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP*, E-Journal UNESA, Surabaya: UNESA, hal. 2.

siswa.<sup>31</sup> Jadi, dapat disimpulkan bahwa permainan *truth or dare* merupakan permainan yang dilakukan secara kelompok dengan menggunakan dua macam kartu, yaitu kartu *Truth* dan kartu *Dare*. Dimana penggunaan kartu ini dapat menarik keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran yang akan berdampak pada hasil belajar yang diperoleh.

## 2. Langkah-langkah Permainan *Truth Or Dare*

Menurut Sigit Priatmoko, dkk langkah-langkah pembelajaran menggunakan media permainan *truth or dare* adalah sebagai berikut :

- a. Tahap persiapan, pada tahap ini guru membagi siswa menjadi enam kelompok. Selanjutnya guru menerangkan aturan permainan,
- b. 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 buat 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.

---

<sup>31</sup> Herliani. 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 Mata Pelajaran Biologi. E-Journal Proceeding Biology Education, Conference*, 13 (1), hal. 233

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,

c. 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 siswa pada permainan yang telah dilakukan.<sup>32</sup>

### **3. Manfaat Permainan *Truth or Dare***

- a. Dapat menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan menyenangkan sehingga antusiasme siswa terhadap pembelajaran semakin bertambah.
- b. Siswa dilibatkan secara langsung dalam permainan, guru hanya sebagai juri atau motivator dan validator.
- c. Suasana komprehensif selama permainan dapat memicu siswa untuk menjadi yang terbaik diantara siswa yang lainnya. Sehingga tujuan pembelajaran untuk membantu siswa mencapai kompetensi dasar lebih mudah.<sup>33</sup>

---

<sup>32</sup> Sigit Priatmoko, dkk., “*Pengaruh Media Permainan Truth and Dare...*”, h. 231-232.

<sup>33</sup> Sigit Priatmoko, dkk., h. 231.

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Metode dan Pendekatan Penelitian**

Metode penelitian merupakan rangkaian kegiatan pelaksanaan penelitian. Dengan adanya metode penelitian diharapkan penelitian tersebut mendapatkan data yang sesuai dengan tujuan penelitian tertentu. Sedangkan rancangan penelitian adalah kerangka yang didesain oleh peneliti sebagai rencana penelitian. Sementara itu, Sugiyono mengungkapkan, “Metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”.<sup>33</sup> Dapat disimpulkan bahwa, metode penelitian adalah cara untuk mendapatkan data yang valid secara ilmiah.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, metode penelitian adalah rangkaian kegiatan pelaksanaan penelitian untuk mendapatkan data yang valid secara ilmiah. Metode penelitian terbagi menjadi dua yakni penelitian kuantitatif dan penelitian kualitatif.

Sugiyono mengungkapkan pengertian dari penelitian kuantitatif dan penelitian kualitatif yaitu :<sup>34</sup>

Metode kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan

---

<sup>33</sup> Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Afabeta. Hlm. 3

<sup>34</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan...*, Hlm. 14.



secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah diterapkan. Metode kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara *purposive* dan *snowbal*, teknik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada *generalisasi*.

Berdasarkan pernyataan Sugiyono, dapat disimpulkan bahwa metode kuantitatif adalah metode yang mengutamakan data dengan angka, sedangkan metode kualitatif adalah metode yang mengutamakan data dengan melibatkan kata-kata atau makna. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian kuantitatif yaitu metode eksperimen, dengan jenis penelitian *pre-eksperimental design*. Penelitian eksperimen ada perlakuan (*treatment*).

Metode penelitian eksperimen menurut Sugiyono dapat diartikan sebagai “Metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan”.<sup>35</sup> Maka dapat disimpulkan bahwa, penelitian eksperimen terdapat sebuah perlakuan. Metode penelitian eksperimen digunakan dalam penelitian ini untuk menguji implementasi permainan *truth or dare* melalui layanan bimbingan kelompok untuk mengatasi permasalahan kurangnya percaya diri pada anak *slow learner*

---

<sup>35</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan...* Hlm. 107.

di SMKN 3 Banda Aceh. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pre-test Post-test Design*.<sup>36</sup> Penelitian ini terdapat dua kali pengukuran yaitu *pretest* sebelum diberi perlakuan dan *posttest* setelah diberi perlakuan. Tujuan desain ini adalah untuk mengetahui implementasi setelah diberikan permainan *truth or dare* melalui layanan bimbingan kelompok untuk mengatasi *slow learner*. Desain penelitian dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 3.1**  
**Desain penelitian**

<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Keterangan :

O<sub>1</sub> = Nilai *Pre-test*

X = Perlakuan

O<sub>2</sub> = Nilai *Post-test*<sup>37</sup>

## B. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi merupakan keseluruhan gejala atau satuan yang ingin diteliti.<sup>38</sup> dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa kelas X Jurusan Tata Busana di SMKN 3 Banda Aceh yaitu sebanyak 5 kelas, dengan jumlah siswa sebanyak 164 siswa. Dari sejumlah siswa kelas X (sepuluh) jurusan Tata Busana tersebut, yang akan dijadikan sebagai sampel penelitian adalah siswa yang diperkirakan mempunyai nilai rendah sebagaimana nilai KKM di sekolah tersebut. Adapun nilai KKM yang berlaku di SMKN 3 Banda

<sup>36</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan*. Hlm. 74.

<sup>37</sup> Sugiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Hlm. 75

<sup>38</sup> Bambang Prasetyo. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif: Teori dan Aplikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo. Hlm. 119.

Aceh adalah apabila siswa memperoleh nilai ujian rata-rata di bawah 80 (delapan puluh), maka siswa tersebut dinyatakan bernilai rendah. Sesuai dengan dokumen yang berupa nilai raport siswa kelas X terdapat sebanyak 50 orang siswa bernilai rendah. Berdasarkan perolehan data tersebut, maka 50 orang siswa dijadikan sebagai sampel penelitian, dengan alasan bahwa meskipun nilai 50 orang siswa ini rendah akan tetapi belum dapat dipastikan yang bersangkutan sebagai *slow learner*. Siswa yang memperoleh nilai rata-rata raport dengan angka 80 (delapan puluh) kebawah sesuai dengan batas terendah nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), sebagaimana berikut ini:

**Tabel 3.2**  
**Populasi Penelitian**

No	Kelas	Jlh siswa	Nilai		Keterangan
			Diatas	Dibawah	
1	X BS 1	32 siswa	25 siswa	7 siswa	
2	X BS 2	34 siswa	25 siswa	9 siswa	
3	X BS 3	32 siswa	22 siswa	10 siswa	
4	X BS 4	32 siswa	21 siswa	11 siswa	
5	X BS 5	34 siswa	21 siswa	13 siswa	
Jumlah		164 siswa	114 siswa	50 siswa	

Berdasarkan jumlah populasi di atas, setelah dilakukan uji tertulis atau *pretest*, maka ditemukan sebanyak 9 orang siswa yang memperoleh nilai terendah dan memenuhi syarat untuk di jadikan sebagai sampel penelitian. Pengambilan sampel yang demikian ini disebut dengan sistem *purposive sampling*. Sugiono mengatakan bahwa dikatakan *purposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu, yaitu : pengambilan

sampel terhadap siswa yang memiliki ciri-ciri yang sesuai dengan ketetapan peneliti.<sup>39</sup> Pertimbangan dalam memilih sampel ini adalah siswa yang memiliki nilai dibawah KKM yang digolongkan sebagai siswa yang pada dirinya memenuhi ciri-ciri *slow learner*, yaitu:

1. Siswa berdasarkan nilai Raport semester ganjil mendapatkan nilai rendah
2. Siswa yang lamban menyerap materi pelajaran
3. Siswa dengan nilai prestasi akademik rendah.
4. Siswa yang bersedia mengikuti permainan *truth or dare*

*Purposive sampling* tergolong dalam jenis *non-probability sampling* yang artinya tidak memberikan peluang yang sama dari setiap populasi untuk dijadikan sebagai sampel penelitian. Pendapat dari ahli tersebut memberikan penguatan bahwa penulisan ini sangat tepat dengan menggunakan sistem *purposive sampling*.

### C. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam proses kegiatan pengumpulan data supaya kegiatan tersebut sistematis dan mudah.<sup>40</sup> Pada umumnya penelitian akan berhasil apabila menggunakan instrumen, karena yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan penelitian (masalah) dan menguji hipotesis diperoleh melalui instrumen<sup>41</sup>

---

<sup>39</sup> Nanang Martono. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif (Analisis Isi dan Data Sekunder) Edisi Revisi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. Hlm. 79

<sup>40</sup> Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Cipta

<sup>41</sup> Margono S. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta. Hlm. 155.

## 1. Penyusunan Instrumen

Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah instrumen yang disusun berdasarkan pengembangan dan perumusan teori Nani Triani & Amir mengenai *slow learner* yaitu anak-anak *slow learner* tidak hanya terbatas pada kemampuan akademik melainkan juga pada kemampuan-kemampuan yang lain seperti pada aspek intelegensi, bahasa atau komunikasi, emosi, sosial dan moral. Butir-butir pernyataan dalam instrumen merupakan gambaran tentang *slow learner* pada siswa. Peneliti menggunakan angket yang berbentuk skala *likert* untuk mengumpulkan data mengenai *slow learner* pada siswa. Skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang dan kelompok orang tentang fenomena sosial.<sup>42</sup> Butir-butir pernyataan dalam instrumen merupakan gambaran dari *slow learner* siswa. Adapun alternatif jawaban dalam penelitian ini ada 5 kategori pernyataan sebagai berikut:

**Tabel 3.3**  
**Kategori Pemberian Skor Alternatif Jawaban**

Pernyataan	SS	S	KK	TS	STS
Positif	5	4	3	2	1
Negatif	1	2	3	4	5

Tabel 1.3 menunjukkan bahwa siswa hanya menjawab instrumen yang berisi pernyataan dengan jawaban SS (Sangat Sesuai), S (Sesuai), KK (Kadang-Kadang), TS (Tidak Sesuai) dan STS (Sangat Tidak Sesuai). Dari

<sup>42</sup> Sugiyono, Metode Penelitian. Hlm. 134

butir pernyataan tersebut apabila bernilai positif akan diberi nilai dengan diberi skor, 5, 4, 3, 2, dan 1, sedangkan bentuk jawaban negatif diberi skor 1, 2, 3, 4, dan 5. Semakin tinggi alternatif jawaban siswa maka semakin tinggi tingkat *slow learner* siswa dan semakin rendah alternatif jawaban siswa, maka semakin rendah pula tingkat *slow learner* siswa.

## 2. Kisi-Kisi Instrumen

Kisi-kisi instrumen untuk mengungkap *slow learner* pada siswa dikembangkan dari definisi operasional variabel penelitian. Kisi-kisi instrumen disajikan pada Tabel 3.4:

**Tabel 3.4**  
**Kisi-Kisi Instrumen *Slow Learner***  
**(Sebelum Uji Coba)**

Variabel	Aspek	Indikator	Item		Jumlah
			+	-	
<i>Slow Learner</i> (Belajar Lamban)	1. Intelegensi	a. Mengalami kesulitan hampir pada semua mata pelajaran yang berhubungan dengan hafalan dan pemahaman; b. Mengalami kesulitan dalam memahami hal-hal abstrak; c. Mempunyai hasil belajar lebih rendah dibandingkan teman-teman sekelasnya. d. Mudah lupa e. Susah mengingat			
	2. Bahasa dan Komunikasi	a. Sulit mengungkapkan yang			

		<p>dipikirkannya.</p> <p>b. Sulit untuk memahami perkataan orang lain.</p> <p>c. Orang yang mengajak bicara harus menggunakan bahasa yang sederhana</p> <p>d. Menggunakan bahasa yang jelas.</p> <p>e. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami.</p>		
	3. Emosi	<p>a. Emosi yang kurang stabil</p> <p>b. Sangat sensitif,</p> <p>c. Mudah marah meledak-ledak.</p> <p>d. Ketika ada orang yang mengejek, akan tersinggung.</p> <p>e. Ketika berbuat kesalahan, akan mudah patah semangat</p> <p>f. Mudah minder</p> <p>g. Motivasi menurun dalam menghadapi tugas yang sulit.</p> <p>h. Motivasi rendah.</p>		
	4. Sosial	<p>a. Ketika bersama anak seumurnya, cenderung pasif</p> <p>b. Ketika bersama anak seumurnya selalu menarik diri.</p> <p>c. Lebih senang bermain dengan anak di bawah usianya.</p>		

	5. Moral	<ul style="list-style-type: none"> <li>d. Senang berkomunikasi dengan orang yang lebih dewasa</li> <li>e. Memiliki tingkah laku melekat.</li> <li>f. Bersikap sopan</li> <li>g. Memiliki prasangka terhadap guru di sekolah</li> <li>h. Protes ketika ada yang tidak mempedulikannya.</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Tidak memahami kegunaan aturan yang berlaku</li> <li>b. Terkadang tidak patuh terhadap aturan</li> <li>c. Berbuat sesuai pada pikirannya saat itu.</li> </ul>			
--	----------	--	--	--	--

Sebelum digunakan sebagai instrumen penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan tahapan validitas dan reabilitas instrumen. Validitas konstruk dilakukan pertimbangan oleh 2 orang dosen ahli guna melihat dan mengoreksi instrumen dari penelitian. Terdapat 62 item yang dapat digunakan, kemudian peneliti melanjutkan pada tahap uji validitas dan reabilitas instrumen.

Berdasarkan kisi-kisi instrumen tersebut, kemudian dibuatkan studi kelayakan terhadap instrumen. Instrumen yang berhasil dikembangkan berdasarkan kisi-kisi instrumen, kemudian dilakukan pengujian kepada 30 siswa SMK Negeri 3 Tata Busana untuk mengetahui tingkat kelayakan



instrumen tersebut. Siswa hanya dimintakan untuk memberikan nilai dengan angka 1 (satu) apabila instrumen dianggap layak dan memberikan nilai 0 (nol) apabila instrumen dianggap tidak layak. Penentuan 30 siswa sebagai sampel atau objek uji coba instrumen berdasarkan pendapat Effendi, yang mengatakan bahwa: Jumlah minimal uji coba kuesioner adalah minimal 30 responden. Dengan jumlah minimal 30 orang maka distribusi nilai akan lebih mendekati kurve normal.<sup>41</sup> Hasil yang diperoleh dari uji coba kemudian akan dilakukan uji selanjutnya, yaitu uji validitas dan realibilitas instrumen.

### 3. Validitas Instrumen

Setelah dilakukan uji coba terhadap instrumen penelitian, kemudian dilanjutkan dengan uji coba validitas dan realibilitas terhadap instrumen. Uji validitas digunakan untuk mengetahui kelayakan butir-butir dalam suatu daftar pertanyaan atau pernyataan dalam mendefinisikan suatu variabel.<sup>43</sup> Untuk mengetahui kevalidan alat ukur dapat dilakukan secara statistik dengan bantuan SPSS 20 dan *Microsoft Office Excel* yang dilihat pada nilai *correlations* dibandingkan dengan taraf signifikan 5% atau 0,05. apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka instrumen dapat dikatakan valid dan apabila  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka instrumen dapat dikatakan tidak valid. Instrumen yang valid saja yang akan digunakan sebagai instrumen penelitian.

---

<sup>43</sup> Johor Arifin. 2017. *SPSS 24 untuk Penelitian*. Jakarta: PT Alex Media Komputindo. Hlm. 239

Cara menghitung tingkat validitas atau indeks validitas, yaitu dengan cara mencari koefisien *product moment* dengan hitungan statistik, melalui rumus :<sup>44</sup>

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

dengan angka kasar

Keterangan:

- $r_{xy}$  : Koefisien korelasi tes yang disusun dengan kriteria  
 X : Skor masing-masing responden variabel X  
 Y : Skor masing-masing responden variabel Y  
 N : Jumlah responden

Pengujian validitas dilakukan terhadap 62 item pernyataan dengan jumlah subjek 30 siswa. Dari 62 item yang di uji ternyata terdapat 12 item dinyatakan tidak valid, dan 50 item lainnya dinyatakan valid. Hasil validitas item dapat dilihat pada tabel 3.5:

Tabel 3.5  
 Hasil Uji Validitas Butir Item

Kesimpulan	Item	Jumlah
Valid	1,2,3,4,5,6,7,8,10,11,12,15,16,18,19,,20,21,23, 24,25,26,27,28,30,31,32,34,35,36,39,40, 41,42,43,44,45,46,47,48,49,50, 51,52,54,56,58,59, 60,61,62	50
Tidak valid	9,13,14,17,22,29,33,37,38,53,55,57	12

Lebih jelasnya hasil perhitungan validitas dengan menggunakan rumus *product moment* tersaji dalam tabel 3.6 berikut:

<sup>44</sup> Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendektan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. Hlm. 213

Tabel 3.6  
R Hitung dan R Tabel Hasil Uji Validitas Butir Item

Nomor angket	R Hitung	R Tabung	Kesimpulan	Keterangan
1	0,326	0,254	v	V = Valid
2	0,282	0,254	v	T = Tidak valid
3	0,397	0,254	v	
4	0,485	0,254	v	
5	0,275	0,254	v	
6	0,282	0,254	v	
7	0,323	0,254	v	
8	0,485	0,254	v	
9	0,131	0,254	t	
10	0,326	0,254	v	
11	0,396	0,254	v	
12	0,413	0,254	v	
13	0,244	0,254	t	
14	0,155	0,254	t	
15	0,413	0,254	v	
16	0,373	0,254	v	
17	0,217	0,254	t	
18	0,267	0,254	v	
19	0,458	0,254	v	
20	0,373	0,254	v	
21	0,306	0,254	v	
22	0,244	0,254	t	
23	0,399	0,254	v	
24	0,418	0,254	v	
25	0,330	0,254	v	
26	0,303	0,254	v	
27	0,377	0,254	v	
28	0,527	0,254	v	
29	0,251	0,254	t	
30	0,343	0,254	v	
31	0,413	0,254	v	
32	0,501	0,254	v	
33	0,222	0,254	t	
34	0,340	0,254	v	
35	0,403	0,254	v	
36	0,466	0,254	v	
37	0,251	0,254	t	

38	0,165	0,254	t
39	0,478	0,254	v
40	0,519	0,254	v
41	0,288	0,254	v
42	0,378	0,254	v
43	0,406	0,254	v
44	0,461	0,254	v
45	0,254	0,254	v
46	0,526	0,254	v
47	0,302	0,254	v
48	0,519	0,254	v
49	0,267	0,254	v
50	0,344	0,254	v
51	0,542	0,254	v
52	0,512	0,254	v
53	0,236	0,254	t
54	0,466	0,254	v
55	0,248	0,254	t
56	0,521	0,254	v
57	0,210	0,254	t
58	0,340	0,254	v
59	0,494	0,254	v
60	0,431	0,254	v
61	0,481	0,254	v
62	0,435	0,254	v

Penjelasan statistik:

Hipotesis:

H1 = Ada hubungan antara skor pada butir soal yang diuji dengan skor total (soal valid). Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , maka soal valid.

H0 = Tidak ada hubungan antara skor pada butir soal yang diuji dengan skor total (soal tidak valid). Jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$ , maka soal tidak valid

#### 4. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas adalah keandalan instrumen yang menunjukkan suatu alat ukur dapat dipercaya walaupun dipakai dua kali atau berkali-kali untuk mengukur gejala yang sama. Apabila hasil tes konsisten, maka instrumen dapat dipercaya (*reliable*) atau dapat diandalkan (*dependable*). Untuk

menguji reabilitas instrumen peneliti menggunakan *Cronbach's Alpha* dengan cara membandingkan nihil alpha dengan r table 1.6 Rumus yang digunakan yaitu:

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{(k-1)} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma^2 b}{\sigma^2 t} \right]$$

Keterangan:

- r : Koefisien reliabilitas  
 K : Jumlah pernyataan  
 $\alpha^2_t$  : Varian total  
 $\sum \alpha^2_b$  : Jumlah varian butir.<sup>45</sup>

Reliabilitas dilakukan pengujian seperti yang dilakukan pada uji validitas. Dimana hasil yang didapatkan dari responden dimasukkan ke tabel untuk menghitung varian dan menghitung koefisien *alpha* ( $\alpha$ ). Interpretasi mengenai besarnya koefisien reliabilitas dapat dilihat pada tabel 3.7

Tabel 3.7  
 Kategori Reliabilitas Instrumen<sup>46</sup>

Alpha	Reliabilitas
$r_{11} < 0,27$	Reliabilitas Sangat Rendah
$0,27 < r_{11} < 0,40$	Reliabilitas Rendah
$0,40 < r_{11} < 0,70$	Reliabilitas Sedang
$0,70 < r_{11} < 0,90$	Reliabilitas Tinggi
$0,90 < r_{11} < 1,00$	Reliabilitas Sangat Tinggi

<sup>45</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*. Hlm. 171

<sup>46</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*. Hlm. 93

Pengujian reliabilitas dilakukan dengan menggunakan program SPSS 20. Data dikatakan reliabel apabila mempunyai nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari ( $>0,60$ ). Dan sebaliknya apabila *Cronbach's Alpha* ditemukan angka koefisien lebih kecil ( $>0,60$ ), maka tidak reliabel.<sup>47</sup>

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.894	62

Sesuai hasil uji item instrumen dengan menggunakan SPSS 20, diperoleh hasil bahwa perolehan nilai angka lebih besar dari ( $.0,60$ ), dengan demikian item instrumen dapat dikatakan sangat baik dan layak untuk dijadikan instrumen penelitian. Berdasarkan pengolahan data, hasil perhitungan memperlihatkan dari 62 item pernyataan menunjukkan koefisien reliabilitas (konsistensi internal) instrumen belajar lamban sebesar 0.894. Artinya, tingkat korelasi dan derajat keterandalan instrumen belajar lamban berada pada kategori tinggi.

#### D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data.

<sup>47</sup> Iman Ghazali. 2005. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*. Semarang: UNDIP Semarang. Hlm. 42

Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.<sup>48</sup>

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik-teknik pengumpulan data sebagai berikut.

1. Observasi : Peneliti menggunakan teknik observasi dengan jenis *nonparticipant observation*. Jenis observasi nonpartisipasi adalah observasi yang menjadikan peneliti berperan sebagai penonton, contohnya pada saat siswa bermain permainan *truth or dare*. Peneliti tidak mengambil bagian langsung dalam situasi kehidupan siswa tetapi menangkap faktor yang ingin diketahui dari siswa.<sup>49</sup>
2. Angket : Merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.<sup>50</sup> Angket digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap kegiatan pemberian layanan dalam bentuk pernyataan tertulis dan jawaban yang diberikan juga dalam bentuk tertulis yaitu dalam bentuk isian simbol atau memberi ceklis pada kolom yang tersedia untuk setiap pernyataan yang digunakan. Angket tersebut diberikan kepada siswa setelah proses kegiatan pembelajaran selesai.

Siswa diminta untuk memilih salah satu pilihan jawaban dengan memberikan tanda *checklist* (√) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang telah disediakan. Pilihan jawaban yang diminta adalah jawaban yang

---

<sup>48</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian*. Hlm.308

<sup>49</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian*. Hlm.204

<sup>50</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian*. Hlm.199

dianggap sesuai dengan yang dilakukan, alami, dan terjadi. Setiap pernyataan disediakan 5 (lima) pilihan jawaban sebagai berikut:

- a. Kategori sangat sesuai (SS) apabila pernyataan selalu anda lakukan, alami, terjadi pada diri anda berkisar 81% sampai 100%.
- b. Kategori sesuai (S) apabila pernyataan sering anda lakukan, alami, dan terjadi pada diri anda berkisar 61% sampai 80%.
- c. Kategori kadang-kadang (KK) apabila pernyataan anda lakukan, alami, dan terjadi pada diri Anda berkisar 41% sampai 60%.
- d. Kategori tidak sesuai (TS) apabila pernyataan jarang anda lakukan, alami, dan terjadi pada diri anda berkisar 21% sampai 40%.
- e. Kategori sangat tidak sesuai (STS) apabila pernyataan tidak pernah anda lakukan, alami, dan terjadi pada diri anda nilai 0% sampai 20%.

Setelah angket skala *likert* diadministrasikan kepada siswa, maka peneliti memperoleh data yang berupa jawaban-jawaban dari siswa yang merupakan populasi dari penelitian. Selanjutnya data-data dianalisis untuk mendapatkan hasil yang sesuai dengan keinginan peneliti.

3. Tes : Tes ialah seperangkat rangsangan (stimuli) yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapatkan jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka.<sup>51</sup> Tes yang dilakukan adalah tes sikap menggunakan skala *Likert*. Tes dilakukan sebanyak 2 kali yaitu tes awal (*Pre-test*) dan tes akhir (*Post-test*). Tes awal bertujuan untuk

---

<sup>51</sup> Margono. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta. Hlm. 170.



mengetahui hasil yang dicapai oleh siswa sebelum diberikan layanan. Tes akhir bertujuan untuk mengetahui hasil yang dicapai oleh siswa setelah diberi layanan bimbingan kelompok.

#### E. Teknik Analisis Data

Setelah pengumpulan data dengan menggunakan teknik pengumpulan data dengan metode kuantitatif, kemudian data tersebut dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data. Teknik analisis data merupakan langkah kedua setelah data-data tersebut terkumpul. “Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Teknik analisis data dimulai dengan mengelompokkan data kemudian mentabulasikan atau menyajikan data dalam bentuk tabel, untuk memudahkan pengamatan atau evaluasi. Selanjutnya melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis.”<sup>52</sup> Data tentang respon siswa yang diperoleh melalui angket akan dianalisis dengan menggunakan rumus persentase. Adapun rumus presentase menurut Sudijono adalah:

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Angka persentase

f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Jumlah frekuensi/ banyaknya individu.<sup>53</sup>

<sup>52</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan*. Hlm.207.

<sup>53</sup> Anas Sudijono. 2012. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. Hlm 43.

Skala yang digunakan dalam pengolahan data yang diperoleh dari angket adalah:

- 81 – 100 % = Kategori Sangat Baik
- 61 – 80 % = Kategori Baik
- 41 – 60 % = Kategori Kurang baik
- 21 – 40 % = Kategori Buruk
- < 20% = Kategori Sangat Buruk.<sup>54</sup>

Sedangkan penilaian dari hasil observasi terdapat pada *pretest* dan *posttest*. Hasil *pretest* yang diberikan peneliti kepada peserta didik untuk memperoleh data awal sebelum peserta didik diberikan layanan. *Posttest* diberikan setelah peserta didik diberikan layanan. Hasil *pretest* dan *posttest* dalam pembelajaran tersebut diberi nomor urut dan kode. Nomor dan kode terdiri dari X dan Y . Kode (X) untuk *pretest* dan (Y) untuk *posttest*. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, peneliti menggunakan SPSS 20 dan menggunakan *Microsoft Office Excel* untuk melakukan analisis statistika tingkat lanjut. Sedangkan pengelolaan data yang diperoleh digunakan rumus uji-t dengan menggunakan rumus uji-t yaitu:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum xd^2}{N(N-1)}}$$

- Keterangan:
- $Md$  = Median dari perbedaan *pretest* dan *posttest*
  - $xd$  = Deviasi masing-masing subjek ( $d-Md$ )
  - $\sum X^2d$  = Jumlah kuadrat deviasi
  - N = Subjek pada sampel
  - B = ditentukan dengan N-1.<sup>55</sup>

<sup>54</sup> Suharsimi Arkunto, dkk. 2010. *Evaluasi Program Pendidikan: Pedoman Teoritis Praktis bagi Mahasiswa dan Praktis Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara. Hlm.35.

<sup>55</sup> Suharsimi Arkunto. 2002. *Proses Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta. Hlm.275-276

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Lokasi Penelitian

##### 1. Gambaran Umum SMKN 3 Banda Aceh

SMK Negeri 3 Kota Banda Aceh terletak di Jalan Sultan Malikussaleh, Gampong Lhong Raya, Kecamatan Banda Raya, Kota Banda Aceh. SMK Negeri 3 Banda Aceh didirikan pada bulan Agustus 1957 dengan nama SGKP, kemudian berubah nama menjadi SKKA pada tahun 1961 dan pada tahun 1966 menjadi SMKK. Sejak tahun 1966 hingga sekarang bernama SMK Negeri 3 Banda Aceh. Visi SMKN 3 Banda Aceh “Terwujudnya lulusan yang religius, profesional, kompeten, kreatif, dan berwawasan Profil pelajar Pancasila”. Sedangkan Misi SMKN 3 Banda Aceh adalah:

1. Meningkatkan keimanan, ketaqwaan dan akhlak mulia melalui ajaran agama dan profil pelajar Pancasila
2. Menghasilkan lulusan yang unggul dan terampil serta berkarakter profil pelajar Pancasila sesuai dengan tuntutan DUDIKA
3. Memfasilitasi lulusan untuk mengisi peluang kerja, dan menciptakan lapangan kerja, serta melanjutkan pendidikan.
4. Mengoptimalkan kegiatan pengembangan bakat dan minat siswa untuk meraih prestasi

5. Menciptakan kelompok penggerak kewirausahaan dengan menjalin hubungan yang baik dan sinergis dengan DUDIKA
6. Menjadi pusat pendidikan dan pelatihan yang memiliki peran dalam pelayanan pendidikan untuk masyarakat.

**Tabel 4.1**  
**Profil SMKN 3 Banda Aceh**

NO	IDENTITAS SEKOLAH	
1	Nama Sekolah	SMKN 3 Banda Aceh
2	NPSN	10105337
3	Jenjang Pendidikan	SMK
4	Status Sekolah	Negeri
5	Alamat Sekolah	Jalan Sultan Malikul Saleh
	Kode Pos	23238
	Kelurahan	Lhong Raya
	Kecamatan	Banda Raya
	Kabupaten/Kota	Banda Aceh
	Provinsi	Aceh
	Negara	Indonesia
6	SK Pendirian	Nomor 02902/0/1976, Tanggal : 07 sep 1976
7	Status Kepemilikan	Pemerintah Daerah
8	Status Akreditasi	Amat Baik
9	Tahun Berdiri	1957
10	NSS	331066107003
11	Luas Tanah Milik (m2)	21,219 M2
12	Nomor Telepon	(0651) 7559559 -7559560
13	Email	smk3-bna@disdikporabna.com
14	Website	www.smkn3bandaaceh.sch.id
15	Sumber Listrik	PLN
16	Akses Internet	Ada
17	Kepala Sekolah	Sufriani, S.Pd
18	Ekstrakurikuler	Pramuka, PMR, Rohis, Seni, Olahraga (Wajib)
19	Kurikulum	Kurikulum 2013

Sumber: Dokumentasi SMKN 3 Banda Aceh

Sarana dan prasarana di SMKN 3 Banda Aceh memadai dan lengkap. Adapun sarana prasarana SMKN 3 Banda Aceh dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut:

**Tabel 4.2**  
**Sarana/Prasarana SMKN 3 Banda Aceh**

No	Ruangan	Jumlah Ruangan
1	Ruang Lobby	1
2	Ruang Ka. Sekolah	1
3	Ruang Wakil Ka. Sekolah	1
4	Ruang Guru	1
5	Ruang Pelayanan Administrasi	1
6.	Ruang Keuangan	1
7	Ruang Meeting Room	1
8	Ruang BK	1
9	Gudang	2
10	Ruang Kelas Teori	26
11	Ruang Praktek	1
	Tata Boga	4
	Tata Busana	4
	Tata Kecantikan	1
	Perhotelan	1
	ULP	0
12	Ruang Praktek Komputer	3
13	Ruang Perpustakaan	1
14	Ruang Osis	1
15	Ruang UKS/PMR	1
16	Ruang Musholla	1
17	Ruang Aula Bersama (Hall)	1
18	Ruang Kantin	1
19	Ruang Toilet	22

Sumber: Dokumentasi dan pengamatan pada SMKN 3 Banda Aceh

Hasil tabel 4.2 menunjukkan fasilitas yang dimiliki SMKN 3 Banda Aceh dan sudah dapat dikatakan memadai dan sangat mendukung keberhasilan pembelajaran siswa secara efektif. Jumlah keseluruhan siswa di sekolah tersebut sebanyak 512 siswa (laki 26 orang dan perempuan 486 orang).

## B. Hasil Penelitian

### 1. Penyajian Data

#### a. Profil siswa slow learner

Profil umum slow learner siswa kelas VII MTs Negeri 6 Aceh Besar merupakan gambaran respon siswa terhadap slow learner yang dimiliki. Gambaran keseluruhan slow learner dikelompokkan menjadi tiga kategori, yaitu: tinggi, sedang, dan rendah. Dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tingkat *Slow Learner***

No	Batas Nilai	Kategori <i>Slow Learner</i>
1	81 – 100	Sangat Baik
2	61 – 80	Baik
3	41 – 60	Kurang Baik
4	21 – 40	Buruk
5	0 – 20	Buruk Sekali

Sumber: *Microsoft Excel 2016*

Hasil tabel menunjukkan batas nilai 81-100 berada pada kategori *slow learner* yang masih dalam kategori sangat baik, batas nilai 61-80 berada pada kategori *slow learner* baik, batas nilai 41-60 berada pada kategori *slow learner* kurang baik, batas nilai 21- 40 berada dalam kategori buruk dan batas nilai 0-20 merupakan kategori buruk sekali. Kategori didapatkan dengan terlebih dahulu mencari nilai rata-rata dari nilai yang telah diperoleh responden, kemudian mencari nilai standar deviasinya.

Penelitian dilaksanakan di SMKN 3 Banda Aceh. Pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam bentuk bimbingan kelompok dengan menggunakan media permainan *truth or dare* terdiri dari 2 (dua) kali

pemberian *treatment*. Sebelum pemberian *treatment*, terlebih dahulu memberikan *pretest* dan *posttest* setelah diberikan *treatment*. Berikut langkah-langkah pemberian *treatment* yang peneliti lakukan untuk mengatasi permasalahan *slow learner* siswa di SMKN 3 Banda Aceh:

#### **b. Pretest**

*Pretest* diberikan kepada 50 orang siswa kelas I Busana 1, 2, 3, 4 dan busana 5 yang dilaksanakan **12 - 13 Juni 2023**. Adapun tujuan diberikan *pretest* adalah untuk mengukur tingkat *slow learner* siswa di SMK Negeri 3 Banda Aceh. Tingkat *slow learner* siswa dikelompok menjadi 5 yaitu: sangat baik, baik, kurang baik, buruk dan sangat buruk. Berikut tingkat *slow learner* siswa sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok dengan media permainan *truth or dare* di SMK Negeri 3 Banda Aceh, dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.3**  
**Tingkat *Slow Learner***

<b>No</b>	<b>Batas Nilai</b>	<b>Kategori <i>Slow Learner</i></b>
1	81 – 100	Sangat Baik
2	61 – 80	Baik
3	41 – 60	Kurang Baik
4	21 – 40	Buruk
5	0 – 20	Buruk Sekali

Sumber: *Microsoft Excel 2016*

Dari hasil tabel 4.3 menunjukkan batas nilai 81-100 berada pada kategori *slow learner* yang masih dalam kategori sangat baik, batas nilai 61-80 berada pada kategori *slow learner* baik, batas nilai 41-60 berada pada kategori *slow learner* kurang baik, batas nilai 21- 40 berada dalam kategori buruk dan batas nilai 0-20 merupakan kategori buruk sekali. Kategori buruk

dan buruk sekali ini yang dijadikan sebagai sampel penelitian, yakni sebanyak 9 orang siswa. 9 orang siswa yang mendapat nilai katagori buruk dan buruk sekali yaitu siswa yang masih tidak berkomitmen dalam permasalahan *slow learner*. Setelah dilakukan *pretest* terhadap 50 siswa yang mempunyai nilai maksimal 80 pada raport (tergolong rendah belajar menurut hasil perolehan nilai sesuai raport siswa). Sebanyak 41 orang siswa tidak bisa dijadikan sebagai sampel penelitian, dikarenakan nilai rendah tersebut tidak memenuhi syarat sebagai siswa *slow learner*.

Ditemukan sebanyak 9 siswa yang memperoleh nilai di bawah ambang batas atau nilai terendah. Siswa tersebut benar-benar berada pada kriteria nilai kategori buruk dan buruk sekali, yakni hanya memperoleh nilai di bawah 40 %. Siswa yang memperoleh dibawah 40% ini telah mencukupi syarat kedalam kriteria siswa sebagai *slow learner*. Adapun skor *pretest* yang diperoleh siswa tersebut dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut:

**Tabel 4.4**  
**Sampel Penelitian sebagai *Slow Learner***

No.	Siswa	Pretest
1.	SHM	34
2.	PSS	38
3	BN	40
4.	ZZPF	20
5	NM	34
6	NR	22
7	M	18
8	IS	40
9	RU	36
	<b>Jumlah</b>	282



## 1. Pemberian Treatment I

Treatment pertama dilaksanakan pada tanggal 19 – 20 Juni 2023 di depan ruang praktik tata busana SMK Negeri 3 Banda Aceh. Sebelum melaksanakan permainan terlebih dahulu peneliti memberikan arahan kepada siswa mengenai permainan, manfaat permainan, tata cara permainan serta peraturan dalam permainan *truth or dare* dan kemudian dilanjutkan dengan permainan.

Setiap siswa yang mendapatkan kesempatan untuk bermain harus bisa mengingat dan mengulang kembali serta menambah satu kata dalam kalimat dari kalimat yang diberikan oleh anggota sebelumnya. Jika terdapat anggota yang tidak dapat melanjutkan atau lupa dengan kalimat anggota sebelumnya, maka anggota tersebut berhak memilih kartu *truth* atau *dare*. Apabila anggota tersebut memilih kartu *truth*, maka anggota tersebut harus menjawab dengan jujur setiap pertanyaan yang diberikan oleh ketua kelompok. Setelah permainan selesai setiap anggota kelompok menyampaikan kesimpulan dari hasil permainan dan menutup pertemuan pada sesi pertama. Dari pemberian treatment I ini, siswa mulai memahami permasalahan belajar namun belum maksimal, dilihat dari jawaban dan sikap dalam menerima tantangan.

## 2. Pemberian Treatment II

Treatment II diberikan pada tanggal 26 - 27 Juni 2023. Pemberian materi sama halnya pada treatment I, namun peneliti menambah sedikit aturan permainan, yaitu menjawab atau menerima pertanyaan maupun

tantangan dengan penguatan dalam batas waktu yang sudah ditentukan. Pada tahap ini peneliti berupaya meningkatkan keyakinan dan kemampuan diri siswa dalam hal belajar. Treatment kedua ini menjadikan siswa lebih berpartisipasi dalam permainan, menunjukkan kemampuan, mengendalikan diri didalam kelompok dan merespon kegiatan berlangsung.

### c. *Posttest*

*Posttest* dilakukan pada tanggal 29 Juni 2023 terhadap 9 orang siswa yang mendapatkan perlakuan pembinaan melalui permainan *truth or dare*. Tujuan *posttest* adalah untuk menunjukkan perbandingan skor *slow learner* siswa sebelum dan sesudah perlakuan *treatment* bimbingan kelompok. Berdasarkan hasil pelaksanaan *posttest* ternyata siswa berhasil melakukan perubahan kemampuan belajar secara signifikan berdasarkan hasil pengolahan data. Berikut perbandingan *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut:

**Tabel 4.5**  
**Data *Pretest* dan *Posttest* Slow Learner**

NO	NAMA	PREE TEST	%	POST TEST	%
1	SHM	34	12,06%	64	10,81%
2	PSS	38	13,48%	70	11,82%
3	BN	40	14,18%	72	12,16%
4	ZZPS	20	7,09%	60	10,14%
5	NM	34	12,06%	66	11,15%
6	NR	22	7,80%	58	9,80%
7	M	18	6,38%	60	10,14%
8	IS	40	14,18%	74	12,50%
9	RU	36	12,77%	68	11,49%
	JUMLAH	282	100,00%	592	100,00%

Tabel 4.5 menggambarkan hasil *pretest* dan *posttest slow learner* mengalami peningkatan secara signifikan. Selain dilihat dari berdasarkan skor *pretest* dan *posttest*, implementasi layanan bimbingan kelompok dengan permainan *truth or dare* dapat dilihat berdasarkan hasil pengamatan peneliti secara umum, Perubahan kemampuan pada siswa dapat diketahui dengan membandingkan skor *slow learner* sebelum dan sesudah diberikan permainan *truth or dare*. Perubahan yang dimaksud adalah meningkatnya skor *slow learner* siswa dengan diterapkannya bimbingan kelompok dengan permainan *truth or dare*. Perbandingan skor pada pengukuran awal dan pengukuran akhir, pada tabel 4.6 berikut:

**Tabel 4.6**  
**Kategori Pengelompokkan Siswa *Pretest* dan *Posttest***

NO	KATEGORI	PREETEST		POSTTEST	
		F	P	F	P
1	Sangat Baik	-	0%	0	0%
2	Baik	-	0%	8	89%
3	Kurang Baik	-	0%	1	11%
4	Buruk	8	89%	0	0%
5	Buruk Sekali	1	11%	0	0%

Tabel 4.6 menunjukkan hasil perbandingan skor *pretest* dan *posttest slow learner* yang mengalami peningkatan secara signifikan. Hasil *pretest* kategori buruk (89%) dan buruk sekali (1%), mengalami peningkatan yang sangat baik. Dari kategori buruk dan buruk sekali yang berjumlah 9 orang siswa yang dijadikan sebagai sampel penelitian. Setelah pemberian *treatment* hasil *posttest* menunjukkan dari 9 orang siswa mengalami peningkatan perolehan nilai, yaitu 8 (89%) orang siswa menjadi kategori baik dan 1 (11%) orang siswa kategori kurang baik.

#### d. Pengolahan Data

##### a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui distribusi dalam variabel yang digunakan dalam penelitian. Data yang baik dan layak digunakan dalam penelitian adalah data berdistribusi normal, uji normalitas yang dilakukan adalah uji *Kolmogorov-Smirnov*. Normal tidaknya sebaran data penelitian dapat dilihat dari pengambilan keputusan jika  $\text{sig} > 0.05$  maka data berdistribusi normal. Sedangkan jika  $\text{sig} < 0.05$  maka data tidak berdistribusi normal.

**Tabel 4.7**  
**Hasil Uji Normalitas (*One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*)**

		Unstandardized Residual
N		9
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.07952644
Most Extreme Differences	Absolute	.132
	Positive	.088
	Negative	-.132
Test Statistic		.132
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan tabel 4.7 diperoleh nilai uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* data *slow learner* siswa adalah 0.200 yaitu lebih besar dari ( $\text{sig} > 0.05$ ), berdasarkan perolehan angka tersebut dapat

disimpulkan data *slow learner* siswa dengan penggunaan media permainan *truth or dare* berdistribusi normal. Setelah dipastikan sebaran data berdistribusi normal.

b. Uji T Test

Kegiatan dalam pengolahan data yaitu mengelompokkan berdasarkan variabel dari seluruh sampel (responden), mentabulasikan data berdasarkan variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan untuk menganalisis data maka digunakan uji t.

**Tabel 4.8**  
**Uji T Berpasangan Preetest dan Posttest *Slow Learner***

		Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Lower	Upper			
Paired Sample 1	PRE TEST	-	4,09	-	-	-	8	,000
	POST TEST	34,44	6,607	37,59296	31,29593	25,227		

Hasil tabel 4.8 menunjukkan perolehan nilai *t hitung* sebesar 25.227 lebih besar dibandingkan dengan *t tabel* sebesar 1.833 dengan tingkat sig (2-tailed) < taraf signifikansi, yaitu  $0,00 < 0,05$ , *t hitung* lebih besar dari *t tabel* pada taraf signifikansi 0,05. Dapat disimpulkan bahwa penerapan media *truth or dare* dapat mengatasi permasalahan *slow learner* siswa. Dengan kata lain penerapan *truth or dare* berpengaruh positif terhadap peningkatan

kemampuan bagi anak *slow learner*. Hasil pengolahan data dalam rangka uji hipotesis secara keseluruhan, dilakukan perbandingan peningkatan aspek *slow learner* siswa setelah dilakukan perlakuan pemberian media permainan *truth and dare* yang disajikan pada tabel 4.9 berikut:

**Tabel 4.9**  
**Hasil Uji t Pretest dan Posttest Slow Learner Setiap Aspek**

NO	ASPEK	NILAI RATA-RATA		UJI T HIT	UJI T TAB	ASYIMP. SIG.(2 TAILED)	A	KET.
		PREE	POST					
1	INTELEGENSI	24,8	36,0	7,170	1,833	0,000	0,080	Sig
2	BHS DAN KEMUKAKSI	15,6	24,8	8.269	1,833	0,000	0,088	Sig
3	EMOSI	41,7	55,1	6.690	1,833	0,000	0,103	Sig
4	SOSIAL	27,2	58,4	9.988	1,833	0,000	0,005	Sig
5	MORAL	12,8	22,5	5.188	1,833	0,000	0,001	Sig

Keterangan:

Nilai Sig (2-tailed) <  $\alpha$  (0.05) = Signifikan

Nilai Sig (2-tailed) >  $\alpha$  (0,05) = Tidak Signifikan

Hasil Uji t pada setiap aspek terlihat pada tabel 4.9 menunjukkan skor t hitung lebih besar dibandingkan t tabel pada taraf signifikan 0.05 memberikan makna, terdapat perbedaan signifikan pada skor *pretest* dan *posttest* setelah dilakukan layanan bimbingan kelompok melalui media permainan *truth or dare*. Artinya, penerapan media permainan *truth or dare* dapat mengatasi permasalahan *slow learner* siswa. Tabel 4.9 juga menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* setiap aspek *slow learner*, artinya setelah penerapan media permainan *truth or dare* terlihat adanya perubahan skor pada *slow learner* siswa.

Aspek intelegensi pada *pretest* adalah 24.8 mengalami peningkatan menjadi 36.0 pada saat *posttest*, aspek bahasa dan komunikasi pada *pretest* adalah 15.6 mengalami peningkatan menjadi 24.8 pada saat *posttest*, aspek emosi pada *pretest* adalah 41.7 mengalami peningkatan menjadi 55.1 pada saat *posttest*, aspek sosial pada *pretest* adalah 27.2 mengalami peningkatan menjadi 58.4 pada saat *posttest*, serta aspek moral pada *pretest* adalah 12.8 mengalami peningkatan menjadi 22.5 pada saat *posttest*.

### c. Uji N-Gain

Uji N-Gain adalah selisih antara nilai *pretest* dan *posttest*. Untuk mengetahui besarnya peningkatan dalam mengatasi *slow learner* siswa setelah pemberian layanan bimbingan kelompok menggunakan media permainan *truth or dare*. Digunakan rumus rata-rata gain ternormalisasi. N-gain (normalized gain) digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan belajar siswa *slow learner* antara sebelum dan setelah pemberian layanan bimbingan kelompok menggunakan media permainan *truth or dare*.

**Tabel 4. 10**  
**Kategori Pembagian N-Gain Score**

No	Rentang	Kategori
1.	$g > 0.70$	Tinggi
2.	$0.30 < g < 0.70$	Sedang
3.	$0.00 < g < 0.30$	Rendah

### Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Scoree	9	,69	1,00	,8228	,10310
NGain_Persen	9	69,23	100,00	82,2802	10,30987
Valid N (listwise)	9				

Berdasarkan Deskriptif Statistik yang di sajikan di atas terlihat bahwa perolehan nilai skor dan nilai persentase dari 9 orang siswa yang digolongkan ke dalam *slow learner* di SMK Negeri 3 Banda Aceh, secara minimum memperoleh nilai 0,69 dan 69,63. Ini menunjukkan adanya pengaruh dari pelaksanaan permainan *truth or dare*, yaitu berpengaruh pada kategori sedang. Nilai tersebut lebih baik daripada nilai sebelum dilaksanakannya *truth or dare*. Demikian juga dengan nilai maksimumnya, ternyata berhasil memperoleh nilai pada kategori tinggi, yaitu mendapat skor 1 dan 100 persen. Nilai rata-rata yang diperoleh menunjukkan yang tinggi yaitu 0,82 dan 82,28 persen.

**Tabel 4.11**  
**Kategori Tafsiran Efektifitas N-Gain Score**

Persentase	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
➤ 76	Efektif



**Tabel 4.12**  
**Perolehan Nilai N-Gain Score**

No	SISWA	Tes Awal	Tes Akhir	Gain Score	Kategori	Ngain Persen	Tafsiran
1	SHM	34	64	0,75	Tinggi	75	Cukup Efektif
2	PSS	38	70	0,89	Tinggi	88,89	Efektif
3	BN	40	72	0,94	Tinggi	94,12	Efektif
4	ZZPS	20	60	0,74	Tinggi	74,07	Cukup Efektif
5	NM	34	66	0,8	Tinggi	80	Efektif
6	NR	22	58	0,69	Sedang	69,23	Cukup Efektif
7	M	18	60	0,75	Tinggi	75	Cukup Efektif
8	IS	40	74	1	Tinggi	100	Efektif
9	RU	36	68	0,84	Tinggi	84,21	Efektif

Perolehan nilai siswa *slow learner* setelah dilakukan permainan *truth or dare* pada SMK Negeri 3 Banda Aceh apabila dilihat dari kategori tafsiran N-gain memperlihatkan suatu peningkatan yang sangat berarti pada segi nilai yang diperoleh. Hal ini menunjukkan bahwa permainan *truth or dare* mempunyai pengaruh yang sangat signifikan bagi siswa. Sebanyak 5 orang siswa *slow learner* yang telah mendapatkan permainan *truth or dare* berhasil meningkatkan nilai *pretest* pada tingkat yang efektif, yaitu IS (100%), BN (94,12%), PSS(88,89%), RU (84,21%) dan NM (80%). Sedangkan 4 orang siswa sisanya berhasil memperoleh nilai cukup efektif, yaitu: SHM dan M (75%), ZZPS (74,7%) dan NR (69,23%).

**e. Interpretasi Data**

Interpretasi data melibatkan penafsiran hasil analisis data. Interpretasi data adalah tahapan yang dilakukan dengan tujuan mengkaitkan hubungan antar berbagai variabel penelitian dengan hipotesis penelitian,

antara diterima atau ditolak, sehingga dapat menjelaskan terkait dengan fenomena penelitian secara mendalam berdasarkan data dan informasi yang berbeda.

#### Paired Samples Correlations

Pair 1	N	Correlation	Sig.
PREE TEST & POST TEST	9	,931	,000

Berikut hasil skor rata-rata bimbingan kelompok dengan media permainan *truth or dare* yang di ujikan dalam penelitian memiliki daya pengaruh yang sangat baik, yaitu mampu menghasilkan peningkatan yang signifikan pada perubahan skor rata-rata *slow learner* pada *pretest* dan *posttest*, dapat dilihat pada tabel 4.13 berikut :

**Tabel 4.13**  
**Hasil Perhitungan *Pretest* dan *Posttest***

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PREE TEST - POST TEST	-4,09444	1,3653607	1,36536	-37,59296	31,29593	-25,227	8	,000

Merupakan sebuah aturan yang baku dari uji *t test* atau uji *paired samples test* adalah bahwa nilai signifikansi  $< 0,05$  menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang

bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel. Selanjutnya apabila nilai signifikansi  $> 0,05$  menunjukkan bahwa tidak adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir.

Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa tidak adanya pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel. Sesuai dengan perolehan angka dari uji *test* yang sudah dilakukan di atas bahwa terlihat nilai *pretest* dan nilai *posttest* dari sebanyak 9 orang siswa terdapat perbedaan yang signifikan. Hal ini terlihat bahwa berdasarkan hasil uji *t test* perolehan nilai antara *pretest* dengan *posttest* terdapat perbedaan. Perolehan nilai setelah perlakuan *truth or dare* lebih kecil dari  $< 0,05$ , yaitu 0,000. Dengan kata lain bahwa pelaksanaan permainan *truth or dare* berhasil mempengaruhi siswa yang *slow learner* menjadi lebih baik. Apabila hal ini dihubungkan dengan hipotesis penelitian, yaitu:

- Ha : Implementasi Permainan *Truth or Dare* Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Dapat Mengatasi Permasalahan Pada Anak *Slow Learner* di SMK Negeri 3 Banda Aceh.
- Ho : Implementasi Permainan *Truth or Dare* Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Tidak Dapat Mengatasi Permasalahan Pada Anak *Slow Learner* di SMK Negeri 3 Banda Aceh.

Berdasarkan hipotesis tersebut terbukti bahwa implementasi permainan *truth or dare* melalui layanan bimbingan kelompok dapat mengatasi permasalahan pada anak *slow learner* di SMK Negeri 3 Banda Aceh atau (Ha). Permainan *truth or dare* sangat berguna untuk meningkatkan kemampuan belajar bagi siswa yang mengalami *slow learner*. Siswa terlihat bersemangat dalam mengikuti permainan yang disajikan. Namun dibalik semua permainan yang diberikan, permainan *truth or dare* secara perlahan mampu mengubah cara pandang, sikap dan perilaku siswa ke arah sesuai yang diinginkan peneliti. Secara perlahan semua aspek dari *slow learner* yang disajikan membawa kepada perbaikan sikap siswa kearah yang optimis dan sikap yang lebih baik apabila mereka lebih tekun berusaha secara maksimal. Mereka menyadari bahwa mereka juga bisa pandai dan menjadi lebih baik daripada sekarang.

### **C. Pembahasan Implementasi Permainan *Truth Or Dare* melalui Layanan Bimbingan Kelompok untuk Mengatasi Permasalahan Pada Anak *Slow Learner***

Di SMK Negeri 3 Banda Aceh Hasil data-data yang dihimpun melalui penyebaran angket, menunjukkan secara umum *slow learner* siswa kelas X Busana 1, Busana 2, Busana 3, Busana 4 dan Busana 5 SMK Negeri 3 Banda Aceh berada pada kategori tinggi, sedang dan rendah. Siswa yang kategori tinggi diasumsikan telah mencapai tingkat *slow learner* yang efektif atau lebih baik setiap aspeknya, yaitu keyakinan akan kemampuan diri yang diwujudkan dalam bentuk optimis, obyektif dan bertanggung jawab, rasional, berani mencoba hal baru tanpa rasa takut serta merasa diterima oleh lingkungan tempat berinteraksi.

Keberadaan siswa dengan *slow learner* seringkali tidak disadari oleh para para guru dan juga orang tua. Hal ini terjadi karena siswa dengan *slow learner* terlihat tidak memiliki masalah secara fisik, dia masih dapat berpikir dan menunjukkan ekspresi perasaan kepada orang lain. Hanya saja dia memiliki kapasitas kognitif yang terbatas sehingga berpengaruh terhadap lemahnya kemampuan berpikir. Hal ini juga berdampak pada terhambatnya kegiatan belajar maupun aktivitas yang berhubungan dengan kemampuan berpikir.

Siswa dalam menciptakan interaksi sosial yang baik dituntut untuk memiliki *slow learner* yang baik. Kemampuan *slow learner* yang baik dapat menjadikan siswa berperilaku yang diterima secara sosial, memainkan peranan di lingkungan sosialnya dan memiliki sikap yang positif terhadap kelompok sosialnya. Pencapaian aspek-aspek *slow learner* siswa yang belum optimal diperlukan bimbingan untuk meningkatkan *slow learner* siswa dengan tujuan dapat menjalin hubungan sosial dengan efektif.

Carol mengatakan bahwa: *Slow learner* adalah kondisi siswa dengan kapasitas kognitif di bawah rata-rata yang tidak termasuk dalam kategori disabilitas, namun cukup kesulitan untuk mengatasi tuntutan akademik di kelas reguler. Siswa-siswa ini biasanya tidak memenuhi syarat untuk mendapatkan layanan pendidikan khusus karena dia tidak memiliki perbedaan antara kemampuan kognitif dan nilai pencapaian akademiknya<sup>55</sup> *Slow learner* adalah kondisi siswa yang tidak memiliki masalah dalam ranah perilaku adaptasi

---

<sup>55</sup> Carol dalam Andi Ahmad Ridha. 2021. *Memahami Perkembangan Siswa Slow Learner*. Banda Aceh: Syiah Kuala University Prees. Hal.1

seperti perilaku sosial dan perilaku mandiri, namun kecerdasan/IQ siswa tersebut hanya lebih rendah dari teman-temannya. Ruleha mengatakan bahwa *slow learner* adalah kondisi siswa yang belajar lebih lambat dari teman sekelasnya namun tidak memiliki disabilitas yang membutuhkan pendidikan khusus. Siswa dikatakan *slow learner* karena dia tidak mampu mencapai apa yang diharapkan dari kelompok seusianya<sup>56</sup>.

Pelaksanaan dilapangan permainan *truth or dare* dalam upaya mengatasi anak *slow learner* menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan. Siswa SMK Negeri 3 Banda Aceh yang mengalami *slow learner* atau lamban belajar mengalami peningkatan kemampuan pribadi pada semua aspeknya. Untuk lebih jelasnya sebagaimana dalam tabel 4.14 berikut:

**Tabel 4.14**  
Implementasi *Truth or Dare* terhadap Aspek *Slow Learner* Siswa

NO	ASPEK	F	%	KATEGORI
1	Intelegensi	2	22,2	Tinggi
		6	66,7	Sedang
		1	11,1	Rendah
2	Bahasa dan Komunikasi	3	33,3	Tinggi
		5	55,6	Sedang
		1	11,1	Rendah
3	Emosi	6	66,7	Tinggi
		1	11,1	Sedang
		2	22,2	Rendah
4	Sosial	2	22,2	Tinggi
		6	66,7	Sedang
		1	11,1	Rendah
5	Moral	1	11,1	Tinggi
		7	77,8	Sedang
		1	11,1	Rendah

<sup>56</sup> Idem. Hal 2

Berdasarkan tabel 4.12 di atas dapat dijelaskan bahwa implementasi permainan *truth or dare* pada siswa yang mengalami *slow learner* berpengaruh positif. Pada tabel menunjukkan bahwa persentase aspek intelegensi berada pada kategori tinggi sebanyak 2 (22%), berarti siswa sudah memiliki tingkat kecerdasan atau kemampuan kognitif yang dianggap di atas rata-rata. Sebanyak 6 (67%) berada pada kategori sedang, artinya sudah menunjukkan tingkat kecerdasan yang berada di kisaran rata-rata. Persentase kategori rendah sebanyak 1 (11%), menunjukkan tingkat kecerdasan atau kemampuan kognitif masih dibawah rata-rata.

Aspek Bahasa dan komunikasi jumlah siswa yang berada pada kategori tinggi sebanyak 3 siswa (33%), artinya siswa sudah mampu memahami kosa kata yang luas, pemahaman yang baik tentang tata bahasa, dan mampu menyampaikan pikiran mereka dengan jelas dan tepat. Sebanyak 5 siswa (56%) berada pada kategori sedang, artinya siswa memiliki keterampilan bahasa yang wajar dan kemampuan komunikasi yang memadai. Persentasi kategori rendah sebanyak 1 siswa (11%), artinya siswa masih memiliki keterbatasan dalam kosakata, tata bahasa, atau kemampuan menyampaikan pikiran mereka dengan jelas.

Aspek emosi jumlah siswa yang berada pada kategori tinggi sebanyak 6 siswa (67%), artinya siswa sudah mampu memahami dengan baik tentang emosi mereka sendiri dan orang lain, serta kemampuan untuk mengelola emosi secara sehat. Sebanyak 1 siswa (11%) berada pada kategori sedang, artinya siswa memiliki pemahaman yang cukup tentang emosi mereka, tetapi masih perlu bantuan tambahan dalam mengelola emosi yang lebih kompleks. Persentase kategori rendah

sebanyak 2 siswa (22%), artinya siswa masih cenderung mudah marah, cemas, atau mengalami kesulitan dalam mengatasi tekanan dan stres.

Aspek sosial jumlah siswa yang berada pada kategori tinggi sebanyak 2 siswa (22%), artinya siswa sudah mudah berbaur dengan teman sebaya dan dewasa, memiliki empati terhadap orang lain, mampu memahami perasaan orang lain, dan berkomunikasi secara efektif. Jumlah siswa pada kategori sedang sebanyak 6 siswa (67%), artinya siswa sudah mampu berinteraksi dengan orang lain dan berkomunikasi secara memadai. Persentase pada kategori rendah sebanyak 1 siswa (11%), artinya siswa sulit dalam berinteraksi dengan orang lain dan memiliki keterampilan sosial yang terbatas.

Aspek moral jumlah siswa pada kategori tinggi sebanyak 1 siswa (11%), artinya siswa sudah memiliki kesadaran moral yang baik dan dapat memahami dan mempertimbangkan konsekuensi etika dari tindakan mereka. Sebanyak 7 siswa (78%) berada pada kategori sedang, artinya siswa sudah memiliki tingkat perkembangan moral yang wajar. Persentase kategori rendah sebanyak 1 siswa (11%), artinya kesadaran moral siswa yang terbatas atau tidak sepenuhnya memahami perbedaan antara tindakan yang benar dan salah. Peningkatan kemampuan siswa tersebut juga dapat dilihat melalui deskriptif statistik berikut:

**Tabel 4.15**  
**Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	9	,44	,70	,5756	,09573
Ngain_Persen	9	109,13	174,60	143,9038	23,93208
Valid N (listwise)	9				



Berdasarkan deskriptif statistik yang di sajikan di atas merupakan hasil pengolahan statistik dari data yang disajikan berdasarkan aspek-aspek *slow learner*. Dari 5 aspek *slow learner* yang kemudian diuraikan menjadi 50 butir pernyataan membuktikan bahwa perolehan nilai skor dan nilai persentase dari 9 orang siswa yang digolongkan ke dalam *slow learner*, secara rata-rata memperoleh nilai 0,57 yaitu di atas nilai tabel 0.7 %. Ini menunjukkan adanya pengaruh dari permainan *truth or dare*, yaitu berpengaruh pada kategori tinggi. Sehubungan dengan nilai persentasenya, ternyata berhasil memperoleh nilai pada kategori tinggi, yaitu mendapat skor 143 dari nilai tabel 76 persen. Menunjukkan bahwa pelaksanaan *truth or dare* sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan anak *slow learner*.

Adanya pengaruh yang positif dari perlakuan *slow learner* tidak terlepas dari kegigihan peneliti dalam upaya mendapatkan hasil perubahan. Demikian juga halnya dengan siswa SMK Negeri 3 banda Aceh yang merupakan sampel dalam penelitian yang dengan sangat antusias mengikuti aturan permainan dan berupaya dengan sekuat tenaga untuk mendapatkan hasil atau perubahan kemampuan dari kategori *slow learner* menjadi ke arah yang lebih baik lagi.

Hasil penelitian pada aspek intelegensi menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan siswa *slow learner* secara signifikan. Perubahan siswa ditandai dengan keyakinan mengerjakan sesuatu dengankemampuan yang dimiliki tanpa mencontek dan merasa yakin dengan kemampuan sendiri tanpa dipengaruhi orang lain. Siswa sudah dapat menunjukkan kemampuan diri seperti berani maju ke depan kelas untuk melaksanakan tugas yang diperintahkan dan melaksanakan tugas lainnya tanpa paksaan.

Sesuai pendapat ahli di atas bahwa siswa *slow learner* masih besar peluang untuk bisa berubah menjadi lebih baik lagi dalam bidang intelegensi, meskipun tidak mungkin sampai ke taraf dengan intelegensi tinggi. Setidaknya siswa tersebut setelah diberikan materi melalui permainan *truth or dare* menunjukkan peningkatan pada kemampuan intelegensinya.

Dalam hal komunikasi, anak *slow learner* apabila diajak berkomunikasi juga sedikit susah nyambungnya dan susah dalam menangkap maksud dari suatu pembicaraan. Apabila kita ingin ngajak ngomong maka kita harus memakai kata-kata yang simpel, jelas dan tidak panjang-panjang, mereka juga kesulitan merangkai kata-kata untuk mengungkapkan apa yang dimaksudkan dalam pembicaraannya sehari-hari.

Anak *slow learner* sering terbolak balik penempatan kata-katanya sehingga membingungkan lawan bicaranya. Anak *slow learner* juga kesulitan dalam semua mata pelajaran terutama pelajaran yang berhubungan dengan berhitung, pelajaran pengetahuan alam serta pelajaran yang membutuhkan kemampuan pemahaman serta hafalan. Kemampuan belajar anak *slow learner* lebih pada hal-hal yang berkaitan dengan pengalaman konkrit dalam kehidupan sehari-hari.

Mengenai aspek emosi siswa *slow learner* adalah bila di pandang karakteristik *slow learner* dari aspek emosi maka anak-anak ini memiliki emosi yang kurang stabil, mereka lebih cepat marah dan mereka sering kalau marah meledak-ledak. Mereka juga sangat peka terhadap lingkungannya. Maksudnya apabila orang-orang disekitarnya berpikiran negatif dan mengolok-olok

mereka serta membandingkan kemampuannya dengan saudaranya atau orang lain yang mempunyai kemampuan normal maka mereka sangat sensitif. Hal ini akan membuat mereka menjadi patah semangat dan menarik diri dari lingkungan. Seringkali mereka bila mendapatkan tekanan dari keluarganya terutama orangtuanya, maka mereka akan mudah marah serta meledak-ledak, histeris atau mereka jatuh sakit, terkadang juga mereka sampai termenung dan tidak fokus belajar ketika di sekolah. Tekanan terutama dari keluarga sangat mengganggu bagi perkembangannya.

Namun berbeda halnya setelah anak *slow learner* mendapatkan bimbingan dalam permainan *truth or dare* yang sudah dilaksanakan. Siswa *slow learner* berhasil memperlihatkan perubahannya ke arah yang lebih baik dalam hal penguasaan emosinya. Mereka lambat laun menunjukkan sikap sabar dan berhati-hati dalam bertindak. Mereka mulai berusaha untuk tidak mudah tersinggung apabila terjadi hal-hal yang tidak sesuai dengan hati nuraninya. Siswa sudah mulai belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan temannya dan bertukar pikiran dengan teman-temana yang bukan *slow learner*.

Kemampuan sosial anak *slow learner* pada awalnya di SMK Negeri 3 Banda Aceh tergolong kurang baik. Anak *slow learner* dalam hal bersosialisasi dapat kita bagi menjadi dua yaitu ada yang pasif dan ada yang over aktif. Anak *slow learner* yang pasif cenderung lebih sering menarik diri dari pergaulan, mereka apabila waktu istirahat lebih sering hanya diam dan hanya memandangi teman-temannya yang bermain ataupun mengobrol, apabila diajak bermain atau ngobrol maka mereka hanya menjawab dengan singkat dan senyum-

senyum sambil menghindar dari teman yang mengajaknya, begitupun sebaliknya, jika mereka mau diajak, maka mereka hanya diam saja dan ikut kemana saja temannya mengajak pergi tanpa ada reaksi membalas dari dirinya. Sedangkan anak *slow learner* yang over aktif maka mereka tidak akan pernah diam baik itu di dalam kelas ataupun di luar kelas pada saat jam istirahat.

Mereka sering lari-lari dan mengajak bermain temannya serta aktif bermain bila jam istirahat. Hanya mereka kurang dapat mengontrol dirinya, semisal dalam bermain dia ringan tangan seperti mukul, nonjok dan lain-lain kepada temannya yang dianggap salah, curang atau tidak sesuai dengan maksudnya. Akan tetapi, terkadang dia juga melakukan itu hanya karena iseng ingin ganggu teman-temannya. Anak *slow learner* lebih senang bergaul dengan anak-anak yang lebih muda usianya karena mereka tidak akan kesulitan berkomunikasi dengan anak yang lebih kecil, karena bila main dengan anak yang lebih besar ataupun sepadan maka mereka akan sering disebut anak bodoh, tulalit karena mereka sulit diajak berbicara. Berbeda halnya setelah anak *slow learner* ini mengikuti permainan *truth or dare* yang diberikan oleh peneliti.

Terdapat banyak perubahan dalam penguasaan sosial anak *slow learner*. Anak *slow learner* mulai berani merubah sikap dan tata cara pergaulannya dengan sesama teman di sekolah. Mereka mulai membuka diri untuk bergaul dan berbicara dengan banyak teman, dan mereka mulai percaya diri. Sejalan dengan pendapat Fatimah ada beberapa ciri yang mempunyai rasa percaya diri yang proporsional, di antaranya adalah: (a) Percaya akan

kompetensi atau kemampuan diri (b) Tidak terdorong untuk menunjukkan sikap konformis demi diterima oleh orang lain atau kelompok. (c) Berani menerima dan menghadapi penolakan orang lain-berani menjadi diri sendiri. (d) Punya pengendalian diri yang baik. (e) Memiliki *internal focus of control*. (f) Mempunyai cara pandang yang positif terhadap diri sendiri, orang lain, dan situasidi luar dirinya. (g) Memiliki harapan yang realistik terhadap diri sendiri, sehingga ketika harapan tidak terwujud, tetap mampu melihat sisi positif dirinya dan situasi yang terjadi.<sup>57</sup>

Data siswa menunjukkan perubahan yang signifikan selain dilihat dari nilai skor mengalami peningkatan. Perubahan peserta didik ditandai dengan kemampuan individu menganalisa suatu kejadian dengan menggunakan pemikiran yang diterima oleh akal dan sesuai dengan kenyataan, seperti siswa berpikir guru memberikan peringatan kepada siswa memiliki tujuan agar siswa menjadi lebih baik. Siswa berani mencoba hal baru tanpa rasa takut ditandai dengan keberanian individu untuk mencoba sesuatu hal yang baru seperti, siswa mengikuti kegiatan ekstrakurikuler yang belum pernah diikuti sebelumnya.

Siswa merasa diterima oleh lingkungan tempat berinteraksi setelah memperoleh data siswa menunjukkan perubahan yang signifikan selain dilihat dari nilai skor mengalami peningkatan. Perubahan peserta didik ditandai dengan keyakinan terhadap kemampuannya dalam berhubungan sosial, seperti merasa orang lain menyukainya, aktif menghadapi keadaan lingkungan, berani

---

<sup>57</sup> Enung Fatimah. 2020. *Psikologi Perkembangan (Perkembangan Peserta Didik)*. Bandung. Hal.65

mengemukakan pendapat dan tidak mementingkan diri sendiri.

Mengenai aspek moral anak *slow learner*, dalam memahami moral akan berkembang sesuai dengan kematangan kognitif anak, anak *slow learner* telah memahami adanya aturan yang berlaku hanya saja tidak memahami untuk apa aturan itu dibuat, dan anak sering melanggarnya di karenakan kemampuan memori yang pendek sehingga sering lupa, sehingga anak harus selalu diingatkan. Data siswa menunjukkan perubahan yang signifikan selain dilihat dari nilai skor mengalami peningkatan. Perubahan siswa ditandai dengan bersikap positif dalam segala hal baik terhadap harapan atau kemampuan dimiliki seperti bersikap tenang dan tidak merasa cemas.

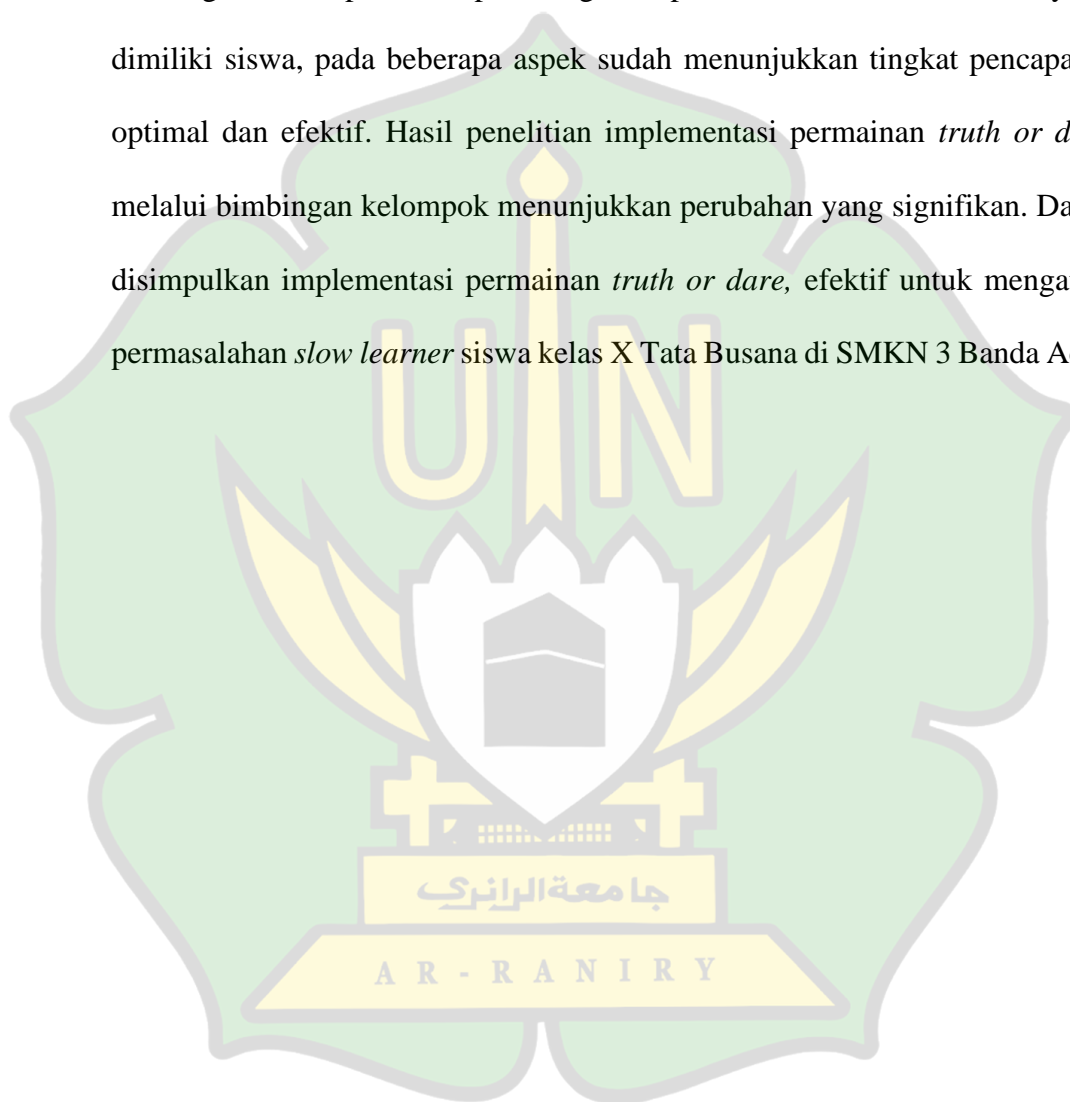
Hakim (dalam Tri Utami) rasa percaya diri yaitu keyakinan seseorang terhadap segala aspek kelebihan yang dimilikinya dan keyakinan membuatnya merasa mampu untuk dapat mencapai berbagai tujuan di dalam hidup. Jadi, dapat dikatakan seseorang yang tidak memiliki *slow learner* akan optimis didalam melakukan semua aktifitasnya, dan mempunyai tujuan yang realistis, artinya individu akan membuat tujuan hidup yang mampu untuk dilakukan, sehingga apa yang direncanakan akan dilakukan dengan keyakinan akan berhasil atau akan mencapai tujuan yang telah ditetapkan.<sup>58</sup>

Data siswa menunjukkan perubahan yang signifikan selain dilihat dari nilai skor mengalami peningkatan. Perubahan peserta didik ditandai dengan kemampuan siswa dalam memandang permasalahan dengan kebenaran yang

---

<sup>58</sup> Tri Utami Ngesti Handayani. 2014. *Upaya Meningkatkan Lamban Belajar dengan Metode Bercerita Menggunakan Wayang Kardus Pada Anak*. Semarang: IKIP Veteran Semarang. Jurnal Ilmiah PG-PAUD, Vol 2 No 2. Hal.22

semestinya, seperti siswa percaya tugas sesulit apapun yang diberikan oleh guru bukan untuk membebaninya, melainkan untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki. Berdasarkan penyajian data hasil penelitian bimbingan kelompok mampu mengatasi permasalahan *slow learner* yang dimiliki siswa, pada beberapa aspek sudah menunjukkan tingkat pencapaian optimal dan efektif. Hasil penelitian implementasi permainan *truth or dare* melalui bimbingan kelompok menunjukkan perubahan yang signifikan. Dapat disimpulkan implementasi permainan *truth or dare*, efektif untuk mengatasi permasalahan *slow learner* siswa kelas X Tata Busana di SMKN 3 Banda Aceh



## **BAB V PENUTUP**

### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai implementasi permainan *truth and dare* melalui layanan bimbingan kelompok untuk mengatasi permasalahan pada anak *slow learner* di SMK Negeri 3 Banda Aceh Tahun Ajaran 2023/2024 menghasilkan kesimpulan sebagai berikut:

Pelaksanaan permainan *Truth and Dare* merupakan permainan yang dilakukan secara kelompok yang memberikan kesempatan untuk menggunakan dan menyelesaikan permasalahan melalui dinamika kelompok, yaitu bermain dengan menggunakan dua macam kartu, yaitu kartu *Truth* dan kartu *Dare* yang didalamnya berisi pertanyaan untuk dijawab secara jujur dan berisi tantangan yang harus dilakukan secara berani. Dimana penggunaan kartu ini dapat menarik keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran yang akan berdampak pada hasil belajar yang diperoleh.

*Slow Learner* siswa sudah menunjukkan tingkat pencapaian yang signifikan, Dibuktikan dari hasil pengujian dengan perolehan nilai signifikan 25.227 nilai standarnya 1.833, dapat disimpulkan hipotesis diterima dan terdapat peningkatan antara *pretest* dan *posttest* dan menunjukkan implementasi permainan *truth and dare* melalui layanan bimbingan kelompok terdapat perbedaan untuk dapat mengatasi permasalahan pada anak *slow learner* menjadi lebih baik di SMK Negeri 3 Banda Aceh.



## B. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan penelitian yang telah dipaparkan, dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut:

### 1. Bagi siswa

Kepada siswa yang *slow learner* diharapkan untuk tetap meningkatkan kesadaran akan pentingnya mengatasi permasalahan *slow learner*, sehingga siswa tidak lagi memiliki permasalahan *slow learner* yang berdampak pada permasalahan dalam belajar serta diharapkan dapat meningkatkan prestasi akademik. Siswa diharapkan dapat mengaplikasikan dan menggunakan permainan *truth and dare* sebagai media untuk mengatasi permasalahan *slow learner* yang dihadapi.

### 2. Bagi guru bimbingan dan konseling

Menindak lanjuti kegiatan bimbingan kelompok dengan media permainan *truth or dare* untuk mengatasi permasalahan pada anak *slow learner*, dan media permainan *truth or dare* selain memberikan suasana menyenangkan juga sebagai pengembangan diri siswa baik dalam bidang pribadi, belajar, sosial maupun karir.

### 3. Bagi peneliti selanjutnya

Disarankan agar nilai positif dalam penelitian dapat dikembangkan. Dan kepada peneliti selanjutnya kiranya dapat menjadi masukan dan memperkaya ilmu pengetahuan dan referensi tentang penelitian yang lebih baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Nurhaningtyas.,(2014), Implementasi Model Pembelajaran 7E dalam IPA Terpadu Tema Energi Biomassa Terhadap Keterampilan Proses Sains dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP. *Skripsi*. Surabaya.
- A Sudrajat.,(2008), Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik, Taktik dan Model Pembelajaran, Jakarta.
- Arjmandnia, Ali Akbar dan Keivan Kakabaraee.,(2011), “*The Investigation of Parents, Attitude Toward Inclusive Education for Slow Learners*” .Jurnal. Volume: 2
- Achmad Juntika Nurihsan., (2014), Bimbingan dan Konseling dalam Berbagai Latar Kehidupan: Bandung.
- Ariadi Nugraha, Fuad Aminur Rahman.,(2017) “Strategi kalaborasi orangtua dengan konselor dalam mengembangkan sukses studi siswa ”, Jurnal, Vol. 3.
- Arikunto, Suharsimi.,(2011), Prosedur Penelitian: Suatu Pendektan Praktik. Jakarta.
- Anas Sudijono.,(2012), *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta.
- Bambang Prasetyo.,(2008). Metode Penelitian Kuantitatif: Teori dan Aplikasi,Jakarta.
- Carol dalam Andi Ahmad Ridha.,(2021),Memahami Perkembangan Siswa Slow Learner, Banda Aceh.
- Dewa ketut Sukardi dan Desak P.E. Nila Kusmawati.,(2008),Proses Bimbingan dan konseling di Sekolah, Jakarta.
- Enung Fatimah.,(2020), Psikologi Perkembangan (Perkembangan Peserta Didik), Bandung.
- Evi Nurul Indayanti, dkk, *Penerapan Permainan Truth or Dare Materi Sistem Ekskresi terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP*, E-Journal UNESA, Surabaya.
- Herliani, (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 Mata Pelajaran Biologi, E-Journal Proceeding Biology Education, Conference, Vol.13*

- Iman Ghozali.,(2005) Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS,Semarang.
- Johor Arifin.,(2017),SPSS 24 untuk Penelitian, Jakarta.
- Juni Trismanwati Zalukhu,“Strategi Guru Dalam Menangani Pelajar Lamban/Lamban Belajar (*Slow Learner*)”, *Repository Skripsi Juni T. Zalukhu-dikompresi.pdf (sttsetia.ac.id)*
- Muhammad Irham, dan Novan Ardy Wiyana.,(2013),Psikologi Pendidikan Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran. Jogjakarta.
- Maylina Purwatiningtyas.,(2014),“ Strategi Pembelajaran Anak lamban Belajar ( slow learners)di Sekolah Inklusi SD N egeri Giwangan Yogyakarta”, dalam jurnal,Yogyakarta.
- Malik, Najman Iqbal, Ghazala Rehman, dan Rubina Hanif.,(2012), *Effect of Academic Interventions on the Developmental Skills of Slow Learners*. Journal, Vol. 27,
- Mutmainah.,(2017),“Jurnal Bimbingan Dan Konseling Terapan,” *Jurnal Bimbingan dan Konseling Terapan* 01,
- Margono S.,(2010), Metodologi Penelitian Pendidikan, Jakarta.
- Nana Syaodih Sukmadinata Nana, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*.
- Nur Khabibah.,(2013), “Penanganan Instruksional Bagi Anak Lambat Belajar (*Slow Learner*)”, *Didaktika*, Vol. 19
- Nani Triani dan Amir.,(2013) *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Lamban Belajar (SlowLearner)*. Jakarta.
- Nanang Martono.,(2011), Metode Penelitian Kualitatif (Analisis Isi dan Data Sekunder) Edisi Revisi. Jakarta.
- Prayitno, Erman Amti.,(2008), Dasar-Dasar Bimbingan Dan Konseling, Jakarta.

- Prayitno.,(1995), *Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok (Dasar dan Profil)*, Jakarta.
- Sigit Priatmoko, dkk.,(2008)“*Pengaruh Media Permainan Truth And Dare Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Kimia SMA dengan Visi Sets*”, *Jurnal Inovasi*
- Sugiyono.,(2017), *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung.
- Sadiman, Arif. S, R. Rahardjo, Anung Haryono, dan Rahardjito.,(2010),Jakarta.
- Sri Narti.,(2014), *Model Bimbingan Kelompok Berbasis Ajaran Islam Untuk Meningkatkan Konsep Diri Siswa*, Yogyakarta.
- Suharsimi Arikunto.,(2010), *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta.
- Suharsimi Arkunto dkk.,(2010), *Evaluasi Program Pendidikan:Pedoman Teoritis Praktis bagi Mahasiswa dan Praktis Pendidikan*”, Jakarta.
- Suharsimi Arikunto.,(2002), *Proses Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta.
- Triani Nani dan Amir.,(2013), *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Lamban Belajar (SlowLearner)* . Jakarta.
- Tri Utami Ngesti Handayani.,(2014), *Jurnal Ilmiah PG-PAUD*, Vol 2 No 2, Upaya meningkatkan Lamban Belajardengan metode bercerita menggunakan wayang kardus pada anak, Semarang.
- Yusuf.M.,(2003), *Pendidikan Bagi Anak dengan Problema Belajar*, Solo.
- Zawani Yasmin.,(2016), *Pelaksanaan Bimbingan Kelompok untuk meningkatkan Komunikasi Teman Sebaya*, Medan.



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syeikh Abdul Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
Telp. 0651 7553020 : www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH  
NOMOR : B-1044/Un.08/FTK/KP.07.8/01/2023

TENTANG

PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH  
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang** :
- a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing awal skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan;
  - b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi mahasiswa Semester Ganjil Tahun Akademik 2022/2023.
1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
  2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
  3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Sistem Pendidikan Tinggi;
  4. Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2012, tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
  5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
  6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
  7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
  8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
  9. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang, Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS dilingkungan Depag RI;
  10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011, tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama Sebagai instansi pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
  11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan** : Keputusan rencana pelaksanaan seminar proposal prodi Bimbingan Konseling tanggal 04 Januari 2023

**MEMUTUSKAN**

- Menetapkan** :
- PERTAMA** : Menunjuk saudara :
- |                               |                            |
|-------------------------------|----------------------------|
| Mukhlis, M.Pd                 | Sebagai Pembimbing Pertama |
| Ufzur Ridha, M.Psi., Psikolog | Sebagai Pembimbing Kedua   |
- Untuk Membimbing Skripsi :
- Nama : Rizka Atika  
NIM : 190213060  
Program Studi : Bimbingan Konseling  
Dengan Judul Skripsi :
- Implementasi Permainan Truth or Dare Melalui Layanan Bimbingan Kelompok untuk Mengatasi Slow Learner di SMK Negeri 3 Banda Aceh**
- KEDUA** : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2022 No. 025.04.2.423925/2023 Tanggal 30 November 2022
- KETIGA** : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir semester Genap Tahun Akademik 2022/2023
- KEEMPAT** : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh  
Pada Tanggal : 24 Januari 2023  
an. Rektor  
Dekan



**Tembusan :**

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
2. Ketua Prodi Bimbingan Konseling;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Yang bersangkutan.



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-6908/Un.08/FTK.1/TL.00/06/2023  
Lamp : -  
Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,  
Kepala SMKN 3 Banda Aceh  
Assalamu'alaikum Wr.Wb.  
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **Rizka Atika / 190213060**  
Semester/Jurusan : VIII / Bimbingan Konseling  
Alamat sekarang : Jl. Lamkuta No. 8, Gp. Emperom, Kec. Jaya Baru, Kota Banda Aceh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul *Implementasi Permainan Truth or Dare melalui Layanan Bimbingan Kelompok untuk Mengatasi Permasalahan pada Anak Slow Learner di SMK Negeri 3 Banda Aceh*

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 20 Juni 2023  
an. Dekan  
Wakil Dekan Bidang Akademik dan  
Kelembagaan,



Berlaku sampai : 18 Juli 2023

Prof. Habiburrahim, S.Ag., M.Com., Ph.D.

AR - RANIRY



PEMERINTAH ACEH  
DINAS PENDIDIKAN  
SMK NEGERI 3 BANDA ACEH

JALAN SULTAN MALIKUL SALEH LHONG RAYA KODE POS 23238  
TELP. (0651) 7559559 - 7559560 Email: smkn3bandaaceh57@gmail.com website: www.smkn3bna.sch

SURAT KETERANGAN TELAH SELESAI PENELITIAN  
Nomor : 802/ 267 / 2023

Yang bertandatangan di bawah ini :

nama : Sufriani, S.Pd.  
NIP. : 19701017 200504 2 001  
pangkat/golongan : Pembina - IV/a  
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Rizka Atika  
NIM : 190213060  
Semester/Jurusan : VIII (delapan) Bimbingan Konseling  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Unit Kerja Penelitian : SMK Negeri 3 Banda Aceh

Benar yang namanya tersebut diatas telah melakukan Penelitian/Pengumpulan Data dalam rangka menyusun Skripsi di SMK Negeri 3 Banda Aceh, dengan judul " **Implementasi Permainan Truth or Dare melalui Layanan Bimbingan Kelompok untuk Mengatasi Permasalahan pada anak Slow Learner di SMK Negeri 3 Banda Aceh** " dari tanggal, 19 Juni s.d 24 Juli 2023.

Demikian surat keterangan telah selesai Penelitian ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banda Aceh, 28 Juli 2023



Kepala  
Sufriani, S.Pd.  
Pembina  
NIP 19701017 200504 2 001

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

HASIL JUDGEMENT INSTRUMEN

Instrumen : Permasalahan *Slow Learner* ( Lamban Belajar ) Siswa

Nama : Rizka Atika

Nim : 190213060

PERTIMBANGAN	SARAN/REKOMENDASI/REVISI
Bahasa	<i>Baik</i>
Kontruk	<i>Baik</i>
Isi	<i>Baik</i>

Banda Aceh, 23 Juni 2021  
Penimbang Instrumen



Muslima, S.Ag., M.Si.

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y



## HASIL JUDGEMENT INSTRUMEN

Instrumen : Permasalahan *Slow Learner* ( Lamban Belajar ) Siswa

Nama : Rizka Atika

Nim : 190213060

PERTIMBANGAN	SARAN/REKOMENDASI/REVISI
Bahasa	Baik
Konstruksi	Baik
Isi	Sesuai

Banda Aceh, 10 Juli 2023  
Penimbang Instrumen



Desi Arliani, M.Pd

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

## *Lembar Penilaian Ahli Media*

Judul Penelitian : Implementasi Permainan *Truth or Dare* Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Mengatasi Permasalahan Pada Anak *Slow Learner* Di SMK Negeri 3 Banda Aceh

Subjek Penelitian : Siswa Kelas X Tata Busana

Peneliti : Rizka Atika

Ahli Media : Faisal Anwar, S. Pd.I., M. Ed.

### **Petunjuk :**

1. Lembar penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak selaku ahli materi tentang Implementasi Permainan *Truth or Dare* Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Mengatasi Permasalahan Pada Anak *Slow Learner* Di SMK Negeri 3 Banda Aceh.
2. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian akan sangat membantu untuk mengatasi permasalahan pada anak *slow learner* melalui media permainan *truth or dare*.
3. Sehubungan dengan hal itu dimohon Bapak memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dalam lembar penelitian ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

### **Skala Penilaian:**

Sangat Baik = 4

Baik = 3

Tidak Baik = 2

Sangat Tidak Baik = 1

### A. Instrumen Penilaian

No	Indikator	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
1	Bentuk tulisan sesuai dan menarik	√			
2	Perpaduan warna background dengan tulisan jelas	√			
3	Kualitas desain yang ditampilkan	√			
4	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dipahami	√			
5	Media <i>truth or dare</i> efektif digunakan untuk media pembelajaran	√			
6	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah	√			
7	Media <i>truth or dare</i> dapat mempermudah proses pembelajaran	√			
8	Media pembelajaran ini menjadikan pembelajaran terasa tidak membosankan	√			
9	Materi mudah dipahami dengan media pembelajaran	√			
10	Pembelajaran dengan media pembelajaran ini dapat meningkatkan minat pesereta didik untuk belajar	√			

Sumber: Indikator media menurut Arsyad

## B. Petunjuk

1. Apabila terjadi kesalahan materi mohon dituliskan di kolom (2)
2. Pada kolom (3) dituliskan jenis kesalahan
3. Saran untuk perbaikan mohon dituliskan pada kolom (4)

No.	Bagian yang salah (2)	Jenis Kesalahan (3)	Saran Perbaikan (4)


## C. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk uji coba lapangan tanpa revisi
- ~~2. Layak digunakan untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran (lingkari salah satu pilihan kelayakan diatas)~~

Banda Aceh, ..... 2023

(Ahli Media)

  
Faisal Anwar, S.Pd.I., M.Ed

## Lampiran 1

### KISI- KISI INSTRUMEN PENELITIAN

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator	Favorable	Unfavorable
1	1. Intelegensi	<p>a. Mengalami kesulitan hampir pada semua mata pelajaran yang berhubungan dengan hafalan dan pemahaman;</p> <p>b. Mengalami kesulitan dalam memahami hal-hal abstrak;</p> <p>c. Mempunyai hasil belajar lebih rendah dibandingkan teman-teman sekelasnya.</p>	<p>1. Saya berusaha mempelajari semua mata pelajaran yang berhubungan dengan hafalan dan pemahaman sekuat tenaga.</p> <p>2. Perasaan sangat susah, galau, sedih campur aduk apabila tidak mampu menghadapi kesulitan dalam menghafal dan memahami materi pada berbagai mata pelajaran.</p> <p>3. Saya jadikan buku sebagai sumber daya atau referensi tambahan untuk membantu dalam memahami hal-hal abstrak</p> <p>4. Saya berusaha untuk tidak frustrasi atau kebingungan saat menghadapi konsep-konsep abstrak dalam pembelajaran</p> <p>5. Saya merasa malu dengan teman-teman sekelas apabila mendapatkan nilai rendah.</p> <p>6. Perbedaan hasil belajar antara saya dan teman-teman sekelas seringkali membuat saya merasa tidak kompeten atau meragukan kemampuan saya.</p>	1,2,3,4,5	6,7,8,9,10

		<p>d. Mudah lupa</p> <p>e. Susah mengingat</p>	<p>7. Lupakan hal-hal kecil atau detail merupakan hal yang umum bagi saya, dan saya seringkali perlu mengandalkan catatan atau pengingat untuk mengingat hal-hal tersebut.</p> <p>8. Saya merasa kecewa ketika lupa mengingat sesuatu yang seharusnya saya tahu, terutama saat berbicara atau berdiskusi dengan orang lain.</p> <p>9. Terkadang, saya merasa kehilangan kata-kata atau kesulitan dalam mengekspresikan pikiran saya dengan jelas karena susah mengingat kosakata yang tepat.</p> <p>10. Kesulitan mengingat juga dapat memengaruhi kepercayaan diri saya, karena saya merasa tidak bisa mengandalkan ingatan saya saat dibutuhkan.</p>		
2	2. Bahasa dan Komunikasi	<p>a. Sulit mengungkapkan yang dipikirkannya.</p> <p>b. Sulit untuk memahami perkataan orang lain.</p>	<p>11. Biasanya merasa panik, bingung dan seperti ada tekanan ketika saya mencoba mengungkapkan apa yang saya pikirkan.</p> <p>12. Kadang-kadang, saya merasa cemas atau takut salah paham saat berkomunikasi dengan orang lain, sehingga membuat saya enggan untuk berpartisipasi dalam diskusi.</p>	14,15,16	11,12,13

		<p>c. Orang yang mengajak bicara harus menggunakan bahasa yang sederhana</p> <p>d. Menggunakan bahasa yang jelas.</p> <p>e. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami.</p>	<p>13. Sulit untuk memahami perkataan orang lain dapat terjadi ketika mereka berbicara terlalu cepat atau tidak mengucapkan kata-kata dengan jelas.</p> <p>14. Saya lebih mudah memahami dan terlibat dalam percakapan ketika orang yang berbicara menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami.</p> <p>15. Menggunakan bahasa yang jelas membantu menghindari kebingungan atau kehilangan fokus dalam komunikasi, sehingga memungkinkan terciptanya komunikasi yang lebih efisien.</p> <p>16. Penggunaan bahasa yang mudah dipahami memudahkan orang untuk terlibat dalam percakapan atau mendapatkan pemahaman yang jelas tentang topik yang dibahas.</p>		
3	3. Emosi	a. Emosi yang kurang stabil	<p>17. Saya menyadari bahwa emosi yang kurang stabil dapat memengaruhi interaksi sosial saya dan menciptakan ketidakstabilan dalam hubungan personal.</p> <p>18. Saya mungkin merasa sulit untuk berkomunikasi secara efektif saat emosi sedang tidak stabil,</p>	17,19,23,25	18,20,21,22, 24,26,27,28, 29,30

		<p>b. Sangat sensitif,</p> <p>c. Mudah marah meledak-ledak.</p> <p>d. Ketika ada orang yang mengejek, akan tersinggung.</p>	<p>karena sulit untuk mengungkapkan diri dengan jelas atau memproses informasi dengan baik.</p> <p>19. Saya seringkali memiliki kepekaan yang tinggi terhadap kritik atau komentar negatif, dan hal itu dapat mempengaruhi tingkat kepercayaan diri saya</p> <p>20. Saya merasa terbebani oleh lingkungan yang bising, ramai, atau berenergi tinggi, karena itu dapat meningkatkan tingkat kecemasan atau stres saya.</p> <p>21. Saya merasa frustrasi dan kecewa dengan diri sendiri ketika kemarahan saya meledak-ledak, karena dampaknya dapat merugikan hubungan dengan orang lain dan mengganggu kesejahteraan pribadi saya.</p> <p>22. Stres atau tekanan seringkali membuat kemarahan saya meledak-ledak, sehingga membuat saya merasa tidak bisa mengontrol diri sendiri.</p> <p>23. Saya merasa biasa saja dan tidak tersinggung ketika ada orang yang sengaja mengejek atau merendahkan saya.</p> <p>24. Ketika diejek, saya merasa ditolak atau tidak diterima oleh orang lain, yang dapat</p>		
--	--	---	---	--	--



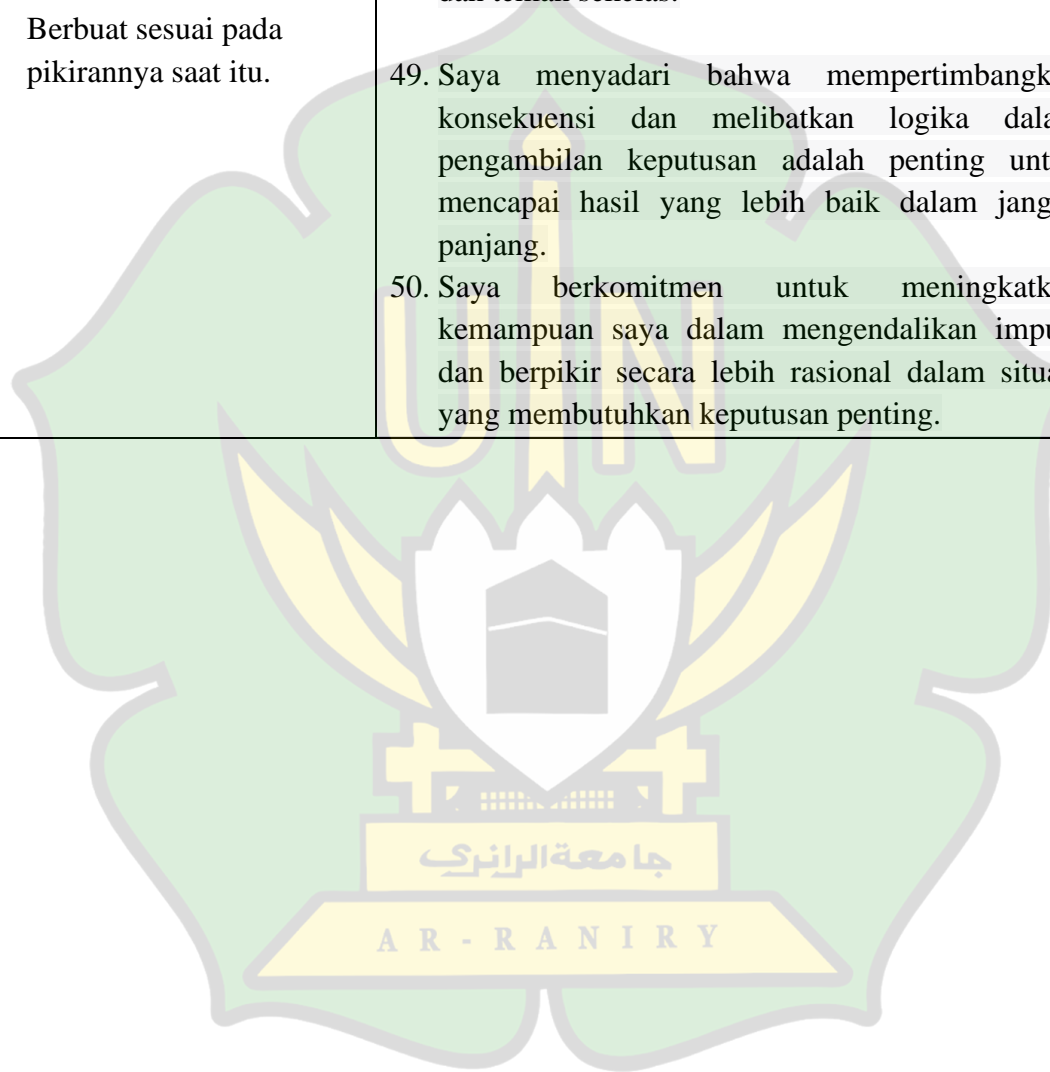
			<p>mempengaruhi harga diri dan kepercayaan diri saya.</p> <p>e. Ketika berbuat kesalahan, akan mudah patah semangat</p> <p>f. Mudah minder</p> <p>g. Motivasi menurun dalam menghadapi tugas yang sulit.</p> <p>h. Motivasi rendah.</p>	<p>25. Saya cenderung merasa tidak terpengaruh secara emosional ketika melakukan kesalahan, sehingga semangat dan motivasi saya tidak dapat melemah.</p> <p>26. Sulit bagi saya untuk menerima kesalahan dan melihatnya sebagai peluang untuk belajar dan tumbuh, sehingga mudah bagi saya untuk patah semangat dan merasa tidak berdaya.</p> <p>27. Rasa minder saya seringkali timbul karena perasaan tidak cukup baik atau tidak mampu dibandingkan dengan orang lain.</p> <p>28. Kurangnya dukungan atau dorongan dari lingkungan sekitar membuat motivasi saya menurun dalam menghadapi tugas yang sulit.</p> <p>29. Saya merasa biasa saja ketika motivasi saya menurun pada tugas yang sulit atau menantang.</p> <p>30. Ketika motivasi saya rendah, sulit bagi saya untuk memulai atau melanjutkan tugas, karena kurangnya dorongan dan energi yang diperlukan.</p>		
--	--	--	---	---	--	--

4	4. Sosial	<p>a. Ketika bersama anak seumurnya, cenderung pasif</p> <p>b. Ketika bersama anak seumurnya selalu menarik diri.</p> <p>c. Lebih senang bermain dengan anak di bawah usianya.</p>	<p>31. Meskipun cenderung pasif saat bersama anak-anak seumur saya adalah tantangan, saya berkomitmen untuk belajar dan tumbuh dalam hal keterlibatan sosial dan keterampilan komunikasi agar dapat lebih aktif dan terlibat dalam interaksi dengan mereka.</p> <p>32. Ketika bersama anak-anak sebaya, saya mungkin merasa cemas atau khawatir tentang bagaimana saya akan diterima oleh mereka, sehingga cenderung lebih berhati-hati dan pasif.</p> <p>33. Rasa tidak nyaman atau cemas dalam interaksi dengan anak-anak sebaya dapat membuat saya enggan untuk mengambil peran aktif atau mengekspresikan diri secara bebas.</p> <p>34. Saya merasa termotivasi atau tertarik dalam berpartisipasi aktif dengan anak-anak seumur saya,</p> <p>35. Ketika bermain dengan anak-anak yang lebih muda, saya merasa memiliki peran yang lebih besar dalam memberikan bimbingan dan dukungan kepada mereka.</p> <p>36. Saya merasa lebih nyaman dan lebih terlibat ketika bermain dengan anak-anak yang berada di bawah usia saya.</p>	31,34,35,36 37,39,40,41 42,43	32,33,38,44
---	-----------	--	--	-------------------------------------	-------------

		<p>d. Senang berkomunikasi dengan orang yang lebih dewasa</p> <p>e. Memiliki tingkah laku melekat.</p> <p>f. Bersikap sopan</p> <p>g. Memiliki prasangka terhadap guru di sekolah</p>	<p>37. Berkomunikasi dengan orang yang lebih dewasa membantu saya memperluas pengetahuan saya dan melihat dunia dari sudut pandang yang berbeda.</p> <p>38. Saya menyadari bahwa saya memiliki beberapa tingkah laku yang sulit untuk diubah dan tampak melekat pada diri saya.</p> <p>39. Saya sadar bahwa sikap sopan merupakan bagian penting dalam menciptakan hubungan yang saling menghormati dan membangun kepercayaan antara individu.</p> <p>40. Saya berusaha untuk menghindari penggunaan kata-kata kasar, ejekan, atau sindiran yang dapat menyakiti perasaan orang lain.</p> <p>41. Saya menyadari bahwa prasangka terhadap guru dapat membatasi peluang pembelajaran dan pertumbuhan pribadi, sehingga saya berusaha untuk membuka diri terhadap pengalaman baru dan perspektif yang beragam.</p> <p>42. Meskipun memiliki prasangka terhadap guru adalah tantangan, saya berusaha untuk mengatasi prasangka tersebut dengan sikap terbuka, komunikasi yang efektif, dan kerjasama dalam proses pembelajaran.</p>		
--	--	---	---	--	--

		<p>h. Protes ketika ada yang tidak memedulikannya.</p>	<p>43. Protes saya merupakan upaya untuk mengekspresikan ketidakpuasan atau kebutuhan yang tidak terpenuhi, dan saya berharap agar orang lain memberikan perhatian dan tanggapan yang tepat.</p> <p>44. Saya merasa frustrasi dan kecewa ketika orang lain tidak memedulikan protes atau keluhan yang saya sampaikan.</p>		
	5. Moral	<p>a. Tidak memahami kegunaan aturan yang berlaku</p> <p>b. Terkadang tidak patuh terhadap aturan</p>	<p>45. Saya berusaha untuk mencari penjelasan lebih lanjut atau konteks yang mendukung tentang kegunaan aturan tersebut agar dapat memahaminya dengan lebih baik.</p> <p>46. Ketidakpahaman saya terhadap kegunaan aturan dapat membuat saya merasa kurang termotivasi untuk mengikuti aturan tersebut dengan sungguh-sungguh.</p> <p>47. Saya menyadari bahwa kepatuhan terhadap aturan sekolah mencerminkan tanggung jawab dan kewajiban saya sebagai siswa untuk menjaga kedisiplinan dan menciptakan lingkungan belajar yang baik.</p> <p>48. Ketidakpatuhan terhadap aturan sekolah juga dapat mempengaruhi lingkungan belajar dan</p>	45,47,49,50	46,48

		<p>c. Berbuat sesuai pada pikirannya saat itu.</p>	<p>mengganggu proses pendidikan bagi diri sendiri dan teman sekelas.</p> <p>49. Saya menyadari bahwa mempertimbangkan konsekuensi dan melibatkan logika dalam pengambilan keputusan adalah penting untuk mencapai hasil yang lebih baik dalam jangka panjang.</p> <p>50. Saya berkomitmen untuk meningkatkan kemampuan saya dalam mengendalikan impuls dan berpikir secara lebih rasional dalam situasi yang membutuhkan keputusan penting.</p>		
--	--	--	---	--	--



## Lampiran 2

### ANGKET PERMASALAHAN *SLOW LEARNER* SISWA

#### IDENTITAS DIRI

Nama Lengkap :

Kelas :

#### PETUNJUK PENGISIAN

1. Isilah terlebih dahulu identitas ananda (nama dan kelas)
2. Bacalah setiap pernyataan dengan seksama
3. Pilih jawaban pernyataan dengan memberikan tanda silang pada alternative jawaban yang paling sesuai dengan keadaan ananda.

#### Keterangan

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KK : Kadang-kadang

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	SS	S	KK	TS	STS
1	Saya berusaha mempelajari semua mata pelajaran yang berhubungan dengan hafalan dan pemahaman sekuat tenaga.					
2	Perasaan sangat susah, galau, sedih campur aduk apabila tidak mampu menghadapi kesulitan dalam menghafal dan memahami materi pada berbagai mata pelajaran.					
3	Saya jadikan buku sebagai sumber daya atau referensi tambahan untuk membantu dalam memahami hal-hal abstrak.					

4	Saya berusaha untuk tidak frustrasi atau kebingungan saat menghadapi konsep-konsep abstrak dalam pembelajaran.					
5	Saya merasa malu dengan teman-teman sekelas apabila mendapatkan nilai rendah.					
6	Perbedaan hasil belajar antara saya dan teman-teman sekelas seringkali membuat saya merasa tidak kompeten atau meragukan kemampuan saya.					
7	Lupakan hal-hal kecil atau detail merupakan hal yang umum bagi saya, dan saya seringkali perlu mengandalkan catatan atau pengingat untuk mengingat hal-hal tersebut.					
8	Saya merasa kecewa ketika lupa mengingat sesuatu yang seharusnya saya tahu, terutama saat berbicara atau berdiskusi dengan orang lain					
9	Saya merasa malu dengan teman-teman sekelas apabila mendapatkan nilai rendah dan akan belajar lebih giat lagi					
10	Terkadang, saya merasa kehilangan kata-kata atau kesulitan dalam mengekspresikan pikiran saya dengan jelas karena susah mengingat kosakata yang tepat.					
11	Kesulitan mengingat juga dapat memengaruhi kepercayaan diri saya, karena saya merasa tidak bisa mengandalkan ingatan saya saat dibutuhkan.					
12	Biasanya merasa panik, bingung dan seperti ada tekanan ketika saya mencoba mengungkapkan apa yang saya pikirkan.					
13	Saya malu apabila nilai saya tidak sebaik atau lebih baik dari teman-teman sekelas.					
14	Saya akan mengelola perbandingan kemampuan saya dengan teman-teman sekelas agar tetap termotivasi dan fokus pada perbaikan diri.					
15	Kadang-kadang, saya merasa cemas atau takut salah paham saat berkomunikasi dengan orang lain, sehingga membuat saya enggan untuk berpartisipasi dalam diskusi.					

16	Sulit untuk memahami perkataan orang lain dapat terjadi ketika mereka berbicara terlalu cepat atau tidak mengucapkan kata-kata dengan jelas.					
17	Saya berusaha menenangkan diri dan berusaha mengingat dengan berbagai cara apabila menghadapi situasi di mana saya mudah lupa informasi atau konsep yang telah dipelajari					
18	Saya lebih mudah memahami dan terlibat dalam percakapan ketika orang yang berbicara menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami.					
19	Menggunakan bahasa yang jelas membantu menghindari kebingungan atau kehilangan fokus dalam komunikasi, sehingga memungkinkan terciptanya komunikasi yang lebih efisien.					
20	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami memudahkan orang untuk terlibat dalam percakapan atau mendapatkan pemahaman yang jelas tentang topik yang dibahas.					
21	Saya menyadari bahwa emosi yang kurang stabil dapat memengaruhi interaksi sosial saya dan menciptakan ketidakstabilan dalam hubungan personal.					
22	Faktor malu dan harga diri mempengaruhi kemampuan saya dalam berusaha mengingat segala informasi apabila tidak berhasil.					
23	Saya mungkin merasa sulit untuk berkomunikasi secara efektif saat emosi sedang tidak stabil, karena sulit untuk mengungkapkan diri dengan jelas atau memproses informasi dengan baik.					
24	Saya seringkali memiliki kepekaan yang tinggi terhadap kritik atau komentar negatif, dan hal itu dapat mempengaruhi tingkat kepercayaan diri saya					



25	Saya merasa terbebani oleh lingkungan yang bising, ramai, atau berenergi tinggi, karena itu dapat meningkatkan tingkat kecemasan atau stres saya.					
26	Saya merasa frustrasi dan kecewa dengan diri sendiri ketika kemarahan saya meledak-ledak, karena dampaknya dapat merugikan hubungan dengan orang lain dan mengganggu kesejahteraan pribadi saya.					
27	Stres atau tekanan seringkali membuat kemarahan saya meledak-ledak, sehingga membuat saya merasa tidak bisa mengontrol diri sendiri.					
28	Saya merasa biasa saja dan tidak tersinggung ketika ada orang yang sengaja mengejek atau merendahkan saya.					
29	Saya merasa lebih nyaman dalam mengungkapkan apa yang saya pikirkan apabila ada media tertentu yang dapat saya gunakan untuk membantu saya.					
30	Ketika diejek, saya merasa ditolak atau tidak diterima oleh orang lain, yang dapat mempengaruhi harga diri dan kepercayaan diri saya.					
31	Saya cenderung merasa tidak terpengaruh secara emosional ketika melakukan kesalahan, sehingga semangat dan motivasi saya tidak dapat melemah.					
32	Sulit bagi saya untuk menerima kesalahan dan melihatnya sebagai peluang untuk belajar dan tumbuh, sehingga mudah bagi saya untuk patah semangat dan merasa tidak berdaya.					
33	Saya merasa frustrasi, cemas, atau kesulitan lainnya ketika saya tidak memahami yang orang lain katakan.					
34	Rasa minder saya seringkali timbul karena perasaan tidak cukup baik atau tidak mampu dibandingkan dengan orang lain.					

35	Kurangnya dukungan atau dorongan dari lingkungan sekitar membuat motivasi saya menurun dalam menghadapi tugas yang sulit.				
36	Saya merasa biasa saja ketika motivasi saya menurun pada tugas yang sulit atau menantang.				
37	Hal-hal khusus yang dapat dilakukan oleh guru atau teman sekelasmu untuk memudahkan pemahamanmu terhadap perkataan mereka adalah dengan menggunakan tulisan, isyarat atau media tertentu.				
38	Bahasa yang sederhana lebih mudah saya pahami dan lebih nyaman daripada bahasa yang kompleks karena bahasa sederhana sudah sering saya dengar dan saya ucapkan.				
39	Ketika motivasi saya rendah, sulit bagi saya untuk memulai atau melanjutkan tugas, karena kurangnya dorongan dan energi yang diperlukan.				
40	Meskipun cenderung pasif saat bersama anak-anak seumur saya adalah tantangan, saya berkomitmen untuk belajar dan tumbuh dalam hal keterlibatan sosial dan keterampilan komunikasi agar dapat lebih aktif dan terlibat dalam interaksi dengan mereka.				
41	Ketika bersama anak-anak sebaya, saya mungkin merasa cemas atau khawatir tentang bagaimana saya akan diterima oleh mereka, sehingga cenderung lebih berhati-hati dan pasif.				
42	Rasa tidak nyaman atau cemas dalam interaksi dengan anak-anak sebaya dapat membuat saya enggan untuk mengambil peran aktif atau mengekspresikan diri secara bebas.				
43	Saya merasa termotivasi atau tertarik dalam berpartisipasi aktif dengan anak-anak seumur saya.				

44	Ketika bermain dengan anak-anak yang lebih muda, saya merasa memiliki peran yang lebih besar dalam memberikan bimbingan dan dukungan kepada mereka.					
45	Saya merasa lebih nyaman dan lebih terlibat ketika bermain dengan anak-anak yang berada di bawah usia saya.					
46	Berkomunikasi dengan orang yang lebih dewasa membantu saya memperluas pengetahuan saya dan melihat dunia dari sudut pandang yang berbeda.					
47	Saya menyadari bahwa saya memiliki beberapa tingkah laku yang sulit untuk diubah dan tampak melekat pada diri saya.					
48	Saya sadar bahwa sikap sopan merupakan bagian penting dalam menciptakan hubungan yang saling menghormati dan membangun kepercayaan antara individu.					
49	Saya berusaha untuk menghindari penggunaan kata-kata kasar, ejekan, atau sindiran yang dapat menyakiti perasaan orang lain.					
50	Saya menyadari bahwa prasangka terhadap guru dapat membatasi peluang pembelajaran dan pertumbuhan pribadi, sehingga saya berusaha untuk membuka diri terhadap pengalaman baru dan perspektif yang beragam.					
51	Meskipun memiliki prasangka terhadap guru adalah tantangan, saya berusaha untuk mengatasi prasangka tersebut dengan sikap terbuka, komunikasi yang efektif, dan kerjasama dalam proses pembelajaran.					
52	Protes saya merupakan upaya untuk mengekspresikan ketidakpuasan atau kebutuhan yang tidak terpenuhi, dan saya berharap agar orang lain memberikan perhatian dan tanggapan yang tepat.					
53	Orang-orang di rumah dan sekolah dan orang-orang yang ada di sekitar yang memberikan contoh dan mendukung saya dalam menunjukkan tingkah laku yang sopan					

54	Saya merasa frustrasi dan kecewa ketika orang lain tidak mempedulikan protes atau keluhan yang saya sampaikan.					
55	Saya merasa senang dan gembira ketika orang lain memberikan apresiasi atau penghargaan terhadap tingkah laku sopan saya.					
56	Saya berusaha untuk mencari penjelasan lebih lanjut atau konteks yang mendukung tentang kegunaan aturan tersebut agar dapat memahaminya dengan lebih baik.					
57	Setiap prasangka yang muncul dalam diri saya ke guru akan saya ceritakan kepada guru tersebut, agar saya mendapat nasehat dan mendapat dukungan dari guru di sekolah dalam mengatasi prasangka yang saya miliki. Dengan demikian saya menjadi lebih nyaman dan lebih percaya diri.					
58	Ketidakhahaman saya terhadap kegunaan aturan dapat membuat saya merasa kurang termotivasi untuk mengikuti aturan tersebut dengan sungguh-sungguh.					
59	Saya menyadari bahwa kepatuhan terhadap aturan sekolah mencerminkan tanggung jawab dan kewajiban saya sebagai siswa untuk menjaga kedisiplinan dan menciptakan lingkungan belajar yang baik.					
60	Ketidakpatuhan terhadap aturan sekolah juga dapat mempengaruhi lingkungan belajar dan mengganggu proses pendidikan bagi diri sendiri dan teman sekelas.					
61	Saya menyadari bahwa mempertimbangkan konsekuensi dan melibatkan logika dalam pengambilan keputusan adalah penting untuk mencapai hasil yang lebih baik dalam jangka panjang.					
62	Saya berkomitmen untuk meningkatkan kemampuan saya dalam mengendalikan impuls dan berpikir secara lebih rasional dalam situasi yang membutuhkan keputusan penting.					

### Lampiran 3

#### UJI VALIDITAS

No	Pernyataan	Pearson Correlation	Sig. (2-tailed)	R Tabung	Valid	Tidak Valid
1	Perasaan sangat susah, galau, sedih campur aduk apabila tidak mampu menghadapi kesulitan dalam menghafal dan memahami materi pada berbagai mata pelajaran.	0,326	0.97	0,254	√	
2	Saya jadikan buku sebagai sumber daya atau referensi tambahan untuk membantu dalam memahami hal-hal abstrak	0,282	0.154	0,254	√	
3	Saya berusaha untuk tidak frustrasi atau kebingungan saat menghadapi konsep-konsep abstrak dalam pembelajaran	0,397	0.40	0,254	√	
4	Saya merasa malu dengan teman-teman sekelas apabila mendapatkan nilai rendah.	0,485	0.010	0,254	√	
5	Perbedaan hasil belajar antara saya dan teman-teman sekelas seringkali membuat saya merasa tidak kompeten atau meragukan kemampuan saya.	0,275	0.165	0,254	√	
6	Lupakan hal-hal kecil atau detail merupakan hal yang umum bagi saya, dan saya seringkali perlu mengandalkan catatan atau pengingat untuk mengingat hal-hal tersebut.	0,282	0.154	0,254	√	
7	Saya merasa kecewa ketika lupa mengingat sesuatu yang seharusnya	0,323	0.100	0,254	√	

	saya tahu, terutama saat berbicara atau berdiskusi dengan orang lain.					
8	Saya merasa malu dengan teman-teman sekelas apabila mendapatkan nilai rendah dan akan belajar lebih giat lagi	0,485	0.010	0,254	√	
9	Terkadang, saya merasa kehilangan kata-kata atau kesulitan dalam mengekspresikan pikiran saya dengan jelas karena susah mengingat kosakata yang tepat.	0,131	0.515	0,254		√
10	Kesulitan mengingat juga dapat memengaruhi kepercayaan diri saya, karena saya merasa tidak bisa mengandalkan ingatan saya saat dibutuhkan.	0,326	0.97	0,254	√	
11	Biasanya merasa panik, bingung dan seperti ada tekanan ketika saya mencoba mengungkapkan apa yang saya pikirkan.	0,396	0.041	0,254	√	
12	Saya malu apabila nilai saya tidak sebaik atau lebih baik dari teman-teman sekelas.	0,413	0.032	0,254	√	
13	Saya akan mengelola perbandingan kemampuan saya dengan teman-teman sekelas agar tetap termotivasi dan fokus pada perbaikan diri.	0,244	0.221	0,254		√
14	Kadang-kadang, saya merasa cemas atau takut salah paham saat berkomunikasi dengan orang lain, sehingga membuat saya enggan untuk berpartisipasi dalam diskusi.	0,155	0.440	0,254		√

15	Sulit untuk memahami perkataan orang lain dapat terjadi ketika mereka berbicara terlalu cepat atau tidak mengucapkan kata-kata dengan jelas.	0,413	0.032	0,254	√	
16	Saya berusaha menenangkan diri dan berusaha mengingat dengan berbagai cara apabila menghadapi situasi di mana saya mudah lupa informasi atau konsep yang telah dipelajari	0,373	0.055	0,254	√	
17	Saya lebih mudah memahami dan terlibat dalam percakapan ketika orang yang berbicara menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami.	0,217	0.276	0,254		√
18	Menggunakan bahasa yang jelas membantu menghindari kebingungan atau kehilangan fokus dalam komunikasi, sehingga memungkinkan terciptanya komunikasi yang lebih efisien.	0,267	0.178	0,254	√	
19	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami memudahkan orang untuk terlibat dalam percakapan atau mendapatkan pemahaman yang jelas tentang topik yang dibahas..	0,458	0.016	0,254	√	
20	Saya menyadari bahwa emosi yang kurang stabil dapat memengaruhi interaksi sosial saya dan menciptakan ketidakstabilan dalam hubungan personal.	0,373	0.055	0,254	√	

21	Faktor malu dan harga diri mempengaruhi kemampuan saya dalam berusaha mengingat segala informasi apabila tidak berhasil.	0,306	0.121	0,254	√	
22	Saya mungkin merasa sulit untuk berkomunikasi secara efektif saat emosi sedang tidak stabil, karena sulit untuk mengungkapkan diri dengan jelas atau memproses informasi dengan baik.	0,244	0.221	0,254		√
23	Saya seringkali memiliki kepekaan yang tinggi terhadap kritik atau komentar negatif, dan hal itu dapat mempengaruhi tingkat kepercayaan diri saya	0,399	0.039	0,254	√	
24	Saya merasa terbebani oleh lingkungan yang bising, ramai, atau berenergi tinggi, karena itu dapat meningkatkan tingkat kecemasan atau stres saya.	0,418	0.030	0,254	√	
25	Saya merasa frustrasi dan kecewa dengan diri sendiri ketika kemarahan saya meledak-ledak, karena dampaknya dapat merugikan hubungan dengan orang lain dan mengganggu kesejahteraan pribadi saya.	0,330	0.092	0,254	√	
26	Stres atau tekanan seringkali membuat kemarahan saya meledak-ledak, sehingga membuat saya merasa tidak bisa mengontrol diri sendiri.	0,303	0.125	0,254	√	



27	Saya merasa biasa saja dan tidak tersinggung ketika ada orang yang sengaja mengejek atau merendahkan saya.	0,377	0.053	0,254	√	
28	Saya merasa lebih nyaman dalam mengungkapkan apa yang saya pikirkan apabila ada media tertentu yang dapat saya pergunakan untuk membantu saya.	0,527	0.005	0,254	√	
29	Ketika diejek, saya merasa ditolak atau tidak diterima oleh orang lain, yang dapat mempengaruhi harga diri dan kepercayaan diri saya.	0,251	0.207	0,254		√
30	Saya cenderung merasa tidak terpengaruh secara emosional ketika melakukan kesalahan, sehingga semangat dan motivasi saya tidak dapat melemah.	0,343	0.079	0,254	√	
31	Sulit bagi saya untuk menerima kesalahan dan melihatnya sebagai peluang untuk belajar dan tumbuh, sehingga mudah bagi saya untuk patah semangat dan merasa tidak berdaya.	0,413	0.032	0,254	√	
32	Saya merasa frustrasi, cemas, atau kesulitan lainnya ketika saya tidak memahami yang orang lain katakan.	0,501	0.008	0,254	√	
33	Rasa minder saya seringkali timbul karena perasaan tidak cukup baik atau tidak mampu dibandingkan dengan orang lain.	0,222	0.267	0,254		√

34	Kurangnya dukungan atau dorongan dari lingkungan sekitar membuat motivasi saya menurun dalam menghadapi tugas yang sulit.	0,340	0.082	0,254	√	
35	Saya merasa biasa saja ketika motivasi saya menurun pada tugas yang sulit atau menantang.	0,403	0.037	0,254	√	
36	Hal-hal khusus yang dapat dilakukan oleh guru atau teman sekelasmu untuk memudahkan pemahamanmu terhadap perkataan mereka adalah dengan menggunakan tulisan, isyarat atau media tertentu.	0,466	0.014	0,254	√	
37	Bahasa yang sederhana lebih mudah saya pahami dan lebih nyaman daripada bahasa yang kompleks karena bahasa sederhana sudah sering saya dengar dan saya ucapkan.	0,251	0.207	0,254		√
38	Ketika motivasi saya rendah, sulit bagi saya untuk memulai atau melanjutkan tugas, karena kurangnya dorongan dan energi yang diperlukan.	0,165	0.410	0,254		√
39	Meskipun cenderung pasif saat bersama anak-anak seumur saya adalah tantangan, saya berkomitmen untuk belajar dan tumbuh dalam hal keterlibatan sosial dan keterampilan komunikasi agar dapat lebih aktif dan terlibat dalam interaksi dengan mereka.	0,478	0.012	0,254	√	
40	Ketika bersama anak-anak sebaya, saya mungkin merasa cemas atau	0,519	0.006	0,254	√	

	khawatir tentang bagaimana saya akan diterima oleh mereka, sehingga cenderung lebih berhati-hati dan pasif.					
41	Rasa tidak nyaman atau cemas dalam interaksi dengan anak-anak sebaya dapat membuat saya enggan untuk mengambil peran aktif atau mengekspresikan diri secara bebas.	0,288	0.145	0,254	√	
42	Saya merasa termotivasi atau tertarik dalam berpartisipasi aktif dengan anak-anak seumur saya	0,378	0.052	0,254	√	
43	Ketika bermain dengan anak-anak yang lebih muda, saya merasa memiliki peran yang lebih besar dalam memberikan bimbingan dan dukungan kepada mereka.	0,406	0.036	0,254	√	
44	Saya merasa lebih nyaman dan lebih terlibat ketika bermain dengan anak-anak yang berada di bawah usia saya.	0,461	0.016	0,254	√	
45	Berkomunikasi dengan orang yang lebih dewasa membantu saya memperluas pengetahuan saya dan melihat dunia dari sudut pandang yang berbeda.	0,254	0.200	0,254	√	
46	Saya menyadari bahwa saya memiliki beberapa tingkah laku yang sulit untuk diubah dan tampak melekat pada diri saya.	0,526	0.005	0,254	√	
47	Saya sadar bahwa sikap sopan merupakan bagian penting dalam menciptakan hubungan yang saling	0,302	0.126	0,254	√	

	menghormati dan membangun kepercayaan antara individu.					
48	Saya berusaha untuk menghindari penggunaan kata-kata kasar, ejekan, atau sindiran yang dapat menyakiti perasaan orang lain.	0,519	0.006	0,254	√	
49	Saya menyadari bahwa prasangka terhadap guru dapat membatasi peluang pembelajaran dan pertumbuhan pribadi, sehingga saya berusaha untuk membuka diri terhadap pengalaman baru dan perspektif yang beragam.	0,267	0.267	0,254	√	
50	Meskipun memiliki prasangka terhadap guru adalah tantangan, saya berusaha untuk mengatasi prasangka tersebut dengan sikap terbuka, komunikasi yang efektif, dan kerjasama dalam proses pembelajaran.	0,344	0.079	0,254	√	
51	Protes saya merupakan upaya untuk mengekspresikan ketidakpuasan atau kebutuhan yang tidak terpenuhi, dan saya berharap agar orang lain memberikan perhatian dan tanggapan yang tepat.	0,542	0.004	0,254	√	
52	Orang-orang di rumah dan sekolah dan orang-orang yang ada di sekitar yang memberikan contoh dan mendukung saya dalam menunjukkan tingkah laku yang sopan	0,512	0.006	0,254	√	

53	Saya merasa frustrasi dan kecewa ketika orang lain tidak mempedulikan protes atau keluhan yang saya sampaikan.	0,236	0.237	0,254		√
54	Saya merasa senang dan gembira ketika orang lain memberikan apresiasi atau penghargaan terhadap tingkah laku sopan saya.	0,466	0.014	0,254	√	
55	Saya berusaha untuk mencari penjelasan lebih lanjut atau konteks yang mendukung tentang kegunaan aturan tersebut agar dapat memahaminya dengan lebih baik.	0,248	0.213	0,254		√
56	Setiap prasangka yang muncul dalam diri saya ke guru akan saya ceritakan kepada guru tersebut, agar saya mendapat nasehat dan mendapat dukungan dari guru di sekolah dalam mengatasi prasangka yang saya miliki. Dengan demikian saya menjadi lebih nyaman dan lebih percaya diri.	0,521	0.005	0,254	√	
57	Ketidakhahaman saya terhadap kegunaan aturan dapat membuat saya merasa kurang termotivasi untuk mengikuti aturan tersebut dengan sungguh-sungguh.	0,210	0.293	0,254		√
58	Saya menyadari bahwa kepatuhan terhadap aturan sekolah mencerminkan tanggung jawab dan kewajiban	0,340	0.083	0,254	√	

59	saya sebagai siswa menjaga kedisiplinan dan menciptakan lingkungan belajar yang baik.	0,494	0.009	0,254	√	
60	Ketidapatuhan terhadap aturan sekolah juga dapat mempengaruhi lingkungan belajar dan mengganggu proses pendidikan bagi diri sendiri dan teman sekelas	0,431	0.025	0,254	√	
61	Saya menyadari bahwa mempertimbangkan konsekuensi dan melibatkan logika dalam pengambilan keputusan adalah penting untuk mencapai hasil yang lebih baik dalam jangka panjang.	0,481	0.011	0,254	√	
62	Saya berkomitmen untuk meningkatkan kemampuan saya dalam mengendalikan impuls dan berpikir secara lebih rasional dalam situasi yang membutuhkan keputusan penting.	0,435	0.023	0,254	√	



Lampiran 4

Tabel Nilai-nilai r

Titik Persentase Distribusi t (df = 1 – 40)

df	Pr 0.25 0.50	0.10 0.20	0.05 0.10	0.025 0.050	0.01 0.02	0.005 0.010	0.001 0.002
1	1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884
2	0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712
3	0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453
4	0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318
5	0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343
6	0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763
7	0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529
8	0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079
9	0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681
10	0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370
11	0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470
12	0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963
13	0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198
14	0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739
15	0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283
16	0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68615
17	0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577
18	0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048
19	0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940
20	0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181
21	0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715
22	0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499
23	0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734	3.48496
24	0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678
25	0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019
26	0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871	3.43500
27	0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266	2.77068	3.42103
28	0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326	3.40816
29	0.68304	1.31143	1.69913	2.04523	2.46202	2.75639	3.39624
30	0.68276	1.31042	1.69726	2.04227	2.45726	2.75000	3.38518
31	0.68249	1.30946	1.69552	2.03951	2.45282	2.74404	3.37490
32	0.68223	1.30857	1.69389	2.03693	2.44868	2.73848	3.36531
33	0.68200	1.30774	1.69236	2.03452	2.44479	2.73328	3.35634
34	0.68177	1.30695	1.69092	2.03224	2.44115	2.72839	3.34793
35	0.68156	1.30621	1.68957	2.03011	2.43772	2.72381	3.34005
36	0.68137	1.30551	1.68830	2.02809	2.43449	2.71948	3.33262
37	0.68118	1.30485	1.68709	2.02619	2.43145	2.71541	3.32563
38	0.68100	1.30423	1.68595	2.02439	2.42857	2.71156	3.31903
39	0.68083	1.30364	1.68488	2.02269	2.42584	2.70791	3.31279
40	0.68067	1.30308	1.68385	2.02108	2.42326	2.70446	3.30688

Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
df	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
41	0.68052	1.30254	1.68288	2.01954	2.42080	2.70118	3.30127
42	0.68038	1.30204	1.68195	2.01808	2.41847	2.69807	3.29595
43	0.68024	1.30155	1.68107	2.01669	2.41625	2.69510	3.29089
44	0.68011	1.30109	1.68023	2.01537	2.41413	2.69228	3.28607
45	0.67998	1.30065	1.67943	2.01410	2.41212	2.68959	3.28148
46	0.67986	1.30023	1.67866	2.01290	2.41019	2.68701	3.27710
47	0.67975	1.29982	1.67793	2.01174	2.40835	2.68456	3.27291
48	0.67964	1.29944	1.67722	2.01063	2.40658	2.68220	3.26891
49	0.67953	1.29907	1.67655	2.00958	2.40489	2.67995	3.26508
50	0.67943	1.29871	1.67591	2.00856	2.40327	2.67779	3.26141
51	0.67933	1.29837	1.67528	2.00758	2.40172	2.67572	3.25789
52	0.67924	1.29805	1.67469	2.00665	2.40022	2.67373	3.25451
53	0.67915	1.29773	1.67412	2.00575	2.39879	2.67182	3.25127
54	0.67906	1.29743	1.67356	2.00488	2.39741	2.66998	3.24815
55	0.67898	1.29713	1.67303	2.00404	2.39608	2.66822	3.24515
56	0.67890	1.29685	1.67252	2.00324	2.39480	2.66651	3.24226
57	0.67882	1.29658	1.67203	2.00247	2.39357	2.66487	3.23948
58	0.67874	1.29632	1.67155	2.00172	2.39238	2.66329	3.23680
59	0.67867	1.29607	1.67109	2.00100	2.39123	2.66176	3.23421
60	0.67860	1.29582	1.67065	2.00030	2.39012	2.66028	3.23171
61	0.67853	1.29558	1.67022	1.99962	2.38905	2.65886	3.22930
62	0.67847	1.29536	1.66980	1.99897	2.38801	2.65748	3.22696
63	0.67840	1.29513	1.66940	1.99834	2.38701	2.65615	3.22471
64	0.67834	1.29492	1.66901	1.99773	2.38604	2.65485	3.22253
65	0.67828	1.29471	1.66864	1.99714	2.38510	2.65360	3.22041
66	0.67823	1.29451	1.66827	1.99656	2.38419	2.65239	3.21837
67	0.67817	1.29432	1.66792	1.99601	2.38330	2.65122	3.21639
68	0.67811	1.29413	1.66757	1.99547	2.38245	2.65008	3.21446
69	0.67806	1.29394	1.66724	1.99495	2.38161	2.64898	3.21260
70	0.67801	1.29376	1.66691	1.99444	2.38081	2.64790	3.21079
71	0.67796	1.29359	1.66660	1.99394	2.38002	2.64686	3.20903
72	0.67791	1.29342	1.66629	1.99346	2.37926	2.64585	3.20733
73	0.67787	1.29326	1.66600	1.99300	2.37852	2.64487	3.20567
74	0.67782	1.29310	1.66571	1.99254	2.37780	2.64391	3.20406
75	0.67778	1.29294	1.66543	1.99210	2.37710	2.64298	3.20249
76	0.67773	1.29279	1.66515	1.99167	2.37642	2.64208	3.20096
77	0.67769	1.29264	1.66488	1.99125	2.37576	2.64120	3.19948
78	0.67765	1.29250	1.66462	1.99085	2.37511	2.64034	3.19804
79	0.67761	1.29236	1.66437	1.99045	2.37448	2.63950	3.19663
80	0.67757	1.29222	1.66412	1.99006	2.37387	2.63869	3.19526

Catatan: Probabilita yang lebih kecil yang ditunjukkan pada judul tiap kolom adalah luas daerah dalam satu ujung, sedangkan probabilitas yang lebih besar adalah luas daerah dalam kedua ujung



Lampiran 5

**HASIL RELIABILITAS**

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.894	62

**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	27	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	27	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	35.74	121.661	.286	.892
VAR00002	35.63	122.396	.245	.893
VAR00003	35.85	120.746	.358	.892
VAR00004	35.81	119.772	.450	.891
VAR00005	35.78	122.179	.233	.893
VAR00006	35.63	122.396	.245	.893
VAR00007	35.93	121.610	.282	.893
VAR00008	35.81	119.772	.450	.891
VAR00009	35.78	123.795	.087	.895
VAR00010	35.74	121.661	.286	.892
VAR00011	35.70	120.986	.359	.892
VAR00012	35.89	120.564	.375	.891
VAR00013	35.67	122.692	.204	.893
VAR00014	35.67	123.615	.114	.894
VAR00015	35.78	120.641	.375	.891
VAR00016	35.89	121.026	.333	.892
VAR00017	35.70	122.909	.176	.894
VAR00018	35.70	122.370	.227	.893
VAR00019	35.81	120.080	.421	.891
VAR00020	35.89	121.026	.333	.892

VAR00021	35.74	121.892	.265	.893
VAR00022	35.67	122.692	.204	.893
VAR00023	35.78	120.795	.360	.892
VAR00024	35.85	120.516	.379	.891
VAR00025	35.78	121.564	.290	.892
VAR00026	35.67	122.077	.264	.893
VAR00027	35.67	121.308	.340	.892
VAR00028	35.93	119.302	.493	.890
VAR00029	35.67	122.615	.211	.893
VAR00030	35.63	121.781	.308	.892
VAR00031	35.78	120.641	.375	.891
VAR00032	35.89	119.564	.466	.890
VAR00033	35.74	122.815	.179	.894
VAR00034	35.74	121.507	.301	.892
VAR00035	35.70	120.909	.366	.892
VAR00036	35.93	119.994	.429	.891
VAR00037	35.67	122.615	.211	.893
VAR00038	35.78	123.410	.121	.894
VAR00039	35.85	119.823	.442	.891
VAR00040	35.85	119.362	.484	.890
VAR00041	35.81	122.003	.246	.893
VAR00042	35.78	121.026	.339	.892
VAR00043	35.78	120.718	.367	.892
VAR00044	35.78	120.103	.424	.891
VAR00045	35.81	122.387	.211	.893
VAR00046	35.81	119.311	.492	.890
VAR00047	35.81	121.849	.260	.893
VAR00048	35.85	119.362	.484	.890
VAR00049	35.70	122.370	.227	.893
VAR00050	35.78	121.410	.304	.892
VAR00051	35.89	119.103	.508	.890
VAR00052	35.85	119.439	.477	.890
VAR00053	35.74	122.661	.193	.893
VAR00054	35.74	120.123	.431	.891
VAR00055	35.78	122.487	.205	.893
VAR00056	35.89	119.333	.487	.890
VAR00057	35.70	122.986	.168	.894
VAR00058	35.67	121.692	.302	.892
VAR00059	35.96	119.729	.459	.891
VAR00060	35.85	120.362	.393	.891
VAR00061	35.89	119.795	.445	.891
VAR00062	36.00	120.462	.399	.891

Lampiran 6

UJI POPULASI PENELITIAN

No	Nama Siswa	SOAL FAVORABLE																									Jumlah	
		1	2	3	4	5	14	15	16	17	23	25	19	31	34	35	36	37	39	40	41	42	43	45	47	49		5
1	MN	5	3	4	3	5	2	1	5	3	4	2	5	3	2	5	5	3	4	4	5	2	1	5	5	4	3	93
2	AH	3	4	2	5	2	3	2	5	5	4	4	3	2	4	4	2	3	3	3	5	5	4	5	3	4	5	94
3	SM	4	1	3	2	4	5	3	4	5	5	5	3	4	2	1	1	2	3	5	4	2	4	3	5	4	5	89
4	SH	2	5	3	2	5	5	3	4	4	5	3	4	4	5	2	1	5	3	5	2	1	5	3	3	4	4	92
5	SHM	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	32
6	NH	5	3	4	2	1	1	2	3	5	1	2	3	5	4	2	4	3	3	2	5	5	4	4	3	2	5	83
7	RAN	4	3	2	4	4	2	3	3	1	3	4	3	5	2	1	5	3	5	3	4	5	5	5	3	4	5	91
8	SZ	5	3	4	2	1	1	2	3	4	3	5	2	1	5	3	4	2	5	3	2	5	5	3	4	4	2	83
9	MZ	3	4	4	5	2	1	5	3	2	5	2	3	2	5	5	4	4	3	2	4	4	2	3	3	3	4	87
10	WN	3	3	3	5	5	4	5	5	3	2	4	5	3	4	5	5	5	3	4	2	1	1	2	3	5	5	95
11	SZA	2	3	5	4	2	4	3	3	3	2	5	5	3	4	4	5	3	4	4	5	2	1	4	3	5	5	93
12	PSS	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	33
13	Z	2	5	2	3	2	5	5	5	4	2	1	1	2	3	5	1	2	3	5	4	2	4	1	3	4	1	77
14	AS	4	2	5	2	3	2	5	2	2	4	4	2	3	3	1	3	4	3	3	5	3	4	5	4	5	3	86
15	MZ	1	3	2	4	5	3	4	5	3	4	2	1	1	2	3	5	1	1	2	5	3	2	5	5	3	5	80
16	QF	5	3	2	5	5	3	4	4	3	2	4	4	2	3	3	1	3	0	4	3	2	4	4	2	3	1	79
17	YP	5	4	4	3	2	4	4	5	3	4	2	1	1	2	3	4	3	1	5	3	4	2	1	1	2	4	77
18	MNS	5	5	5	3	4	2	1	3	4	4	5	2	1	5	3	2	5	3	3	4	4	5	2	1	4	2	87
19	SUZ	4	5	3	4	4	5	2	3	3	3	5	5	4	5	5	3	2	1	3	3	3	5	5	4	2	3	94
20	BN	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	33
21	ZZPF	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	32
22	NL	1	3	4	3	5	2	1	2	5	2	3	2	5	5	5	4	5	5	3	4	2	1	1	2	2	4	81

23	NK	4	3	5	2	1	5	3	4	2	5	2	3	2	5	2	2	5	3	4	4	5	2	1	4	4	2	84
24	MM	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	34
25	MN	3	2	4	5	3	4	5	5	5	3	4	1	3	4	2	1	1	2	3	5	4	2	4	1	3	2	81
26	MHR	3	2	5	5	3	4	4	5	3	4	4	3	3	2	4	4	3	4	3	3	5	3	4	5	2	4	94
27	SA	2	4	4	2	3	3	3	2	3	3	3	1	3	4	2	1	5	1	1	2	5	3	2	5	4	2	73
28	SNA	4	2	1	1	2	3	5	1	2	3	5	1	4	4	5	2	1	3	5	4	3	2	4	4	4	5	80
29	SHNS	2	4	4	2	3	3	1	3	4	3	5	2	3	3	5	5	4	5	5	3	2	1	3	3	3	5	86
30	NR	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	31
31	GDM	5	2	3	2	5	5	4	4	5	3	4	2	4	3	3	3	2	4	2	3	3	1	3	3	5	4	87
32	NU	2	4	5	3	4	5	5	5	3	4	4	1	5	3	5	2	4	2	1	5	3	4	2	3	5	2	91
33	FS	2	5	5	3	4	4	5	3	3	3	3	2	5	5	5	4	2	3	2	5	5	4	4	2	1	5	94
34	IZ	4	4	2	3	3	3	2	3	2	3	5	5	3	3	3	3	5	5	2	4	5	5	5	2	3	3	90
35	NZ	2	1	1	2	3	5	1	2	4	3	5	2	3	2	3	5	4	2	4	4	4	5	3	1	2	3	76
36	SNAA	4	4	2	3	3	1	3	4	5	2	1	1	2	4	3	5	2	1	2	3	3	2	3	2	3	3	71
37	TS	4	2	1	1	2	3	5	1	2	3	2	3	4	5	2	1	5	3	4	3	5	1	2	1	5	3	73
38	DF	2	4	4	2	3	3	1	3	4	5	3	4	5	5	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	5	5	84
39	M	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	31
40	PR	4	5	2	1	5	3	2	5	4	2	3	3	3	2	2	3	3	1	3	4	3	4	5	2	1	1	76
41	TI	3	5	5	4	5	5	3	2	1	1	2	3	5	1	1	5	3	4	2	4	4	5	5	2	3	3	86
42	AR	5	4	2	4	3	3	3	2	4	2	3	3	1	3	2	5	5	4	4	5	4	4	5	1	2	4	87
43	IS	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	32
44	AF	2	3	2	5	5	5	4	2	3	2	5	4	5	5	3	4	4	5	3	3	3	5	1	1	5	3	92
45	AL	4	4	5	3	3	3	3	5	3	4	2	4	3	3	3	3	3	2	3	2	3	1	3	2	5	3	82
46	MS	3	3	2	3	2	3	5	4	4	4	1	5	3	5	2	3	5	1	2	4	3	4	2	3	4	3	83
47	KZA	3	5	1	2	4	3	5	2	3	3	2	5	5	5	3	3	1	3	4	5	4	5	5	3	4	3	91
48	RU	1	1	1	1	1	2	1	1	3	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	31
49	NKN	2	3	5	1	2	3	2	5	3	5	2	3	2	3	2	3	3	1	3	4	5	3	5	2	3	4	79
50	MNM	3	3	1	3	4	5	3	4	2	1	1	2	4	3	1	2	3	4	3	5	5	5	5	3	3	5	83

A R - R A N I R Y

**NILAI UJI MAPEL TERHADAP POPULASI (UNTUK MEYAKINKAN)**

<b>NO</b>	<b>NAMA</b>	<b>NILAI</b>	<b>%</b>	<b>KATEGORI</b>
1	MN	64	2,2%	Baik
2	AH	74	2,6%	Baik
3	SM	56	1,9%	Kurang Baik
4	SH	60	2,1%	Kurang Baik
5	SHM	34	1,2%	<b>Buruk</b>
6	NH	80	2,8%	Baik
7	RAN	50	1,7%	Kurang Baik
8	SZ	64	2,2%	Baik
9	MZ	68	2,4%	Baik
10	WN	48	1,7%	Kurang Baik
11	SZA	76	2,6%	Baik
12	PSS	38	1,3%	<b>Buruk</b>
13	Z	64	2,2%	Baik
14	AS	62	2,2%	Baik
15	MZ	58	2,0%	Kurang Baik
16	QF	64	2,2%	Baik
17	YP	57	2,0%	Kurang Baik
18	MNS	60	2,1%	Kurang Baik
19	SUZ	68	2,4%	Baik
20	BN	40	1,4%	<b>Buruk</b>
21	ZZPF	20	0,7%	<b>Buruk Sekali</b>
22	NL	50	1,7%	Kurang Baik
23	NK	54	1,9%	Kurang Baik
24	MM	34	1,2%	<b>Buruk</b>
25	MN	48	1,7%	Kurang Baik
26	MHR	56	1,9%	Kurang Baik
27	SA	60	2,1%	Kurang Baik
28	SNA	54	1,9%	Kurang Baik
29	SHNS	70	2,4%	Baik

30	NR	22	0,8%	Buruk
31	GDM	78	2,7%	Baik
32	NU	56	1,9%	Kurang Baik
33	FS	60	2,1%	Kurang Baik
34	IZ	76	2,6%	Baik
35	NZ	70	2,4%	Baik
36	SNAA	60	2,1%	Kurang Baik
37	TS	64	2,2%	Baik
38	DF	68	2,4%	Baik
39	M	18	0,6%	Buruk Sekali
40	PR	76	2,6%	Baik
41	TI	68	2,4%	Baik
42	AR	76	2,6%	Baik
43	IS	40	1,4%	Buruk
44	AF	64	2,2%	Baik
45	AL	62	2,2%	Baik
46	MS	58	2,0%	Kurang Baik
47	KZA	64	2,2%	Baik
48	RU	36	1,2%	Buruk
49	NKN	60	2,1%	Kurang Baik
50	MNM	76	2,6%	Baik
<b>Jumlah</b>		<b>2883</b>		
<b>Rata-rata</b>		<b>57,66</b>		

AR - RANIRY

Lampiran 7

**HASIL PERHITUNGAN UJI T PRETEST DAN POSTEST**

**Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PREE TEST	31.33	9	8.832	2.944
	POST TEST	65.78	9	5.696	1.899

**Paired Samples Correlations**

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PREE TEST & POST TEST	9	.931	.000

**Paired Samples Test**

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	PREE TEST - POST TEST	-34.444	4.096	1.365	-37.593	-31.296	-25.227	8	.000

Lampiran 8

**DATA FREKUENSI PER-INDIKATOR  
SEBELUM TRUTH OR DARE**

NO	NAMA	ASPEK INTELEGENSI										TOTAL	KATEGORI
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	SHM	1	1	2	1	1	5	3	5	4	4	27	Tinggi
2	PSS	1	1	1	2	1	1	5	3	4	2	21	Rendah
3	BN	1	2	1	1	1	2	4	5	3	4	24	Sedang
4	ZZPS	1	1	2	1	1	2	4	4	5	5	26	Sedang
5	NM	2	1	2	1	2	3	5	3	5	4	28	Tinggi
6	NR	1	1	2	1	1	3	5	5	3	3	25	Sedang
7	M	1	2	1	1	1	3	5	4	4	3	25	Sedang
8	IS	1	2	1	1	1	2	4	2	5	5	24	Sedang
9	RU	1	1	1	1	1	4	2	5	4	4	24	Sedang

NO	NAMA	ASPEK BAHASA DAN KOMUNIKASI						TOTAL	KATEGORI
		11	12	13	14	15	16		
1	SHM	3	5	5	2	1	1	17	Tinggi
2	PSS	5	5	4	1	1	1	17	Tinggi
3	BN	3	3	4	2	1	2	15	Sedang
4	ZZPS	2	4	4	1	2	1	14	Sedang
5	NM	4	4	5	1	1	1	16	Sedang
6	NR	3	4	2	1	1	2	13	Rendah
7	M	5	4	5	1	1	1	17	Tinggi
8	IS	5	3	4	1	2	1	16	Sedang
9	RU	4	3	5	2	1	1	16	Sedang



NO	NAMA	ASPEK EMOSI														TOTAL	KATEGORI
		17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		
1	SHM	1	2	2	4	2	5	1	5	1	3	4	2	1	4	37	Rendah
2	PSS	2	4	1	4	3	5	1	3	2	5	2	4	3	5	44	Sedang
3	BN	1	4	1	4	5	2	2	3	2	5	3	5	5	4	46	Sedang
4	ZZPS	1	3	1	5	3	5	2	2	1	4	3	5	5	5	45	Sedang
5	NM	1	3	1	3	2	4	2	4	1	2	5	3	4	5	40	Sedang
6	NR	1	5	1	5	4	4	2	5	1	3	5	4	2	2	44	Sedang
7	M	1	2	1	5	1	4	1	3	1	5	3	3	4	3	37	Rendah
8	IS	2	2	1	4	3	5	1	3	1	4	2	5	5	4	42	Sedang
9	RU	3	3	1	2	5	4	1	3	1	5	3	3	4	3	41	Sedang

NO	NAMA	ASPEK SOSIAL														TOTAL	KATEGORI
		31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44		
1	SHM	1	5	4	1	1	1	2	3	1	2	1	2	1	4	29	Tinggi
2	PSS	1	3	3	1	1	2	1	4	1	1	1	1	1	5	26	Sedang
3	BN	1	4	5	1	1	1	1	3	1	1	2	1	1	5	28	Sedang
4	ZZPS	1	3	1	1	1	2	1	4	1	2	1	1	1	3	23	Rendah
5	NM	2	4	4	1	1	2	2	4	1	1	1	1	1	5	30	Tinggi
6	NR	1	4	4	1	1	1	2	3	1	1	2	1	1	5	28	Sedang
7	M	1	3	5	1	1	2	1	5	1	1	2	1	2	2	28	Sedang
8	IS	1	4	3	2	1	1	1	4	1	1	1	1	1	4	26	Sedang
9	RU	1	5	4	1	1	2	1	4	1	1	2	1	1	2	27	Sedang

NO	NAMA	ASPEK MORAL						TOTAL	KATEGORI
		45	46	47	48	49	50		
1	SHM	1	5	1	5	1	1	14	Sedang
2	PSS	2	5	1	4	2	2	16	Tinggi
3	BN	2	2	1	3	1	1	10	Rendah
4	ZZPS	1	5	1	3	1	2	13	Sedang
5	NM	1	5	2	2	1	1	12	Sedang
6	NR	1	5	1	3	1	1	12	Sedang
7	M	1	4	1	4	1	2	13	Sedang
8	IS	2	1	2	5	1	1	12	Sedang
9	RU	1	5	1	5	1	1	14	Sedang

**DATA FREKUENSI PER-INDIKATOR  
SESUDAH TRUTH OR DARE**

NO	NAMA	ASPEK INTEGENSI										TOTAL	KATEGORI
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	SHM	2	4	4	4	2	5	4	5	4	4	38	Tinggi
2	PSS	2	1	3	5	2	5	5	4	4	2	33	Tinggi
3	BN	3	4	1	5	3	2	4	5	3	4	34	Tinggi
4	ZZPS	1	1	5	1	1	2	4	4	5	5	29	Tinggi
5	NM	3	1	4	2	2	4	5	5	5	5	36	Tinggi
6	NR	1	1	5	5	1	5	5	5	4	4	36	Tinggi
7	M	5	2	5	2	5	3	5	4	4	5	40	Tinggi
8	IS	2	2	5	1	5	2	5	2	5	5	34	Tinggi
9	RU	5	5	5	1	5	4	5	5	5	4	44	Tinggi

NO	NAMA	ASPEK BAHASA DAN KOMUNIKASI						TOTAL	KATEGORI
		11	12	13	14	15	16		
1	SHM	3	5	5	2	5	5	25	Tinggi
2	PSS	5	5	4	5	5	5	29	Tinggi
3	BN	3	3	4	3	4	5	22	Tinggi
4	ZZPS	5	4	4	5	2	5	25	Tinggi
5	NM	4	4	5	5	5	5	28	Tinggi
6	NR	3	4	2	5	5	5	24	Tinggi
7	M	5	4	5	5	5	5	29	Tinggi
8	IS	5	3	4	1	2	3	18	Tinggi
9	RU	4	3	5	2	5	5	24	Tinggi

NO	NAMA	ASPEK EMOSI														TOTAL	KATEGORI
		17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		
1	SHM	5	2	2	5	2	5	5	5	5	3	5	5	1	5	55	Tinggi
2	PSS	5	4	5	5	5	5	1	5	3	5	5	4	3	5	60	Tinggi
3	BN	1	4	1	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	Tinggi
4	ZZPS	5	5	5	5	5	5	2	5	1	5	5	5	5	5	63	Tinggi
5	NM	5	5	5	3	2	4	2	4	5	5	5	3	4	5	57	Tinggi
6	NR	1	5	1	5	4	5	2	5	5	5	5	5	2	2	52	Tinggi
7	M	2	2	4	5	1	4	5	5	1	5	3	5	4	3	49	Tinggi
8	IS	5	5	3	5	5	5	1	3	3	5	5	5	5	4	59	Tinggi
9	RU	3	3	1	2	5	4	1	3	1	5	3	3	4	3	41	Sedang

NO	NAMA	ASPEK SOSIAL														TOTAL	KATEGORI
		31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44		
1	SHM	5	5	5	5	1	5	5	5	5	5	5	5	5	4	65	Tinggi
2	PSS	5	3	5	5	5	2	5	4	3	3	5	1	5	5	56	Tinggi
3	BN	5	5	5	5	5	5	1	5	5	5	5	5	5	5	66	Tinggi
4	ZZPS	5	3	5	5	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	64	Tinggi
5	NM	2	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	1	1	5	57	Tinggi
6	NR	5	5	5	1	5	5	5	3	1	1	2	3	3	5	49	Tinggi
7	M	5	3	5	5	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	64	Tinggi
8	IS	5	5	5	5	5	5	5	5	1	5	5	5	5	4	65	Tinggi
9	RU	5	5	4	5	5	2	1	5	1	1	2	1	1	2	40	Tinggi

NO	NAMA	ASPEK MORAL						TOTAL	KATEGORI
		45	46	47	48	49	50		
1	SHM	5	5	5	5	5	1	26	Tinggi
2	PSS	2	5	1	4	5	5	22	Tinggi
3	BN	5	5	5	5	5	1	26	Tinggi
4	ZZPS	5	5	1	3	4	2	20	Tinggi
5	NM	5	5	2	2	1	1	16	Tinggi
6	NR	1	5	1	5	5	1	18	Tinggi
7	M	5	5	5	5	5	5	30	Tinggi
8	IS	2	5	2	5	4	1	15	Tinggi
9	RU	5	5	5	5	5	5	30	Tinggi

## Lampiran 9

### UJI NORMALITAS

#### Regression

**Variables Entered/Removed<sup>a</sup>**

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	PREE TEST <sup>b</sup>	.	Enter

a. Dependent Variable: POST TEST

b. All requested variables entered.

**Model Summary<sup>b</sup>**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.931 <sup>a</sup>	.867	.848	2.223

a. Predictors: (Constant), PREE TEST

b. Dependent Variable: POST TEST

**ANOVA<sup>a</sup>**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	224.960	1	224.960	45.518	.000 <sup>b</sup>
	Residual	34.595	7	4.942		
	Total	259.556	8			

a. Dependent Variable: POST TEST

b. Predictors: (Constant), PREE TEST

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	46.964	2.885		16.277	.000
	PREE TEST	.600	.089	.931	6.747	.000

a. Dependent Variable: POST TEST

**Residuals Statistics<sup>a</sup>**

	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	N
Predicted Value	57.77	70.98	65.78	5.303	9
Residual	-3.379	3.019	.000	2.080	9
Std. Predicted Value	-1.510	.981	.000	1.000	9
Std. Residual	-1.520	1.358	.000	.935	9

a. Dependent Variable: POST TEST

**NPar Tests**

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		9
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.07952644
Most Extreme Differences	Absolute	.132
	Positive	.088
	Negative	-.132
Test Statistic		.132
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

## POST TEST

### Case Processing Summary

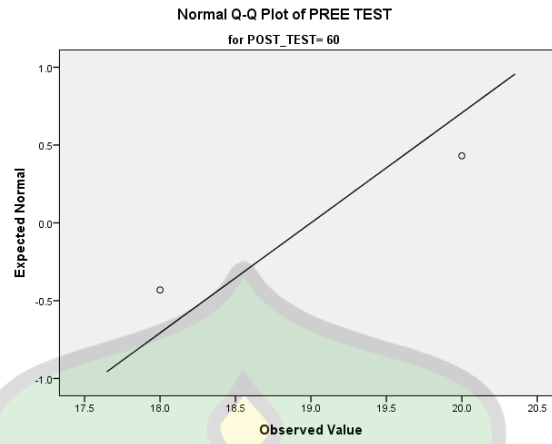
		Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
PREE TEST	58	1	100.0%	0	0.0%	1	100.0%
	60	2	100.0%	0	0.0%	2	100.0%
	64	1	100.0%	0	0.0%	1	100.0%
	66	1	100.0%	0	0.0%	1	100.0%
	68	1	100.0%	0	0.0%	1	100.0%
	70	1	100.0%	0	0.0%	1	100.0%
	72	1	100.0%	0	0.0%	1	100.0%
	74	1	100.0%	0	0.0%	1	100.0%

### Descriptives<sup>a,b,c,d,e,f,g</sup>

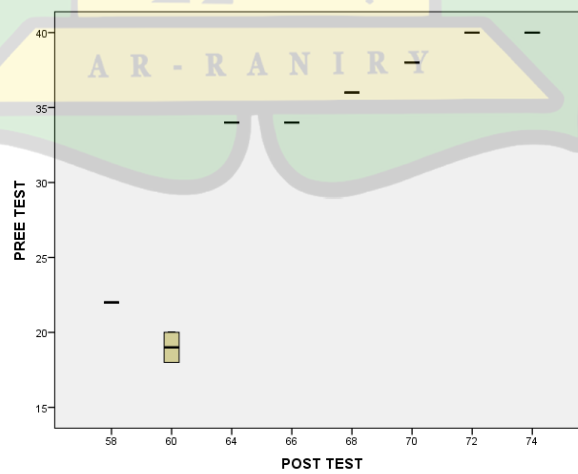
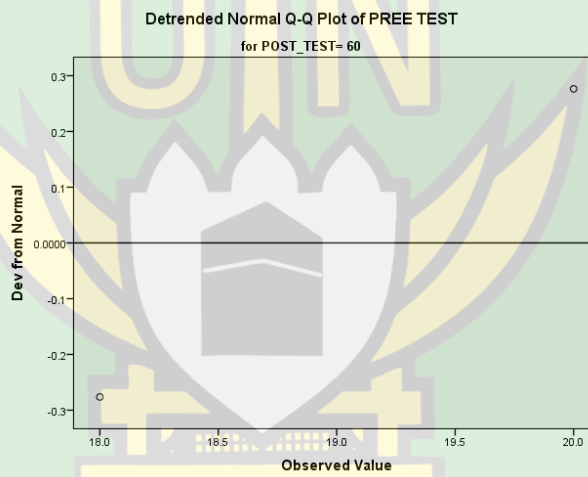
		POST TEST	Statistic	Std. Error
PREE TEST	60	Mean	19.00	1.000
		95% Confidence Interval for Lower Bound	6.29	
		Mean Upper Bound	31.71	
		5% Trimmed Mean	.	
		Median	19.00	
		Variance	2.000	
		Std. Deviation	1.414	
		Minimum	18	
		Maximum	20	
		Range	2	
		Interquartile Range	.	
		Skewness	.	.
		Kurtosis	.	.

- PREE TEST is constant when POST TEST = 58. It has been omitted.
- PREE TEST is constant when POST TEST = 64. It has been omitted.
- PREE TEST is constant when POST TEST = 66. It has been omitted.
- PREE TEST is constant when POST TEST = 68. It has been omitted.
- PREE TEST is constant when POST TEST = 70. It has been omitted.
- PREE TEST is constant when POST TEST = 72. It has been omitted.
- PREE TEST is constant when POST TEST = 74. It has been omitted.

## Normal Q-Q Plots



## Detrended Normal Q-Q Plots





Lampiran 10

HASIL PERHITUNGAN UJI T PRETEST DAN POSTEST BERDASARKAN ASPEK

ASPEK INTELEGENSI

NO	NAMA	PREE TEST	POST TEST
1	SHM	27	38
2	PSS	21	33
3	BN	24	34
4	ZZPS	26	29
5	NM	28	36
6	NR	25	36
7	M	25	40
8	IS	24	34
9	RU	24	44

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Sebelum Truth Or Dare	24.89	9	2.028	.676
	Setelah Truth Or Dare	36.00	9	4.330	1.443

**Paired Samples Correlations**

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Sebelum Truth Or Dare & Setelah Truth Or Dare	9	.071	.856

**Paired Samples Test**

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Sebelum Truth Or Dare - Setelah Truth Or Dare	-11.111	4.649	1.550	-14.684	-7.538	-7.170	8	.000

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

**ASPEK BAHASA DAN KOMUNIKASI**

NO	NAMA	PREE TEST	POST TEST
1	SHM	17	25
2	PSS	17	29
3	BN	15	22
4	ZZPS	14	25
5	NM	16	28
6	NR	13	24
7	M	17	29
8	IS	16	18
9	RU	16	24

**Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Sebelum Truth Or Dare	15.67	9	1.414	.471
	Setelah Truth Or Dare	24.89	9	3.551	1.184

### Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Sebelum Truth Or Dare & Setelah Truth Or Dare	9	.340	.370

### Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Sebelum Truth Or Dare - Setelah Truth Or Dare	-9.222	3.346	1.115	-11.794	-6.650	-8.269	8	.000

### ASPEK EMOSI

NO	NAMA	PREE TEST	POST TEST
1	SHM	37	55
2	PSS	44	60
3	BN	46	60
4	ZZPS	45	63
5	NM	40	57
6	NR	44	52
7	M	37	49
8	IS	42	59
9	RU	41	41

#### Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Sebelum Truth Or Dare	41.78	9	3.308	1.103
	Setelah Truth Or Dare	55.11	9	6.846	2.282

**Paired Samples Correlations**

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Sebelum Truth Or Dare & Setelah Truth Or Dare	9	.487	.184

**Paired Samples Test**

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Sebelum Truth Or Dare - Setelah Truth Or Dare	-13.333	5.979	1.993	-17.929	-8.737	-6.690	8	.000

### ASPEK SOSIAL

NO	NAMA	PREE TEST	POST TEST
1	SHM	29	65
2	PSS	26	56
3	BN	28	66
4	ZZPS	23	64
5	NM	30	57
6	NR	28	49
7	M	28	64
8	IS	26	65
9	RU	27	40

#### Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Sebelum Truth Or Dare	27.22	9	2.048	.683
Setelah Truth Or Dare	58.44	9	8.960	2.987

**Paired Samples Correlations**

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Sebelum Truth Or Dare & Setelah Truth Or Dare	9	-.095	.809

**Paired Samples Test**

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Sebelum Truth Or Dare - Setelah Truth Or Dare	-31.222	9.378	3.126	-38.431	-24.014	-9.988	8	.000



### ASPEK MORAL

NO	NAMA	PREE TEST	POST TEST
1	SHM	14	26
2	PSS	16	22
3	BN	10	26
4	ZZPS	13	20
5	NM	12	16
6	NR	12	18
7	M	13	30
8	IS	12	15
9	RU	14	30

#### Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Sebelum Truth Or Dare	12.89	9	1.691	.564
Setelah Truth Or Dare	22.56	9	5.725	1.908

**Paired Samples Correlations**

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Sebelum Truth Or Dare & Setelah Truth Or Dare	9	.227	.558

**Paired Samples Test**

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Sebelum Truth Or Dare - Setelah Truth Or Dare	-9.667	5.590	1.863	-13.964	-5.370	-5.188	8	.001



DINAS PENDIDIKAN PROVINSI ACEH

SMKN 3 BANDA ACEH

Jl. SULTAN MALIKUL SALEH, LHONG RAYA, KEC. BANDA RAYA

TELP (0651)7559559, E-mail : [smkn3bandaaceh57@gmail.com](mailto:smkn3bandaaceh57@gmail.com)



A	Komponen	Layanan Dasar
B	Bidang Layanan	Pribadi
C	Topik / Tema Layanan	Cara Mengendalikan Rasa Minder
D	Fungsi Layanan	Pemahaman
E	Tujuan Umum	Peserta didik/konseli mampu mengendalikan rasa minder yang di alami nya.
F	Tujuan Khusus	Peserta didik/konseli dapat memahami pentingnya mengendalikan rasa minder
G	Sasaran Layanan	SHM, PSS, BN, ZZPF, NM, NR, M, IS, RU
H	Materi Layanan	Cara yang dapat membantu mengendalikan rasa minder pada siswa slow learner
I	Waktu	2 Kali Pertemuan x 45 Menit
J	Sumber Materi	Artikel
K	Pelaksanaan	
	Tahap	Uraian Kegiatan
	1. Tahap Awal / Pedahuluan	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Membuka dengan salam dan berdoa</li><li>2. Membina hubungan baik dengan peserta didik (menanyakan kabar, pelajaran sebelumnya, ice breaking)</li><li>3. Menyampaikan tujuan layanan materi Bimbingan dan Konseling</li><li>4. Menanyakan kesiapan kepada peserta didik</li></ol>
	2. Tahap Inti	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru BK menayangkan media slide power point yang berhubungan dengan materi layanan</li><li>2. Peserta didik mengamati slide pp yang berhubungan dengan materi layanan</li><li>3. Guru BK mengajak curah pendapat dan tanya jawab</li><li>4. Guru BK memberi tugas kepada masing-masing anggota</li></ol>
	3. Tahap Penutup	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru BK mengajak peserta didik membuat kesimpulan yang terkait dengan materi layanan</li><li>2. Guru BK menyampaikan materi layanan yang akan dating</li><li>3. Guru BK mengakhiri kegiatan dengan berdoa dan salam</li></ol>
L	Evaluasi	
	1. Evaluasi Proses	Guru BK atau konselor melakukan evaluasi dengan memperhatikan proses yang terjadi : <ol style="list-style-type: none"><li>1. Melakukan Refleksi hasil, setiap peserta didik menuliskan di kertas yang sudah disiapkan.</li></ol>

		<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Sikap atau atusias peserta didik dalam mengikuti kegiatan</li> <li>3. Cara peserta didik dalam menyampaikan pendapat atau bertanya</li> <li>4. Cara peserta didik memberikan penjelasan dari pertanyaan guru BK</li> </ol>
	2. Evaluasi Hasil	<p>Evaluasi setelah mengikuti kegiatan klasikal, antara lain :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Merasakan suasana pertemuan : menyenangkan/kurang menyenangkan/tidak menyenangkan.</li> <li>2. Topik yang dibahas : sangat penting/kurang penting/tidak penting</li> <li>3. Cara Guru Bimbingan dan Konseling atau konselor menyampaikan : mudah dipahami/tidak mudah/sulit dipahami</li> <li>4. Kegiatan yang diikuti : menarik/kurang menarik/tidak menarik untuk diikuti</li> </ol>

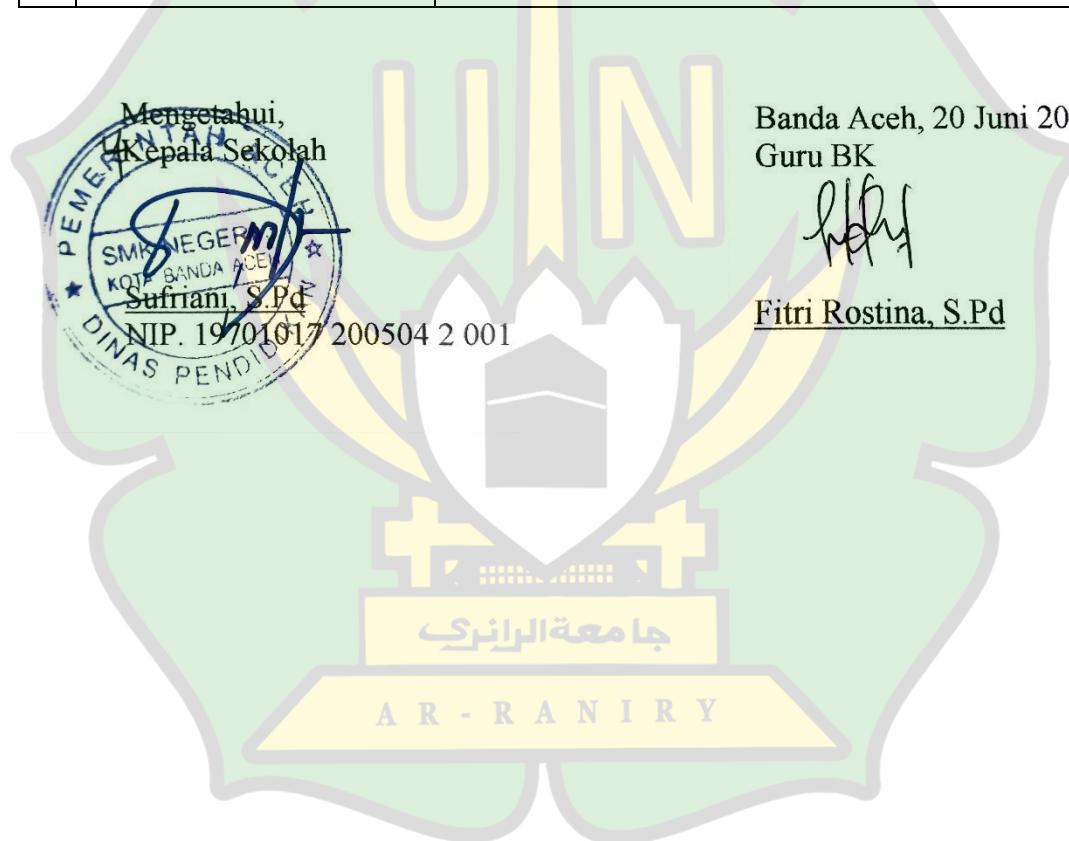
Mengetahui,  
Kepala Sekolah



NIP. 19701017 200504 2 001

Banda Aceh, 20 Juni 2023  
Guru BK

Fitri Rostina, S.Pd





DINAS PENDIDIKAN PROVINSI ACEH

SMKN 3 BANDA ACEH

Jl. SULTAN MALIKUL SALEH, LHONG RAYA, KEC. BANDA RAYA

TELP (0651)7559559, E-mail : [smkn3bandaaceh57@gmail.com](mailto:smkn3bandaaceh57@gmail.com)



**LAPORAN PELAKSANAAN LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK  
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

1. Nama Konseli : SHM, PSS, BN, ZZPF, NM, NR, M, IS, RU
2. Kelas/Semester : X BS 5/Ganjil
3. Hari, Tanggal : Senin, 26 Juni 2023
4. Pertemuan ke- : I (satu)
5. Waktu : 45 menit
6. Tempat : Balai
7. Teknik konseling : Bimbingan Konseling
8. Hasil yang di capai : Peserta didik mampu memahami cara mengendalikan rasa minder dengan baik.

Mengetahui,  
Kepala Sekolah



Banda Aceh, 20 Juni 2023  
Guru BK

Fitri Rostina, S.Pd

## INSTRUMEN PENILAIAN HASIL

### A. PENGETAHUAN (UNDERSTANDING)

1. Apa manfaat media permainan *Truth or Dare* dalam mengendalikan rasa minder ?
2. Bagaimanakah dampak yang anda rasakan setelah bermain permainan *Truth or Dare* ?

### B. SIKAP/PERASAAN POSITIF (COMFORTABLE)

Berilah tanda cek (V) pada kolom S (setuju) jika pernyataan sesuai dengan kondisi Anda dan berilah tanda cek (V) pada kolom TS (tidak setuju) jika pernyataan tidak sesuai dengan kondisi Anda!

NO	PERNYATAAN	SETUJU	TIDAK SETUJU
1.	Saya merasa senang menerima materi layanan BK tentang cara mengendalikan rasa minder.		
2.	Setelah menerima materi layanan BK tentang cara mengendalikan rasa minder, saya mengetahui dan memahami bagaimana cara mengendalikan rasa minder.		
3.	Setelah menerima materi layanan BK tentang cara mengendalikan rasa minder saya menyadari bahwa saya harus cara mengendalikan rasa minder dengan baik.		
4.	Materi layanan BK tentang cara mengendalikan rasa minder menyadarkan saya akan pentingnya cara mengendalikan rasa minder dengan baik.		

### C. KETRAMPILAN (ACTION)

Setelah menerima materi layanan BK tentang cara mengendalikan rasa minder, melakukan kegiatan dengan :

Tujuan : Peserta didik mampu memahami cara mengendalikan rasa minder

Deskripsi Kegiatan : (terdapat dalam RPL)

**INSTRUMEN  
PENILAIAN PROSES  
(Mengacu Pada Laporan Pelaksanaan)**

NO	PROSES YANG DINILAI	HASIL PENGAMATAN		KET
		YA	TIDAK	
<b>A</b>	<b>Keterlaksanaan program</b>			
	1. Program layanan terlaksana sesuai dengan RPL			
	2. Waktu pelaksanaan sesuai dengan RPL			
	3. Metode yang digunakan variatif dan menarik			
	4. Menggunakan media layanan BK			
	5. RPL minimal terdiri dari Tujuan, Materi Layanan, Kegiatan, Sumber, Bahan dan Alat, Penilaian			
<b>B</b>	<b>Perolehan Siswa Pasca Layanan</b>			
	1. Peserta didik memperoleh pemahaman baru			
	2. Peserta didik mempunyai perasaan positif			
	3. Peserta didik berkurang masalahnya			
	4. Peserta didik terentaskan masalahnya			
	5. Berkembangnya PTSDL			
<b>C</b>	<b>Perhatian Peserta Didik</b>			
	1. Peserta didik antusias mengikuti materi layanan BK			
	2. Peserta didik aktif bertanya			
	3. Peserta didik aktif menjawab			
	4. Peserta didik mengerjakan tugas yang diberikan konselor			
	5. Peserta didik hadir semua			
<b>D</b>	<b>Kesesuaiaan Program</b>			
	1. Program disusun sesuai dengan kebutuhan peserta didik			
	2. Materi layanan sesuai kebutuhan peserta didik			
	3. Materi layanan sesuai tugas perkembangan peserta didik			
	4. Materi layanan mengacu pada sumber yang jelas			
	5. Program dilaksanakan sesuai waktu yang telah ditentukan			

## CARA MENGENDALIKAN RASA MINDER

Mengendalikan rasa minder adalah keterampilan penting yang dapat membantu siswa slow learner merasa lebih percaya diri dan berhasil dalam belajar. Berikut adalah beberapa strategi yang bisa dilakukan oleh siswa slow learner untuk mengendalikan rasa minder:

1. **Positif Self-talk:** Bantu diri Anda untuk berbicara secara positif tentang kemampuan Anda. Ketika Anda merasa minder, tantanglah pikiran negatif dengan menggantinya dengan pernyataan positif. Misalnya, katakan pada diri sendiri, "Saya mungkin butuh waktu lebih lama untuk memahami materi, tapi saya bisa melakukannya."
2. **Fokus pada Perkembangan:** Ingatlah bahwa setiap orang belajar dan berkembang pada tingkat yang berbeda. Fokuslah pada kemajuan pribadi Anda daripada membandingkan diri dengan orang lain.
3. **Terima Dirimu Sendiri:** Cintai diri Anda apa adanya. Terima bahwa Anda adalah seorang siswa slow learner dan itu bukanlah sesuatu yang buruk. Setiap orang memiliki keunikan dan kelebihan masing-masing.
4. **Pahami Gaya Belajar Anda:** Identifikasi gaya belajar Anda dan cari cara-cara yang cocok untuk belajar sesuai dengan gaya tersebut. Dengan memahami cara terbaik Anda menyerap informasi, Anda dapat meningkatkan efisiensi belajar.
5. **Atasi Kegagalan dengan Bijaksana:** Lihatlah kegagalan sebagai kesempatan untuk belajar dan berkembang, bukan sebagai akhir dari segalanya. Jangan biarkan kegagalan menghentikan semangat Anda untuk mencoba lagi.
6. **Ambil Istirahat Secara Teratur:** Istirahat yang cukup dan berkala sangat penting. Beri diri Anda waktu untuk beristirahat dan menyegarkan pikiran. Dalam beberapa kasus, minder mungkin muncul karena lelah atau kelelahan.
7. **Tetapkan Tujuan Realistis:** Tetapkan tujuan yang dapat diukur dan realistis. Pencapaian tujuan-tujuan kecil akan memberikan dorongan positif dan meningkatkan rasa percaya diri.



8. Mintalah Bantuan: Jangan ragu untuk meminta bantuan jika Anda mengalami kesulitan dalam belajar. Guru, teman sekelas, atau orang tua bisa membantu Anda memahami materi yang sulit.

9. Jaga Kesehatan Mental: Rawat kesehatan mental Anda dengan baik. Jika Anda merasa minder terus-menerus, pertimbangkan untuk berbicara dengan seorang konselor atau psikolog yang dapat memberikan dukungan dan bimbingan.

10. Berani Mengambil Risiko: Cobalah keluar dari zona nyaman Anda dan berani mengambil risiko dalam belajar. Jika Anda tidak mencoba, Anda tidak akan pernah tahu seberapa jauh Anda bisa mencapai.

Ingatlah bahwa mengendalikan rasa minder adalah proses yang memerlukan waktu dan latihan. Tetaplah tekun dan bersabar dengan diri Anda sendiri. Dengan mengadopsi strategi ini dan memiliki dukungan yang tepat, Anda dapat mengatasi rasa minder dan mencapai potensi Anda dengan lebih baik.





DINAS PENDIDIKAN PROVINSI ACEH

SMKN 3 BANDA ACEH

Jl.SULTAN MALIKUL SALEH, LHONG RAYA, KEC.BANDA RAYA

TELP (0651)7559559, E-mail : [smkn3bandaaceh57@gmail.com](mailto:smkn3bandaaceh57@gmail.com)



A	Komponen	Layanan Dasar
B	Bidang Layanan	Pribadi dan Belajar
C	Topik / Tema Layanan	Strategi belajar yang efektif
D	Fungsi Layanan	Pemahaman
E	Tujuan Umum	Peserta didik/konseli mampu meningkatkan strategi belajar yang efektif
F	Tujuan Khusus	1. Peserta didik/konseli dapat memahami pentingnya strategi belajar yang efektif 2. Peserta didik/konseli dapat memahami membangun strategi belajar yang efektif
G	Sasaran Layanan	SHM, PSS, BN, ZZPF, NM, NR, M, IS, RU
H	Materi Layanan	Beberapa strategi belajar yang efektif yang dapat membantu siswa slow learner
I	Waktu	2 Kali Pertemuan x 45 Menit
J	Sumber Materi	Artikel, video dan media sosial.
K	Pelaksanaan	
	Tahap	Uraian Kegiatan
	1. Tahap Awal / Pedahuluan	1. Membuka dengan salam dan berdoa 2. Membina hubungan baik dengan peserta didik (menanyakan kabar, pelajaran sebelumnya, ice breaking) 3. Menyampaikan tujuan layanan materi Bimbingan dan Konseling 4. Menanyakan kesiapan kepada peserta didik
	2. Tahap Inti	1. Guru BK menayangkan media slide power point yang berhubungan dengan materi layanan 2. Peserta didik mengamati slide pp yang berhubungan dengan materi layanan 3. Guru BK mengajak curah pendapat dan tanya jawab 4. Guru BK memberi tugas kepada masing-masing anggota
	3. Tahap Penutup	1. Guru BK mengajak peserta didik membuat kesimpulan yang terkait dengan materi layanan 2. Guru BK menyampaikan materi layanan yang akan datang 3. Guru BK mengakhiri kegiatan dengan berdoa dan salam

L	Evaluasi	
	1. Evaluasi Proses	<p>Guru BK atau konselor melakukan evaluasi dengan memperhatikan proses yang terjadi :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan Refleksi hasil, setiap peserta didik menuliskan di kertas yang sudah disiapkan.</li> <li>2. Sikap atau atusias peserta didik dalam mengikuti kegiatan</li> <li>3. Cara peserta didik dalam menyampaikan pendapat atau bertanya</li> <li>4. Cara peserta didik memberikan penjelasan dari pertanyaan guru BK</li> </ol>
	2. Evaluasi Hasil	<p>Evaluasi setelah mengikuti kegiatan klasikal, antara lain :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Merasakan suasana pertemuan : menyenangkan/kurang menyenangkan/tidak menyenangkan.</li> <li>2. Topik yang dibahas : sangat penting/kurang penting/tidak penting</li> <li>3. Cara Guru Bimbingan dan Konseling atau konselor menyampaikan : mudah dipahami/tidak mudah/sulit dipahami</li> <li>4. Kegiatan yang diikuti : menarik/kurang menarik/tidak menarik untuk diikuti</li> </ol>

Mengetahui,  
Kepala Sekolah



Sufriani, S.Pd  
NIP. 19701017 200504 2 001

Banda Aceh, 20 Juni 2023  
Guru BK



Fitri Rostina, S.Pd

جامعة الرانيري  
A R - R A N I R Y



DINAS PENDIDIKAN PROVINSI ACEH

SMKN 3 BANDA ACEH

Jl. SULTAN MALIKUL SALEH, LHONG RAYA, KEC. BANDA RAYA

TELP (0651)7559559, E-mail : [smkn3bandaaceh57@gmail.com](mailto:smkn3bandaaceh57@gmail.com)



**LAPORAN PELAKSANAAN LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK  
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

1. Nama Konseli : SHM, PSS, BN, ZZPF, NM, NR, M, IS, RU
2. Kelas/Semester : X BS 5/Ganjil
3. Hari, Tanggal : Senin, 19 Juni 2023
4. Pertemuan ke- : I (satu)
5. Waktu : 45 menit
6. Tempat : Balai
7. Teknik konseling : Bimbingan Konseling
8. Hasil yang di capai : Peserta didik mampu memahami manfaat media permainan *Truth or Dare* untuk meningkatkan strategi belajar yang efektif

Mengetahui,  
Kepala Sekolah



Sufriani, S.Pd

NIP. 19701017 200504 2 001

Banda Aceh, 20 Juni 2023

Guru BK

Fitri Rostina, S.Pd

**INSTRUMEN  
PENILAIAN HASIL**

**A. PENGETAHUAN (UNDERSTANDING)**

1. Apa manfaat media permainan *Truth or Dare* dalam meningkatkan strategi belajar yang efektif ?
2. Bagaimanakah dampak yang anda rasakan setelah bermain permainan *Truth or Dare* ?

**B. SIKAP/PERASAAN POSITIF (COMFORTABLE)**

Berilah tanda cek (V) pada kolom S (setuju) jika pernyataan sesuai dengan kondisi Anda dan berilah tanda cek (V) pada kolom TS (tidak setuju) jika pernyataan tidak sesuai dengan kondisi Anda!

NO	PERNYATAAN	SETUJU	TIDAK SETUJU
1.	Saya merasa senang menerima materi layanan BK tentang strategi belajar yang efektif.		
2.	Setelah menerima materi layanan BK tentang strategi belajar yang efektif, saya mengetahui dan memahami bagaimana strategi belajar yang efektif.		
3.	Setelah menerima materi layanan BK tentang strategi belajar yang efektif saya menyadari bahwa saya harus mengatur strategi belajar yang baik.		
4.	Materi layanan BK tentang strategi belajar yang efektif menyadarkan saya akan pentingnya mengatur strategi belajar dengan baik.		

**C. KETRAMPILAN (ACTION)**

Setelah menerima materi layanan BK tentang cara mengendalikan emosi, melakukan kegiatan dengan :

Tujuan : Peserta didik mampu memahami strategi belajar yang efektif

Deskripsi Kegiatan : (terdapat dalam RPL)

**INSTRUMEN  
PENILAIAN PROSES  
(Mengacu Pada Laporan Pelaksanaan)**

NO	PROSES YANG DINILAI	HASIL PENGAMATAN		KET
		YA	TIDAK	
<b>A</b>	<b>Keterlaksanaan program</b>			
	6. Program layanan terlaksana sesuai dengan RPL			
	7. Waktu pelaksanaan sesuai dengan RPL			
	8. Metode yang digunakan variatif dan menarik			
	9. Menggunakan media layanan BK			
	10. RPL minimal terdiri dari Tujuan, Materi Layanan, Kegiatan, Sumber, Bahan dan Alat, Penilaian			
<b>B</b>	<b>Perolehan Siswa Pasca Layanan</b>			
	6. Peserta didik memperoleh pemahaman baru			
	7. Peserta didik mempunyai perasaan positif			
	8. Peserta didik berkurang masalahnya			
	9. Peserta didik terentaskan masalahannya			
	10. Berkembangnya PTSDL			
<b>C</b>	<b>Perhatian Peserta Didik</b>			
	6. Peserta didik antusias mengikuti materi layanan BK			
	7. Peserta didik aktif bertanya			
	8. Peserta didik aktif menjawab			
	9. Peserta didik mengerjakan tugas yang diberikan konselor			
	10. Peserta didik hadir semua			
<b>D</b>	<b>Kesesuaiaan Program</b>			
	6. Program disusun sesuai dengan kebutuhan peserta didik			
	7. Materi layanan sesuai kebutuhan peserta didik			
	8. Materi layanan sesuai tugas perkembangan peserta didik			
	9. Materi layanan mengacu pada sumber yang jelas			
	10. Program dilaksanakan sesuai waktu yang telah ditentukan			

## STRATEGI BELAJAR YANG EFEKTIF

Berikut adalah beberapa strategi belajar yang efektif yang dapat membantu siswa slow learner:

1. Menyusun jadwal belajar yang teratur: Tentukan waktu yang tetap setiap hari untuk belajar dan beristirahat. Jangan lupa untuk menyertakan waktu untuk istirahat dan rekreasi agar tidak merasa terlalu terbebani.
2. Pecah materi menjadi bagian-bagian yang lebih kecil: Memecah materi yang kompleks menjadi bagian-bagian yang lebih kecil dan mudah dicerna. Fokus pada satu konsep atau topik pada satu waktu. Hal ini akan membantu anda untuk fokus dan memahami setiap bagian dengan lebih baik.
3. Gunakan metode visual: Gunakan bantuan visual seperti gambar, diagram, grafik, atau peta konsep untuk membantu anda memahami informasi dengan lebih baik. Visualisasi dapat membantu mengaitkan informasi dengan gambaran mental yang kuat, sehingga mempermudah anda dalam mengingat dan memahami materi.
4. Berikan contoh konkret: Gunakan contoh-contoh nyata atau kasus-kasus konkret untuk menjelaskan konsep atau prinsip yang sedang dipelajari. Ini membantu anda untuk memahami dan mengaitkan informasi dengan situasi yang lebih mudah dipahami.
5. Latihan yang terstruktur: Latihan tersebut harus mengulang materi yang telah dipelajari sebelumnya. Latihan yang berfokus pada pemahaman konsep dan penerapan pengetahuan akan membantu memperkuat ingatan dan keterampilan anda.
6. Diskusi kelompok atau tutor individu: Diskusi dan bimbingan ini dapat membantu anda untuk memperdalam pemahaman melalui interaksi dengan teman sekelas atau tutor yang lebih berpengalaman.
7. Gunakan teknologi pendukung: Manfaatkan teknologi pendukung seperti aplikasi pembelajaran online, video pembelajaran, atau program komputer yang interaktif. Teknologi ini dapat memberikan variasi dalam metode pembelajaran dan membantu anda untuk memahami materi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif



DINAS PENDIDIKAN PROVINSI ACEH  
SMKN 3 BANDA ACEH

Jl. SULTAN MALIKUL SALEH, LHONG RAYA, KEC. BANDA RAYA

TELP (0651)7559559, E-mail : [smkn3bandaaceh57@gmail.com](mailto:smkn3bandaaceh57@gmail.com)



A	Komponen	Layanan Dasar
B	Bidang Layanan	Pribadi dan Belajar
C	Topik / Tema Layanan	Strategi belajar yang efektif
D	Fungsi Layanan	Pemahaman
E	Tujuan Umum	Peserta didik/konseli dapat mengatur untuk mengembangkan potensi diri
F	Tujuan Khusus	1. Peserta didik/konseli dapat memahami potensi diri 2. Peserta didik/konseli dapat mengembangkan potensi diri
G	Sasaran Layanan	SHM, PSS, BN, ZZPF, NM, NR, M, IS, RU
H	Materi Layanan	1. Mengenali dan menggali potensi diri 2. Cara menggali potensi diri
I	Waktu	2 Kali Pertemuan x 45 Menit
J	Sumber Materi	Slamet, dkk 2016, <i>Materi Layanan Klasikal Bimbingan dan Konseling untuk SMP-MTs kelas 8</i> , Yogyakarta, Paramitra Publishing
K	Pelaksanaan	
	Tahap	Uraian Kegiatan
	1. Tahap Awal / Pedahuluan	1. Membuka dengan salam dan berdoa 2. Membina hubungan baik dengan peserta didik (menanyakan kabar, pelajaran sebelumnya, ice breaking) 3. Menyampaikan tujuan layanan materi Bimbingan dan Konseling 4. Menanyakan kesiapan kepada peserta didik
	2. Tahap Inti	1. Guru BK menayangkan media slide power point yang berhubungan dengan materi layanan 2. Peserta didik mengamati slide pp yang berhubungan dengan materi layanan 3. Guru BK mengajak curah pendapat dan tanya jawab 4. Guru BK memberi tugas kepada masing-masing anggota
3. Tahap Penutup	1. Guru BK mengajak peserta didik membuat kesimpulan yang terkait dengan materi layanan 2. Guru BK menyampaikan materi layanan yang akan datang 3. Guru BK mengakhiri kegiatan dengan berdoa dan salam	



L	Evaluasi	
	1. Evaluasi Proses	<p>Guru BK atau konselor melakukan evaluasi dengan memperhatikan proses yang terjadi :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan Refleksi hasil, setiap peserta didik menuliskan di kertas yang sudah disiapkan.</li> <li>2. Sikap atau atusias peserta didik dalam mengikuti kegiatan</li> <li>3. Cara peserta didik dalam menyampaikan pendapat atau bertanya</li> <li>4. Cara peserta didik memberikan penjelasan dari pertanyaan guru BK</li> </ol>
	2. Evaluasi Hasil	<p>Evaluasi setelah mengikuti kegiatan klasikal, antara lain :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Merasakan suasana pertemuan : menyenangkan/kurang menyenangkan/tidak menyenangkan.</li> <li>2. Topik yang dibahas : sangat penting/kurang penting/tidak penting</li> <li>3. Cara Guru Bimbingan dan Konseling atau konselor menyampaikan : mudah dipahami/tidak mudah/sulit dipahami</li> <li>4. Kegiatan yang diikuti : menarik/kurang menarik/tidak menarik untuk diikuti</li> </ol>



Banda Aceh, 20 Juni 2023  
Guru BK

Fitri Rostina, S.Pd

جامعة الرانيري  
A R - R A N I R Y



DINAS PENDIDIKAN PROVINSI ACEH

SMKN 3 BANDA ACEH

Jl. SULTAN MALIKUL SALEH, LHONG RAYA, KEC. BANDA RAYA

TELP (0651)7559559, E-mail : [smkn3bandaaceh57@gmail.com](mailto:smkn3bandaaceh57@gmail.com)



**LAPORAN PELAKSANAAN LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK  
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

1. Nama Konseli : SHM, PSS, BN, ZZPF, NM, NR, M, IS, RU
2. Kelas/Semester : X BS 5/Ganjil
3. Hari, Tanggal : Kamis, 29 Juni 2023
4. Pertemuan ke- : I (satu)
5. Waktu : 45 menit
6. Tempat : Balai
7. Teknik konseling : Bimbingan Konseling
8. Hasil yang di capai : Peserta didik mampu memahami manfaat media permainan *Truth or Dare* untuk mengatasi permasalahan *slow learner*

Mengetahui,  
Kepala Sekolah



Sufriani, S.Pd

NIP. 19701017 200504 2 001

Banda Aceh, 20 Juni 2023

Guru BK

Fitri Rostina, S.Pd

**INSTRUMEN  
PENILAIAN HASIL**

**A. PENGETAHUAN (UNDERSTANDING)**

1. Apa manfaat media permainan *Truth or Dare* dalam mengatasi permasalahan *slow learner* ?
2. Bagaimanakah dampak yang anda rasakan setelah bermain permainan *Truth or Dare* ?

**B. SIKAP/PERASAAN POSITIF (COMFORTABLE)**

Berilah tanda cek (V) pada kolom S (setuju) jika pernyataan sesuai dengan kondisi Anda dan berilah tanda cek (V) pada kolom TS (tidak setuju) jika pernyataan tidak sesuai dengan kondisi Anda!

NO	PERNYATAAN	SETUJU	TIDAK SETUJU
1.	Saya merasa senang melaksanakan layanan BK menggunakan media permainan <i>Truth and dare</i>		
2.	Setelah menerima layanan BK tentang mengatasi permasalahan <i>slow learner</i> , saya lebih mengetahui dan memahami bagaimana cara mengatasi permasalahan <i>slow learner</i>		
3.	Setelah melaksanakan layanan BK menggunakan media permainan <i>Truth and dare</i> dengan kemauan sendiri, saya menyadari permasalahan belajar yang saya alami		
4.	Setelah melaksanakan layanan BK menggunakan media permainan <i>Truth and dare</i> saya memahami dampak positif permainan <i>Truth and dare</i> dalam mengatasi permasalahan <i>slow learner</i> .		

**C. KETRAMPILAN (ACTION)**

Setelah menerima materi layanan BK tentang cara mengendalikan emosi, melakukan kegiatan dengan :

Tujuan : Peserta didik mampu memahami strategi belajar yang efektif

Deskripsi Kegiatan : (terdapat dalam RPL)

**INSTRUMEN  
PENILAIAN PROSES  
(Mengacu Pada Laporan Pelaksanaan)**

NO	PROSES YANG DINILAI	HASIL PENGAMATAN		KET
		YA	TIDAK	
<b>A</b>	<b>Keterlaksanaan program</b>			
	1. Program layanan terlaksana sesuai dengan RPL			
	2. Waktu pelaksanaan sesuai dengan RPL			
	3. Metode yang digunakan variatif dan menarik			
	4. Menggunakan media layanan BK			
	5. RPL minimal terdiri dari Tujuan, Materi Layanan, Kegiatan, Sumber, Bahan dan Alat, Penilaian			
<b>B</b>	<b>Perolehan Siswa Pasca Layanan</b>			
	1. Peserta didik memperoleh pemahaman baru			
	2. Peserta didik mempunyai perasaan positif			
	3. Peserta didik berkurang masalahnya			
	4. Peserta didik terentaskan masalahnya			
	5. Berkembangnya PTSDL			
<b>C</b>	<b>Perhatian Peserta Didik</b>			
	1. Peserta didik antusias mengikuti materi layanan BK			
	2. Peserta didik aktif bertanya			
	3. Peserta didik aktif menjawab			
	4. Peserta didik mengerjakan tugas yang diberikan konselor			
	5. Peserta didik hadir semua			
<b>D</b>	<b>Kesesuaiaan Program</b>			
	1. Program disusun sesuai dengan kebutuhan peserta didik			
	2. Materi layanan sesuai kebutuhan peserta didik			
	3. Materi layanan sesuai tugas perkembangan peserta didik			
	4. Materi layanan mengacu pada sumber yang jelas			
	5. Program dilaksanakan sesuai waktu yang telah ditentukan			

## Mengenali dan Menggali Potensi Diri

Pada dasarnya setiap manusia memiliki kekuatan dan potensi masing-masing. Tapi sampai saat ini masih banyak yang belum menyadari potensi di dalam dirinya sendiri. Padahal potensi setiap orang sangat menunjang kesuksesan hidupnya jika diasah dengan baik. Berikut tips mengenali potensi diri:

### 1. Kenali diri sendiri

Coba buat daftar pertanyaan, seperti: apa yang membuat bahagia, apa yang diinginkan dalam hidup ini, apa kelebihan dan apa saja kelemahan. Kemudian jawablah pertanyaan secara jujur dan objektif.

### 2. Tentukan tujuan hidup

Tentukan tujuan hidup baik itu tujuan jangka waktu pendek maupun jangka panjang secara realistis. Realistis maksudnya yang sesuai dengan kemampuan dan kompetensi. Menentukan tujuan yang jauh boleh saja asal diikuti oleh semangat untuk mencapainya.

### 3. Kenali motivasi hidup

Setiap manusia memiliki motivasi tersendiri untuk mencapai tujuan hidupnya. Coba kenali apa motivasi hidup, apa yang bisa melecut semangat untuk menghasilkan karya terbaik, dan sebagainya.

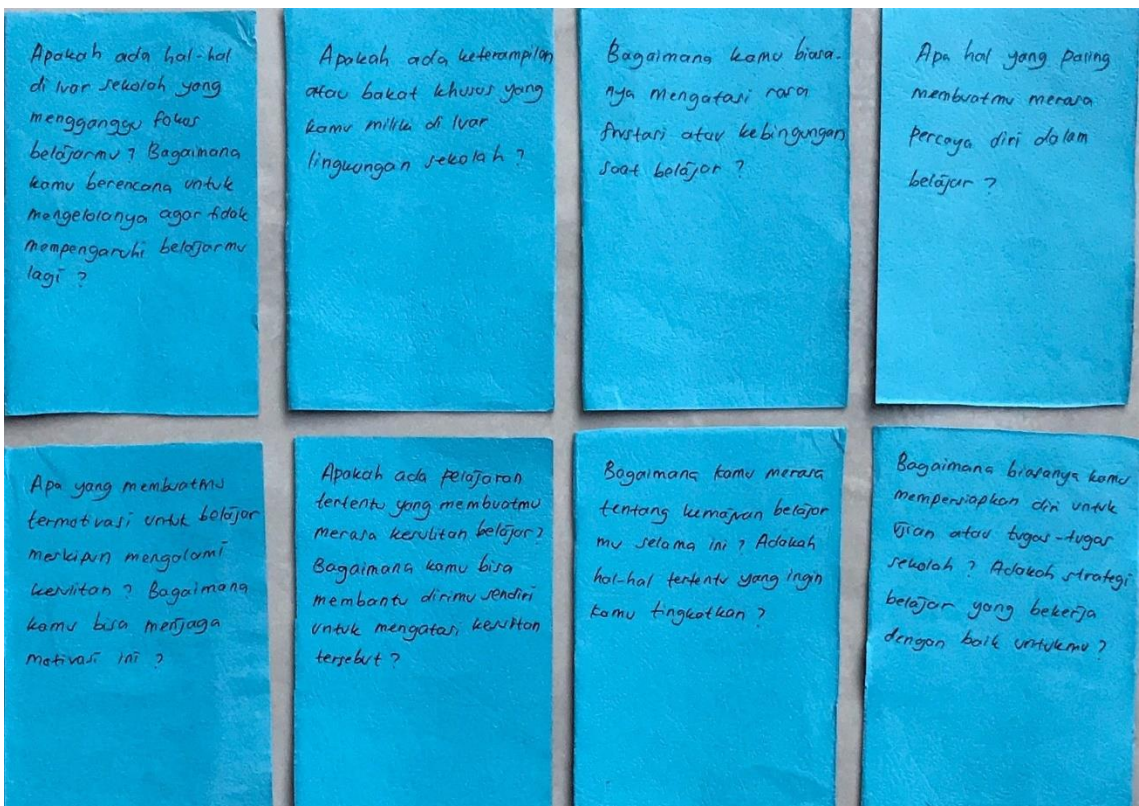
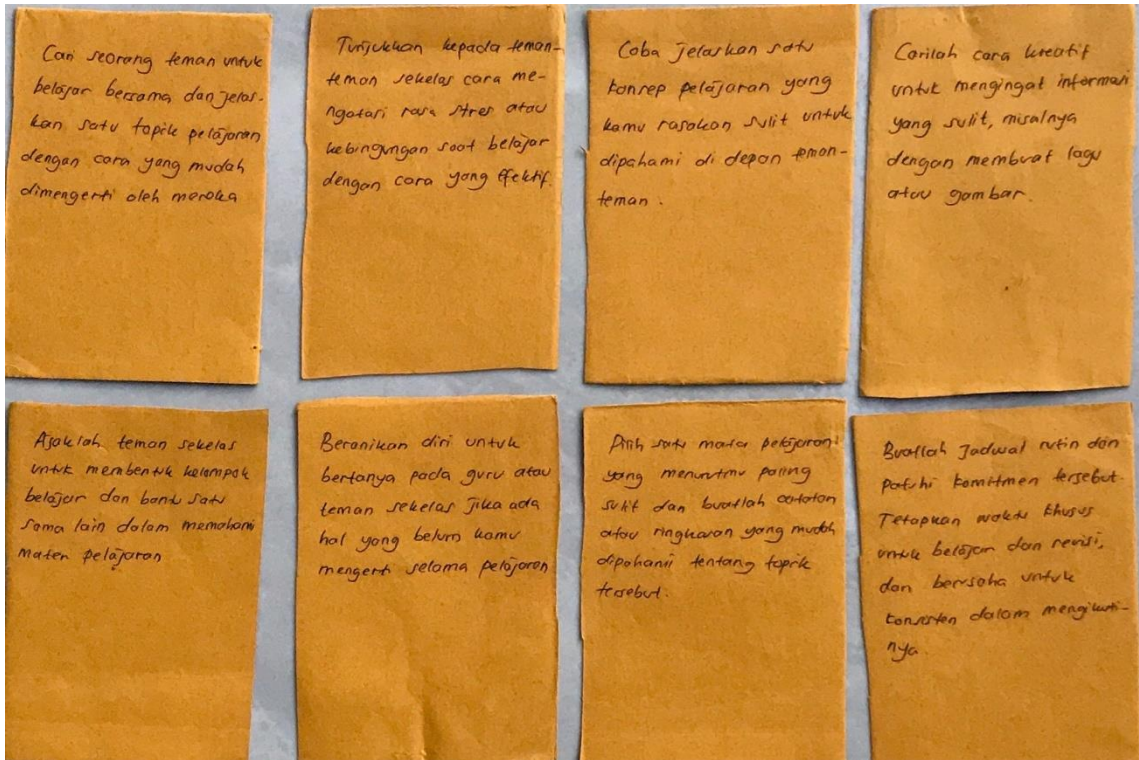
### 4. Hilangkan negative thinking

Buanglah pikiran-pikiran negatif yang bisa menghambat langkah mencapai tujuan. Setiap menghadapi hambatan, jangan menyalahkan orang lain. Lebih baik coba evaluasi kembali mungkin ada sesuatu yang perlu diperbaiki. Kemudian melangkahlah kembali jika telah menemukan jalan yang mantap.

### 5. Jangan mengadili diri sendiri

Jika terjadi sesuatu yang tidak diinginkan dalam mencapai tujuan, jangan menyesali dan mengadili diri sendiri berlarut-larut. Hal ini hanya akan membuang waktu dan energi. Bangkit dan tataplah masa depan. Jadikan kegagalan sebagai pengalaman dan bahan pelajaran untuk maju.

## KARTU TRUTH OR DARE



## PRETEST



## Pemberian Treatment I



## Pemberian Treatment II



## POSTEST

