

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU *DARE TO PLAY A ROLE*
(DPR) BERMUATAN NILAI-NILAI ASERTIF
(UJI PRODUK DI SMP MUHAMMADIYAH 5 YOGYAKARTA)**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Ahmad Dahlan Guna Memenuhi
Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Starata Satu (S1) Pendidikan**



Disusun Oleh :

Helmi Mastadikara

1800001092

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN
2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU *DARE TO PLAY A ROLE*
(DPR) BERMUATAN NILAI-NILAI ASERTIF
(UJI PRODUK DI SMP MUHAMMADIYAH 5 YOGYAKARTA)**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta Guna Memenuhi
Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Strata satu (S1) Pendidikan**

Disusun Oleh :

**Nama : Helmi Mastadikara
NIM : 1800001092
Prodi : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



YOGYAKARTA

2023

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU DARE TO PLAY A ROLE (DPR)
BERMUATAN NILAI-NILAI ASERTIF
(UJI PRODUK DI SMP MUHAMMADIYAH 5 YOGYAKARTA)**

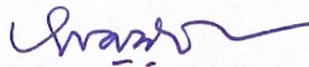
Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Helmi Mastadikara

1800001092

Telah disetujui oleh dosen pembimbing skripsi Program Studi Bimbingan dan
Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Ahmad Dahlan
dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diajukan

Dosen Pembimbing



Dr. Hardi Santosa S.Pd., M.Pd.

NIPM. 19820629 201909 111 0979294

SKRIPSI
PENGEMBANGAN MEDIA KARTU DARE TO PLAY A ROLE (DPR)
BERMUATAN NILAI-NILAI ASERTIF
(UJI PRODUK DI SMP MUHAMMADIYAH 5 YOGYAKARTA)

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

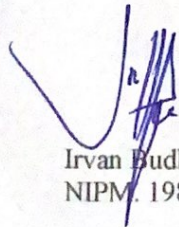
Helmi Mastadikara
1800001092

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi Program Studi Bimbingan dan
Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Ahmad Dahlan
dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diujikan

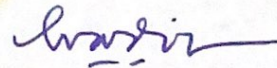
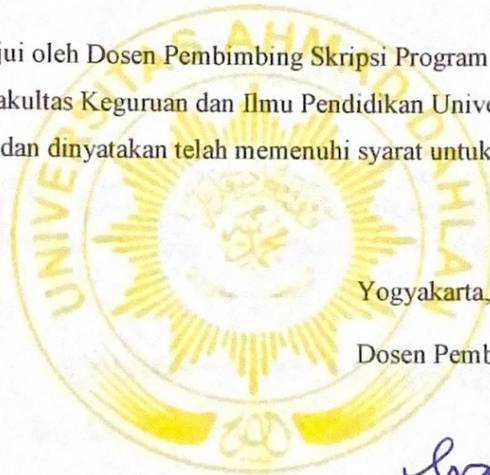
Yogyakarta, 17 Januari 2023

Dosen Pembimbing

Mengetahui,
Kaprosdi BK



Irvan Budhi Handaka, S.Pd., M.Pd.
NIPM. 19880403 201208 111 1138129



Dr. Hardi Santosa S.Pd., M.Pd.
NIPM. 19820629 201909 111 0979294

SKRIPSI



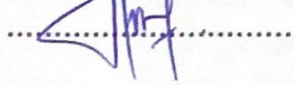
**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU *DARE TO PLAY A ROLE* (DPR)
BERMUATAN NILAI-NILAI ASERTIF
(UJI PRODUK DI SMP MUHAMMADIYAH 5 YOGYAKARTA)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Helmi Mastadikara
1800001092

Telah disetujui oleh dosen pembimbing skripsi Program Studi Bimbingan dan
Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Ahmad Dahlan
dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diajukan

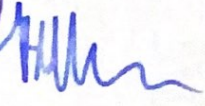
SUSUNAN PANITIA UJIAN SKRIPSI

Ketua : Dr. Hardi Santosa, S.Pd., M.Pd. 
Penguji 1 : Amien Wahyudi, M.Pd., Kons. 
Penguji 2 : Ulfa Danni Rosada, M.Pd, Kons. 

Yogyakarta, 16 September 2023

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Ahmad Dahlan
Dekan




Muhammad Sayuti, S.Pd., M.Pd., M.Ed., Ph.D.
NIPM. 19710317 200803 111 0763796

SURAT PERNYATAAN



Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Helmi Mastadikara
NIM : 1800001092
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Universitas Ahmad Dahlan

Menyatakan bahwa skripsi “Pengembangan Media Kartu Dare To Play A Role (DPR) Bermuatan Nilai-Nilai Asertif (Uji Produk Di SMP Muhammadiyah 5 Yogyakarta)” adalah hasil pekerjaan saya sendiri dan sepanjang sepengetahuan saya tidak berisi materi yang ditulis orang lain sebagai persyaratan penyelesaian studi perguruan tinggi ini atau perguruan tinggi lain kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya tulis ilmiah yang lazim. Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, hal tersebut sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 16 September 2023

Penulis,


Helmi Mastadikara

PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Helmi Mastadikara
NIM : 1800001092
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Email : Helmi1800001092@webmail.uad.ac.id
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Media Kartu Dare To Play A Role (DPR)
Bermuatan Nilai-Nilai Asertif (Uji Produk Di SMP Muhammadiyah 5 Yogyakarta)

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Hasil karya yang saya serahkan ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar kesarjanaan baik di Universitas Ahmad Dahlan maupun di institusi pendidikan lainnya.
2. Hasil karya saya ini bukan saduran/ terjemahan melainkan merupakan gagasan, rumusan, dan hasil pelaksanaan penelitian/ implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber penelitian.
3. Hasil karya saya ini merupakan hasil revisi terakhir yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali yang digunakan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari terbukti ada penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya saya ini, serta sanksi lain yang sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Ahmad Dahlan.

Yogyakarta, 16 September 2023



Helmi Mastadikara

PERNYATAAN PERSETUJUAN AKSES

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Helmi Mastadikara
NIM : 1800001092
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Email : Helmi1800001092@webmail.uad.ac.id
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Media Kartu Dare To Play A Role (DPR)
Bermuatan Nilai-Nilai Asertif (Uji Produk Di SMP
Muhammadiyah 5 Yogyakarta)

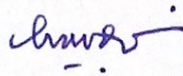
Dengan ini saya menyerahkan hak sepenuhnya kepada Pusat Sumber Belajar Universitas Ahmad Dahlan untuk menyimpan, mengatur akses serta melakukan pengelolaan terhadap karya saya ini dengan mengacu pada ketentuan akses tugas akhir elektronik sebagai berikut (beri tanda pada kotak):



Saya mengizinkan karya tersebut diunggah ke dalam aplikasi *Repository* Pusat Sumber Belajar Universitas Ahmad Dahlan.

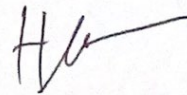
Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Mengetahui,
Dosen Pembimbing,



Dr. Hardi Santosa, S.Pd., M.Pd.
NIPM. 19820629 201909 111 0979294

Yogyakarta, 30 Agustus 2023
Penulis,



Helmi Mastadikara
NIM 1800001092

MOTTO

لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ
مُتَّقِينَ

“Tidak ada yang dapat menolak takdir (ketentuan) Allah ta’ala selain do’a. Dan Tidak ada yang dapat menambah (memperpanjang) umur seseorang selain (perbuatan) baik.” (HR Tirmidzi 2065)

PERSEMBAHAN



Alhamdulillah rabbi‘alamin puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan petunjuk, kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini. Dengan segala kerendahan hati, skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Ibu Susi Susana dan Bapak Dana Irmawan yang telah mencukupi dan memberikan perhatian, semangat serta, do'a yang mengiringi setiap langkah saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Cinta, kasih sayang, serta dukungan secara moral maupun materi yang terus menerus diberikan demi kesuksesan saya, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Kaka saya Dadeng Regi Rifai dan Keluarga besar saya yang memberikan semangat dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Alhamdulillah, puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa umat manusia dari zaman jahiliyah kepada zaman yang terang benderang.

Penyusunan skripsi ini merupakan kajian secara singkat mengenai Pengembangan Media Kartu *Dare to Play a Role* (DPR) Bermuatan Nilai Nilai Asertif. Pemilihan topik dan bahasan dalam skripsi ini merupakan suatu hal yang baru bagi prodi BK UAD, sehingga diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan warna baru bagi prodi Bimbingan dan Konseling Universitas Ahmad Dahlan. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan suatu media untuk membantu pemahaman siswa mengenai perilaku asertif.

Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan arahan, bantuan dan dorongan serta bimbingan selama penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. Muchlas, M.T., Rektor Universitas Ahmad Dahlan, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk membina ilmu di lembaga ini;
2. Muhammad Sayuti, S.Pd., M.Ed., Ph.D Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta, yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini;
3. Irvan Budhi Handaka, S.Pd., M.Pd., Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling yang telah memberikan motivasi, arahan dan dorongan kepada penulis untuk penyusunan skripsi;
4. Dr. Hardi Santosa, S.Pd., M.Pd. Dosen Pembimbing skripsi yang telah berkenan memberikan bimbingan, motivasi, arahan dengan penuh rasa kesabaran kepada penulis, sehingga dapat terealisasikan skripsi ini;
5. Amien Wahyudi, M.Pd., Kons. Dosen penguji I yang telah memberikan bimbingan perbaikan guna menyempurnakan skripsi ini.
6. Ulfa Danni Rosada, M.Pd., Kons. Dosen penguji II yang telah memberikan bimbingan perbaikan guna menyempurnakan skripsi ini.
7. Agus Supriyanto, M.Pd. Dosen Validasi Ahli Materi yang telah memberikan penilaian, masukan, dan saran terkait materi dalam Media Kartu *Dare To Play A Role* (DPR) Bermuatan Nilai-Nilai Asertif.
8. Hardi Prasetiawan, M.Pd. Dosen Validasi Ahli Media yang telah memberikan penilaian, masukan dan saran terkait pengembangan Media Kartu *Dare To Play A Role* (DPR) Bermuatan Nilai-Nilai Asertif.
9. Muhammad Ardi Cahyono, S.Pd. Guru BK sebagai Validasi Ahli Layanan yang telah memberikan penilaian, masukan dan saran terkait pengembangan

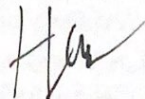
Media Kartu *Dare To Play A Role* (DPR) Bermuatan Nilai-Nilai Asertif dan sebagai guru BK yang telah memberikan bantuan kepada penulis.

10. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Ahmad Dahlan yang telah memberikan ilmu, wawasan, dan pengalamannya.
11. Kepala Sekolah SMP Muhammadiyah 5 Yogyakarta, yang telah memberikan izin penulis untuk melakukan penelitian guna penyusunan skripsi.
12. Intania, Yulia, Alivia, Indang, Yuna, Kiran, Amel, Felin, Tiara dan teman-teman lain yang selalu membantu dan memberikan semangat serta motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
13. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan penulis satu per satu, yang membantu penulis secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun penulis harapkan skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada pembaca atau penulis lainnya.

Yogyakarta, 16 September 2023

Penulis



Helmi Mastadikara

Helmi Mastadikara, 2023. "Pengembangan media kartu *Dare to Play a Role* (DPR) bermuatan nilai-nilai asertif SMP muhammadiyah 5 Yogyakarta". *Skripsi*, Yogyakarta : Universitas Ahmad Dahlan.

ABSTRAK

Sekolah sebagai tempat untuk mengembangkan kompetensi juga untuk mengembangkan kepekaan sosial di lingkungannya agar interaksi di lingkungannya berjalan dengan baik. Karakter siswa bisa dilihat dan dinilai ketika seseorang tersebut berinteraksi dengan orang lain, salah satu sifat manusia selain sebagai makhluk individual adalah juga sebagai makhluk sosial. Dengan bersosialisasi, individu dapat menyampaikan perasaannya, bertukar pendapat dan mengekspresikan diri. Namun, ketika individu tidak mampu melakukan sosialisasi dengan baik maka individu akan memaksakan kehendak orang lain terhadap dirinya sehingga akan timbul sebuah permasalahan. Hal ini disebabkan karena siswa kurang memiliki sikap asertif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media kartu *Dare To Play A Role* (DPR) bermuatan nilai-nilai asertif pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 5 Yogyakarta.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang menggunakan model penelitian Borg & Gall. Penelitian dan pengembangan ini dibatasi sampai pada tahap ke-lima, adapun tahapannya yaitu 1) meneliti dan mengumpulkan informasi, 2) perencanaan, 3) mengembangkan desain awal produk, 4) menguji desain awal produk, dan 5) revisi produk utama. Subjek Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 5 Yogyakarta. Teknik analisis data yaitu analisis kualitatif dan kuantitatif. Produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini diberikan masukan oleh ahli materi, ahli media dan ahli layanan dengan menggunakan lembar penilaian ahli.

Berdasarkan hasil analisis penilaian secara keseluruhan media kartu *Dare to Play a Role* (DPR) dapat diketahui penilaian dari ahli materi mendapat 76,7 yang artinya masuk dalam kategori baik, penilaian dari ahli media mendapat 89,2 yang artinya masuk dalam kategori sangat baik dan penilaian dari ahli layanan mendapat 93,7 yang artinya masuk dalam kategori sangat baik. Dengan demikian media kartu *Dare To Play a Role* (DPR) bermuatan nilai-nilai asertif layak untuk digunakan oleh Guru Bimbingan dan Konseling di SMP untuk menyampaikan materi tentang nilai-nilai asertif.

Kata Kunci : Kartu *Dare to play a role* (DPR), Asertif.

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN	v
PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	vi
PERNYATAAN PERSETUJUAN AKSES.....	vii
MOTTO.....	viii
PERSEMBAHAN	x
KATA PENGANTAR	xi
ABSTRAK	xiv
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Pembatasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat penelitian.....	10
G. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan	11
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	12
BAB II LANDASAN TEORI DAN KERANGKA PIKIR PENELITIAN	14
A. Landasan Teori	14
1. Kajian tentang pengembangan media kartu <i>Dare to Play a Role</i> (<i>DPR</i>) bermuatan nilai-nilai asertif	14
a. Pengertian Media Bimbingan dan Konseling	14
b. Penggunaan Media Dalam Layanan Bimbingan dan Konseling	15
c. Penggunaan Media Dalam Layanan Bimbingan dan Konseling	16

d. Manfaat Media Bimbingan dan Konseling	18
e. Kajian tentang Pengembangan media kartu <i>Dare to Play a Role (DPR)</i>	20
f. Tujuan Permainan Media Kartu <i>Dare to Play a Role (DPR)</i>	25
g. Penggunaan media kartu <i>Dare to Play a Role (DPR)</i>	26
2. Asertif	29
a. Pengertian Perilaku Asertif	29
b. Ciri-Ciri Perilaku Asertif.....	34
c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Asertif	37
d. Karakteristik Perilaku Asertif	40
e. Aspek-Aspek Perilaku Asertif	43
3. Bimbingan Kelompok.....	47
a. Pengertian Bimbingan Kelompok	47
b. Tujuan bimbingan kelompok	48
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	49
C. Kerangka Pikir.....	51
BAB III METODE PENELITIAN	54
A. Model Penelitian dan Pengembangan	54
B. Definisi Operasional	55
C. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	56
D. Uji Coba Produk.....	59
1. Desain Uji Coba.....	59
2. Subjek Uji coba.....	60
3. Jenis Data.....	61
4. Instrumen Pengumpulan Data	61
5. Teknik Analisis Data.....	69
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	74
A. Hasil Penelitian.....	74
B. Pembahasan Produk Akhir	91
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	96

A. Kesimpulan	96
B. Saran	96
DAFTAR PUSTAKA	98
LAMPIRAN.....	103

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Perilaku Asertif.....	62
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Penilaian Ahli Materi.....	65
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Penilaian Ahli Media	66
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar Penilaian Ahli Layanan.....	67
Tabel 3.5 Makna Penyekoran.....	69
Tabel 3.6 Gradasi Pilihan Jawaban Beserta Kriteria.....	71
Tabel 4.1 Hasil Wawancara Tentang Perilaku Asertif.....	75
Tabel 4.2 Hasil Wawancara Pelaksanaan Layanan	76
Tabel 4.3 Hasil Penilaian (Deskriptif) Ahli Materi.....	81
Tabel 4. 4 Hasil Penilaian Ahli Materi.....	81
Tabel 4.5 Hasil Penilaian (Deskriptif) Ahli Media	83
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Ahli Media	84
Tabel 4.7 Hasil Penilaian (Deskriptif) Ahli Layanan.....	86
Tabel 4.8 Hasil Penilaian Ahli Layanan	86
Tabel 4.9 Hasil Penilaian Media Kartu	88
Tabel 4.10 Hasil Penilaian Uji Ahli Materi	89
Tabel 4.11 Hasil Penilaian Uji Ahli Media.....	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	53
Gambar 3.1 Langkah-Langkah Penelitian dan Pengembangan (RnD)	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan Dosen Pembimbing Skripsi	101
Lampiran 2 Surat Permohonan Izin Penelitian	102
Lampiran 3 Surat Permohonan Validasi Materi	104
Lampiran 4 Surat Permohonan Validasi Media	105
Lampiran 5 Surat Permohonan Validasi Layanan	106
Lampiran 6 Penilaian Ahli Materi	107
Lampiran 7 Penilaian Ahli Media	111
Lampiran 8 Penilaian Ahli Layanan	116