

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK
MENINGKATKAN PERILAKU *COPING* PADA SISWA SMA
LABORATORIUM UNDIKSHA SINGARAJA**

TAHUN 2020/2021



**OLEH
SRI HASTUTI
NIM 1711011006**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN KONSELING
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN PSIKOLOGI DAN BIMBINGAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**

SINGARAJA

2021

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK
MENINGKATKAN PERILAKU *COPING* PADA SISWA SMA
LABORATORIUM UNDIKSHA SINGARAJA**

SKRIPSI



Oleh

Sri Hastuti

NIM. 1711011006

SKRIPSI

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS DAN MEMENUHI
SYARAT-SYARAT UNTUK MENCAPAI GELAR SARJANA
PENDIDIKAN**



Menyetujui,

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Prof. Dr. Nyoman Dantes

NIDK. 8828123419

Dr. Kadek Suranata, M.Pd.,Kons

NIP. 19820816200812002

Skripsi oleh Sri Hastuti ini telah dipertahankan
di depan dewan penguji pada tanggal 28 Juli 2021

dewan Penguji,



Prof. Dr. I Ketut Dharsana, M.Pd.,Kons

(Ketua)

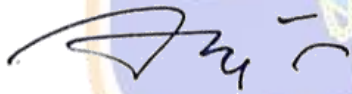
NIP. 195708011983031003



Prof. Dr. Ni Ketut Suarni, M.S.,Kons

(Anggota)

NIP. 195703031983032001



Prof. Dr. Nyoman Dantes

(Anggota)

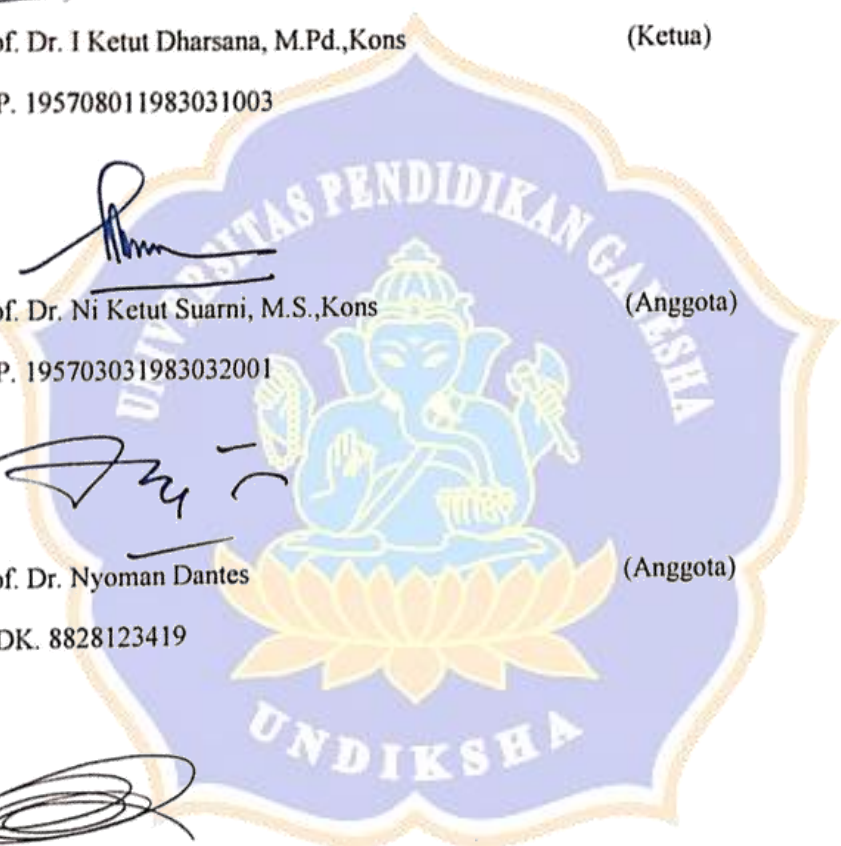
NIDK. 8828123419



Dr. Kadek Suranata, M.Pd.,Kons

(Anggota)

NIP. 198208162008121002



Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha
guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 28 Juli 2021

Mengetahui,

Ketua Ujian, Sekretaris Ujian,

Dr. I Made Teguh, S.Pd.,M.Pd Dr. Kadek Suranata, M.Pd.,Kons
NIP. 197108152001121001 NIP. 198208162008121002

Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan,



Dr. I Ketut Gading, M.Psi

NIP. 195912311984031009

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul **“Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Perilaku *Coping*”** beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini



Singaraja, 25 Juli 2021
Yang membuat pernyataan,



Sri Hastuti
NIM. 1711011006

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayat dan karunia-Nya kepada peneliti, sehingga dapat menyelesaikan skripsi. Shalawat beserta salam semoga tetap terlimpahkan kepada Nabi besar Muhammad SAW. Kepada sahabat dan pengikutnya yang taat ajaran agama hingga akhir jaman.

Pada kesempatan ini Alhamdulillah peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi. Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi dan melengkapi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan. Judul yang peneliti ajukan adalah **“Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Perilaku Coping Pada Siswa SMA Laboratorium Undiksha Singaraja”**.

Penyusunan dan penulisan dalam skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan dan dukungan dari beberapa pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini sudah sewajarnya peneliti mengucapkan terimakasih yang tak terhingga kepada:

1. Dr. I Ketut Gading M.Psi., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan atas motivasi dan juga membantu penyelesaian administrasi dan segala fasilitas yang diberikan sehingga penulis bisa menyelesaikan studi sesuai dengan rencana.
2. Dr. Kadek Suranata M.Pd.,Kons., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan yang telah membimbing dari awal sampai saat ini serta motivasi yang diberikan selama mengikuti studi dan penyelesaian administrasi kepada penulis dalam penyelesaian skripsi.
3. Prof. Dr. Nyoman Dantes, selaku Dosen Pembimbing I yang telah sangat membantu dalam membimbing, memberikan motivasi serta meluangkan waktunya untuk memberikan arahan-arahan dan bimbingan dari awal hingga

saat ini guna menyempurnakan proposal skripsi ini.

4. Dr. Kadek Suranata M.Pd.,Kons., selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan mengarahkan dengan sangat baik dari awal sampai pengerjaan sampai dengan penulis menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen Bimbingan Konseling yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat dan membantu pembuatan skripsi sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Kepala SMA Laboratorium Undiksha Singaraja yang telah bersedia memberikan izin untuk peneliti melaksanakan penelitian di sekolah yang dipimpinnya sehingga dapat memperlancar penyelesaian skripsi ini.
7. Muhammad Hasbi dan Endang Kismiati yang telah senantiasa memberikan semangat, mendukung dari segala aspek termasuk biaya yang dikeluarkan dari awal sampai saat ini dan dorongan moral yang sangat luar biasa dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Dinda Dwi Mauliya, yang memberi motivasi, tawa dan canda dalam kegelisahan saat proses yang dilalui hingga saat ini.
9. Wahyudi Nusantara Putra, yang memberikan senyuman, motivasi, penampung suka cita dan selalu membantu dalam hal apapun hingga saat ini peneliti bisa melalui proses dengan berbagai tantangan yang ditemui.
10. Made Wangga Suryadiva dan Nizal Ramadani terimakasih banyak sudah membantu dalam proses yang dilalui selama penelitian skripsi ini.

Sesungguhnya penulis tidak sanggup membalas semua kebaikan dan dorongan semangat yang telah Bapak, Ibu seta teman-teman berikan. Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan ini.

Penulis sudah berusaha semaksimal mungkin dalam penyelesaian skripsi ini, namun kesempurnaan hanya miliki Allah SWT. Maka jika terdapat kesalahan dan kekurangan peneliti sangat mengarapkan kritik dan saran dari pembaca guna membangun dan memperbaiki pada masa mendatang. Semoga Allah SWT senantiasa

melimpahkan rahmat, keberkahan dan karunia-Nya kepada kita semua, Amin Ya Rabbal'Alamin.

Singaraja, 17 Juni 2021



DAFTAR ISI

ABSTRAK	viii
PRAKATA	ix
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian	1
1.2 Identifikasi Masalah Penelitian	9
1.3 Pembatasan Masalah Penelitian	9
1.4 Perumusan Masalah	9
1.5 Tujuan Penelitian	9
1.6 Manfaat Hasil Penelitian	10
BAB II LANDASAN TEORI KONSEP PENGEMBANGAN...	
2.1 Deskripsi Teoritis	11
2.1.1 Konsep Perilaku <i>Coping</i>	11
2.1.1.1 Definisi <i>Coping</i>	11
2.1.1.2 Strategi <i>Coping</i>	12
2.1.1.3 Hasil <i>Coping</i> (<i>Coping Outcome</i>)	15
2.1.1.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi <i>Coping</i> Stress.....	16
2.1.1.5 Proses <i>Coping</i>	18
2.1.1.6 <i>Coping</i> Menurut Islam	19
2.1.2 Media Permainan Ular Tangga	22
2.1.2.1 Definisi Media Permainan	22
2.1.2.2 Macam-macam Aturan Permainan	24
2.1.2.3 Desain Alat Permainan	25
2.1.2.4 Definisi Permainan Ular Tangga	27
2.1.2.5 Langkah-langkah Permainan Ular Tangga	27
2.1.2.6 Manfaat Permainan Ular Tangga	32

2.1.2.7 Kolaborasi Permainan Ular Tangga dengan Kartu	32
2.2 Kajian Hasil Penelitian yang Relevan	33
2.3 Kerangka Berfikir	35
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Rancangan Penelitian.....	37
3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan	38
3.2.1 Tahap Analisis (Analyze)	38
3.2.2 Tahap Perancangan (Design)	39
3.2.3 Tahap Pengembangan (Development).....	39
3.2.4 Tahap Implementasi (Implementation).....	40
3.2.5 Tahap Evaluasi (Evaluation).....	41
3.3 Uji Coba	41
3.3.1 Desain Uji Coba Produk	41
3.3.2 Subjek Uji Coba Produk	42
3.3.3 Metode Pengumpulan Data dan Instrumen.....	43
3.3.4 Metode Analisis Data	47
3.3.4.1 Analisis Uji Keberterimaan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Perilaku Coping	47
3.3.4.2 Uji Efektivitas	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian	50
4.1.1 Hasil Pengembangan Produk	50
4.1.2 Penyajian Data Uji Validitas Media Permainan	59
4.1.3 Hasil Analisis Data	68
4.2 Hasil Uji Efektifitas Media	70
4.2.1 Hail Perhitungan Uji t	71
4.3 Pembahasan Hasil Penelitian	73
4.4 Impliasi Penelitian	76
4.5 Keterbatasan Penelitian.....	77
BAB V PENUTUP	
5.1 Rangkuman	78

5.2 Kesimpulan	80
5.3 Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN	85



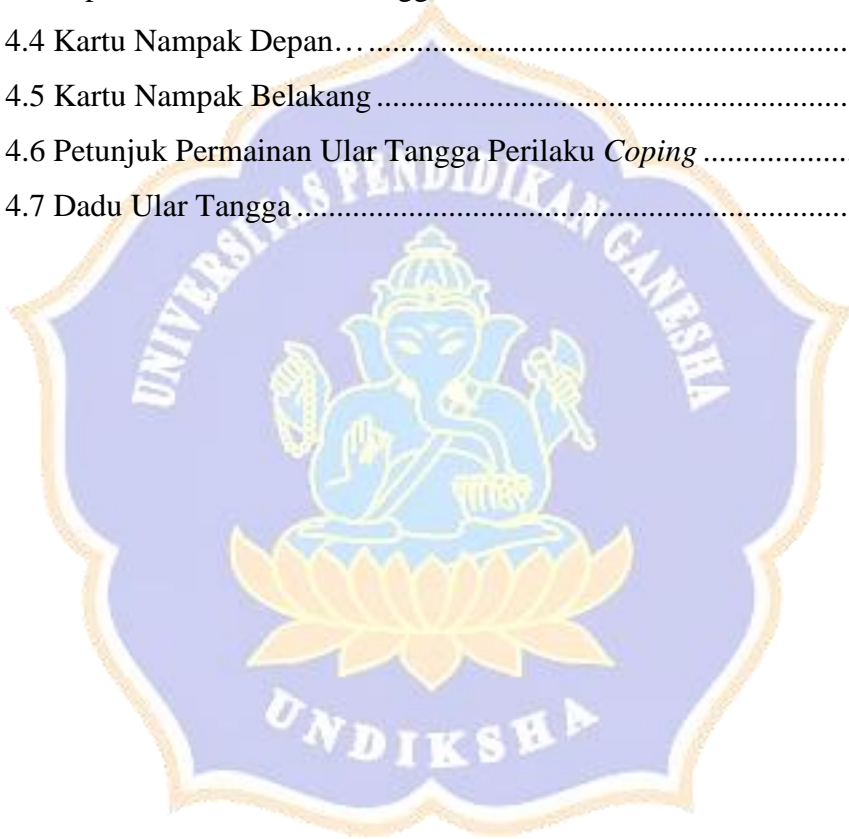
DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi.....	43
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media.....	44
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Praktisi BK.....	45
Tabel 3.4 Validitas Variabel Strategi <i>Coping</i>	46
Tabel 3.5 Uji Reliabilitas	46
Tabel 3.6 Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5.....	47
Tabel 4.1 Uji Instrumen	60
Tabel 4.2 Hasil Penilaian Ahli Materi.....	61
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Ahli Media.....	63
Tabel 4.4 Komentar Saran Ahli Media.....	65
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Praktisi BK.....	66
Tabel 4.6 Komentar Saran Praktisi BK.....	68
Tabel 4.7 Presentase Hasil Validitas Media Permainan Ular Tangga	68
Tabel 4.8 Statistik Uji t.....	70
Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas Data.....	71
Tabel 4.10 Hasil Uji Hipotesis.....	71



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Skema Proses <i>Coping</i>	18
Gambar 2.2 Kerangka Konsep Pengembangan.....	36
Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE.....	37
Gambar 4.1 Sketsa Awal Papan Ular Tangga.....	52
Gambar 4.2 Sketsa Awal Kartu.....	53
Gambar 4.3 Papan Permainan Ular Tangga.....	54
Gambar 4.4 Kartu Nampak Depan.....	55
Gambar 4.5 Kartu Nampak Belakang.....	56
Gambar 4.6 Petunjuk Permainan Ular Tangga Perilaku <i>Coping</i>	57
Gambar 4.7 Dadu Ular Tangga.....	58



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 01 Surat Izin Penelitian	86
Lampiran 02 Kartu Kendali	87
Lampiran 03 Surat Izin Akhir Penelitian	88
Lampiran 04 Kuesioner Strategi <i>Coping</i>	89
Lampiran 05 Tabulasi Data Kuesioner (<i>Pre-test</i>).....	91
Lampiran 06 Tabulasi Data Kuesioner (<i>Post-test</i>).....	92
Lampiran 07 Satu Set Permainan Ular Tangga.....	94
Lampiran 08 Dokumentasi.....	95
Lampiran 19 Surat Pernyataan.....	96
Lampiran 10 Riwayat Hidup.....	97

