

**PENGEMBANGAN KARTU KOKAMI PADA PEMBELAJARAN *TEAMS
GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN
TENTANG KEKERASAN SEKSUAL BAGI PESERTA DIDIK SMP**



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

Oleh:

R. ISRO AMALIA YUPAR SAPUTRA

1106619075

SKRIPSI

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Mendapatkan Gelar
Sarjana Pendidikan**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2024**

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA
SIDANG SKRIPSI**

Judul : Pengembangan Kartu Kokami pada Pembelajaran
Teams Games Tournament untuk Meningkatkan
Pengetahuan tentang Kekerasan Seksual bagi
Peserta Didik SMP

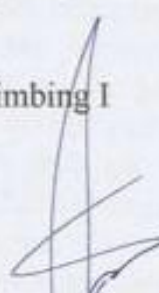
Nama Mahasiswa : R. Isro Amalia Yupar Saputra

Nomor Induk Mahasiswa : 1106619075

Program Studi : Bimbingan dan Konseling

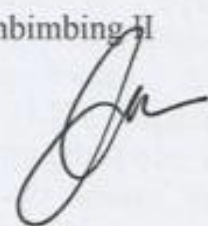
Tanggal Ujian : 16 Januari 2024

Pembimbing I





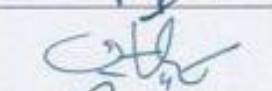
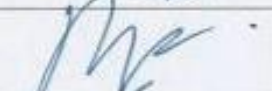
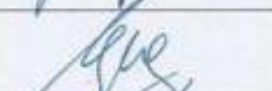
Dr. Susi Fitri, M.Si, Kons.
NIP. 197211231998022001

Pembimbing II



Prof. Dede Rahmat Hidayat, M.Psi, Ph.D.
NIP. 197104262001121002

Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Murni Winarsih, M.Pd. (Penanggungjawab)*		29 Januari 2024
Dr. Wirda Hanim, M.Psi. (Wakil Penanggungjawab)**		29 Januari 2024
Dr. Karsih, M.Pd. (Ketua Penguji)***		25 Januari 2024
Dr. Ahmad Rifqy AS, M.Pd. (Anggota)****		23 Januari 2024
Dr. Eka Wahyuni, MAAPD. (Anggota)****		25 Januari 2024

Catatan :

* Dekan FIP

** Wakil Dekan I

*** Koordinator Program Studi Bimbingan dan Konseling

**** Dosen Penguji Selain Pembimbing dan Koordinator Program Studi Bimbingan dan Konseling

PENGEMBANGAN KARTU KOKAMI PADA PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN TENTANG KEKERASAN SEKSUAL BAGI PESERTA DIDIK SMP

R. Isro Amalia Yupar Saputra

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media kartu kokami (kotak kartu misterius) pada pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk memberikan informasi tentang kekerasan seksual bagi peserta didik SMP. Model pengembangan yang digunakan adalah *Educational Design Research* yang terdiri dari beberapa tahapan. Dimulai dengan pengumpulan data menggunakan angket dan wawancara dalam tahap Analisis & Eksplorasi, mendesain dan mencetak media yang dikembangkan dalam tahap Desain & Kontruksi, dan melakukan uji validitas media dalam tahap Evaluasi & Refleksi. Hasil yang diperoleh pada uji validitas media adalah 95,2% (Sangat Layak), uji validitas materi 82,6% (Sangat Layak), dan validasi pengguna oleh dua guru BK 96% dan 88% (Sangat Layak). Dengan demikian kartu kokami ini sangat layak untuk digunakan pada pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan pengetahuan tentang kekerasan seksual bagi peserta didik SMP. Media kartu kokami ini terdiri dari kartu pertanyaan serta jawaban, amplop, petunjuk penggunaan, dan box.

Kata Kunci: Kartu Kokami (Kotak Kartu Misterius), *Teams Games Tournament*, Kekerasan Seksual

*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

**DEVELOPMENT OF KOKAMI CARD ON TEAMS GAMES TOURNAMENT
LEARNING TO IMPROVE KNOWLEDGE ABOUT SEXUAL VIOLENCE
FOR JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS**

R. Isro Amalia Yupar Saputra

ABSTRACT

This development research aims to develop kokami card media (mysterious card box) in Teams Games Tournament learning to provide information about sexual violence for junior high school students. The development model used is Educational Design Research which consists of several stages. Starting with data collection using questionnaires and interviews in the Analysis & Exploration stage, designing and printing the media developed in the Design & Construction stage, and conducting media validity tests in the Evaluation & Reflection stage. The results obtained in the media validity test were 95.2% (Very Feasible), material validity test 82.6% (Very Feasible), and user validation by two counseling teachers 96% and 88% (Very Feasible). Thus, this kokami card is very worth to be used in Teams Games Tournament learning to increase knowledge about sexual violence for junior high school students. This kokami card media consists of question and answer cards, envelopes, instructions for use, and boxes.

Keywords: Kokami Card (Mysterious Card Box), Teams Games Tournament, Sexual Violence

*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini adalah mahasiswa Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta:

Nama Mahasiswa : R. Isro Amalia Yupar Saputra
Nomor Induk Mahasiswa : 1106619075
Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **“Pengembangan Kartu Kokami pada Pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Pengetahuan tentang Kekerasan Seksual bagi Peserta Didik SMP”** adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri berdasarkan data yang diperoleh hasil penelitian pada Februari 2023 – Januari 2024.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau menjiplak karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan saya bersedia menerima sanksi sebagaimana aturan yang diberlakukan di Universitas Negeri Jakarta apabila saya terbukti melakukan pelanggaran etika akademik.

Jakarta, 7 Januari 2024

Yang membuat pernyataan,



R. Isro Amalia Yupar Saputra



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : R. Isro Amalia Yupar Saputra
NIM : 1106619075
Fakultas/Prodi : FIP / Bimbingan dan Konseling
Alamat email : radenisrot@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengembangan Kartu Kaskami pada Pembelajaran Teams Games Tournament
untuk Meningkatkan Pengetahuan Kekerasan Seksual bagi Peserta
Didik SMP

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 7 Januari 2024

Penulis

(R. Isro Amalia Y.S.)
nama dan tanda tangan

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengembangan Kartu Kokami pada Pembelajaran Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Pengetahuan tentang Kekerasan Seksual bagi Peserta Didik SMP”** sebagai salah satu dari syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Jakarta.

Peneliti menyadari bahwa dalam menyusun skripsi ini terdapat banyak dukungan, bantuan, nasihat dan bimbingan dari berbagai pihak dalam perjalanan peneliti menyelesaikan penelitian. Pada kesempatan ini peneliti bermaksud menyampaikan ucapan terima kasih setulus tulusnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Komarudin, M.Si., selaku Rektor Universitas Negeri Jakarta.
2. Ibu Dr. Murni Winarsih, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.
3. Ibu Dr. Wirda Hanim, M.Psi., selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.
4. Bapak Dr. Aip Badrujaman, M.Pd., selaku Wakil Dekan II Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.
5. Ibu Dr. Murti Kusuma W., M.Si., selaku Wakil Dekan III Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.
6. Ibu Dr. Karsih M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Jakarta.
7. Ibu Dr. Susi Fitri, M.Si., Kons., selaku Dosen Pembimbing satu yang telah meluangkan waktunya, memberikan bimbingan, arahan, serta kritik saran kepada peneliti dalam menyusun skripsi ini.
8. Bapak Prof. Dede Rahmat Hidayat, M.Psi, Ph.D., selaku Dosen Pembimbing dua sekaligus Dosen Pembimbing Akademik yang telah membantu mengarahkan peneliti selama menempuh program sarjana.

9. Bapak Pandu Novialdi, Bapak Kevin Archie L., Ibu Eni, Ibu Anna, beserta guru-guru SMP Labschool Jakarta yang sudah membantu peneliti dan memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi.
10. Guru-guru SMP Diponegoro 1 Jakarta yang selalu memotivasi peneliti untuk menyelesaikan skripsi.
11. Orang Tua beserta Keluarga peneliti Bapak, Ibu, dan Adik tersayang.
12. Keluarga dari Ayah dan Ibu yang telah menerima peneliti dengan hangat serta selalu memberikan semangat kepada peneliti selama menjalani pendidikan di Universitas Negeri Jakarta terkhusus Yuyu Nur, Mas Bandi, Mba Dyah, beserta ponakan tercinta.
13. Teman-teman seperjuangan BK angkatan 2019 terkhusus kelas B.
14. Sahabat dari TK peneliti, Bagus, Putri, Laras, Hussain, dan Dimas yang selalu menanyakan kepulangan dan bersedia menjadi rumah kedua ketika pulang kampung.
15. “Keluarga Tak Kasat Mata” Alif, Fahmi, Ishal, Winda, Fadhilah, Haifa, dan Salma sebagai sahabat peneliti yang selalu kebersamaan di berbagai situasi dari awal peneliti berkuliah di Jakarta.
16. Teman teman yang tidak bisa disebutkan satu per satu.

Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan karena itu segala kritik dan saran yang membangun dalam kesempurnaan skripsi agar bisa bermanfaat bagi semuanya dengan senang hati bisa disampaikan kepada peneliti.

Jakarta, Januari 2024

Peneliti,

R. Isro Amalia Y. S,

*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

DAFTAR ISI

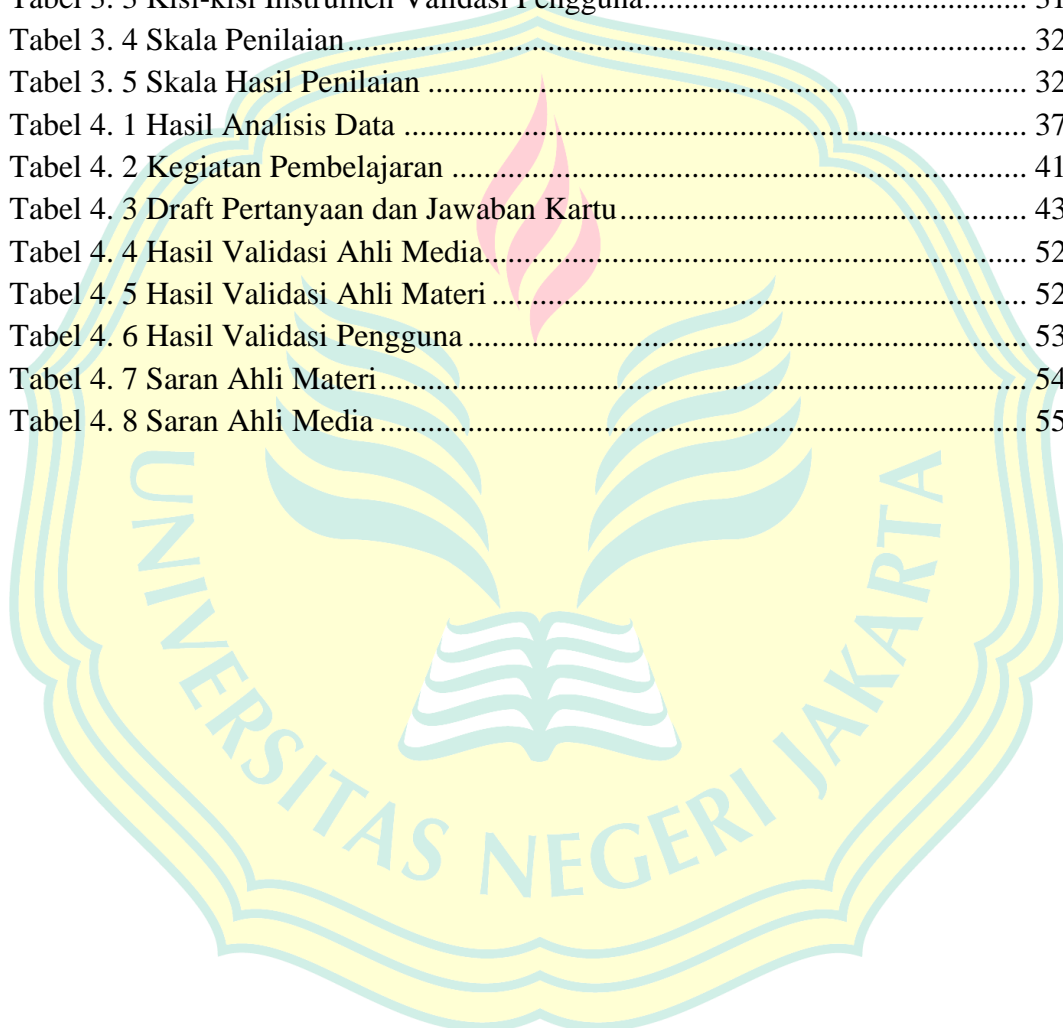
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA SIDANG SKRIPSI.....	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT.....	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah	8
D. Perumusan Masalah	8
E. Kegunaan Hasil Penelitian	9
BAB II KAJIAN TEORITIK	10
A. Kajian Konsep.....	10
1. Media Kartu.....	10
a. Media dalam Bimbingan dan Konseling	10
b. Kartu Kokami (Kotak Kartu Misterius).....	11
c. Kelebihan Media Kartu.....	12
d. Kekurangan Media Kartu.....	12
2. Penggunaan Media Kartu Dengan Metode <i>Teams Games Tournament</i>	12
a. Pengertian <i>Teams Games Tournament</i>	12
b. Langkah – Langkah Metode <i>Teams Games Tournament</i>	13
c. Kelebihan Metode <i>Teams Games Tournament</i>	14
d. Kekurangan Metode <i>Teams Games Tournament</i>	15
3. Kekerasan Seksual.....	15
a. Definisi Kekerasan Seksual	16
b. Jenis Jenis Kekerasan Seksual.....	16
c. Dampak Kekerasan Seksual.....	17
d. Lembaga Pencegahan Kekerasan Seksual dan Cara Melaporkanya... ..	19
B. Hasil Penelitian Yang Relevan	20
C. Kerangka Konsep Pengembangan	22
D. Rancangan Model.....	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	24

A. Tujuan Penelitian	24
B. Tempat dan Waktu Penelitian	24
C. Pendekatan dan Metode Penelitian	24
D. Prosedur Pengembangan	24
E. Instrumen Penelitian.....	30
F. Teknik Analisa Data.....	31
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	33
A. Kerangka Model Teoritis	33
1. Analisis dan Ekplorasi	33
2. Desain dan Kontruksi	38
3. Evaluasi dan Refleksi	50
B. Perubahan Media.....	54
1. Media.....	54
2. Materi	55
C. Keterbatas Penelitian.....	55
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	56
A. Kesimpulan	56
B. Implikasi.....	57
C. Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN.....	62

*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen Validasi Media	30
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Materi.....	31
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Pengguna.....	31
Tabel 3. 4 Skala Penilaian	32
Tabel 3. 5 Skala Hasil Penilaian	32
Tabel 4. 1 Hasil Analisis Data	37
Tabel 4. 2 Kegiatan Pembelajaran	41
Tabel 4. 3 Draft Pertanyaan dan Jawaban Kartu.....	43
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Media.....	52
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Materi	52
Tabel 4. 6 Hasil Validasi Pengguna	53
Tabel 4. 7 Saran Ahli Materi.....	54
Tabel 4. 8 Saran Ahli Media	55



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Desain Depan dan Belakang Kartu Jawaban.....	47
Gambar 4. 2 Desain Depan dan Belakang Kartu Pertanyaan.....	47
Gambar 4. 3 Desain Amplop.....	48
Gambar 4. 4 Langkah-langkah Permainan.....	48
Gambar 4. 5 Desain Cover Box Kartu Kokami	49
Gambar 4. 6 Tampak Keseluruhan Media Kartu Kokami	49
Gambar 4. 7 Barcode.....	50



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuisioner Pengetahuan tentang Kekerasan Seksual Peserta Didik ..	63
Lampiran 2. Hasil Wawancara Guru Bimbingan dan Konseling.....	66
Lampiran 3. Instrumen Uji Ahli Media.....	71
Lampiran 4. Instrumen Uji Ahli Materi	75
Lampiran 4. Instrumen Uji Pengguna	79
Lampiran 5. Hasil Uji Ahli Media	82
Lampiran 6. Hasil Uji Materi	85
Lampiran 7. Hasil Uji Pengguna.....	88
Lampiran 8. Daftar Riwayat Hidup.....	94



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*