
PENGEMBANGAN SKALA PENGUKURAN RASA PERCAYA DIRI SISWA KOMBI: INSTRUMEN PENDUKUNG PERMAINAN ANTABOGA

Fitria Ayu Nur Azizah, Sri Panca Setyawati, Khususiyah, Nora Yuniar Setyaputri
fitriayu.azizah26@gmail.com, sripanca@unpkediri.ac.id, khususiyah@unpkediri.ac.id,
setyaputrinora@gmail.com

Program Studi Bimbingan dan Konseling
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Nusantara PGRI Kediri

Abstrak

Memiliki rasa percaya diri yang baik sangat penting di dalam kehidupan seseorang, khususnya ketika akan terjun ke masyarakat sebab seorang individu yang tidak memiliki rasa percaya diri yang baik akan selalu merasa cemas, was-was dan tidak merasa bebas untuk melakukan semua hal-hal yang diinginkan dalam hidupnya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan menghasilkan alat ukur rasa percaya diri siswa sebagai instrumen pendukung permainan Antaboga. Metode pengembangannya menggunakan prosedur pengembangan instrumen non-tes. Berdasarkan hasil uji validitas dan realibilitas yang dilakukan oleh 2 ahli materi didapatkan nilai keseluruhan dari validitas konten adalah sebesar 0,8 (kategori sangat tinggi), kemudian dilanjutkan dengan uji 2 pengguna Guru BK didapatkan nilai keseluruhan dari validitas konten adalah sebesar 0,7 (kategori tinggi), serta uji empirik yang dilakukan terhadap 30 siswa kelas XI SMAN 2 Kota Kediri, diperoleh 23 item valid dengan koefisien reliabilitas sebesar 0,875. Dari 23 item yang dinyatakan valid sudah dapat mewakili dari setiap indikator rasa percaya diri. Berdasarkan uji validitas dan reliabilitas yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa skala pengukuran rasa percaya diri siswa ini dapat digunakan sebagai alat untuk mengukur rasa percaya diri siswa SMA pada tahap penelitian selanjutnya.

Kata kunci: Percaya Diri, Skala Pengukuran Rasa Percaya Diri, Permainan Antaboga.

Abstract

Having good self-confidence plays an important role in today's modern era, especially when going straight into society because individual who does not have good self-confidence will always feel anxious, insecure and not feel free to do whatever he wants in life. The purpose of this study was to make a measuring instrument for students' self-confidence as an instrument to support the Antaboga game by using the method of non-test instruments. Based on the results of the validity and reliability tests conducted by 2 material experts, the overall value of content validity was 0.8, then continued with the test of 2 BK teacher users, the overall value of content validity was 0.7, as well as the user test conducted by 30 students of class XI SMAN 2 Kota Kediri, obtained 23 valid items with a reliable coefficient of 0.875. Of the 23 items that were declared valid, they could represent each indicator of self-confidence. Based on the validity and reliability tests conducted, it can be concluded that this scale for measuring student self-confidence can be used as a tool to measure high school student self-confidence at the next research stage.

Keyword: Self-Confidence, Self-Confidence Measurement Scale, Antaboga Games

PENDAHULUAN

Permainan Antaboga merupakan permainan berbasis *board games* berbentuk papan yang diadaptasi dari permainan ular tangga. Permainan Antaboga adalah permainan yang dikembangkan sebagai media/sarana untuk meningkatkan rasa percaya diri. Sebagai media untuk membentuk karakter dalam permainan dimasukkan sifat-sifat luhur dari tokoh wayang Sang Hyang Antaboga (Utami, Dkk, 2021). Sifat-sifat yang terkandung dalam tokoh wayang Antaboga meliputi sifat tegas, sifat agresif, dan sifat percaya diri.

Dalam permainan Antaboga pemain diajak untuk dapat melatih atau memunculkan rasa percaya diri di dalam dirinya. Dengan menggunakan permainan Antaboga ini, Guru BK atau konselor dapat membantu peserta didik mengembangkan rasa percaya dirinya. Untuk dapat mengetahui atau mengukur rasa percaya diri yang dimiliki oleh siswa dalam permainan Antaboga diperlukan sebuah instrumen sebagai piranti pendukung. Untuk itu peneliti melakukan pengembangan instrument berupa Skala Pengukuran Rasa Percaya Diri

Di era modern ini percaya diri mempunyai nilai peran yang sangat penting bagi seorang individu dalam menunjang kemampuan beradaptasi dengan lingkungannya. Percaya diri merupakan salah satu aspek penting yang dapat digunakan individu dalam menjalankan kehidupannya setiap hari. Individu yang mampu untuk bersikap realistis dan berpikiran positif dalam segala situasi pastinya akan memiliki rasa percaya diri yang positif (Kartikasari, 2015).

Seorang individu yang memiliki keyakinan diri yang rendah akan selalu merasa cemas, was-was dan tidak merasa bebas untuk melakukan semua hal-hal yang diinginkan dalam hidupnya (Lumban, 2016). Sehingga tahap perkembangan yang akan dilalui oleh individu tersebut akan terganggu dan menyebabkan individu tidak percaya diri dalam melakukan kegiatannya. Percaya diri merupakan sebuah keyakinan akan kemampuan dan kekuatan yang dimiliki oleh seseorang yang digunakan untuk mengkomunikasikan kemampuan dirinya kepada orang lain. Kepercayaan diri yang dimiliki oleh seseorang didapatkan melalui pengalaman hidup yang dilaluinya (Fatmala. Dkk, 2018).

Dari pengalaman hidup yang dimilikinya, seseorang dapat belajar memiliki kepercayaan diri yang positif. Siswa dengan rasa percaya diri positif akan percaya pada kemampuannya, mampu menerima kenyataan, memiliki kepercayaan diri yang baik, selalu berpikiran positif, mampu mandiri dan memiliki kemampuan untuk mencapai apapun yang diinginkan. Disaat kemajuan teknologi yang seharusnya dapat digunakan siswa untuk membantu memberikan rasa percaya diri siswa secara optimal, akan tetapi dalam pelaksanaan yang dilakukan di lapangan belum dapat membantu siswa secara optimal.

Rendahnya rasa percaya diri yang dimiliki oleh siswa akan membuat siswa menjadi ragu-ragu, cemas, cenderung diam dan pasif, serta kurang memiliki tanggung jawab dalam menyikapi segala sesuatu (Irawati, 2014) dan (Kartikasari, 2015). Siswa yang tidak memiliki sikap rasa percaya diri yang baik ditakutkan akan menjadi penyebab munculnya beberapa masalah yang akan mengganggu proses perkembangan dan sosialisasi siswa dengan lingkungannya (Krisphianti, Dkk, 2020). Untuk itu disinilah fungsi Guru BK diperlukan untuk membantu siswa dalam menumbuhkan rasa percaya diri melalui pemberian layanan Bimbingan dan Konseling yang ditawarkan.

Melalui layanan-layanan BK yang diberikan kepada siswa, Guru BK/konselor dapat menanamkan dan menumbuh kembangkan rasa percaya diri siswanya. Guru BK dapat

memanfaatkan dan mengoptimalkan pelaksanaan layanan bimbingan kelompok pada siswa dengan menggunakan teknik permainan simulasi yang dikemas ke dalam model permainan bersifat kompetitif ataupun non kompetitif, sehingga proses pemberian layanan yang diberikan dapat berjalan dengan interaktif antara Guru BK/konselor dengan siswa dan antar siswa.

Bimbingan dan Konseling sebagai sebuah layanan (bukan sebuah mata pelajaran) yang ditawarkan untuk membantu mengembangkan potensi siswa, sebenarnya BK mampu memberikan layanan yang lebih inovatif dan menarik. Namun dalam kenyataannya layanan BK yang diberikan di sekolah masih bersifat konvensional baik metode maupun media yang digunakan sehingga kurang menarik siswa. Kondisi ini disebabkan oleh keterbatasan pengetahuan dan keterampilan guru BK/konselor terkait dengan metode dan media layanan BK.

Keterbatasan wawasan dan kemampuan yang dikuasai oleh guru BK/konselor tentang media layanan BK ini menjadi salah satu penyebab masih kurangnya media BK yang bisa diaplikasikan oleh Guru BK dalam membantu menyelesaikan permasalahan siswa. Untuk mengatasi masalah tersebut peneliti tertarik untuk mengembangkan media layanan BK berbasis *board games*. Dengan menggunakan media berbasis *board games* Guru BK/konselor dapat memberi layanan BK pada siswa melalui aktivitas menyelesaikan tantangan-tantangan yang ada di dalam *board games* tersebut. Media *board games* yang inovatif harusnya mampu untuk menarik antusiasme siswa untuk mengaplikasikannya, mempermudah Guru BK/konselor dalam pemberian layanan BK, pesan yang disampaikan lebih mudah diserap, dan tujuan tercapai (Widiyoni dkk., 2021). Jadi penggunaan media dalam layanan BK bisa membuat layanan lebih efektif dan efisien.

Board games adalah alat permainan yang berfungsi sebagai media/sarana menyampaikan suatu materi layanan dan bukan merupakan tujuan. Pengembangan *board games* sebagai media layanan BK harus dilengkapi dengan instrumen untuk mengukur aspek yang akan ditingkatkan. Dalam penelitian ini aspek yang akan ditingkatkan adalah rasa percaya diri. Pengembangan skala pengukuran selain menjadi piranti pendukung sebuah permainan juga dapat berfungsi untuk mengetahui apakah sebuah *board games* yang digunakan Guru BK dalam membantu menyelesaikan permasalahan siswa dapat memberi hasil yang efektif dan dapat membantu menghasilkan perubahan perilaku di dalam diri siswa. Demikian juga dalam pengembangan permainan Antaboga untuk meningkatkan rasa percaya diri ini memerlukan instrument (piranti) pendukung yang mampu untuk mengukur tingkat rasa percaya diri siswa. Instrumen tersebut dikembangkan dalam bentuk skala rasa percaya diri yang diberi nama KOMBI.

KOMBI adalah sebuah skala pengukuran yang dikembangkan peneliti dengan memadukan dua instrumen skala pengukuran percaya diri yang dikembangkan oleh Lautser dan Yuanita, dkk. KOMBI merupakan sebuah akronim dari empat indikator yang membentuk rasa percaya diri. Keempat indikator tersebut adalah: 1) *keyakinan diri*, yang ditandai dengan siswa merasa yakin terhadap kemampuan yang dimilikinya, mampu bersikap optimis, dan memiliki konsep diri yang positif di dalam dirinya; 2) *objektif*, yang ditandai dengan siswa mampu berpikir secara rasional dan realistis tanpa terbawa perasaan dan emosi; 3) *mandiri dalam mengambil keputusan*, yang ditandai dengan siswa dapat bersikap atau bertindak secara mandiri dalam pengambilan keputusan yang dipilihnya, sehingga dapat dipertanggung

jawabkan; serta 4) *berani mengungkapkan pendapat*, yang ditandai dengan siswa dapat memiliki keberanian untuk berbicara dengan orang lain, sehingga berani mengungkapkan pendapatnya.

Sebuah instrumen yang dikembangkan jika sudah sampai tahap melakukan uji validitas dan reliabilitas dan mendapatkan sebuah hasil yang baik, maka instrumen tersebut bisa dikatakan memiliki nilai yang valid dan konkrit. Uji validitas dan reliabilitas ini akan dilakukan oleh ahli materi, calon penggunaan (Guru BK) dan siswa SMA (Krisphianti, Dkk, 2020).

DAFTAR RUJUKAN

- Anwar, S. (2015). *Penyusunan Skala Psikologis (2nd ed.)*. Pustaka Belajar.
- Fatmala, L., Yusmansah & Andrianto, R. E. (2018). Hubungan Antara Kepercayaan Diri Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII. *Jurnal Psikologi Tabularasa*, 3 (1), pp. 1-15.
- Gregory, R.J. (2015). *Psychological Testing: History, Principles and Applications 7th Edition*. Pearson Education.
- Groth-Marnat, G. (2009). *Handbook of Psychological Assessment*. Terjemahan Helly Prajitno Soetjipto & Sri Mulyantini Soetjipto. 2010. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hanggara, G.S., Setyaputri, N.Y., & Ariyanto, R.D. (2019). Efficiency of Students' Needs Assessment Application Facilitated by Text Communication Media. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, Vol 4(4): 150-156.
- Irawati. (2013). Peran Pemberian Layanan Bimbingan Pribadi Dalam Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa Dari Papua Kelas X-7 SMAN 3 Kediri Tahun Pelajaran 2013/2014. *Universitas Nusantara PGRI Kediri*.
- Kartikasari, L. T. (2015). Pengaruh Bimbingan Kelompok Teknik Cinema Therapy Terhadap Rasa Percaya Diri Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Kediri Tahun Pelajaran 2015/2016. *simki.unpkediri.ac.id*, 1-10.
- Krisphianti, Y. D., Setyaputri, N. Y., & Gumilang, G. S. (2020). Validitas dan Reabilitas Skala Psikologis Percaya Diri untuk Mengukur Tingkat Percaya Diri Siswa SMK Kota Kediri. *Jurnal PINUS*, 57-65.
- Lumban Gaol, N. T. (2016). Teori Stres: Stimulus, Respons, dan Transaksional. *Buletin Psikologi*, 24 (1), 1.
- Noerrahman, R. B., Arofah, L., & Ratnawati, V. (2022). Pengembangan Skala Kepercayaan Akademik Diri Akademik Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas Kota Kediri. *FKIP-Bimbingan dan Konseling*, 1-18.
- Putri, N. W. (2020). Pengembangan Alat Evaluasi Bantuan Aplikasi "Quiziz" Pada Mata Pelajaran Marketing Kelas X Jurusan BDP Di SMK Negeri 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 8 (3), 985-991.
- Retnawati, Heri. 2016. *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian : Panduan peneliti, mahasiswa dan psikometrian*. Yogyakarta: Parama Publishing.
- Sanaky, M. M., Saleh, L. M., & Titaley, H. D. (2021). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama MAN 1 Tulehu Maluku Tengah. *Jurnal Simetrik*, 11 (1), 432-439.
- Setyaputri, N.Y., Krisphianti, Y.D., & Nawantara, R.D. (2020). Skala Pengukuran Karakter Adil: Salah Satu Instrumen sebagai Piranti BADRANAYA (Board-game Karakter Konselor Multibudaya). *Efektor*, Vol 7(1):90-97, <https://doi.org/10.29407/e.v7i1.14463>

- Setyaputri, N. Y., Khususiyah, & Ayuningtyas, P. (2022). Skala Pengukuran Burnout Mahasiswa Dalam Penyelesaian Skripsi: Instrumen Pendukung Pengembangan “Baper”. *Jurnal Nusantara Of Research* , 74-81.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Widiyoni, D. W; Wati, R. S. E; Putri, R. W.P; Nowarni, T. S. I & Ariyanto, R. D. (2021). Pengembangan Board Games Punakawan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menengah Kejuruan. *Al-Isyraq: Jurnal Bimbingan, Penyuluhan, Dan Konseling Islam*, 4 (1); 27-40.