

**PENGEMBANGAN PERMAINAN *TRUTH OR DARE* (TOD) UNTUK
MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI KARIR SISWA KELAS 11 DI SMK
MUHAMMADIYAH 2 KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Pada Prodi Bimbingan dan Konseling



OLEH :

Novita Dewi Aji

NPM: 18.1.01.01.0040

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI
TAHUN 2023

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh :

NOVITA DEWI AJI

NPM : 18.1.01.01.0040

Judul :

**PENGEMBANGAN PERMAINAN *TRUTH OR DARE* (TOD)
UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI KARIR
SISWA KELAS 11 DI SMK MUHAMMADIYAH 2 KEDIRI**

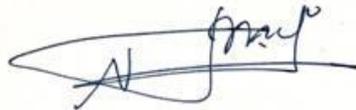
Telah disetujui untuk diajukan kepada

Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Bimbingan Konseling

Universitas Nusantara PGRI Kediri

Tanggal : 06 Juli 2023

Pembimbing I



NORA YUNIAR SETYAPUTRI, M.Pd

NIDN : 0702068903

Pembimbing II



GALANG SURYA GUMILANG, M.Pd

NIDN : 0731089001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Oleh:

NOVITA DEWI AJI
NPM: 18.1.01.01.0040

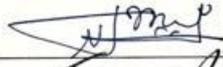
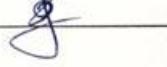
Judul:

**PENGEMBANGAN PERMAINAN *TRUTH OR DARE* (TOD) UNTUK
MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI KARIR SISWA KELAS 11 DI SMK
MUHAMMADIYAH 2 KEDIRI**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi Bimbingan dan Konseling FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal : _____

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

- | | | |
|------------------|---------------------------------|---|
| 1. Ketua Penguji | : Nora Yuniar Setyaputri, M. Pd |  |
| 2. Penguji I | : Guruh Sukma Hanggara, M. Pd |  |
| 3. Penguji II | : Galang Surya Gumilang, M. Pd |  |

Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Mumun Nurmilawati, M. Pd
NIDN. 0006096801

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Novita Dewi Aji
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. Lahir : Kediri, 18 Juni 2000
NPM : 18.1.01.01.0040
Fak/Jur/Prodi : FKIP/ S1 BK

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar keserjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh oranglain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, _____

Yang Menyatakan,

NOVITA DEWI AJI
NPM: 18.1.01.01.0040

MOTTO:

Kemarin adalah sejarah, hari ini adalah anugerah, dan esok
adalah misteri.

Karya ini kusembahkan untuk:
Seluruh keluargaku tercinta.

ABSTRAK

Novita Dewi Aji: Pengembangan Permainan *Truth Or Dare* (TOD) Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Karir Siswa Kelas 11 di SMK Muhammadiyah 2 Kediri, Skripsi, BK, FKIP UN PGRI Kediri, 2023.

Kata Kunci : Permainan *truth or dare*, kepercayaan diri karir

Penelitian yang dilakukan dilatar belakangi hasil wawancara dengan guru BK dan juga observasi yang dilakukan peneliti, yang menunjukkan bahwa banyak siswa di SMK Muhammadiyah 2 Kediri memiliki rasa percaya diri karir kurang/rendah. Hal ini dijelaskan oleh guru BK bahwa masih banyak ditemukan siswa malu apabila disuruh guru maju kedepan kelas, tidak percaya dengan kemampuan yang dimiliki, dan muncul rasa minder ketika menyampaikan karir yang diinginkan, serta tidak berani berpendapat di depan banyak orang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian RnD (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan milik Borg and Gall yang dimodifikasi oleh peneliti dimana yang sebelumnya 10 tahap pengembangandari Borg and Gall, menjadi 8 tahap yaitu, tahap (1) pengumpulan informasi, tahap (2) melakukan perencanaan, tahap (3) pengembangan draf produk, tahap (4) uji coba lapangan awal (Dosen), tahap (5) merevisi hasil uji coba, tahap (6) uji cobaguru BK, (7) hasil uji coba guru BK (8) tahap akhir, dalam tahap akhir makaproduksiap untuk digunakan setelah dilakukan berbagai revisi. Serta di uji validitasnya, dimana hasil 8 tahap penelitian ditemukan hasil penilaian kemudian di uji validitas untuk mengetahui tingkat kelayakan produk.

Penelitian yang telah dilakukan ini, menghasilkan produk yaitu sebuah media *Truth Or Dare* (TOD) untuk meningkatkan percaya diri karir siswa. Produk ini terdiri dari: (1) kartu *truth or dare*, (2) koin, (3) buku panduan, (4) kotak media dan sudah melalui uji ahli materi, uji ahli media, dan uji calon pengguna. Berdasarkan dari hasil interval ahli materi memperoleh hasil memperoleh hasil 36%, 36%, 28% yang berarti layak digunakan, hasil interval ahli media memperoleh hasil 66,67%, 33,3% yang berarti layak digunakan digunakan, dan dari uji pengguna hasil interval memperoleh hasil 45,5%, 54,5% yang berarti layak digunakan. Dari semua hasil yang diperoleh maka permainan *truth or dare* yang telah peneliti kembangkan dapat diterima secara praktis dan teoritis sebagai salah satu media BK. Saran bagi guru BK untuk permainan *truth or dare* dapat diimplementasikan sebagai salah satu inovasi layanan BK untuk siswa untuk membantu meningkatkan percaya diri karir.

KATA PENGANTAR

Puji syukur Kami panjatkan atas kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasakarena hanya atas rahmat-Nya tugas skripsi ini dapat diselesaikan. Penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Bimbingan dan Konseling.

Pada kesempatan ini saya ucapkan terimakasih dan penghargaan yangsetulus-tulusnya kepada :

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Ibu Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bapak Galang Surya Gumilang, M.Pd selaku Kaprodi Prodi BK sekaligus dosen pembimbing 2 skripsi Prodi BK Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Ibu Nora Yuniar Setyaputri, M.Pd selaku dosen pembimbing 1 skripsi Prodi BK Universitas Nusantara PGRI Kediri.
5. Ibu Dr. Vivi Ratnawati, S.Pd., M.Psi dan bapak Guruh Sukma Hanggara, M.Pd selaku dosen penguji ahli materi.
6. Bapak Guruh Sukma Hanggara, M.Pd selaku dosen penguji ahli media Prodi BK Universitas Nusantara PGRI Kediri.
7. Terimakasih kepada guru BK di SMK Muhammadiyah 2 Kediri karenatelah membantu proses penelitian skripsi saya.
8. Terimakasih untuk keluarga saya yang selalu memotivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
9. Terimakasih untuk sahabat-sahabat terdekat saya yang selalu memberikans semangat serta dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.

10. Serta pihak-pihak lain yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

Disadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan maka saya mengharapkan kritik dan saran untuk penyempurnaan skripsi ini.

Kediri, 12 Juli 2023

NOVITA DEWI AJI

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Persetujuan.....	ii
Halaman Pengesahan	iii
Pernyataan.....	iv
Motto dan Persembahan.....	v
Abstrak.....	vi
Kata Pengantar	vii
Daftar Isi	ix
Daftar Gambar	xi
Daftar Tabel	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
A. Kajian Teori	7
1. Permainan <i>Truth Or Dare (TOD)</i>	7
2. Hakikat Media Bimbingan Dan Konseling	10
3. Kepercayaan Diri (<i>Self Confidence</i>)	13
4. Karir	19
5. Bimbingan Kelompok.....	28
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	30
C. Kerangka Berpikir	32
D. HIPOTESIS	33
BAB III METODE PENGEMBANGAN	34
A. Model Pengembangan.....	34
B. Prosedur Pengembangan.....	36
C. Lokasi dan Subjek Penelitian	38
a. Lokasi Penelitian.....	38
b. Subjek Penelitian.....	38
D. Uji Coba Model/Produk.....	38
1. Desain Uji Coba.....	39
2. Subjek Uji Coba.....	39
E. Validitas Model/Produk.....	40
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	40

G. Validasi Instrumen	44
BAB IV DESKRIPSI INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN	45
A. Hasil Studi Pendahuluan	45
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan.....	45
2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan.....	45
B. Pengujian Model Terbatas.....	47
C. Tahap Pengembangan	47
D. Pembahasan Hasil Penelitian	58
E. Spesifikasi Model.....	61
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, SASARAN	64
A. Kesimpulan	64
B. Implikasi.....	64
C. Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN.....	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar.1;Kerangka Berfikir	33
Gambar 2 Desain Uji Coba	39

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kajian Penelitian Terdahulu.....	30
Tabel 2; Kisi-Kisi Angket Ahli Materi	41
Tabel 3 Kisi-Kisi Angket Ahli Media.....	41
Tabel 4 Kisi-Kisi Angket Praktisi	42
Tabel 5; Kisi-kisi Skala Kepercayaan Diri Karir Siswa.....	43
Tabel 6 Nama Validator	47
Tabel 7 Hasil Penilain Validator Terhadap Media Yang Dikembangkan.....	48
Tabel 8 Hasil Aspek Kevalidan.....	50
Tabel 9 Saran Hasil Penilain Validator Terhadap Media Yang Dikembangkan...50	
Tabel 10 Nama Validator	51
Tabel 11 Hasil Penilain Validator Terhadap Materi Yang Dikembangkan	52
Tabel 12 Hasil Aspek Kevalidan.....	55
Tabel 13 Nama Validator	56
Tabel 14 Hasil Penilain Validator Terhadap media dan Materi Yang Dikembangkan	56
Tabel 15 Hasil Aspek Kevalidan.....	58
Tabel 16 Spesifikasi Model.....	62

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu pondasi yang menentukan ketangguhan dan kemajuan suatu bangsa. Kemajuan suatu bangsa berawal dari kemajuan di bidang pendidikan. Melalui pendidikan yang berkualitas diharapkan dapat menjadi motor penggerak kemajuan dan kemakmuran bangsa. "Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara".(Rosdiana A. Bakar, 2015).

Kondisi pendidikan saat ini sangat jauh berbeda dengan kondisi yang diharapkan. Hal ini dibuktikan dengan hasil studi Program for International Student Assessment (PISA) yang menyatakan bahwa peringkat pendidikan Indonesia ada pada urutan 69 dari 76 negara. Sedangkan dari hasil studi Trends in International Mathematics and Science Study (TIMSS) menunjukkan siswa Indonesia berada pada ranking 36 dari 49 negara dalam hal melakukan prosedur ilmiah. Hal ini membuat tujuan pendidikan nasional belum dapat tercapai secara sempurna. Kualitas pendidikan juga masih sangat rendah. Salah satu penyebab yaitu kualitas pembelajaran yang masih konvensional. Rendahnya kualitas pembelajaran disebabkan oleh beberapa hal, salah satunya yaitu profesionalisme guru yang tidak berkembang. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan metode menghafal dalam mengaplikasikan pembelajaran di dalam kelas.

Pembelajaran akan jauh lebih bermakna jika siswa terlibat langsung dalam pembelajaran. Tidak hanya duduk diam memperhatikan materi, tetapi siswa juga ikut berdiskusi dengan guru ataupun dengan siswa lainnya untuk memperoleh pengetahuan. Keterlibatan siswa dalam pembelajaranlah yang akan menjadi pengalaman belajar oleh siswa dan akan lebih mudah bagi siswa untuk

memahami konsep materi pembelajarannya. Untuk melibatkan siswa dalam pembelajaran harus terjalin komunikasi yang baik antara siswa dan guru. Sebagaimana yang dikatakan oleh Hamalik dimana ia melihat bahwa hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi (Azhar Arsyad, 2013). Media komunikasi dalam pembelajaran disebut juga media pembelajaran. Dan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil pembelajaran.

Dewasa ini metode pembelajaran sangat berkembang pesat, guru dapat *memodifikasi* cara pembelajaran siswa yang terasa kuno dan monoton sehingga dapat menarik minat belajar siswa, salah satunya dengan pembelajaran melalui permainan (*Game Education*), Metode pembelajaran melalui permainan (*Game Education*) dinilai sangat menarik dan memudahkan para siswa untuk mengingat serta mengerti isi pembelajaran dalam permainan tersebut.

Salah satu permainan yang cukup *populer* dikalangan para siswa maupun masyarakat saat ini adalah sebuah permainan bernama *Truth Or Dare (TOD)*, permainan dapat digunakan sebagai alternatif metode pembelajaran (*Game Education*) yang menarik minat siswa. Permainan *Truth Or Dare (TOD)* memiliki arti dimana *Truth* berarti jujur dimana nantinya pemain harus menjawab secara jujur pertanyaan yang ada pada kartu tersebut dan *Dare* yaitu berani atau tantangan, pada kartu *Dare* berisikan sebuah tantangan yang harus dilakukan oleh pemain.

Kelebihan permainan ini adalah mudah dimainkan, sangat menarik dan dapat divariasikan dalam berbagai jenis kegunaan. Kekurangan dalam permainan ini yaitu pada saat bermain harus membentuk kelompok karena jumlah pemain tidak bisa langsung dengan kuota banyak, dan permainan tersebut membutuhkan waktu agak lama karena membutuhkan waktu untuk membentuk urutan kelompok.

Permainan *Truth Or Dare (TOD)* dapat dikembangkan oleh para guru untuk media pembelajaran dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa. Yang mana *Self confidence* atau kepercayaan diri adalah modal utama bagi seseorang untuk mencapai keberhasilan dalam menggapai apa yang diinginkan. Orang yang mempunyai kepercayaan diri sendiri berarti orang tersebut sanggup, mampu, dan

meyakini bahwa dirinya dapat mencapai prestasi atau apa yang diinginkannya.

Sedangkan perasaan kurang percaya diri (*Pesimis*) merupakan hambatan dalam diri untuk mencapai prestasi atau keinginan. Demikian halnya dengan para siswa disekolah, dari mulai masa sekolah sewaktu anak – anak, remaja sampai dewasa jugapasti pernah merasakan hilangnya kepercayaan diri sendiri. Seperti yang dikemukakan oleh Jacinta F. Rini (2002) dalam buku *psikologi* mengatakan bahwa ”hampir setiap orang pernah mengalami krisis kepercayaan diri dalam rentang kehidupannya, sejak masih anak - anak hingga dewasa bahkan sampai usia lanjut”. Orang yang dapat menghargai kemampuan yang dimilikinya, berarti dia memiliki rasa percaya diri.

Karena tidak sedikit orang yang kurang menghargai atas usaha yang telah dilakukannya, banyak faktor yang menjadikan manusia kehilangan rasa kepercayaan pada diri sendiri. Salah satunya seperti perasaan merasa dirinya tidak dibutuhkan oleh orang lain atau dirinya tidak mampu melakukan sesuatu karena faktor seperti kurangnya pengetahuan maupun dari segi pengalaman dan umur. Anak - anak diusia remaja sangat rentan memiliki perasaan seperti ini sehingga peran orang tua , guru dan lingkungan sangatlah penting dalam masa pertumbuhanremaja tersebut, dorongan dari orang – orang terdekat secara terus menerus sangatlah baik dan sehat untuk mental dalam pertumbuhan para remaja ke jenjang yang lebih tinggi lagi. Jika orang terdekat seperti keluarga dan guru berperan baik dalam menjaga kesehatan mental seorang remaja maka remaja tersebut akan tumbuh dengan mental yang sehat dan tentunya sifat percaya diri yang kuat, namun sebaliknya jika lingkungan anak tersebut kurang mendukung maka mental anak akan menjadi terganggu dan menyebabkan menurunnya rasa kepercayaan diri pada anak tersebut.

Self Confidence atau kepercayaan diri terdapat beberapa bidang, salah satu bidangnya adalah bidang karir. Karier adalah sesuatu yang sangat berpengaruh terhadap kelangsungan hidup dan kebahagiaan manusia. Oleh karena itu ketepatan memilih serta menentukan keputusan karir menjadi titik penting dalam perjalananhidup kedepannya. Keputusan memilih jenis karir apa yang diinginkan oleh orang tersebut dimulai saat individu berada pada masa remaja. Pada usia remaja menuju dewasa, sekolah merupakan aspek penting

dalam kehidupan karena Pendidikan menyiapkan mereka dalam kondisi siap untuk mengambil keputusan karir. Berdasarkan pendapat Seligman (Marliyah dkk, 2004) mengatakan bahwa sejumlah karir mulai dibangun dan dikembangkan sejak masa sekolah dan karir dapat juga dikatakan sebagai suatu cita-cita yang diinginkan, baik yang berkaitan dengan suatu bidang pendidikan, pekerjaan maupun suatu profesi tertentu. Remaja adalah peralihan dari masa kanak - kanak menuju masa kedewasaan.

Peneliti melakukan penelitian di SMK Muhammadiyah 2 Kediri, terdapat banyak siswa yang kurang percaya diri, alhasil menyebabkan siswa tersebut kesulitan dalam mewujudkan keinginannya, salah satunya para siswa tidak percaya diri untuk mengambil jenjang karir sesuai dengan apa yang mereka inginkan. Selain kurangnya kepercayaan diri siswa yang disebabkan oleh faktor *internal* dari siswa tersebut ada juga permasalahan mengenai metode pembelajaran yang kurang menarik sehingga siswa sulit untuk memahami pembelajaran tersebut.

Dari permasalahan diatas peneliti membuat sebuah penelitian pengembangan media pendidikan bimbingan konseling terkait bagaimana meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam memilih karir melalui pengembangan permainan pembelajaran *Truth Or Dare (TOD)* kepada para pelajar SMK Muhammadiyah 2 Kediri, dengan diharapkan adanya pengembangan permainan pembelajaran ini dapat membantu para pelajar untuk meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam memutuskan karir apa yang ingin diambil dan dikejar dikemudian hari guna mempersiapkan bekal masa depan para pelajar tersebut.

Berdasarkan uraian diatas, penulis merasa tertarik untuk mengangkat permasalahan tersebut menjadi bahan penelitian dengan judul “Pengembangan Permainan *Truth Or Dare (TOD)* Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Karir Siswa Kelas 11 Di SMK Muhammadiyah 2 Kediri Tahun Ajaran 2022/2023.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kurangnya kepercayaan diri siswa terhadap pemilihan jenjang karir guna

masadepan siswa tersebut.

2. Penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik perhatian siswa.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, penelitian ini dibatasi pada permasalahan antara lain:

1. Penggunaan media Permainan *Truth Or Dare* (TOD)
2. Kepercayaan diri karir siswa kelas 11 SMK Muhammadiyah 2 Kediri Tahun Ajaran 2022/2023.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah peneliti kemukakan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu: Bagaimanakah menghasilkan permainan *Truth Or Dare* (TOD) sebagai media untuk meningkatkan kepercayaan diri karir siswa kelas 11 di SMK Muhammadiyah 2 Kediri dapat diterima secara teoritis ?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan permainan *Truth Or Dare* (TOD) sebagai media untuk meningkatkan kepercayaan diri karir siswa kelas 11 di SMK Muhammadiyah 2 Kediri dapat diterima secara teoritis.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa dijadikan referensi bagi pengembangan permainan pembelajaran pada bimbingan dan konseling terutama pada pengembangan media untuk meningkatkan kepercayaan diri (*self confidence*) pada karier siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat digunakan untuk bahan pertimbangan dalam pemberian layanan BK dengan menggunakan pengembangan media permainan *Truth Or Dare* (TOD) untuk meningkatkan kepercayaan diri (*self confidence*) pada jenjang karier siswa.

b. Manfaat Bagi Guru BK

Manfaat penelitian ini bagi guru BK adalah sebagai masukan mengenai layanan BK dalam meningkatkan kepercayaan diri (*self confidence*) pada karier siswa dengan menggunakan pengembangan permainan *Truth Or Dare* (TOD).

c. Manfaat Bagi Peneliti

Penelitian ini digunakan untuk mengaplikasikan teori dan pengetahuan yang telah diperoleh oleh peneliti dalam melakukan penelitian, serta menambah wawasan bagi penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Sani, Ridwan. 2016. *Penilaian Autentik*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Chang, Richard Y; Kelly, P.Keith. (2000). *Langkah-langkah Pemecahan Masalah*.
- Alismail, H. A., & McGuire, P. (2015). 21st Century Standards and Curriculum: Current Research and Practice. *Journal of Education and Practice*.
- Arifin, Z. 2016. *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, dan Prosedur*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arifin, Z. 2017. Kriteria Instrumen dalam Suatu Penelitian. *Jurnal Theorems (The Original Research of Mathematics)*.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azmi Septiani Thalib. (2020). Pengembangan Media Bimbingan Konseling Permainan Monopoli Truth And Dare Untuk Meningkatkan Self Confidence Pada Peserta Didik Di Smp Negeri 8 Makassar. *Journal Of Chemical Information And Modeling*.
- Azwar, S. 2014. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Azwar, S. 2017. *Metode Penelitian Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Djemari Mardapi. (2008). *Teknik Penyusunan Instrumen dan Nontes*. Yogyakarta: Mitra Cendikia Offset.
- Docktor, J., & Heller, K. (2009). Robust assessment instrument for student problem solving. In *Proceedings of the NARST 2009 Annual Meeting*, Garden Grove, CA.
- Endang Mulyatiningsih. (2013). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Gok dan Silay. (2010). "The Effects of Problem Solving Strategies on Students' Achievement, Attitude, and Motivation". *Lat. Am. J. Phys. Educ.* 4, (1).
- Greenatein, L. (2005). *Classroom assessment: Teacher's knowledge and practice*. Unpublished doctoral dissertation, Jhonson and Wales University.
- Hamzah B Uno dan Satria Koni, 2012. *Assessment Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Kemendikbud. (2013). *Permendikbud No. 54 tentang Standar Kompetensi Lulusan*

Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009).

Ningsih, M. W. (2018). *Pengembangan Media Permainan Monopoli Truth And Dare Untuk Meningkatkan Self Confidence Pada Siswa Siswi Smp Negeri1 Balongbendo*.

Peterson, C. (2003). Bringing ADDIE to Life : Instructional Design at Its Best California University of Pennsylvania. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*.

Saputro, N. D., & Suseno, M. N. (2010). Hubungan antara Kepercayaan Diri dengan Employability pada Mahasiswa. *Psikohumanika*. [http://setiabudi.ac.id/jurnalpsikologi/images/files/jurnal 2\(3\).pdf](http://setiabudi.ac.id/jurnalpsikologi/images/files/jurnal%202(3).pdf)

Sugiyono, *Metode Penelitian Dan Pengembangan* (Bandung: Alfabeta: Cetakan ke-1, 2015).

Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suwandi, Joko. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Surakarta : Universitas Muhammadiyah Surarta

Thalib, A. S. (2021). Pengembangan Media Bimbingan Konseling Permainan Monopoli Truth And Dare Untuk Meningkatkan Self Confidence Pada Peserta Didik. *Indonesian Journal of School Counseling: Theory, Application and Development*.

Widyastuti, Retno Juli (2013). Pengaruh self-efficacy dan dukungan sosial keluarga terhadap kemantapan pengambilan keputusan karir siswa. *Jurnal BK UNESA*,3(1).

Wulan, A. R.(2007). *Pembekalan Kemampuan Performance Assessment Kepada Calon guru Biologi dalam Menilai Kemampuan Inkuiri*. Disertasi pada PPSUPI: tidak diterbitkan.