

# VITA2

*by* Brina Elsa

---

**Submission date:** 30-Jul-2023 09:42PM (UTC-0700)

**Submission ID:** 2139300489

**File name:** BAB\_I2345\_Revisi\_Lagi\_dan\_Lagi\_FIX\_setelah\_sidang\_rvs\_3\_1.docx (499.61K)

**Word count:** 14165

**Character count:** 97876

## **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.

<sup>1</sup> 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). <sup>1</sup> 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 <sup>14</sup> 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.

<sup>32</sup> 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 di sekolah, dari mulai masa sekolah sewaktu anak – anak, remaja sampai dewasa juga pasti 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 pertumbuhan remaja 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 karier menjadi titik penting dalam perjalanan hidup 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 masa depan 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. <sup>23</sup> Manfaat Penelitian

Manfaat dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu :

### 1. Manfaat Teoritis

<sup>11</sup> 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 <sup>14</sup> Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat digunakan untuk bahan pertimbangan dalam pemberian layanan BK dengan menggunakan <sup>3</sup> pengembangan media permainan *Truth Or Dare* (TOD) untuk meningkatkan kepercayaan diri (*self confidence*) pada jenjang karier siswa.

#### <sup>11</sup> 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 pengembangann permainan *Truth Or Dare* (TOD).

#### c. Manfaat Bagi Peneliti

<sup>2</sup> Penelitian ini digunakan untuk mengaplikasikan teori dan pengetahuan yang telah diperoleh oleh peneliti dalam melakukan penelitian, serta menambah wawasan bagi <sup>29</sup> penelitian



## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Kajian Teori

##### I. Permainan *Truth Or Dare (TOD)*

###### a. Pengertian Permainan

Monk dalam Pitadjeng (2016) menuliskan bahwa anak dan permainan merupakan dua pengertian yang tidak dapat dipisahkan satu samalain. Bagi anak, bermain merupakan kebutuhan yang tidak dapat ditinggalkan. Sering kita dengar bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Seiring dengan pernyataan tersebut para ahli dalam pendidikan terus mengembangkan strategi dan media pembelajaran yang dapat membuat anak tetap merasa dalam dunianya yaitu bermain meski dalam suasana belajar sehingga sering kita dengar istilah bermain sambil belajar ataupun sebaliknya.

Ahmadi dalam Pitadjeng (2016) menyatakan bahwa “pemainan adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan ataskehendak sendiri, bebas tanpa paksaan dengan tujuan untuk mendapatkan kesenangan pada waktu melakukan kegiatan tersebut”.

Sadiman (2009 : 75) menyebutkan bahwa permainan (*games*) adalah setiap kontes antar pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Adapun komponen utama dalam permainan adalah sebagai berikut :

- 1) Adanya pemain
- 2) Adanya lingkungan dimana para pemain berinteraksi

- 3) Adanya aturan-aturan main
- 4) Adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai.

b. Pengertian *Truth and Dare (TOD)*

Permainan *Truth and Dare* berasal dari kata *Truth* yang dalam bahasa Indonesia berarti kebenaran dan *Dare* yang berarti berani. Jadi permainan *Truth and Dare* ini adalah sebuah permainan yang di dalamnya berisi pertanyaan untuk dijawab secara jujur dan berisi tantangan yang harus dilakukan secara berani. Permainan *Truth and Dare* ini berisi pertanyaan dan tantangan seputar materi pembelajaran. Permainan *Truth and Dare* ini menggunakan dua jenis kartu. Kartu pertama adalah kartu *TRUTH*, yakni kartu berwarna biru yang bertuliskan “*TRUTH*” di sisi depannya, lalu di sisi belakangnya berisi pertanyaan mengenai tanggapan siswa. Kartu kedua adalah kartu *DARE*, yakni kartu berwarna merah yang bertuliskan “*DARE*” di sisi depannya, lalu di sisi belakangnya berisi perintah atau tantangan. Kartu terbuat dari kertas art paper 260 berwarna merah dan biru yang masing-masing berukuran 8 cm x 10,5 cm. (Sigit Priatmoko, Achmad Binadja, Seli Triana Putri 2011).

c. Tata cara permainan *Truth and Dare (TOD)*

Cara memainkan permainan *Truth and Dare* menurut Mutham Mimmah, Muhammad Nasir, dan Syahril melalui tiga tahap yaitu :

- 1) Tahap persiapan, didalam tahap ini guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 peserta didik serta menerangkan aturan permainan.

- a) Permainan dimulai dengan membuat urutan kelompok dengan hompimpa yang diwakilkan 1 orang setiap kelompok, jika ada salah satu yang berbeda sendiri maka itulah kelompok yang akan bermain, dan seterusnya sampai semua kelompok terbentuk urutannya.
- 1**
  - b) Kelompok yang terpilih akan memilih koin yang bertuliskan huruf T (*Truth*) dan huruf D (*Dare*).
  - c) Pertanyaan akan diberikan berdasarkan huruf yang terdapat pada koin. Kartu *TRUTH* ini berisi tentang pertanyaan dan kartu *DARE* berisi perintah atau tantangan.
  - d) Ketua kelompok atau perwakilan kelompok maju kedepan untuk melemparkan koin tersebut.
  - e) Semua anggota wajib menjawab sesuai dengan huruf pada koin yang sudah dilempar.
  - f) Anggota kelompok diperbolehkan untuk berdiskusi pada satu kelompoknya.
  - g) Tidak diperbolehkan untuk bertanya kepada anggota kelompok yang bukan satu kelompoknya.
  - h) Waktu yang diberikan untuk berfikir 1 menit.
- 5**
  - 2) Tahap kedua, tahap inti. Pada tahap inti permainan di jalankan sesuai dengan aturan-aturan yang telah di sepakati.
  - 3) Tahap ketiga, tahap penutupan. Pada tahap ini guru memberikan reward bagi kelompok yang menjawab atau yang sudah menjalankan permainan tersebut dengan baik dan sportif.

<sup>9</sup>  
d. Kelebihan dan Kekurangan *Truth and Dare* (TOD)

Permainan *Truth and Dare* yang dilakukan pada pembelajaran memiliki beberapa kelebihan diantaranya (Priatmoko, 2008)

- 1) Dapat menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan menyenangkan, sehingga antusiasme siswa terhadap pembelajaran semakin bertambah.
- 2) Siswa dilibatkan secara langsung dalam permainan, guru hanya sebagai juri, motivator dan fasilitator.
- 3) Suasana kompetitif selama permainan mampu memicu siswa untuk menjadi yang terbaik diantara siswa lainnya. Sehingga tujuan pembelajaran untuk membantu siswa mencapai kompetensi dasar lebih mudah.

<sup>2</sup>  
Permainan *Truth and Dare* yang dilakukan pada pembelajaran memiliki beberapa <sup>5</sup>kekurangan media permainan *Truth and Dare*:

- 1) Pertanyaan-pertanyaan yang ditampilkan dalam kartu *Truth* maupun kartu *Dare* belum sepenuhnya mencakup bahan yang dipertanyakan dalam instrumen uji kemampuan kognitif.
- 2) Jika tidak bisa memanajemen waktu dengan baik maka tujuan dari pembelajaran bisa tidak tercapai.
- 3) Jika kurang pengalaman dalam pengelolaan kelas, akan menimbulkan keributan yang mengganggu jalannya proses pembelajaran.

## 2. Hakikat Media Bimbingan Dan Konseling

### a. Pengertian Media Bimbingan dan Konseling

Media berasal dari bahasa latin “*Medius*” yang bermakna perantara, tengah atau pengantar, sedangkan menurut NEA (*National Educational Assosiation*) Media adalah bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya, Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan di baca.

Bimbingan dan konseling merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seorang guru bimbingan dan konseli dalam upaya memandirikan peserta didik atau klien. Bimbingan dan konseling yang memandirikan mengamanatkan kepada guru BK / konselor untuk memahami tiap klien atau konseli secara utuh.

Menurut Hogan-Garcia, 2003 “Bisa dikatakan juga media Bimbingan dan Konseling adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan bimbingan dan konseling yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa/ konseli untuk memahami diri, mengambil keputusan, serta memecahkan masalah yang dihadapi”.

Dengan bermodalkan kesadaran diri dan kemampuan *interpersonalnya* untuk memahami konseli secara empati, konselor melakukan interaksi bimbingan dan konseling yang peduli kemaslahatan. Dalam proses bimbingan dan konseling itu, konselor memfasilitasi konseli untuk menyadari dirinya, mengeksplorasi permasalahan yang dihadapi serta kemungkinan yang terbuka. Dari situ, selanjutnya konseli difasilitasi untuk menetapkan pilihan atau mengambil keputusan yang patut diduga akan bermuara pada kemaslahatan bagi dirinya maupun bagi orang banyak dalam arti luas. (Sternberg, 2013).

Proses bimbingan dan konseling merupakan proses komunikasi, artinya di dalamnya terjadi proses penyampaian pesan dari seseorang (sumber pesan) kepada seseorang atau sekelompok orang (penerima pesan). Pesan yang dikirimkan biasanya berupa informasi atau keterangan dari pengirim. Pesan tersebut diubah dalam bentuk sandi - sandi atau lambang - lambang seperti kata - kata, bunyi, gambar dan sebagainya. Melalui saluran (channel) seperti powerpoint, OHP, film, pesan diterima oleh si penerima pesan melalui indra (mata dan telinga) untuk diolah, sehingga pesan disampaikan oleh penyampai pesan dapat diterima dan dipahami oleh si penerima pesan.

#### b. Fungsi Media Bimbingan dan Konseling

Selain sebagai alat atau prasarana yang dapat mempermudah peserta didik dalam memahami pelajaran media juga memiliki fungsi dan manfaat, menurut Levie & Lentz (2012) yaitu :

- 1) Fungsi atensi, menarik perhatian siswa dengan menampilkan suatu yang menarik dari media tersebut.
- 2) Fungsi motivasi, menumbuhkan kesadaran siswa untuk lebih giat belajar.
- 3) Fungsi afeksi, menumbuhkan kesadaran emosi dan sikap siswa terhadap materi pelajaran dan orang lain.
- 4) Fungsi kompensatori, mengakomodasi peserta didik yang lemah dalam menerima pelajaran yang disajikan secara teks atau verbal.
- 5) Fungsi psikomotorik, mengakomodasi peserta didik untuk melakukan suatu kegiatan secara motorik.
- 6) Fungsi evaluasi, mampu menilai kemampuan peserta didik dalam merespon pelajaran.

### c. Manfaat Media Bimbingan dan Konseling

Adapun manfaat media dalam pembelajaran menurut Nursalim (2018:7) diantaranya yaitu memperjelas proses pembelajaran, meningkatkan ketertarikan dan interaktivitas peserta didik, meningkatkan efisiensi dalam waktu dalam tenaga, meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik, memungkinkan proses belajar dapat dilakukan <sup>6</sup> dimana saja dan kapan pun, menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar, mengubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif, mengkonkritkan materi yang abstrak, membantu mengatasi keterbatasan panca indra manusia, menyajikan objek pelajaran berupa benda atau peristiwa langka dan berbahaya kedalam kelas, dan meningkatkan daya retensi siswa terhadap materi pelajaran.

### d. Jenis Media Bimbingan dan Konseling

Media memiliki banyak jenis, akan tetapi secara umum jenis-jenis media menurut Leshin, Pollock & Reigeluth (dalam Arsyad, 2016) mengklasifikasikan media sebagai berikut :

- 1) Media cetak media adalah jenis media yang paling banyak digunakan dalam proses belajar. Jenis media ini memiliki bentuk yang sangat bervariasi, mulai dari buku, brosur, leaflet, studi guide, jurnal dan majalah ilmiah. Penggunaan media cetak dalam proses pembelajaran dapat dikombinasikan dengan jenis media lainnya.
- 2) Media pameran jenis media yang memiliki bentuk dua atau tiga dimensi. Informasi yang dapat dipamerkan dalam media ini, berupa benda - benda sesungguhnya (realita) atau benda reproduksi atau tiruan dari benda - benda asli. Media yang dapat diklasifikasikan ke dalam jenis media pameran yaitu poster, grafis (graphic materials), realia dan model.

35

- a) Realia, benda nyata yang dapat dihadirkan di ruangan untuk proses pembelajaran. Pengajaran dapat menggunakan realia untuk menjelaskan konsep bentuk dan mekanisme kerja suatu sistem, misalnya peralatan laboratorium.
- b) Model, benda tiruan yang digunakan untuk mempresentasikan realitas. Model mesin atau benda tertentu dapat digunakan untuk menggantikan mesin riil.

### 3) Media yang Diproyeksikan

Media yang diproyeksikan juga memiliki bentuk fisik yang bervariasi, seperti overhead transparansi, slide suara dan film strip.

### e. Bentuk Media Bimbingan dan Konseling

Menurut Gerlach dan Ely (1997), bentuk media dikelompokkan menjadi 4 golongan yaitu :

#### 1) Media Audio

Media audio adalah penyajian pengajaran atau pengetahuan melalui pendidikan audio atau pengalaman mendengar. Jenis alat yang dikategorikan dalam media audio, yaitu : kaset, radio, laboratorium bahasa, MP3 player dan piring hitam.

#### 2) Media Visual

Media yang hanya mengandalkan indera penglihatan seperti : foto, gambar, poster, lukisan dan cetakan. Media visual yang berupa gambar-gambar perlu digunakan dalam pembelajaran. Hal itu mengingat kondisi setiap siswa yang berbeda-beda dalam memahami sesuatu materi pelajaran. Dengan media pembelajaran visual (gambar) ini, siswa dapat punya gambaran tentang materi suatu pembelajaran yang kemudian akan menjadi stimulus bagi siswa dalam memahami suatu pelajaran.



Mengingat media visual akan dapat memvisualisasikan sesuatu yang akan atau sudah dijelaskan dengan lebih konkrit dan realistis.

### 3) Media Audio

Visual Media audio visual adalah seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar bergerak dan bersuara. Paduan antara gambar dan suara membentuk karakter sama dengan obyek aslinya. Alat-alat yang termasuk dalam kategori media audio visual adalah: televisi, video-VCD, sound slide dan film.

### 4) Media Grafis

Media grafis termasuk media visual yang berfungsi menyalurkan pesan dari sumber pesan ke penerima pesan. Saluran yang digunakan mengutamakan indera pengelihatan (visual). Agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien, pesan yang disampaikan dituangkan ke dalam simbol komunikasi yang digunakan adalah simbol-simbol visual. Media grafis banyak jenisnya, beberapa diantaranya adalah sebagai berikut : gambar/ foto, sketsa, diagram/ skema, bagan atau chart, grafik (graphs), kartun, poster, alat gambar berisi, peta dan globe.

## 3. Kepercayaan Diri (*Self Confidence*)

### a. Pengertian *Self Confidence*

*Self confidence* atau percaya diri memiliki berbagai macam pengertian menurut para ahli. Menurut Lauster (2012) mendefinisikan kepercayaan diri diperoleh dari pengalaman hidup. kepercayaan diri merupakan salah satu aspek kepribadian yang berupa keyakinan akan kemampuan diri seseorang sehingga tidak terpengaruh oleh orang lain dan dapat bertindak sesuai kehendak, gembira, optimis, cukup toleran, dan tanggung jawab.

Lauster (2012) menambahkan bahwa kepercayaan diri berhubungan dengan kemampuan melakukan sesuatu yang baik. Anggapan seperti ini membuat individu tidak pernah menjadi orang yang mempunyai kepercayaan diri yang sejati.

Loekmono (dalam Alsa, 2016) mengemukakan bahwa kepercayaan diri tidak terbentuk dengan sendirinya melainkan berkaitan dengan kepribadian seseorang. Kepercayaan diri dipengaruhi oleh faktor-faktor yang berasal dari dalam individu sendiri. Norma dan pengalaman keluarga, tradisi kebiasaan dan lingkungan sosial atau kelompok dimana keluarga itu berasal. Maslow menyatakan (dalam Sa'diah, 2017:30) bahwa percaya diri merupakan modal dasar untuk pengembangan aktualitas diri. Dengan percaya diri orang akan mampu mengenal dan memahami diri sendiri. Sementara itu, kurangnya percaya diri akan menghambat pengembangan potensi diri. Jadi orang yang kurang percaya diri akan menjadi seseorang yang pesimis dalam menghadapi tantangan, takut dan ragu-ragu untuk menyampaikan gagasan, serta bimbang dalam menentukan pilihan dan sering membanding-bandingkan dirinya dengan orang lain.

Sementara itu, kurangnya percaya diri akan menghambat pengembangan potensi diri. Jadi orang yang kurang percaya diri akan menjadi seseorang yang pesimis dalam menghadapi tantangan, takut dan ragu-ragu untuk menyampaikan gagasan, serta bimbang dalam menentukan pilihan dan sering membanding-bandingkan dirinya dengan orang lain.

#### b. Proses Pembentukan Self Confidence

Menurut Hakim (2012) percaya diri tidak muncul begitu saja pada diri seseorang terdapat proses tertentu di dalam pribadinya sehingga terjadilah pembentukan rasa percaya diri. Secara garis besar terbentuknya rasa percaya diri yang kuat pada seseorang terjadi melalui empat proses antara lain :

- 1) Terbentuknya kepribadian yang baik sesuai dengan proses perkembangan yang melahirkan kelebihan-kelebihan tertentu.
- 2) Pemahaman seseorang terhadap kelebihan-kelebihan yang dimilikinya yang melahirkan keyakinan kuat untuk bisa berbuat segala sesuatu dengan memanfaatkan kelebihan-kelebihannya.
- 3) Pemahaman dan reaksi-reaksi positif seseorang terhadap kelemahan-kelemahan yang dimilikinya agar tidak menimbulkan rasa rendah diri atau rasa sulit menyesuaikan diri.
- 4) Pengalaman dalam menjalani berbagai aspek kehidupan dengan menggunakan segala kelebihan yang ada pada dirinya.

#### c. Faktor yang Mempengaruhi Self Confidence

Menurut Middlebook ada empat yang mempengaruhi rasa percaya diri, antara lain :

- 1) Pola Asuh Asuhan dan didikan yang diterima anak dari orang tuanya dalam suatu keluarga merupakan factor dominan dan besar pengaruhnya bagi perkembangan anak dimasa depannya. Dasar kepribadian anak awalnya berbentuk dalam keluarga yang kemudian berkembang melalui pengalaman-pengalaman saat berada dalam masyarakat.

- 2) Jenis Kelamin Sejak kecil anak laki-laki dan perempuan dituntut oleh budaya yang ada di lingkungan keluarganya untuk menampilkan perilaku yang berbeda sesuai dengan peran masing-masing jenis kelamin. Perempuan dianggap sebagai makhluk yang lemah dan harus dilindungi, sedangkan laki-laki dianggap sebagai mempunyai potensi yang lebih baik dan memiliki kedudukan yang lebih tinggi dari pada wanita. Adanya perbedaan peran secara langsung atau tidak langsung, akan membawa kesulitan dalam mengambil alih peran, perempuan akan merasa canggung dan kurang percaya diri, apakah mereka mampu untuk menjalankan peran tersebut apabila telah terjun ke dalamnya. Pada sisi lainnya, perbedaan peran antara laki-laki dan perempuan mengakibatkan adanya perbedaan dalam penilaian diri, selanjutnya penilaian terhadap diri sendiri akan membawa pengaruh yang besar pada pembentukan rasa.
- 3) Pendidikan Pendidikan yang diperoleh seorang merupakan modal hidup dalam bermasyarakat karena pendidikan dijadikan sebagai salah satu tolak ukur untuk menilai kemampuan seseorang dalam memimpin. Hal ini berarti semakin tinggi jenjang pendidikan yang dimiliki seseorang maka semakin besar kesempatan untuk memperoleh kedudukan sebagai pemimpin. Individu yang jenjang pendidikannya rendah akan tersisih dan memperoleh kedudukan yang rendah. Kekayaan dalam ilmu pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki individu yang berpendidikan tinggi akan membentuk sikap mantap dalam setiap perbuatannya. Hal ini dapat memengaruhi rasa percaya diri dari individu.

- 4) Penampilan Fisik Individu memiliki penampilan fisik yang menarik akan memiliki kesempatan yang lebih besar untuk menjadi pemimpin dibandingkan dengan individu yang mempunyai penampilan fisik yang kurang menarik. Dalam interaksi sosial, penampilan fisik yang menarik merupakan potensi yang menguntungkan dan dapat dimanfaatkan untuk memperoleh berbagai hasil yang menyenangkan bagi pemiliknya.

*d. Fungsi Rasa Self Confidence*

Diantara fungsi percaya diri dalam kehidupan sehari-hari antara lain :

- 1) Tidak tergantung orang lain, sehingga mempunyai inisiatif dalam menyelesaikan masalah
- 2) Mempunyai penampilan yang meyakinkan sehingga disegani
- 3) Bersikap tegas, tidak plin-plan/tidak berubah-ubah
- 4) Cepat menentukan sikap dan mengambil keputusan disertai perhitungan yang matang
- 5) Bersifat persuasive sehingga memperoleh banyak dukungan.

*e. Pengembangan Rasa Self Confidence*

Rasa percaya diri merupakan sesuatu yang bukan bersifat bawaan, melainkan terbentuk dari hasil interaksi. Hal ini sesuai dengan apa yang disampaikan Markus dan Wuf, bahwa seseorang individu belajar tentang jurnal dirinya sendiri melalui interaksi dengan orang lain tentang dirinya. Sedangkan melalui komparasi sosial, individu akan dapat menilai dirinya sendiri sehingga tahu siapa dirinya dan pemahaman diri akan berkembang menjadi rasa percaya diri.

*f. Pentingnya Rasa Self Confidence*

Lauster mengatakan, kepercayaan terhadap diri sendiri merupakan sifat kepribadian yang sangat menentukan, karena rasa percaya terhadap diri sendiri akan mempengaruhi sikap-sikap individu. Individu yang percaya diri akan menjadi toleran, memiliki cita-cita yang realistic dan tidak terlalu egois, karena individu merasa tidak perlu menutupi kekurangan dirinya dengan ambisiambisi yang berlebihan.

*g. Ciri-ciri Self Confidence*

Beberapa ciri atau karakteristik individu yang memiliki rasa self confidence (percaya diri) yang proporsional adalah :

- 1) Percaya akan kompetensi/ kemampuan diri.
- 2) Tidak terdorong untuk menunjukkan sikap konformis demi diterima oleh orang lain atau kelompok.
- 3) Berani menerima dan menghadapi penolakan orang lain dan berani menjadi diri sendiri
- 4) Punya pengendalian diri yang baik (tidak moody dan emosinya stabil)
- 5) Memiliki internal locus of control (memandang keberhasilan atau kegagalan, tergantung dari usaha diri sendiri dan tidak mudah menyerah pada nasib atau keadaan serta tidak tergantung/ mengharapkan bantuan orang lain)
- 6) Mempunyai cara pandang yang positif terhadap diri sendiri, orang lain dan situasi diluar dirinya.

- 7) Memiliki harapan yang realistik terhadap diri sendiri, sehingga ketika harapan itu tidak terwujud, ia tetap mampu melihat sisi positif dirinya dan situasi yang terjadi.

#### h. Meningkatkan *Self Confidence*

Ada empat cara untuk meningkatkan rasa percaya diri pada remaja menurut Jhon W (2016), yaitu:

- 1) Mengidentifikasi penyebab dari rendahnya rasa percaya diri dan merupakan langkah yang penting untuk memperbaiki tingkat rasa percaya diri.
- 2) Dukungan emosional dan penerimaan sosial merupakan bentuk <sup>3</sup>konfirmasi dari orang lain yang berpengaruh penting bagi rasa percaya diri remaja.
- 3) Prestasi, juga dapat memperbaiki tingkat percaya diri remaja.
- 4) Mengatasi masalah (coping), merupakan suatu perilaku yang menghasilkan evaluasi diri yang menyenangkan, yang dapat mendorong terjadinya persetujuan terhadap diri sendiri yang bisa meningkatkan rasa percaya diri.

#### i. Faktor-Faktor Penghambat Kepercayaan Diri

Ada beberapa faktor penghambat timbulnya rasa kepercayaan diri pada seseorang yang sering kali terjadi, diantaranya (Yusuf; 2005):

- 1) Perasaan dianiaya orang lain; adalah perasaan yang tak hanya membuat kita kehilangan kepercayaan diri kita saja, namun jugamembuat kita kehilangan kepercayaan terhadap orang lain. Selanjutnya mengarahkan kita kepada pukulan yang menyakitkan kepada mereka. Akibatnya hilangnya hubungan akrab yang mengaitkan kita dengan orang lain, perasaan hilangnya hubungan kemanusiaan yang menciptakan perasaan teraniaya orang lain.

- 2) Merasa marah; menyangkut seluruh perasaan marah, dimulai dari beberapa kejengkelan hingga kemarahan yang meledak, atau kemarahan yang cepat dan sengit.
- 3) Perasaan kecewa; bermakna bahwa permasalahan anda adalah sesuatu yang dapat diwujudkan, namun apa yang anda kerjakan tak mengantarkan anda untuk mendapatkan hasil yang diharapkan.
- 4) Perasaan kehilangan harapan; ini adalah perasaan yang merusak bagi jiwa manusia, karena hal yang diinginkan tidak terwujud
- 5) Perasaan berdosa; menyesal atau kecewa adalah perasaan yang menyakiti diri. Karena selalu menyalahkan diri sendiri terhadap apa yang telah dilakukan.

#### **4. Karir**

##### **a. Pengertian Karir**

Pengertian Karir Menurut Simamora (2017: 412) Karir merupakan urutan aktivitas-aktivitas yang berhubungan dengan pekerjaan dan perilaku, nilai-nilai dan aspirasi seseorang selama rentang hidup orang tersebut. Menurut Rivai (2009: 264) Karir terdiri dari semua pekerjaan yang ada selama seseorang bekerja, atau dapat dikatakan bahwa karir adalah seluruh jabatan yang diduduki seseorang dalam kehidupan kerjanya.

Winkel & Hastuti (2010: 632) menjelaskan bahwa proses perkembangan karier Super dibagi menjadi 5 tahap, yaitu: 1) fase pengembangan (Growth) dari saat lahir sampai umur lebih kurang 15 tahun, 2) fase eksplorasi (Exploration) dari umur 15 sampai 24 tahun, 3) fase pematapan



(Establishment) dari umur 25 sampai 44 tahun, 4) fase pembinaan (Maintenance) dari umur 45 tahun sampai 64 tahun, serta 5) fase kemunduran (Decline), yaitu bila orang memasuki masa pensiun dan harus menemukan pola hidup baru sesudah melepaskan jabatannya.

Surya dalam (Juwitaningrum, 2013: 136) menyatakan bahwa karier dapat diperoleh melalui pekerjaan (job), contohnya pada tukang jahit, hobi, seperti pada pebulutangkis, profesi, seperti pada dokter atau guru, ataupun melalui peran hidup, misalnya pada pemimpin masyarakat. Menurutnya, selam aditandai oleh adanya keberhasilan dan kemakmuran personal dan finansial, maka pekerjaan apapun yang dijalani dapat disebut sebagai karier.

Dari uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa karier merupakan panggilan hidup yang meresapi seluruh alam pikiran dan perasaan seseorang serta mewarnai seluruh gaya hidupnya tanpa mengesampingkan aspek kepuasan pribadi dan pendapatan secara finansial. Karier juga tidak hanya bertujuan untuk memperoleh imbalan secara ekonomis saja, tetapi juga untuk memperoleh kepuasan pribadi dan kebermaknaan hidup seseorang. Perkembangan karier juga memerlukan tahapan-tahapan yang harus dilalui oleh seseorang, mulai dari seorang sudah lahir sampai seseorang itu melepas jabatan atau pensiun. Oleh karena itu, agar seseorang berhasil mencapai cita-cita dan memilih kariernya, diperlukan arahan dari konselor melalui persiapan, perencanaan, pemberian informasi karier, pengambilan keputusan, serta aktualisasi diri untuk mencapai kehidupan yang bermakna.

## b. Jenis-Jenis Karir

### 1) Realistik

Tipe kepribadian yaitu mencintai pekerjaan, menggunakan alat, keterampilan teknis, keterampilan fisik, mesin, materialis, berfokus pada kekuatan, status dan praktik, sedikit toleransi.

### 2) Investigatif

Tipe kepribadian yaitu suka teka-teki dan tantangan, senang belajar matematika, aman dan senang membaca sains, kemampuan menganalisis, berpikir kompleks dan abstrak, menjadi perhatian.

### 3) Artistik

Tipe kepribadian yaitu suka membuat lagu, mencintai seni, menulis, kreatif, menggunakan alat di tempat kerja, mencintai kebebasan, terbuka dan mengekspresikan dirinya.

### 4) Sosial

Tipe kepribadian yaitu Peduli, membantu, diskusi tentang cara bekerja / bekerja dalam kelompok, banyak bicara, keterampilan verbal dan sosial yang unggul, sederhana, fleksibel, berpegang pada nilai-nilai idealistis, rendah hati, ramah dan memahami situasi orang lain.

### 5) Enterprising

Tipe kepribadian yaitu ambisius, mudah bergaul, mempengaruhi orang lain, tegas, yang ingin dikenal, pemimpin, tidak sabar, bangga, percaya diri, tertarik pada tingkat dan kekuatan.

### 6) Konvensional

Tipe kepribadian yaitu menilai sesuatu dengan uang, dapat diandalkan,

mengikuti instruksi dan peraturan, cara diatur, bergantung pada orang lain, sulit dibuka (tutup) seperti organisasi, perencana yang baik, ia menyukai lingkungan kantor, dan angka kemampuan bekerja.

c. Pengertian Pemilihan Karier

Menurut E. Ginzeberg dkk dalam (Winkel & Hastuti, 2010: 628), pilihan jabatan tidak hanya terjadi sekali saja, melainkan mengalami suatu proses perkembangan yang meliputi jangka waktu antara 6 sampai 15 tahun. Adapun proses perkembangan anak dibagi menjadi tiga fase, yaitu fase fantasi dari saat lahir sampai 11 tahun, fase tentatif selama masa remaja muda dari umur 11 tahun sampai 17 tahun, dan fase realistis selama masa remaja tengah dan dewasa muda dari umur 17 tahun sampai lebih kurang umur 25 tahun. Prayitno dalam (Falentini dkk, 2013: 310) menyatakan salah satu tugas perkembangan yang harus dicapai oleh siswa SMA adalah mencapai kematangan dalam pilihan karir yang akan dikembangkan lebih lanjut. Adapun Terwilliger mendefinisikan dalam (Sukardi, 1993: 3) pemilihan jabatan sebagai implementasi dari konsep-diri sekaligus perkembangan. Berdasarkan pernyataan-pernyataan di atas, disimpulkan bahwa pemilihan jabatan seseorang berlangsung dalam kurun waktu yang panjang dan terjadi sepanjang kehidupannya, serta tidak satu keputusan pun yang bebas dilalui dalam kehidupannya.

Menurut Ginzberg dalam (Winkel & Hastuti, 2010: 632) pemilihan karier merupakan suatu proses pengambilan keputusan seumur hidup di mana individu secara tetap mencari mencocokkan yang optimal antara tujuan karir dengan realita dunia. Berdasarkan teori perkembangan karier Super,

pemilihan karier ini berada pada tahap exploratoin dari umur 15 sampai 24 tahun, di mana orang muda memikirkan berbagai alternatif jabatan, tetapi belum mengambil keputusan yang mengikat. Menurut (Falentini dkk, 2013: 311) dalam memutuskan pilihan karier seseorang dipengaruhi oleh beberapa faktor, di antaranya faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari diri individu sendiri, meliputi intelegensi, bakat, minat, kepribadian serta potensi-potensi lainnya. Sedangkan faktor eksternal yaitu faktor-faktor yang berasal dari luar diri individu seperti lingkungan keluarga maupun lingkungan masyarakat.

Sukardi dalam (Falentini dkk, 2013: 311) mengungkapkan bahwa bimbingan karier dapat membantu siswa dalam menetapkan pilihan kariernya. Bimbingan karir ini dapat dirinci sebagai berikut: 1) pemantapan, pemahaman diri berkenaan dengan karir yang hendak di kembangkan; 2) pemantapan orientasi dan informasi karir umumnya, khususnya karir yangdikembangkan; 3) orientasi dan informasi terhadap dunia kerja dan usaha memperoleh penghasilan untuk memenuhi kebutuhan hidup; serta 4) orientasi dan informasi terhadap pendidikan yang lebih tinggi, khususnya sesuai dengan karir yang hendak dikembangkan. Menurut Donald Super dalam (Winkel & Hastuti, 2005) pilihan karier merupakan suatu perpaduan dari aneka faktor pada individu sendiri seperti bakat khusus, minat, kebutuhan, sifat-sifat kepribadian serta kemampuan intelektual, dan banyak faktor di luar individu, seperti taraf kehidupan sosial-ekonomi keluarga, variasi tuntutan lingkungan kebudayaan dan kesempatan yang muncul.

Dari uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pemilihan karier merupakan suatu proses kegiatan yang panjang terjadi sepanjang kehidupan seseorang, dan dialami tidak sekali waktu saja melainkan mencapai seumur hidup. Selain itu dalam memutuskan karier/pekerjaan di pengaruhi oleh 2 faktor keberhasilan, yaitu: 1) faktor-faktor yang mempengaruhi dari dalam diri siswa (faktor internal) seperti pendidikan, pengetahuan informasi karier, fisik dan pemahaman diri terhadap potensi yang dimiliki siswa seperti, minat, bakat dan karakteristik kepribadian; 2) faktor-faktor yang mempengaruhi dari luar diri siswa (faktor eksternal) seperti sosiologis, kulturgeografis ekonomi dan kesempatan terbuka yang di dalamnya menggambarkan pengaruh dalam keluarga dan pengaruh dari lingkungan masyarakat sekitar.

d. Karakteristik Perkembangan Karier Siswa Sekolah Menengah

Thornburg dalam (Agoes, 2004: 14) menggolongkan fase remaja ke dalam 3 tahap, yaitu (a) remaja awal (usia 13-14 tahun), (b) remaja tengah (usia 12-17 tahun), (c) remaja akhir (usia 18-21 tahun). Pada masa remaja awal, umumnya individu telah memasuki pendidikan di bangku sekolah menengah tingkat pertama (SLTP), sedangkan di masa remaja tengah, individu sudah duduk di sekolah menengah atas (SMA). Kemudian mereka yang tergolong remaja akhir, umumnya sudah memasuki dunia perguruan tinggi atau lulus SMU dan mungkin sudah bekerja.

Hurlock (1980: 221) menjelaskan bahwa minat pada karier seringkali menjadi permasalahan bagi para remaja. Remaja mulai membedakan antara pekerjaan yang diinginkan dengan pekerjaan yang di cita-

citakan. Selain itu remaja juga mulai memikirkan cara-cara yang dapat dilakukan untuk mencapai karier tersebut. Siswa sekolah menengah atas mulai memikirkan masa depan mereka secara sungguh-sungguh, serta mulai memikirkan cara yang dapat dilakukan untuk memperoleh pekerjaan. Selain itu, siswa seringkali mengukur pilihan karier dari apa yang mampu dan tidak mampu mereka lakukan.

e. Masalah Dalam Perencanaan Karir

Siswa dikatakan bermasalah dalam kariernya jika tidak mencapai kematangan karier sesuai dengan tahap dan tugas perkembangan kariernya. Tanda-tanda siswa yang tidak mampu merencanakan kariernya dengan baik menurut Suherman (2013: 83), yaitu :

- 1) Tidak adanya kesediaan untuk mempelajari informasi karir secara memadai.
- 2) Malas/tidak membicarakan karier dengan orang dewasa.
- 3) Malas/tidak mengikuti pendidikan tambahan (kursus untuk menambah pengetahuan tentang keputusan karier.
- 4) Malas/tidak berpartisipasi dalam kegiatan ekstrakurikuler
- 5) Malas/tidak mengikuti pelatihan-pelatihan berkaitan dengan pekerjaan yang diinginkan .
- 6) Kurang memiliki pengetahuan tentang kondisi pekerjaan yang diinginkan.
- 7) Kurang memadainya pengetahuan tentang persyaratan pendidikan untuk pekerjaan yang diinginkan
- 8) Kurang/tidak mampu merencanakan apa yang harus dilakukan setelah tamat sekolah

- 9) Kurang / tidak memadainya pengetahuan tentang cara dan kesempatan memasuki dunia kerja yang diinginkan
- 10) Kurang/tidak mampu mengatur waktu luang secara efektif. Beberapa tanda tersebut dapat dilihat untuk mengetahui siswa yang memiliki perencanaan kurang baik untuk dijadikan sebagai subjek dalam meningkatkan perencanaan karier.

d. Indikator Karir

Super dalam (Sharf, 2010) menyebutkan kematangan karir merupakan kesiapan individu dalam membuat keputusan karir, dimana ia mampu menelaah, memilih, merencanakan dan melaksanakan tujuan tujuan karir sesuai dengan kemampuannya. Winkel (2013) juga menyebutkan kematangan karir merupakan keadaan dimana individu yang dikatakan matang secara karir dan mampu mengambil keputusan sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kematangan karir adalah kesiapan individu dalam menentukan karirnya melalui perencanaan karir, eksplorasi karir serta dapat memutuskan karir yang akan diambilnya berdasar pada pemahaman terhadap kemampuan diri dan informasi karir. Super (dalam Sharf, 1992) mengemukakan beberapa indikator yang dapat mengukur kematangan karir pada remaja, diantaranya adalah:

1) Perencanaan Karir (Career Planning)

Kegiatan pencarian informasi yang didukung oleh pengetahuan tentang pekerjaan. Dimana individu sudah mulai menyadari pentingnya pemahaman dan mempersiapkan alternatif pilihan karir dalam mempersiapkan karir masa depannya.

2) Eksplorasi Karir (Career Exploration)

Kecakapan individu dalam mencari informasi karir dari banyak sumber.

3) Pengetahuan Tentang Dunia Kerja (World of Work Information) Individu

mengetahui ketertarikan dan keterampilan mereka sendiri, proses orang bekerja, alasan orang mengganti pekerjaan serta tugas-tugas dan perilaku dalam bekerja.

4) Decision Making

Memperkirakan pemahaman yang dimiliki terkait dengan dasar dan prosedur dalam pengambilan keputusan karir berdasarkan ketertarikan dan kemampuannya.

## 5. Kepercayaan Diri Karir

Rasa percaya diri di tempat kerja bisa membantu pengembangan karir seseorang. Orang yang mempunyai rasa percaya diri cenderung memiliki kemampuan yang berkualitas, keterampilan dan kecerdasan untuk menjadi sukses dalam situasi apapun. Baik dalam zona aman maupun yang paling menantang. Dengan meningkatkan rasa percaya diri seseorang mampu mengejar tantangan serta tujuan baru di dalam karir nya.

Memiliki keberanian diri di tempat kerja dapat menjadi sangat penting untuk kesuksesan. Keyakinan dapat membuat lebih termotivasi dan ambisius, mengurangi kecemasan, stres, lebih mendorong kinerja, pertumbuhan karier, dan hubungan kerja. Sikap percaya diri bisa membuat lebih mudah beradaptasi dengan lingkungan dan teman yang baru.

Selain membuat menjadi berkembang dan tampil profesional, strategi berikut memberikan tips membantu mengembangkan rasa kepercayaan diri karir



1) Menetapkan tujuan karir untuk diri sendiri

Menetapkan tujuan karir jangka pendek dan jangka panjang dapat memengaruhi cara hidup anda. Apabila anda mempunyai tujuan di dalam dunia kerja maka akan focus pada perkembangan kemampuan dan ketrampilan kedepannya. Buat daftar tujuan anda kedepan. Misal dalam waktu 2 tahun anda memiliki target ingin naik jabatan atau mendapat pekerjaan di tempat yang lebih bagus maka langkah untuk mencapai target tersebut salah satunya adalah meningkatkan kualitas diri dengan menerapkan beberapa langkah yang sudah di sebutkan di atas. selain itu anda juga perlu menetapkan management waktu dan membuat skala prioritas. Menetapkan tujuan dalam berkarir dapat meningkatkan produktivitas dalam pekerjaan. Ketika tujuan sudah tercapai maka kepercayaan diri akan semakin meningkat. Namun apabila belum tercapai maka anda harus bisa mengevaluasi

2) Fokus pada Kekuatan Diri Sendiri

Berfokus pada kekuatan yang anda punya dapat membantu meningkatkan rasa percaya diri. Hal ini di karenakan dengan kekuatan yang di miliki berguna untuk mengukur kesuksesan dan kemampuan. salah satu cara supaya lebih focus yaitu dengan membuat daftar kekuatan dan kemampuan. Contoh anda punya kemampuan yang handal di bidang IT dan desain, namun anda juga termasuk orang yang pemalu sehingga susah untuk berinteraksi dengan orang baru. Nah dari sini yang harus di lakukan adalah tetap focus pada kemampuan yang di miliki. Tunjukkan pada orang sekitar bahwa anda handal dan professional di bidang desain. Dengan kekuatan tersebut orang- orang tidak akan sadar kalau anda mempunyai kekurangan. Dengan adanya kekuatan anda bisa membuat rasa percaya diri akan meningkat dan bisa handle kekurangan pada diri sendiri.

### 3) Belajar dari Kesalahan

Apakah pernah melakukan kesalahan dalam bekerja? Jawabannya pasti sering. Lalu apa yang di lakukan?. Kesalahan biasanya tidak dapat di hindari ketika menerapkan rencana perbaikan dan strategi penetapan tujuan. Kuncinya adalah memeriksa kesalahan dan belajar darinya. Sulit untuk menerima kegagalan, tetapi kegagalan dapat memengaruhi cara menerapkan keterampilan di masa depan.

### 4) Meniru rekan-rekan yang mempunyai rasa percaya diri

Coba lihat rekan kerja yang mempunyai rasa percaya diri. Amati bagaimana dia berinteraksi dengan orang lain. Lihat bagaimana cara dia berbicara di depan umum, meyakinkan audiens waktu wawancara dan bagaimana dia memecahkan masalah dengan percaya diri.

### 5) Pelajari keterampilan baru

Hampir sama seperti mengembangkan keterampilan yang sudah ikuti, mempelajari keterampilan baru akan berdampak jangka panjang pada kepercayaan diri. Mempelajari hal- hal baru akan mendukung kemampuan dan meningkatkan motivasi dalam bekerja. Ketika mempunyai skill baru, anda dapat menggunakannya pada pekerjaan dan ini dapat membantu meningkatkan produktivitas, kecepatan kerja dan lebih percaya diri dalam menyelesaikan tugas baru dari atasan.

### 6) Berpakaian Rapi

Pertimbangkan penampilan terutama cara berpakaian. Tingkatkan penampilan kerja supaya sesuai dengan apa yang di butuhkan di kantor. Misalnya, saat berada di kantor usahakan memakai pakaian rapi dan formal seperti kemeja, blazer atau seragam kantor.

#### 7) Tinggalkan Zona Nyaman

Apabila sudah mempunyai jabatan yang bagus dan gaji yang sesuai biasanya orang akan berhenti untuk belajar. Anda akan merasa sudah bisa menghandle pekerjaan dengan bagus karena pekerjaan tersebut sudah di kerjakan setiap hari. Anda akan semakin larut dalam zona nyaman. Admin akan nyaman ketika dia bekerja di belakang meja dan mahir dalam data- data yang setiap hari mereka kerjakan. Namun apabila suatu ketika di minta untuk melakukan presentasi di depan atasan bahkan client belum tentu akan bisa. Maka dari itu tinggalkan zona nyaman dan coba sesekali menawarkan diri untuk menjadi pembicara di sebuah meeting. Jangan hanya menyajikan data namun juga harus bisa menjelaskan data yang sudah anda buat di depan umum. Mungkin akan berat di awal, merasa malu, merasa kaku namun ketika berani keluar dari zona nyaman akan mendapat ilmu baru. Dari masalah tersebut dan bisa lebih berkembang.

#### 8) Mengikuti Pelatihan Pengembangan karir

Mengikuti pelatihan untuk mengembangkan keterampilan sangatlah di anjurkan. Untuk mendapatkan peningkatan karir atau pun promosi jabatan perlu adanya kemampuan lebih professional. Dalam pelatihan keterampilan biasanya di ajarkan ilmu- ilmu yang lebih mendalam sehingga bisa lebih mahir di bidang yang sedang geluti.

## 6. Bimbingan Kelompok

### a. Pengertian

Menurut Prayitno (2015: 61), bimbingan kelompok adalah upaya untuk membimbing kelompok-kelompok siswa agar kelompok itu menjadi besar, kuat, dan mandiri. Sedangkan Menurut Sukardi (2016: 48), bimbingan kelompok adalah layanan yang memungkinkan sejumlah peserta didik secara bersama-sama memperoleh bahan dari nara sumber tertentu (terutama guru pembimbing atau konselor) yang berguna untuk menunjang kehidupan sehari-hari baik individu sebagai pelajar, anggota keluarga, dan masyarakat serta untuk mempertimbangkan dalam pengambilan keputusan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok adalah salah satu teknik dalam bimbingan konseling untuk memberikan bantuan kepada peserta didik/siswa yang dilakukan oleh seorang pembimbing/konselor melalui kegiatan kelompok yang dapat berguna untuk mencegah berkembangnya masalah-masalah yang dihadapi anak.

### b. Manfaat

Manfaat yang diberikan oleh pembelajaran secara berkelompok antara lain yaitu seperti dibawah ini :

- 1) Memberikan kesempatan yang luas untuk berpendapat dan membicarakan berbagai hal yang terjadi disekitar.
- 2) Memiliki pemahaman yang obyektif, tepat, dan cukup luas tentang berbagai hal atau topik yang sedang dibicarakan.

- 3) Menimbulkan sikap yang positif terhadap keadaan diri dan lingkungan sekitar yang berhubungan dengan hal-hal yang mereka bicarakan dalam kelompok.
- 4) Menyusun program-program kegiatan untuk mewujudkan penolakan terhadap yang buruk dan dukungan terhadap yang baik.
- 5) Melaksanakan kegiatan-kegiatan nyata dan langsung untuk membuahkan hasil sebagaimana kesepakatan yang telah diprogramkan dalam kelompok tersebut.

#### c. Tujuan

Secara umum tujuan dari belajar kelompok adalah untuk mengembangkan kemampuan seseorang atau individual tersebut dalam mengkomunikasikan dan bersosialisai terhadap lingkungan dan orang-orang disekitarnya. Sedangkan tujuan secara khusus pelatihan belajar secara berkelompok adalah untuk membahas topik – topik tertentu yang mengandung permasalahan aktual atau mengangkat permasalahan yang dialami oleh peserta dalam kelompok belajar, sehingga dapat menimbulkan perhatian khusus dari para siswa dalam kelompok belajar.

Metode belajar dalam berkelompok adalah salah satu metode belajar dengan cepat dan fokus untuk mengembangkan kemampuan seseorang atau individual dalam hal komunikasi dan sosialisasi terhadap lingkungan sekitar.

#### d. Keuntungan

Adapun beberapa keuntungan yang dihasilkan dari belajar secara berkelompok adalah :

- 1) Individu yang bermasalah dapat mengenal dirinya melalui teman - teman kelompok dan juga dapat membandingkan potensi dirinya dengan yang lain. Individu yang bermasalah akan dibantu yang lain dalam menemukan dirinya dan sebaliknya, individu tersebut juga dapat membantu kawannya untuk menemukan dirinya.
- 2) Sikap - sikap positif dalam diri individu dalam kelompok tersebut dapat dikembangkan seperti rasa toleransi, saling menghargai, kerjasama, tanggung jawab, disiplin, kreativitas, dan sikap-sikap kelompok lainnya.
- 3) Dapat menghilangkan beban - beban moral seperti malu, penakut, dan sifat-sifat egoistis, agresif, manja dan sebagainya.
- 4) Dapat menghilangkan rasa ketegangan emosi, konflik - konflik, kekecewaan - kekecewaan, curiga - mencurigai, iri hati, dan sebagainya.
- 5) Dan juga dapat mengembangkan gairah hidup dalam melakukan tugas, suka menolong, disiplin, dan sikap-sikap sosial lainnya.

#### **B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu**

Sebagai bahan pertimbangan dalam penelitian ini akan dicantumkan beberapa hasil dari penelitian terdahulu oleh beberapa peneliti yang pernah penulis baca:

Tabel 1  
Kajian Penelitian Terdahulu

No	Judul	Tahun	Peneliti	Hasil	Sumber
1	Hubungan Antara Kepercayaan Diri Dengan <i>Employability</i> Pada Mahasiswa	2017	Niko Dimas Saputro, Miftahun Ni'mah Suseno	Untuk mengetahui apakah ada hubungan positif antara kepercayaan diri dengan <i>employability</i> .	Jurnal
2	Pengaruh <i>Self Efficacy</i> Dan Dukungan Sosial Keluarga Terhadap Kemantapan Pengambilan Keputusan Karir Siswa	2013	Retno Juli Widyastuti	Untuk mengetahui besarnya pengaruh <i>self efficacy</i> terhadap kemantapan pengambilan keputusan karir, mengetahui besarnya pengaruh dukungan sosial keluarga terhadap kemantapan pengambilan keputusan karir, dan mengetahui hubungan simultan antara faktor <i>self efficacy</i> dan dukungan sosial keluarga dengan kemantapan pengambilan keputusan karir.	Jurnal
3	Pengembangan Media Bimbingan Konseling Permainan Monopoli Truth And Dare Untuk Meningkatkan Self Confidence Pada Peserta Didik	2021	Azmi Septiani Thalib	Mengetahui gambaran kebutuhan layanan terhadap media bimbingan konseling permainan monopoli truth and dare efektif dalam meningkatkan self confidence pada peserta didik di SMP Negeri 8 Makassar.	Jurnal
4	Pengembangan Media Permainan Monopoli Truth And Dare Untuk Meningkatkan Self Confidence Pada Siswa Siswi Smp Negeri 1 Balongbendo	2018	Miftahur Wahyu Ningsih	Untuk mengetahui apakah produk pengembangan media permainan monopoli truth and dare pada siswa siswi di SMP Negeri 1 Balongbendo memenuhi kriteria keberterimaan (kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan) untuk meningkatkan self confidence.	Skripsi
5	Implementasi Model Pembelajaran Addie Pada Aplikasi Game Truth Or Dare	2018	Gloria Yohana Putri	melalui model pembelajaran ADDIE di kelas X SMA dapat menjadi tatanan pembelajaran yang sistematis dengan panduan analyze, desain,	Jurnal

	Untuk Meningkatkan Pengetahuan Dan Keterampilan Bermusik Siswa Sma			development,implementation, dan evaluate. Siswa mendapat pengalaman baru dalam mempelajari pengetahuan dan keterampilan musik dengan cara memanfaatkan teknologi <i>gadget</i> .	
--	--	--	--	--	--

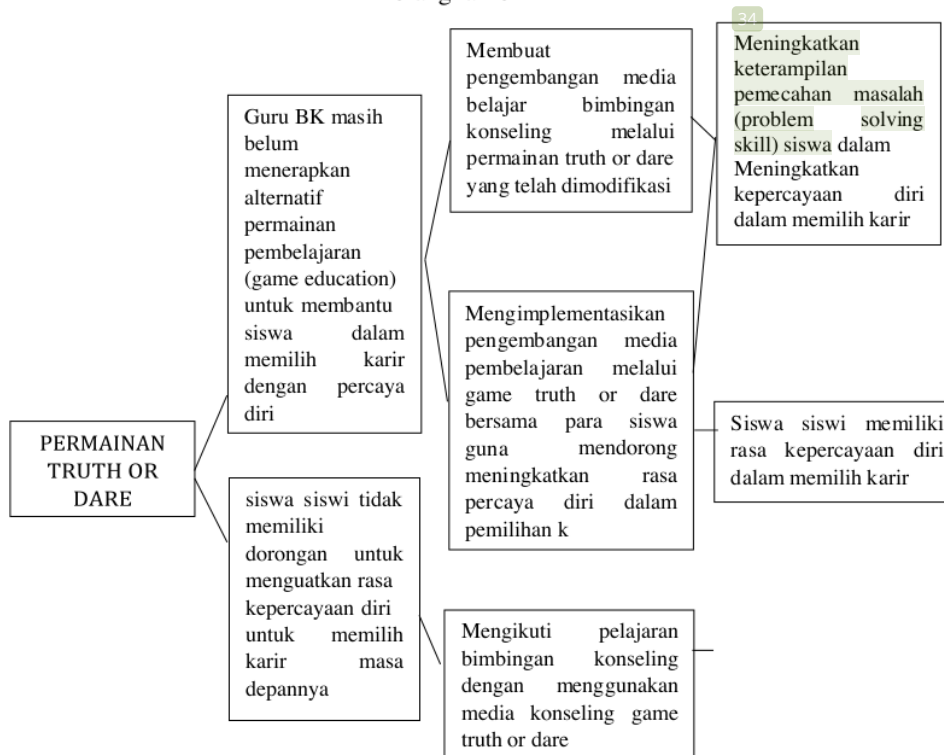
Perbedaan penelitian terdahulu dan yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu penelitian ini merupakan pengembangan media pembelajaran bimbingan konseling menggunakan media belajar sambil bermain dengan menggunakan kartupermainan Truth Or Dare (TOD), pengembangan media pembelajaran menggunakan kartu ini diharapkan mampu memberikan edukasi secara menyenangkan, mudah diingat dan tidak monoton sehingga siswa dapat belajar dengan mengasikan dan tidak bosan, media pengembangan pembelajran melalui media kartu permainan Truth Or Dare (TOD) ini diharapkan mampu untuk meningkatkan rasa kepercayaan diri siswa untuk memilih karir yang diinginkan untuk masa depan siswa tersebut, game ini dikembangkan menggunakan metode penelitian Research and Development (R & D) dengan model ADDIE, tahapan padametode penelitian dan model sangat cocok digunakan untuk pengembangan produk kartu *Truth Or Dare* (TOD). Selain itu output yang diharapkan dalam penelitian ini berupa pengembangan media pembelajaran melalui kartu permainan *Truth Or Dare*(TOD) yang dijadikan media pembelajaran untuk meningkatkan rasa kepercayaan diri siswa dalam memilih karir, pengembangan ini dikemas dengan desain kartu dan pertanyaan serta hukuman yang menarik dengan tak lupa pada setiap point dari pertanyaan maupun hukuman yang diberikan pada kartu ini mengandung usur pembelajaran dan penilaian yang menyangkut kepercayaan diri dan karir siswa.



### C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan uraian di atas, dapat dipahami bahwa untuk mencapai hasil belajar dan kepercayaan diri yang maksimal pada siswa diperlukan media pembelajaran yang bervariasi dan menarik. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media *Truth or Dare* (TOD). Dalam permainan *Truth or Dare*, tahap orientasi yang dilakukan oleh guru adalah menyampaikan tujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri karir siswa kelas 11 di SMK Muhammadiyah 2 Kediri dengan media permainan *Truth or Dare* (TOD), merumuskan harapan apa yang ingin dicapai dan untuk membantu siswa dalam memilih karir dengan percaya diri

Gambar 2.1  
Kerangka Berpikir



#### **D. HIPOTESIS**

Hipotesis merupakan suatu kesimpulan sementara dalam penelitian, sejalan dengan pendapat (Sugiyono, 2017) menyatakan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Berdasarkan kajian teoritis diatas, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan permainan *Truth Or Dare* (TOD) untuk meningkatkan kepercayaan diri karir siswa SMK Muhammadiyah 2 Kediri maka dengan demikian.

Ha : Permainan *Truth Or Dare* (TOD) sebagai media untuk meningkatkan kepercayaan diri karir siswa kelas 11 di SMK Muhammadiyah 2 Kediri yang dihasilkan memiliki keberterimaan secara teoritis.

Ho : Permainan *Truth Or Dare* (TOD) sebagai media untuk meningkatkan kepercayaan diri karir siswa kelas 11 di SMK Muhammadiyah 2 Kediri yang dihasilkan tidak memiliki keberterimaan secara teoritis.

### BAB III

## METODE PENGEMBANGAN

### A. Model Pengembangan

Dalam penelitian ini model pengembangan yang digunakan adalah penelitian R&D. Model penelitian dan pengembangan atau research and development (R&D) adalah sebuah strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh untuk memperbaiki praktik. Sedangkan menurut Borg&Gall (dalam Lugiana, 2015) penelitian pengembangan (research and development) R&D adalah strategi yang ampuh untuk meningkatkan praktik, ini adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.

Hal ini dapat diartikan bahwa penelitian pendidikan dan pengembangan merupakan sebuah proses yang digunakan dalam mengembangkan dan menguji produk pendidikan. Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah – langkah mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, yang sudah dipertanggung jawabkan.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah *truth or dare (TOD)* yaitu suatu penelitian pengembangan media pembelajaran untuk mata pelajaran bimbingan konseling dengan menggunakan media permainan (*game education*) bernama *truth or dare (TOD)* dengan tujuan pengembangan ini adalah membantu menambah rasa kepercayaan diri siswa siswi untuk memilih karir masadepannya dengan bantuan media permainan ini, berdasarkan topik dan penuturan maupun penelitian dari para ahli dan peneliti lainnya

Langkah penelitian dan pengembangan ini mengacu kepada langkah- langkah yang dikemukakan oleh Borg & Gall (dalam Sukmadinata, 2016) sebagai berikut :

1. Melakukan penelitian dan pengumpulan informasi data (*research and information collecting*)

Langkah pertama yang dilakukan adalah mengumpulkan data dan informasi mengenai produk yang akan dikembangkan nantinya. Pengumpulan informasi dan data dari berbagai sumber yaitu studi literature, konsultasi ahli, penelitian dalam skala kecil, dll.

2. Perencanaan (*planning*)

Dalam tahap dua yaitu perencanaan, dalam perencanaan ini hal yang utama harus diperhatikan yaitu tujuan dari dibuatnya produk tersebut kemudian mendesain produk dan juga menyusun langkah -langkah untuk dilakukanya penelitian.

3. Pengembangan draf produk (*develop premenilary form product*)

Dalam tahap tiga ini, produk awal dikembangkan sesuai dengan rancangan desain, rencana dan tujuan pengembangan. Sebelum dilakukan uji coba, produk terlebih dahulu dilakukan validasi oleh ahli terkait bidangnya. Dalam penelitian ini ahli yang dimaksud adalah: ahli materi dan ahli media. Setelah dilakukanya validitas oleh ahli maka diberikan masukan atas kelayakan produk setelah itu baru dilakukan uji coba.

4. Uji coba lapangan awal (*premelinary field testing* )

Setelah dilakukan uji validitas tahap selanjutnya atau tahap yang ke empat yakni, produk akan di uji cobakan ke lapangan, subjek dari uji coba ini

adalah guru BK. Selama uji coba diadakan pengamatan, wawancara dan pengedaran angket.

5. Merivisi hasil uji coba (*main product revision*)

Memperbaiki atau menyempurnakan hasil uji coba

6. Uji coba lapangan (*main field testing*)

Melakukan uji coba yang lebih luas pada 5 sampai 10 sekolah dengan subjek 100 orang. Data kuantitatif kinerja guru sebelum dan sesudah menggunakan model diuji. Hasil yang diperoleh kemudian dievaluasi relevan dengan kelompok pembanding.

7. Penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan (*operasional product revision*)

Menyempurnakan produk hasil uji coba lapangan yang telah dilakukan.

8. Uji coba pelaksanaan lapangan (*operasional field testing*)

Dilaksanakan pada 10 sampai dengan 30 sekolah melibatkan 40-200 subjek. Pengujian dilakukan melalui angket, wawancara, observasi dan analisis hasilnya.

9. Penyempurnaan produk akhir (*final product revision*)

Penyempurnaan di dasarkan pada masukan yg diterima dari uji coba lapangan

10. Disemenasi dan Implementasi (*dissemination and implemantion*)

Melaporkan hasil pada pertemuan professional dan dalam jurnal, bekerjasama dengan penerbitan, memonitor penyebaran untuk pengontrolan khusus.

## B. Prosedur Pengembangan

Proses penelitian dan pengembangan menggambarkan produsen yang dipilih oleh peneliti untuk membuat produk. Dalam proses pengembangan,

peneliti menggunakan prosedur penelitian yang sudah ditetapkan oleh Borg dan Gall (dalam Sukmadinata, 2016) ada 10 langkah prosedur pengembangan. Namun dari 10 langkah yang ada akan di modifikasi dan disederhanakan sesuai dengan kebutuhan. Penyerderhanaan dan modifikasi tahapan ini dilakukan oleh peneliti dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya yang dimiliki oleh peneliti. Dari 10 langkah yang ada akan dimodifikasi dan disederhanakan menjadi 8 langkah berikut:

1. Melakukan penelitian dan pengumpulan informasi data (*research and information collecting*)

Kegiatan tahap ini adalah pengumpulan informasi bertujuan mengumpulkan informasi-informasi yang berkenaan dengan ketersediaan media yang dibuat yaitu permainan truth or dare (TOD). Apakah media permainan truth or dare (TOD) ini sebelumnya pernah dibuat/diteliti atau belum. Selain itu juga informasi yang dapat mendukung dalam pembuatan produk truth or dare (TOD), informasi yang mendukung diantaranya mengenai truth ordare (TOD) kemudian juga sejarah mengenai permainan dari truth or dare (TOD) dan keterkaitan permainan truth or dare (TOD) dengan kepercayaan diri karir siswa, informasi dapat diperoleh dari kajian literatur, jurnal dll.

2. Perencanaan (*planning*)

Tahap ini merupakan tahap perencanaan produk yaitu merencanakan dan merancang permainan *Truth Or Dare (TOD)* yang digunakan sebagai media pengembangan pembelajaran untuk meningkatkan rasa kepercayaan diri siswa siswi dalam pemilihan karir. Selain mendesain ulang kartu permainan ini, peneliti juga melakukan pengembangan pada pertanyaan jika pemain memilih kartu *truth* dan hukuman jika pemain memilih kartu *dare*.

3. Pengembangan draf produk (*develop premenilary form product*)

Pada tahap ini mulai dilakukan pembuatan draft produk. Pengembangan produk dimulai dengan membuat bagian-bagian termudah hingga tersulit. Setelah produk dibuat selanjutnya melakukan uji ahli media, praktisi (GuruBK), dan ahli materi. Hasil dari tahap ini dijadikan sebagai bahan acuan, selanjutnya dilakukan uji coba produk.

4. Uji coba lapangan awal (*premelinary field testing*)

Kegiatan dalam tahap ini adalah melakukan uji ke dua orang ahli, yaitu ahli materi dan ahli media dengan tujuan untuk mengetahui apakah media permainan *truth or dare* (TOD) yang dibuat layak untuk digunakan atau tidak. Hasil koreksi/penilaian dari uji ahli materi dan ahli media, digunakan sebagai dasar perbaikan atau penyempurnaan produk.

5. Merivisi hasil uji coba (*main product revision*)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah merevisi hasil dari saran yang telah diberikan dari ahli media dan ahli materi. Bertujuan untuk revisi penyempurnaan draf produk awal berdasarkan hasil koreksi dan masukan dari para ahli materi BK dan ahli media. Apabila sudah direvisi maka sudah dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya setelah dilakukan penilain validitas oleh para ahli.

6. Uji coba lapangan (*main field testing*)

Setelah dilakukan perbaikan maka tahap ini dilakukan uji pengguna pada guru BK, untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan layak dan dapat diterima (berterima) jika digunakan di lapangan.

#### 7. Penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan (*operasional product revision*)

Pada tahap ini setelah dilakukanya uji coba pada guru BK, maka dilakukan penyempurnaan draf produk berdasarkan hasil analisis dan informasi dari guru BK. Pengembangan dan penyempurnaan akan diakhiri apabila sudah dinyatakan valid berdasarkan hasil penilaian yang telah di dapatkan dari guru BK.

#### 8. Penyempurnaan produk akhir (*final product revision*)

Penelitian ini hanya expert user atau pengguna guru BK tidak diuji cobakan pada kelompok kecil atau kepada siswa, kartu *truth or dare* telah melalui beberapa tahap uji coba. Peneliti telah merevisi atau memperbaiki produk permainan *truth or dare* (TOD) sesuai arahan dari para ahli media, ahli pedalaman materi, dan ahli pengguna/guru BK. Produk yang telah dihasilkan dalam penelitian ini adalah cara meningkatkan kepercayaan diri karir siswa melalui permainan *truth or dare* (TOD).

26

### C. Lokasi dan Subjek Penelitian

#### 1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan SMK Muhammadiyah 2 Kediri yang beralamatkan di Jl. Penanggungan No.5, Bandar Lor, Kec. Mojoroto, Kota Kediri, Jawa Timur 64114.

#### 2. Subjek Penelitian

Rangkaian kegiatan penelitian ini nantinya dimulai dari bulan agustus 2022 dan penelitian ini dilakukan dengan bantuan guru BK di SMK Muhammadiyah 2 Kediri.

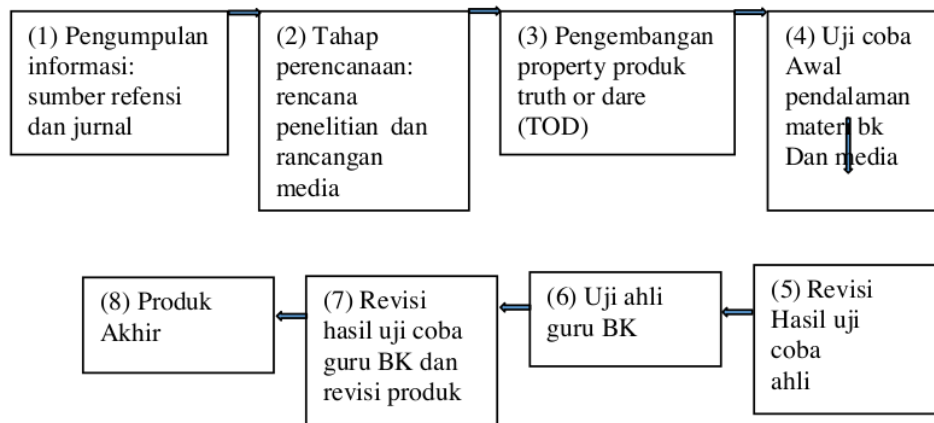


#### D. Uji Coba Model/Produk

Uji coba media dilakukan untuk mengetahui keefektifan, kemenarikan, kemudahan serta manfaat produk yang telah dikembangkan. Uji coba ini nantinya akan dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 2 Kediri kelas 11 untuk meningkatkan percaya diri siswa.

##### 1. Desain Uji Coba

Gambar 3.1  
Desain Uji Coba



##### 2. Subjek Uji Coba

Sebelum produk pengembangan ini nantinya di uji cobakan perlu adanya uji coba dari ahli dan subjek dalam penelitian ini nantinya menggunakan beberapa ahli di antaranya ahli materi, media, dan guru bimbingan konseling yang masing-masing para uji ahli memiliki kriteria sebagai berikut :

###### a. Ahli media

Ahli media yang melakukan uji validasi media truth or dare (TOD) dalam penelitian ini adalah seorang dosen Bimbingan dan Konseling. Adapun Kriteria dari ahli media yaitu: 1) dosen Bimbingan dan Konseling, 2) aktif

sebagai pengajar di Universitas Nusantara PGRI Kediri, 3) bersedia sebagai memberikan nilai dan hasil pengembangan media *truth or dare* (TOD).

b. Ahli Materi

Ahli materi memberikan tanggapan dan memberikan penilaian terhadap materi media *truth or dare* (TOD) dilakukan oleh dosen Bimbingan dan Konseling. Adapun kriteria ahli materi yaitu: 1) dosen Bimbingan dan Konseling, 2) aktif sebagai pengajar di Universitas Nusantara PGRI Kediri, 3) Bersedia menjadi uji ahli materi dalam pengembangan *media truth or dare* (TOD).

c. Pengguna

Uji pengguna dilakukan oleh guru Bimbingan dan Konseling SMK Muhammadiyah 2 Kediri, pengguna merupakan lulusan S1 Bimbingan dan Konseling.

**E. Validitas Model/Produk**

Validasi model produk meliputi tahap penilaian dari ahli materi dan juga ahli media. Uji validasi yang telah dilakukan oleh ahli materi dan ahli media tujuannya untuk mengetahui kualitas materi dan tingkat kelayakan produk yang telah dibuat. Hasil evaluasi/koreksi digunakan sebagai dasar perbaikan dalam pengembangan produk. Setelah dilakukan revisi, dilakukan uji pengguna untuk guru BK SMK Muhammadiyah 2 Kediri. *Truth Or Dare* (TOD) menerima data tentang hasil uji coba produk pada bagian ini terkait dengan saran media, masukan, dan tanggapan. Dari hasil pengujian produk akan dilakukan revisi yang bertujuan untuk menciptakan produk akhir. Media permainan *Truth Or Dare* (TOD) untuk meningkatkan kepercayaan diri karir siswa kelas 11 di SMK Muhammadiyah 2 Kediri.

## F. Instrumen Pengumpulan Data

### 1. Instrumen Pengumpulan Data

#### a. Instrumen Uji Ahli dan Praktisi

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah angket. Angket terdiri dari uji ahli materi, uji ahli media, dan uji ahli praktisi. Berikut adalah kisi-kisi instrument tahap validasi yang telah dikembangkan dari penelitian Nursalim (2013).

Tabel 3.1  
Kisi-kisi Angket Ahli Materi

No	Pengembang an Media	Aspek yang dinilai	Indikator	No item	Jumlah item
1	Metri Media Truth Or Dare (TOD)	Isi Materi Kepercayaan diri karir siswa	Kesusaian dengan karakteristik Siswa	1,2,3,4,5	5
			Kesusaian dengan masalah siswa	6,7,8,9,10	5
			Kesusaian dengan materi BK	11,12,13 13,15	5
2		Penulisan Materi Kepercayaan diri karir siswa	Kerapian	16,17,18,19	4
			Kejelasan	20,21,22,23	4
3		Penyajian Materi Kepercayaan diri karir siswa	Kebaruan	24,25,26	3
Total					26

Tabel 3.2  
Kisi-kisi Angket Ahli Media

No	Pengembangan Media	Aspek yang dinilai	Indikator	No item	Jumlah item
1	Media Truth Or Dare (TOD)	Bentuk	Ukuran Media Permainan	1,2,3,4,5,6	6
			Bentuk Alat Permainan	7,8,9,10,11,12	6
Penampilan		Desaian Permainan	13,14,15,16,17,18	6	
		Komposisi Warna	19,20,21,22,23,24	6	
		Gambar Ilustrasi	25,26,27,28	4	
		Kejelasan Penulisan	29,30,31,32	4	
3	Penggunaan	Peraturan Permainan	34,35,36,37,38,39,40,41,42,43	10	
		Kepraktisan Media	44,45,46,47	4	
Total					47

11  
Tabel 3.3

Kisi-kisi Angket Praktisi

No	Pengembangan Media	Aspek yang dinilai	Indikator	No item	Jumlah item
1	Media Truth Or Dare (TOD)	Materi Media Truth Or Dare (TOD)	Penulisan buku panduan	1,2,3,4,5	5
			Materi buku panduan	6,7	2
			Kemenarikan buku Panduan	8,9	2
2		Media Permainan Truth Or Dare (TOD)	Penampilan Media	10,11,12, 13,14,15, 16,17,18, 19	10
			Penggunaan media	20,21,22, 23,24	
					24

b. Instrumen Skala Kepercayaan Diri Karir Siswa

Berikut adalah instrumen skala percaya diri yang peneliti kembangkan berdasarkan indikator dari kepercayaan diri karir siswa yang peneliti kembangkan.

Tabel 3.4

Kisi-kisi Skala Kepercayaan Diri Karir Siswa

No	Indikator	Kisi-Kisi	Nomer Item		Jml
			+	-	
1	Faktor Internal (pemahaman diri)	Pemahaman diri terhadap minat yang dimiliki	4,8,1 1	3,5, 10	6
		Pemahaman diri terhadap bakat yang dimiliki	1,2,6	7,9, 12	6

		Pemahaman diri terhadap perkembangan kepribadian (tugas perkembangan) yang Dimiliki	15,18 ,20, 23	17, 16,1 9	7
2	Pengetahuan Informasi karier	Pengetahuan tentang studi lanjut yang ada setelah lulus sekolah	24,26 ,28, 25	13,1 4, ,22, 21	8
		Mengetahui keterampilan yang harus dimiliki untuk mencapai karier yang diinginkan	27,34 ,35	40,4 3	5
		Mengetahui kesempatan kerja yang tersedia	30,32 ,36, 39,41 ,45	37,4 2,46	9
3	Faktor Eksternal (pengaruh lingkungan sosial)	Pengaruh keluarga	29,31 ,33	50,5 2,54	6
		Pengaruh lingkungan Masyarakat	44,47 ,48	38,5 5,58	6
		Pengaruh kerabat (teman sebaya)	49,51 ,53	56,5 7,59	7
			32	37	59

## 2. Validasi Instrumen

Menggunakan instrumen yang valid dan reliabel dalam pengumpulan data, maka diharapkan hasil penelitian akan menjadi valid dan reliabel. Jadi instrumen yang valid dan reliabel merupakan syarat mutlak untuk mendapatkan hasil penelitian yang valid dan reliabel. Hal ini masih akan dipengaruhi oleh kondisi obyek yang diteliti dan kemampuan orang yang menggunakan instrumen untuk mengumpulkan data. Validitas menunjukkan seberapa tepat suatu alat pengukur

ini (dalam hal ini kuesioner) mengukur apa yang ingin diukur. Setelah kuesioner tersebut tersusun dan teruji validitasnya, dalam praktek belum tentu data yang terkumpul adalah data yang valid. Suatu skala pengukuran dikatakan valid apabila skala tersebut digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. (Situmorang, 2018)

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Bila suatu alat pengukur dipakaidua kali untuk mengukur gejala yang sama dan hasil pengukuran yang diperoleh relative konsisten, maka alat pengukuran tersebut realibel. (Situmorang, 2018).

11  
**BAB IV**

**DESKRIPSI INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN**

**A. Hasil Studi Pendahuluan**

**1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan**

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti kelas 11 di SMK Muhammadiyah 2 Kediri, ternyata Masih banyak siswa yang kepercayaan dirinya kurang tinggi. Permasalahan tersebut terjadi karena disebabkan siswa masih dalam tahap peralihan masuk SMA jadi masih banyak siswa yang merasa malu dan tidak yakin akan kemampuan diri. Berdasarkan hasil studi lapangan hasil yang ditemukan dimana siswa merasa grogi, siswa tidak yakin akan kemampuan yang dimiliki, mudah merasa cemas, merasa malu ketika ditunjuk guru, selain itu layanan media bk tidak memadai dan kurang tersedia.

Maka dari itulah dibutuhkan layanan konseling yang berbeda dari pemberian layanan konseling pada biasanya. Dimana layanan konseling ini dapat meningkatkan kepercayaan diri karir siswa, siswa memerlukan media yang dapat membantu merangsang dan membangkitkan percaya diri karir yang dapat digunakan secara kelompok. Berdasarkan analisis kebutuhan dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *Truth Or Dare* (TOD) diperlukan agar proses pembelajaran lebih menyenangkan bagi siswa. Tidak hanya menyenangkan, tetapi juga dapat menarik perhatian siswa untuk memberikan layanan bimbingan dan konseling, serta dapat membantu membangun membangkitkan percaya diri karir siswa.



## 2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan merupakan merupakan langkah awal yang dilakukan untuk melakukan penelitian dan mengembangkan suatu model. Pada titik ini, peneliti terlebih dahulu melakukan pengamatan dan juga mengumpulkan data yang terkait dengan permainan media *Truth Or Dare* (TOD). Tujuan penelitian ini dilaksanakan adalah untuk memperoleh informasi mengenai permainan media *Truth Or Dare* (TOD) yang dapat meningkatkan percaya diri karir siswa. Setelah mendapatkan informasi, maka peneliti dapat menetapkan konsep-konsep produk yang nantinya dikembangkan. Dari hasil wawancara dengan guru BK interpretasi hasil dari studi lapangan dapat dijelaskan bahwa percaya diri karir siswa perlu dibangun dan dikembangkan dalam mengatasi masalah siswa untuk meningkatkan layanan percaya diri dibutuhkan layanan media BK yang dapat menarik minat siswa dalam melakukan layanan BK. Setelah mendapatkan informasi terkait kurangnya rasa percaya diri pada siswa, kurang efektifnya pelaksanaan konseling, dan kurangnya media layanan BK, peneliti membuat konsep permainan media *Truth Or Dare* (TOD) agar dapat dimanfaatkan sebagai salah satu layanan media BK untuk membantu meningkatkan percaya diri karir siswa.

## 3. Desain Awal Model

Permainan media *Truth Or Dare* (TOD) yang dikembangkan merupakan sebuah permainan dan di dalamnya terdapat tugas-tugas pokok yang mengarah pada materi tentang membangkitkan percaya diri karir siswa. Selain itu juga terdapat nilai-nilai karakter. Permainan media *Truth Or Dare* (TOD) dimainkan oleh 4-5 orang pemain. Para pemain mempersiapkan semua

peralatan permainan. Permainan media *Truth Or Dare* (TOD), dapat dimainkan oleh 4-5 anggota. Disaat permainan berlangsung dilakukan pengawasan oleh guru BK yang sedang bertugas mengatur dan memandu jalannya permainan sekaligus menentukan waktu dalam permainan. Setiap pemain yang mengikuti harus ikut serta dan melaksanakan tugas yang ada di kartu tantangan permainan media *Truth Or Dare* (TOD). Pemberian tugas oleh guru BK dalam permainan media *Truth Or Dare* (TOD) bertujuan membantu siswa dalam proses peningkatan percaya diri karir siswa. Isi dari permainan media *Truth Or Dare* (TOD) yaitu, memberikan tugas yang harus dikerjakan oleh para pemain. Setiap pemain memiliki giliran masing-masing untuk bermain dan menjalankan tugas sesuai kartu tantangan yang di peroleh untuk membangkitkan percaya diri karir siswa, dengan melaksanakan permainan kelompok ini, setelah itu diberikan lembar refleksi beserta skala percaya diri karir siswa kepada setiap pemain, dengan tujuan untuk mengetahui apa yang dirasakan terkait percaya diri karir siswa yang sudah di pelajari dari dalam permainan media *Truth Or Dare* (TOD).

#### **B. Pengujian Model Terbatas**

Pengujian model terbatas dari penelitian ini dilakukan uji validasi oleh ahli dan juga pengguna. Uji validasi ahli dilakukan oleh dua ahli, yaitu ahli materi dan juga oleh ahli media. Validasi ahli materi dilaksanakan oleh Dr. Vivi Ratnawati, S.Pd, M.Psi. beliau merupakan seorang dosen yang mengajar di program studi BK UN PGRI Kediri. Sementara uji ahli media BK dilakukan oleh ahli media yang bernama Guruh Sukma Hanggara, M.Pd. beliau adalah dosen yang mengajar di program studi BK UNP, ahli media tersebut pernah

melakukan penelitian pengembangan media dan artikelnya dimuat di jurnal penelitian. Selanjutnya uji pengguna dilakukan oleh guru BK yang dilaksanakan oleh Ulfatul Latifah, S.Pd, beliau adalah seorang guru BK yang telah memberikan layanan di SMK Muhammadiyah 2 Kediri selama 5 tahun.

### <sup>8</sup> C. Tahap Pengembangan

Tahap ini untuk menghasilkan bentuk akhir media pembelajaran setelah melalui revisi berdasarkan masukan dari para ahli dan data hasil uji coba. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut:

#### 1) Tahap Validasi Media

Tahap selanjutnya yang dilakukan setelah tahap perancangan yaitu tahap validasi oleh validator dimana aspek yang dinilai yaitu aspek kelayakan soal, penyajian soal, cakupan soal, tampilan dan penyajian media. Hasil validasi para ahli digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi media. Dalam hal ini penulis mengacu pada saran-saran serta petunjuk dari para ahli.

Tabel 4.1  
Nama Validator

No	Nama	Jabatan
1.	Guruh Sukma Hanggara, M. Pd.	Dosen Prodi Bimbingan dan Konseling UNP Kediri

Dari hasil penilaian validator diperoleh koreksi, kritik, dan saran yang akan menjadi acuan dalam merevisi media yang telah dikembangkan. Adapun saran dan masukan yang diberikan validator pada saat menganalisis prototipe adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2

## Hasil Penilaian Validator Terhadap Media Yang Dikembangkan

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1	Lebar papan media <i>Truth Or Dare</i> (TOD) tepat				v
2	Panjang papan media <i>Truth Or Dare</i> (TOD) tepat				v
3	Bentuk media kartu <i>Truth Or Dare</i> (TOD) mudah dibawa				v
4	Kesesuaian isi kartu <i>Truth Or Dare</i> (TOD) terhadap kemampuan berfikir siswa		v		
5	Kesesuaian media <i>Truth Or Dare</i> (TOD) dengan perilaku kepercayaan diri karir siswa kelas 11 SMK			v	
6	Kesesuaian media <i>Truth Or Dare</i> (TOD) dengan kemampuan memecahkan masalah kepercayaan diri karir siswa kelas 11 SMK		v		
7	Kesesuaian media <i>Truth Or Dare</i> (TOD) dengan permasalahan karir siswa kelas 11 SMK			v	
8	Kesesuaian media <i>Truth Or Dare</i> (TOD) dengan kemampuan motorik siswa			v	
9	Media <i>TRUTH OR DARE</i> (TOD) dapat membantu siswa berani berbicara di depan kelas				v
10	Kesesuaian media <i>Truth Or Dare</i> (TOD) dengan layanan BK bidang pribadi siswa.		v		
11	Kesesuaian media <i>TRUTH OR DARE</i> (TOD) dengan metode teknik permainan BK			v	

12	Kesesuaian media <i>TRUTH OR DARE</i> (TOD) dengan indikator kepercayaan diri karir			v	
13	Susunan penulisan buku panduan media <i>TRUTH OR DARE</i> (TOD) secara runtut		v		
14	Tulisan buku panduan media <i>TRUTH OR DARE</i> (TOD) tidak berantakan		v		
15	Kartu Truth Or Dare dari media <i>TRUTH OR DARE</i> (TOD) tidak berantakan			v	
16	Tulisan buku panduan media <i>TRUTH OR DARE</i> (TOD) mudah dibaca				v
17	Tata penulisan buku panduan media <i>TRUTH OR DARE</i> (TOD) mudah untuk dipahami			v	
18	Tata bahasa buku panduan media <i>TRUTH OR DARE</i> (TOD) mudah untuk dipahami			v	
19	Tata penulisan dalam kartu media <i>TRUTH OR DARE</i> (TOD) jelas				v
20	Kesesuaian peraturan permainan media <i>TRUTH OR DARE</i> (TOD) sesuai tugas-tugas anggota kelompok		v		
21	Peraturan permainan Media <i>TRUTH OR DARE</i> (TOD) mudah dibaca		v		
22	Peraturan permainan Media <i>TRUTH OR DARE</i> (TOD) mudah dimengerti		v		
23	Permainan media <i>TRUTH OR DARE</i> (TOD) mudah dimainkan dimana aja			v	
24	Tahapan permainan media <i>TRUTH OR DARE</i> (TOD) tersusun jelas		v		
25	Permainan kartu <i>TRUTH OR DARE</i> (TOD) mudah untuk disimpan				v
Jumlah			9	9	7

Persentase		36%	36%	28%
------------	--	-----	-----	-----

Tabel 4.3  
Hasil Aspek Kevalidan

Skor	Hasil
1	Kurang Baik
2	Cukup
3	Baik
4	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 4.3, hasil validasi prototype yaitu nilai rata-rata kevalidan media yang diberikan oleh Guruh Sukma Hanggara, M.Pd. adalah 36% yang berada pada kategori cukup, 36% yang berada pada kategori baik dan 28% yang berada pada kategori sangat baik, dari rata-rata hasil penilaian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa media permainan media *Truth Or Dare* (TOD) yang telah dikembangkan oleh peneliti telah layak digunakan dan diuji cobakan di lapangan.

Tabel 4.4

Saran Hasil Penilaian Validator Terhadap Media Yang Dikembangkan

No	Saran	Keterangan
1.	Tambahkan aturan aturan untuk anggota kelompok sehingga mereka tahu apa yang boleh dilakukan dan yang tidak boleh untuk dilakukan	Sudah ditambahkan aturan apa saja yang boleh dilakukan dan yang tidak boleh dilakukan pada buku panduan.
2.	Gunakan pertanyaan atau kata tanya terbuka sehingga anggota kelompok	Sudah diubah menjadi pertanyaan bersifat terbuka pada

	dapat lebih membuat jawaban terbuka atau penjelasan yang kritis	medianya supaya dapat dijawab secara terbuka atau kritis.
3.	Tambahkan tugas-tugas pada kartu yang membuat mereka berfikir menemukan penyelesaian masalah	Sudah ditambahkan tugas-tugas pada kartu medianya agar berfikir kritis dalam menemukan penyelesaian masalahnya.
4.	Refleksi sebaiknya dimasukkan sebagai bagian dari rangkaian atau tahapan permainan	Refleksi sudah dimasukkan dalam rangkaian atau tahapan permainan dalam buku panduan.
5.	Lampiran di buku panduan sebaiknya dimasukkan sebagai tata cara atau pelaksanaan permainan.	Tata cara atau pelaksanaan permainan sudah dimasukkan kedalam lampiran di buku panduan.

Berdasarkan tabel 4.4, hasil validasi prototype mengenai saran yang diberikan oleh Guruh Sukma Hanggara, M.Pd. untuk memperbaiki media yang telah dibuat oleh peneliti supaya media yang dibuat lebih baik lagi kedepannya. Dari semua saran yang telah diberikan sudah direvisi dan diperbaiki sesuai apa yang telah disarankan, maka media pembelajaran berupa media permainan *Truth Or Dare* (TOD) yang telah dikembangkan oleh peneliti telah layak digunakan dan diuji cobakan di lapangan.

## 2) Tahap Ahli Materi

Tahap selanjutnya yang dilakukan setelah tahap perancangan yaitu tahap validasi oleh validator dimana aspek yang dinilai yaitu aspek kelayakan soal,

penyajian soal, cakupan soal, tampilan dan penyajian materi. Hasil validasi para ahli digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi materi. Dalam hal ini penulis mengacu pada saran-saran serta petunjuk dari para ahli.

Tabel 4.5

Nama Validator

No	Nama	Jabatan
1.	Vivi Ratnawati. S.Pd, M.Psi	Dosen prodi Bimbingan dan Konseling UNP Kediri

Dari hasil penilaian validator diperoleh koreksi, kritik, dan saran yang akan menjadi acuan dalam merevisi materi yang telah dikembangkan. Adapun saran dan masukan yang diberikan validator pada saat menganalisis materi adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6

Hasil Penilaian Validator Terhadap Materi Yang Dikembangkan

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
Aspek ketepatan					
1	ketepatan prosedur umum panduan pengembangan <i>Truth Or Dare</i> (TOD) untuk meningkatkan kepercayaan diri karir siswa pada siswa			v	
2	ketepatan rumusan tujuan panduan pengembangan <i>Truth Or Dare</i> (TOD) untuk meningkatkan kepercayaan diri karir siswa pada siswa			v	
3	ketepatan sasaran pengguna buku panduan pengembangan <i>Truth Or Dare</i> (TOD)			v	



	untuk meningkatkan kepercayaan diri karir siswa pada siswa				
4	tepatan alokasi waktu kegiatan pengembangan <i>Truth Or Dare</i> (TOD) untuk meningkatkan kepercayaan diri karir siswa pada siswa			v	
5	tepatan kegiatan dalam pengembangan permainan <i>Truth Or Dare</i> (TOD) untuk meningkatkan kepercayaan diri karir pada siswa				V
6	tepatan tahap-tahap intervensi pengembangan permainan <i>Truth Or Dare</i> (TOD) untuk meningkatkan kepercayaan diri karir siswa				V
7	tepatan ukuran huruf yang digunakan dalam buku panduan pengembangan permainan <i>Truth Or Dare</i> (TOD) untuk meningkatkan kepercayaan diri karir siswa			v	
8	tepatan sistematika buku panduan pengembangan permainan <i>Truth Or Dare</i> (TOD) untuk meningkatkan kepercayaan diri karir siswa				V
Aspek kesesuaian					
1	sesuaian rancangan kegiatan pengembangan permainan <i>Truth Or Dare</i> (TOD) untuk meningkatkan kepercayaan diri karir siswa dengan tujuan yang ingin dicapai			v	
2	sesuaian rancangan kegiatan pengembangan permainan <i>Truth Or Dare</i> (TOD) untuk meningkatkan			v	

	kepercayaan diri karir siswa dengan alokasi waktu				
3	sesuaian lembar refleksi diri dengan tujuan pengembangan permainan <i>Truth Or Dare</i> (TOD) untuk meningkatkan kepercayaan diri karir siswa				V
4	sesuaian bahasa yang digunakan dalam buku panduan pengembangan permainan <i>Truth Or Dare</i> (TOD) untuk meningkatkan kepercayaan diri karir siswa			v	
Aspek kejelasan					
1	jelasan langkah-langkah pelaksanaan pengembangan permainan <i>Truth Or Dare</i> (TOD) untuk meningkatkan kepercayaan diri karir siswa dalam setiap pertemuan			v	
2	jelasan pernyataan dalam setiap tugas yang diberikan			v	
3	jelasan setiap prosedur dalam pengembangan permainan <i>Truth Or Dare</i> (TOD) untuk meningkatkan kepercayaan diri karir siswa			v	
4	jelasan konselor mengakhiri setiap sesi pertemuan dalam buku pengembangan permainan <i>Truth Or Dare</i> (TOD) untuk meningkatkan kepercayaan diri karir siswa				V
5	jelasan penggunaan bahasa dalam panduan pengembangan permainan <i>Truth Or Dare</i> (TOD) untuk			v	

	meningkatkan kepercayaan diri karir siswa				
6	jelasan proses pemberian pengembangan permainan <i>Truth Or Dare</i> (TOD) untuk meningkatkan kepercayaan diri karir siswa dari awal sampai akhir				V
Jumlah				12	6
Persentase				66,67%	33,3%

Tabel 4.7  
Hasil Aspek Kevalidan

Skor	Hasil
1	Menunjukkan bahwa panduan pengembangan permainan <i>Truth Or Dare</i> (TOD) untuk meningkatkan kepercayaan diri karir siswa pada siswa yang ada tidak tepat/ tidak sesuai/ tidak jelas
2	Menunjukkan bahwa panduan pengembangan permainan <i>Truth Or Dare</i> (TOD) untuk meningkatkan kepercayaan diri karir siswa pada siswa yang ada kurang tepat/ kurang sesuai/ kurang jelas
3	Menunjukkan bahwa panduan pengembangan permainan <i>Truth Or Dare</i> (TOD) untuk meningkatkan kepercayaan diri karir siswa pada siswa yang ada tepat/ sesuai/ jelas
4	Menunjukkan bahwa panduan pengembangan permainan <i>Truth Or Dare</i> (TOD) untuk meningkatkan kepercayaan diri karir siswa pada siswa yang ada sangat tepat/ sangat sesuai/ sangat jelas

Berdasarkan <sup>8</sup> tabel 4.6, hasil validasi yaitu nilai rata-rata kevali dan materi yang diberikan oleh Dr.Vivi Ratnawati. S.Pd, M.Psi adalah 66,67% yang berada pada kategori menunjukkan bahwa panduan pengembangan permainan *Truth Or Dare* (TOD) untuk meningkatkan kepercayaan diri karir siswa pada siswa yang ada tepat/ sesuai/ jelas dan 33,3% menunjukkan bahwa panduan

pengembangan permainan *Truth Or Dare* (TOD) untuk meningkatkan kepercayaan diri karir siswa pada siswa yang ada sangat tepat/ sangat sesuai/ sangat jelas, dari rata-rata hasil penilaian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa media permainan media *Truth Or Dare* (TOD) yang telah dikembangkan oleh peneliti telah layak digunakan dan diuji cobakan di lapangan

### 3) Tahap Validator Guru BK SMK Mummadiyah 2 Kediri

Tahap selanjutnya yang dilakukan setelah tahap perancangan yaitu tahap validasi oleh validator dimana aspek yang dinilai yaitu aspek kelayakan soal, penyajian soal, cakupan soal, tampilan dan penyajian materi. Hasil validasi para ahli digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi media dan materi. Dalam hal ini penulis mengacu pada saran-saran serta petunjuk dari para ahli.

Tabel 4.8

Nama Validator

No	Nama	Jabatan
I.	Ulfatul Latifah, S.Pd	Guru BK di SMK Mummadiyah 2 Kediri

Dari hasil penilaian validator diperoleh koreksi, kritik, dan saran yang akan menjadi acuan dalam merevisi materi yang telah dikembangkan. Adapun saran dan masukan yang diberikan validator pada saat menganalisis media dan materi adalah sebagai berikut:

Tabel 4.9  
 Hasil Penilaian Validator Terhadap media dan Materi Yang Dikembangkan

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1	Bahasa yang digunakan dalam buku panduan media <i>Truth Or Dare</i> (TOD) jelas				v
2	Tulisan pada buku panduan media <i>Truth Or Dare</i> (TOD) rapi				v
3	Sistematika dalam penulisan dalam buku panduan media <i>Truth Or Dare</i> (TOD) runtut			v	
4	Ukuran font buku panduan <i>Truth Or Dare</i> (TOD) tepat			v	
5	Bentuk font pada buku panduan media <i>Truth Or Dare</i> (TOD) menarik				v
6	Isi materi dalam buku panduan media <i>Truth Or Dare</i> (TOD) mudah dipahami			v	
7	Peraturan permainan dalam buku panduan media <i>Truth Or Dare</i> (TOD) mudah dipahami				v
8	Gambar ilustrasi pada buku panduan media <i>Truth Or Dare</i> (TOD) menarik			v	
9	Perpaduan warna pada buku panduan media <i>Truth Or Dare</i> (TOD) menarik				v
10	Tulisan pada kartu permainan <i>Truth Or Dare</i> (TOD) mudah dibaca				v
11	Tulisan pada kotak <i>treasure</i> media <i>Truth Or Dare</i> (TOD) mudah dibaca				v
12	Gambaran ilustrasi pada kartu media <i>Truth Or Dare</i> (TOD) menarik			v	
13	Gambaran ilustrasi pada kotak <i>Truth Or Dare</i> (TOD) menarik			v	

14	Desain pada kartu media <i>Truth Or Dare</i> (TOD) jelas				v
15	Desain angka pada kartu tantangan media <i>Truth Or Dare</i> (TOD) jelas				v
16	Warna media <i>Truth Or Dare</i> (TOD) menarik				v
17	Warna pada buku panduan menarik			v	
18	Langkah – langkah permainan media <i>Truth Or Dare</i> (TOD) mudah dimainkan				v
19	Kartu <i>Truth Or Dare</i> (TOD) mudah dimainkan				v
20	Permainan media <i>Truth Or Dare</i> (TOD) mudah dimainkan dimana saja			v	
21	Media <i>Truth Or Dare</i> (TOD) mudah dibawa			v	
22	Kesesuaian media permainan <i>Truth Or Dare</i> (TOD) dengan waktu			v	
Jumlah				10	12
Persentase				45,5%	54,5%

Tabel 4.10  
Hasil Aspek Kevalidan

Skor	Hasil
1	Kurang Baik
2	Cukup
3	Baik
4	Sangat Baik

Berdasarkan <sup>8</sup> tabel 4.9, hasil validasi yaitu nilai rata-rata kevalidan media yang diberikan oleh Ulfatul Latifah, S.Pd guru BK di SMK Mummadiyah 2 Kediri media dan materi adalah 45,5% yang berada pada kategori baik dan <sup>8</sup> 54,5% yang berada pada kategori sangat baik, dari rata-rata hasil penilaian

tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa media permainan media *Truth Or Dare* (TOD) yang telah dikembangkan oleh peneliti telah layak digunakan dan diuji cobakan di lapangan

#### **D. Pembahasan Hasil Penelitian**

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat menjadi perantara agar ilmu yang diberikan oleh guru dapat diterima dengan baik oleh siswa. Media pembelajaran yang ada saat ini sangat beragam. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat menjadi salah satu faktor keberhasilan proses pembelajaran. Pada bagian ini dikemukakan pembahasan hasil penelitian terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Media yang telah dikembangkan tersebut berupa media permainan media *Truth Or Dare* (TOD) dimana media ini disusun berdasarkan pada kebutuhan guru dan siswa di SMK Mummadiyah 2 Kediri. Hasil penelitian yang akan dibahas yaitu proses pengembangan media permainan media *Truth Or Dare* (TOD) dan keefektifan media permainan media *Truth Or Dare* (TOD).

Proses pengembangan media permainan media *Truth Or Dare* (TOD) menggunakan model pengembangan 4-D modifikasi Thiagarajan yaitu terdiri dari empat tahap berupa pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*dessiminate*). Tahapan yang dilakukan tersebut dimulai dari analisis awal-akhir yang bertujuan untuk mengetahui dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Lalu melakukan analisis terhadap peserta didik untuk mengetahui karakteristik peserta didik yang diperoleh melalui observasi. Adapun analisis

materi bertujuan untuk mengidentifikasi, merinci serta menyusun materi-materi utama yang akan dipelajari peserta didik, sehingga pemilihan kriteria media dimaksudkan untuk mendesain atau merancang isi media pembelajaran yang disesuaikan dengan materi kurikulum pembelajaran. Tahap rancangan awal berupa kegiatan pembuatan prototipe<sup>1</sup>, untuk merumuskan tujuan-tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik maka dilakukan analisis tujuan pembelajaran. Ketika menyiapkan prototipe 1 media pembelajaran, tahap ini terdiri atas 3 langkah yaitu: (1) Pemilihan media yang sesuai tujuan pembelajaran, yang akan digunakan ketika proses belajar mengajar telah berlangsung, (2) Pemilihan format, menentukan format media pembelajaran, (3) penyusunan aturan/petunjuk penggunaan media permainan. Media pembelajaran dikatakan baik apabila hasil analisis kevalidan sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya. Pada penelitian ini, tingkat kevalidan media pembelajaran diukur dengan menggunakan *rating scale* dimana data mentah yang diperoleh berupa angka kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif (Suharsimi Arikunto,2020)

<sup>2</sup>Langkah-langkah analisis kevalidan adalah menghitung rata-rata penilaian kualitas media dari dosen ahli (validator) dalam setiap poin pernyataannya. Selanjutnya menghitung rata-rata kevalidan setiap aspek penilaian. Setelah itu, menghitung skor rata-rata total penilaian, kemudian mencocokkan dengan kategori penilaian kevalidan yang telah ditentukan. Media dapat dinyatakan baik apabila menunjukkan bahwa panduan pengembangan permainan *Truth Or Dare* (TOD) untuk meningkatkan kepercayaan diri karir siswa pada siswa yang ada tepat/ sesuai/ jelas (Muhammad Khalifah Mustam,2018). Berdasarkan hasil



pengamatan dari proses validasi dan uraian teori di atas, maka media pembelajaran yang telah dikembangkan dan direvisi menunjukkan nilai rata-rata 66,67% yang termasuk dalam kategori baik yang merupakan prototipe. Semua aspek penilaian media berada pada kategori baik dan sangat baik dimana 3 aspek termasuk dalam kategori baik dan sangat baik. Prototipe 2 hasil validasi ini kemudian di uji coba pada tahap selanjutnya, yaitu uji coba pada pembelajaran di kelas, untuk kemudian diukur keefektifan dan kepraktisannya. Hasil dari uji coba dijadikan bahan rujukan kembali untuk merevisi hal-hal yang masih kurang pada saat uji coba. Revisi ini dilakukan untuk menghasilkan produk dengan kualitas yang baik. Pengembangan media didasari atas tujuan untuk menghasilkan media permainan yang layak digunakan khususnya pada meningkatkan kepercayaan diri karir siswa. Media permainan *Truth Or Dare* (TOD)

*Truth and Dare* ini dapat dijadikan sebagai media alternatif membangkitkan percaya diri karir siswa. Pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan melihat penelitian sebelumnya yang relevan. Perbaikan dilakukan dari segi teknis melakukan modifikasi dari cakupan materi, tampilan, dan aturan permainan. Jika pada penelitian sebelumnya dilakukan pengembangan dengan menggunakan Kartu *Truth Or Dare (TOD)*, maka pada penelitian Kartu *Truth Or Dare (TOD)* yang dimana kartu *Truth* berwarna biru sedangkan kartu *Dare* berwarna merah, kartu ini berisi tentang pertanyaan ataupun tantangan yang harus dilaksanakan oleh siswa dan buku panduan media kartu *Truth Or Dare (TOD)* ini untuk konselor, berisikan bagaimana cara media kartu *Truth Or Dare (TOD)* digunakan. Cara memainkan permainan *Truth and*

<sup>5</sup>  
Dare melalui tiga tahap yaitu :



1. Tahap persiapan, didalam tahap ini guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 peserta didik serta menerangkan aturan permainan.
  - a. Permainan dimulai dengan membuat urutan kelompok dengan hompimpa yang diwakilkan 1 orang setiap kelompok, jika ada salah satu yang berbeda sendiri maka itulah kelompok yang akan bermain, dan seterusnya sampai semua kelompok terbentuk urutannya.
  - <sup>1</sup>b. Kelompok yang terpilih akan memilih koin yang bertuliskan huruf **T** (*Truth*) dan huruf **D** (*Dare*).
  - c. Pertanyaan akan diberikan berdasarkan huruf yang terdapat pada koin. Kartu *TRUTH* ini berisi tentang pertanyaan dan kartu *DARE* berisi perintah atau tantangan.
  - d. Ketua kelompok atau perwakilan kelompok maju kedepan untuk melemparkan koin tersebut.
  - e. Semua anggota wajib menjawab sesuai dengan huruf pada koin yang sudah dilempar.
  - f. Anggota kelompok diperbolehkan untuk berdiskusi pada satu kelompoknya.
  - g. Tidak diperbolehkan untuk bertanya kepada anggota kelompok yang bukan satu kelompoknya.
  - h. Waktu yang diberikan untuk berfikir 1 menit.
- <sup>5</sup>2. Tahap kedua, tahap inti. Pada tahap inti permainan di jalankan sesuai dengan aturan-aturan yang telah di sepakati.
3. Tahap ketiga, tahap penutupan. Pada tahap ini guru memberikan reward bagi kelompok yang menjawab atau yang sudah menjalankan permainan

tersebut dengan baik dan sportif.

### E. Spesifikasi Model

Media kartu *Truth or Dare* (TOD) telah melewati beberapa tahap uji ahli dan revisi, yang menghasilkan sebuah produk yang dapat digunakan. Berikut spesifikasi kartu *Truth or Dare* (TOD).

Tabel 4.11  
Spesifikasi Model

NO	PIRANTI	GAMBAR	DESKRIPSI
1.	Kartu <i>Truth Or Dare</i> (TOD)		Kartu <i>Truth Or Dare</i> (TOD) yang dimanakartu <i>Truth</i> berwarna biru sedangkan kartu <i>Dare</i> berwarna merah,kartu ini berisi tentang pertanyaan ataupun tantangan yang harus dilaksanakan oleh siswa
2.	Koin		Koin dengan lambang huruf T berarti <i>Truth</i> dan koin dengan lambang huruf D berarti <i>Dare</i> . Koin ini berguna untuk menentukan siswa tersebut akan mendapatkan kartu <i>Truth</i> atau <i>Dare</i>

3.	Buku Panduan		Buku panduan media kartu Truth Or Dare (TOD) ini untuk konselor. Berisikan bagaimana cara media kartu Truth Or Dare (TOD) digunakan.
4.	Kotak Media		Merupakan sebuah kotak yang berisikan buku panduan, kartu <i>Truth Or Dare</i> dan koin.

- Kelebihan dan Kekurangan *Truth and Dare (TOD)*

Permainan *Truth and Dare* yang dilakukan pada pembelajaran memiliki beberapa kelebihan diantaranya (Priatmoko, 2008)

- 1) Dapat menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan menyenangkan, sehingga antusiasme siswa terhadap pembelajaran semakin bertambah.
- 2) Siswa dilibatkan secara langsung dalam permainan, guru hanya sebagai juri, motivator dan fasilitator.
- 3) Suasana kompetitif selama permainan mampu memicu siswa untuk menjadi yang terbaik diantara siswa lainnya. Sehingga tujuan pembelajaran untuk membantu siswa mencapai kompetensi dasar lebih mudah.

Permainan *Truth and Dare* yang dilakukan pada pembelajaran memiliki beberapa kekurangan media permainan *Truth and Dare*:

- 4) Pertanyaan-pertanyaan yang ditampilkan dalam kartu *Truth* maupun kartu *Dare*

belum sepenuhnya mencakup bahan yang dipertanyakan dalam instrument uji kemampuan kognitif.

- 5) Jika tidak bisa memanajemen waktu dengan baik maka tujuan dari pembelajaran bisa tidak tercapai.
- 6) Jika kurang pengalaman dalam pengelolaan kelas, akan menimbulkan keributan yang mengganggu jalannya proses pembelajaran.

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, SASARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan langkah pengembangan dan hasil uji ahli media, ahli materi, dan uji pengguna, permainan *truth or dare* (TOD) untuk meningkatkan kepercayaan diri karir siswa kelas 11 di SMK Muhammadiyah 2 Kediri tahun pelajaran 2022/2023, dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan *truth or dare* (TOD) untuk meningkatkan kepercayaan diri karir siswa kelas 11 di SMK Muhammadiyah 2 Kediri yang dihasilkan memiliki keberterimaan secara teoritis.

#### B. Implikasi

Sesuai dari kesimpulan yang telah dipaparkan diatas, maka implikasi dalam penelitian ini mencakup implikasi teoritis yang dijelaskan dibawah ini sebagai berikut:

##### 1. Implikasi Teoritis

Dari hasil penelitian yang dilakukan produk permainan *truth or dare* (TOD) menjadi salah inovasi baru dalam perkembangan keilmuan bimbingan dan konseling di dunia pendidikan.

#### C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang diberikan oleh peneliti sebagai berikut :

##### 1. Bagi Guru BK

Guru Bimbingan dan Konseling diharapkan dapat menggunakan permainan *truth or dare* (TOD) dalam proses layanan konseling, selain itu diharapkan guru BK lebih memahami dan mampu mengimplementasikan

permainan *truth or dare* (TOD) disekolah yang terbukti dapat membantu meningkatkan kepercayaan diri karir siswa. *Truth or dare* (TOD) ini bisa dijadikan dan digunakan salah satu inovasi layanan BK untuk siswa.

## **2. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Kepada peneliti selanjutnya diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan peneliti lanjutan dengan memperluas variabel dan subjek penelitian mengenai permainan *truth or dare* (TOD) untuk meningkatkan kepercayaan diri karir siswa.

### DAFTAR PUSTAKA

- 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_2(3).pdf)
- Widyastuti, Retno Juli (2013). Pengaruh self-efficacy dan dukungan sosial keluargaterhadap kemandirian pengambilan keputusan karir siswa. *Jurnal BK UNESA*,3(1).
- 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*.
- Ningsih, M. W. (2018). *Pengembangan Media Permainan Monopoli Truth And Dare Untuk Meningkatkan Self Confidence Pada Siswa Siswi Smp Negeri 1 Balongbendo*.
- 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: PustakaBelajar.
- Azwar, S. 2017. Metode Penelitian Psikologi. Yogyakarta: PustakaPelajar.
- Arifin, Z. 2016. EvaluasiPembelajaran: Prinsip, Teknik, danProsedur. Bandung: PT. RemajaRosdakarya.
- Arifin, Z. 2017. KriteriaInstrumendalamSuatuPenelitian.Jurnal Theorems (The Original Research of Mathematics).
- Alismail, H. A., & McGuire, P. (2015). 21st Century Standards and Curriculum: Current Research and Practice. *Journal of Education and Practice*.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Abdullah Sani, Ridwan. 2016. *Penilaian Autentik*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Chang, Richard Y; Kelly, P.Keith. (2000). *Langkah-langkah Pemecahan Masalah*.
- Docktor, J., & Heller, K. (2009). Robust assessment instrument for student problem solving. In *Proceedings of the NARST 2009 Annual*



Meeting, Garden Grove, CA.

Djemari Mardapi. (2008). Teknik Penyusunan Instrumen dan Nontes. Yogyakarta: Mitra Cendikia Offset.

Endang Mulyatiningsih. (2013). Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan. Bandung: Alfabeta.

Hamzah B Uno dan Satria Koni, 2012. Assessment Pembelajaran, Jakarta: Bumi Aksara.

Greenatein, L. (2005). *Classroom assessment: Teacher's knowledge and practice*. Unpublished doctoral dissertation, Jhonson and Wales University.

Gok dan Silay. (2010). "The Effects of Problem Solving Strategies on Students' Achievement, Attitude, and Motivation". *Lat. Am. J. Phys. Educ.* 4, (1).

Kemendikbud. (2013). *Permendikbud No. 54 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

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

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

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

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



# VITA2

---

## ORIGINALITY REPORT

---

15%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

---

## PRIMARY SOURCES

---

1	<a href="http://core.ac.uk">core.ac.uk</a> Internet Source	3%
2	<a href="http://repositori.uin-alauddin.ac.id">repositori.uin-alauddin.ac.id</a> Internet Source	2%
3	<a href="http://www.scribd.com">www.scribd.com</a> Internet Source	1%
4	<a href="http://lib.unnes.ac.id">lib.unnes.ac.id</a> Internet Source	1%
5	<a href="http://media.neliti.com">media.neliti.com</a> Internet Source	1%
6	<a href="http://docplayer.info">docplayer.info</a> Internet Source	1%
7	<a href="http://bimbinganconselingislam.blogspot.com">bimbinganconselingislam.blogspot.com</a> Internet Source	1%
8	<a href="http://repository.uinbanten.ac.id">repository.uinbanten.ac.id</a> Internet Source	1%
9	<a href="http://journal.academiapublication.com">journal.academiapublication.com</a> Internet Source	<1%

---

10	<a href="http://www.coursehero.com">www.coursehero.com</a> Internet Source	<1 %
11	<a href="http://repository.unpkediri.ac.id">repository.unpkediri.ac.id</a> Internet Source	<1 %
12	<a href="http://repository.radenintan.ac.id">repository.radenintan.ac.id</a> Internet Source	<1 %
13	<a href="http://digilib.uin-suka.ac.id">digilib.uin-suka.ac.id</a> Internet Source	<1 %
14	<a href="http://eprints.uny.ac.id">eprints.uny.ac.id</a> Internet Source	<1 %
15	<a href="http://repository.ar-raniry.ac.id">repository.ar-raniry.ac.id</a> Internet Source	<1 %
16	<a href="http://pt.scribd.com">pt.scribd.com</a> Internet Source	<1 %
17	<a href="http://123dok.com">123dok.com</a> Internet Source	<1 %
18	<a href="http://kisopo.wordpress.com">kisopo.wordpress.com</a> Internet Source	<1 %
19	<a href="http://repository.usd.ac.id">repository.usd.ac.id</a> Internet Source	<1 %
20	<a href="http://text-id.123dok.com">text-id.123dok.com</a> Internet Source	<1 %
21	<a href="http://repository.ummetro.ac.id">repository.ummetro.ac.id</a> Internet Source	<1 %

22	<a href="http://ejournal-fip-ung.ac.id">ejournal-fip-ung.ac.id</a> Internet Source	<1 %
23	<a href="http://id.123dok.com">id.123dok.com</a> Internet Source	<1 %
24	<a href="http://digilib.unimed.ac.id">digilib.unimed.ac.id</a> Internet Source	<1 %
25	<a href="http://adoc.pub">adoc.pub</a> Internet Source	<1 %
26	<a href="http://repository.iainpalopo.ac.id">repository.iainpalopo.ac.id</a> Internet Source	<1 %
27	<a href="http://jumadiuwmy.blogspot.com">jumadiuwmy.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %
28	<a href="http://jurnal.unublitar.ac.id">jurnal.unublitar.ac.id</a> Internet Source	<1 %
29	<a href="http://www.slideshare.net">www.slideshare.net</a> Internet Source	<1 %
30	<a href="http://repository.uinsu.ac.id">repository.uinsu.ac.id</a> Internet Source	<1 %
31	<a href="http://repository.umy.ac.id">repository.umy.ac.id</a> Internet Source	<1 %
32	<a href="http://agenjudi-bola.net">agenjudi-bola.net</a> Internet Source	<1 %
33	<a href="http://id.scribd.com">id.scribd.com</a> Internet Source	<1 %

34

repository.um.ac.id

Internet Source

<1 %

---

35

digilib.uinsby.ac.id

Internet Source

<1 %

---

Exclude quotes      On

Exclude matches      Off

Exclude bibliography      On

# VITA2

---

PAGE 1

---

PAGE 2

---

PAGE 3

---

PAGE 4

---

PAGE 5

---

PAGE 6

---

PAGE 7

---

PAGE 8

---

PAGE 9

---

PAGE 10

---

PAGE 11

---

PAGE 12

---

PAGE 13

---

PAGE 14

---

PAGE 15

---

PAGE 16

---

PAGE 17

---

PAGE 18

---

PAGE 19

---

PAGE 20

---

PAGE 21

---

PAGE 22

---

PAGE 23

---

PAGE 24

---

PAGE 25

---

PAGE 26

---

PAGE 27

---

PAGE 28

---

PAGE 29

---

PAGE 30

---

PAGE 31

---

PAGE 32

---

PAGE 33

---

PAGE 34

---

PAGE 35

---

PAGE 36

---

PAGE 37

---

PAGE 38

---

PAGE 39

---

PAGE 40

---

PAGE 41

---

PAGE 42

---

PAGE 43

---

PAGE 44

---

PAGE 45

---

PAGE 46

---

PAGE 47

---

PAGE 48

---

PAGE 49

---

PAGE 50

---

PAGE 51

---



PAGE 52

---

PAGE 53

---

PAGE 54

---

PAGE 55

---

PAGE 56

---

PAGE 57

---

PAGE 58

---

PAGE 59

---

PAGE 60

---

PAGE 61

---

PAGE 62

---

PAGE 63

---

PAGE 64

---

PAGE 65

---

PAGE 66

---

PAGE 67

---

PAGE 68

---

PAGE 69

---

PAGE 70

---

PAGE 71

---

PAGE 72

---

PAGE 73

---

PAGE 74

---

PAGE 75

---

PAGE 76

---

PAGE 77

---

PAGE 78

---

PAGE 79

---

PAGE 80

---

PAGE 81

---