

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *TURTH OR DARE* UNTUK  
MENINGKATKAN RASA PERCAYA DIRI PADA SISWA SMA**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Pada Prodi Bimbingan Dan Konseling



OLEH:

**ANIS LAILATUL FITRIYAH**  
NPM: 19.1.01.01.0030

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

Skripsi Oleh:

**ANIS LAILATUL FITRIYAH**  
NPM: 19.1.01.01.0030

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *TURTH OR DARE* UNTUK  
MENINGKATKAN RASA PERCAYA DIRI PADA SISWA SMA**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada  
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi Bimbingan dan Konseling  
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: \_\_\_\_\_

Pembimbing I

Pembimbing II



**Dr. Vivi Ratnawati, S.Pd., M.Psi.**  
NIDN: 0728038306



**Dra. Khususiyah, M.Pd.**  
NIDN: 0717115901

Skripsi oleh:

**ANIS LAILATUL FITRIYAH**  
NPM: 19.1.01.01.0030

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *TURTH OR DARE* UNTUK  
MENINGKATKAN RASA PERCAYA DIRI PADA SISWA SMA**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian.Sidang Skripsi  
Prodi BK FKIP UN PGRI Kediri  
Pada Tanggal: \_\_\_\_\_

**Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dr. Vivi Ratnawati, S.Pd.,M,Psi.
2. Penguji I : Galang Surya Gumilang, M.Pd.
3. Penguji II : Dra. Khususiyah, M.Pd.



Mengetahui,  
Dekan FKIP



**Dr. Agus Widodo, M.Pd.**  
NIDN. 0024086901

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Anis Lailatul Fitriyah  
Jenis kelamin : Perempuan  
Tempat/tgl. Lahir : Mojokerto/ 18 Januari 1999  
NPM : 19.1.01.01.0030  
Fak/Jur./Prodi. : FKIP/ S1 Bimbingan dan Konseling

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

Kediri, 19 Februari 2024  
Yang Menyatakan



**ANIS LAILATUL FITRIYAH**  
NPM: 19.1.01.01.0030

## **MOTTO**

*“Agar kamu tidak bersedih hati terhadap apa yang luput dari kamu dan tidak pula terlalu gembira terhadap apa yang diberikan-Nya kepadamu. Dan Allah tidak menyukai terhadap orang yang sombong dan membanggakan diri”*

*(QS. Al-Hadid: 23)*

Kupersembahkan Skripsi Ini Untuk:

**“Keluarga dan teman-teman yang saya sayangi”**

## ABSTRAK

**Anis Lailatul Fitriyah** Pengembangan Media Permainan *Truth or Dare* Untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Pada Siswa SMA, Skripsi, Bimbingan dan Konseling, FKIP UN PGRI Kediri, 2023

Kata kunci: permainan *Truth or Dare*, percaya diri.

Penelitian yang dilakukan dilatar belakangi hasil wawancara dengan guru BK dan juga observasi yang dilakukan peneliti, yang menunjukkan bahwa terdapat siswa di SMA Negeri 3 Kota Kediri memiliki rasa percaya diri rendah. Masalah rendahnya rasa percaya diri ini muncul karena siswa sering terlihat gugup atau goyah ketika maju ke depan kelas, merasa susah berbicara di depan kelas terutama ketika melakukan presentasi, ragu-ragu dan menghindari pertanyaan dari bapak/ibu guru, kurangnya komunikasi dengan teman, ragu-ragu ketika di suruh oleh bapak/ibu guru, tidak berani menyampaikan pendapat, dan *insecure*.

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

Penelitian yang telah dilakukan ini, menghasilkan produk yaitu sebuah media permainan *Truth or Dare* untuk meningkatkan percaya diri siswa. Produk ini terdiri dari: (1) balok permainan, (2) sebuah dadu, (3) buku panduan, (4) kotak balok, (5) kotak dadu dan sudah melalui uji ahli materi, uji ahli media, dan uji calon praktisi. Berdasarkan dari hasil interval ahli materi memperoleh hasil 75% berarti layak digunakan dan hasil interval ahli media memperoleh hasil 81% yang berarti sangat layak digunakan dan hasil interval uji pengguna memperoleh skor 92% yang berarti sangat layak digunakan. Dari semua hasil yang diperoleh maka media permainan *Truth or Dare* yang telah peneliti kembangkan dapat diterima secara praktis dan teoritis sebagai salah satu media BK. Saran bagi guru diharapkan media permainan *Truth or Dare* dapat diimplementasikan sebagai salah satu inovasi layanan BK untuk membantu meningkatkan percaya diri siswa dan bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan peneliti lanjutan dengan memperluas variabel dan subjek penelitian mengenai permainan *Truth or Dare* untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa .

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami Panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Permainan *Truth or Dare* Untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Pada Siswa SMA” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Jurusan Bimbingan dan Konseling UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor UN PGRI Kediri.
2. Bapak Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri.
3. Ibu Dr. Vivi Ratnawati, S.Pd.,M.Psi. selaku Kaprodi Bimbingan dan Konseling dan selaku dosen pembimbing I skripsi Prodi Bimbingan dan Konseling UN PGRI Kediri.
4. Ibu Dra. Khususiyah, M.Pd. selaku dosen pembimbing II skripsi Prodi Bimbingan dan Konseling UN PGRI Kediri.
5. Ibu Devi Asmindra M. selaku guru BK SMAN 3 Kota Kediri.
6. Almh. Ibu Siti Mas'amah meskipun ibu saya sudah tiada tetapi ibu tetap menjadi seorang yang selalu saya banggakan dan saya rindukan.
7. Kedua orang tua saya (Bapak Arifin dan Ibu Wiwik Puji Astutik) yang tidak pernah mengeluh membiayai pendidikan saya dan selalu memberi dukungan dan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.

8. Keluarga yang sangat saya sayangi (Mbah Solik, Adek wahyu, Neng Risa, Mas Fikri dan Ibu Siti Aminah) yang selalu mendukung saya.
9. Teman-teman satu perjuangan saya yang selalu memberi dukungan satu sama lain.
10. Rian Nura Ari Sucipto, S.Tr.Kom. yang sudah memberikan dukungan, tenaga dan pikiran dan juga membantu menyelesaikan skripsi ini.
11. Diri saya sendiri, Anis Lailatul Fitriyah terima kasih sudah mau berproses menyelesaikan skripsi ini dengan tulus yang *Insyallah* sangat bermanfaat.
12. Serta pihak-pihak lain yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu.

Disadari bahwa proposal ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia Pendidikan, meskipun hanya ibarat setitik air bagi samudra luas.

Kediri, \_\_\_\_\_



**ANIS LAILATUL FITRIYAH**  
NPM: 19.1.01.01.0030



## DAFTAR ISI

	halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN_PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
BAB I : PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah.....	4
D. Tujuan Pengembangan.....	4
E. Sistematika Penulisan .....	4
BAB II : LANDASAN TEORI.....	6
A. Media <i>Truth or Dare</i> .....	6
1. Pengertian Media Bimbingan dan Konseling .....	6
2. Kriteria Pemilihan Media.....	6
3. Pengertian Bimbingan Kelompok.....	7
4. Teknik Bimbingan Kelompok.....	8
5. Pengertian Permainan <i>Truth or Dare</i> .....	9
B. Percaya diri .....	10
1. Pengertian Percaya Diri .....	10

2. Ciri – Ciri Percaya Diri .....	12
3. Aspek Percaya Diri .....	12
4. Faktor – Faktor Percaya Diri.....	14
5. Indikator Percaya Diri .....	16
C. Penelitian Terdahulu .....	17
<b>BAB III : METODE PENGEMBANGAN .....</b>	<b>20</b>
A. Model Pengembangan .....	20
B. Prosedur Pengembangan.....	21
1. Melakukan Pengumpulan Informasi Data.....	21
2. Perencanaan .....	22
3. Pengembangan Draf Produk .....	22
4. Uji Coba Lapangan Awal.....	25
5. Merevisi Hasil Uji Coba .....	25
6. Uji Coba Lapangan .....	25
7. Penyempurnaan Produk Hasil Uji Coba Lapangan.....	25
C. Lokasi dan Subyek Penelitian.....	26
D. Uji Coba Model/Produk.....	26
1. Desain Uji Coba .....	26
2. Subyek Uji Coba .....	26
E. Validasi Model/Produk .....	28
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	28
1. Pengembangan Instrumen .....	28
2. Validasi Instrumen .....	31

BAB IV	: DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN.....	34
	A. Hasil Studi Pendahuluan.....	34
	1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan.....	34
	2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan.....	35
	3. Desain Awal (draft) Model.....	36
	B. Pengujian Model Terbatas.....	37
	1. Uji Validasi Ahli dan Praktisi.....	37
	C. Validasi Model.....	37
	1. Deskripsi Hasil Uji Validasi.....	37
	2. Interpretasi Hasil Uji Validasi.....	48
	3. Kevalidan, Kepraktisan dan Keefektifan Model.....	50
	4. Desain Akhir Model.....	50
	D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	53
	1. Spesifikasi Model.....	53
	2. Panduan Model Permainan.....	55
	3. Prinsip – Prinsip, Keunggulan Dan Kelemahan Model.....	57
BAB V	: SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....	59
	A. Simpulan.....	59
	B. Implikasi.....	59
	1. Implikasi Teoritis.....	59
	2. Implikasi Praktis.....	59
	C. Saran-saran.....	60
	1. Bagi Guru BK.....	60
	2. Bagi Peneliti Selanjutnya.....	60

DAFTAR PUSTAKA .....	61
LAMPIRAN.....	64

## DAFTAR TABEL

Tabel	halaman
2.1 : Kajian Penelitian Terdahulu.....	17
3.1 : Kisi – kisi Angket Ahli Materi.....	29
3.2 : Kisi – kisi Angket Ahli Media .....	29
3.3 : Kisi – kisi Angket Pengguna.....	29
3.4 : Kisi – kisi Angket Percaya Diri .....	31
4.1 : Skor Penilaian Ahli dan Pengguna .....	38
4.2 : Kriteria Kevalidan Ahli dan Pengguna .....	38
4.3 : Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli Materi.....	38
4.4 : Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli Media .....	42
4.5 : Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli Pengguna .....	46
4.6 : Hasil Uji Validitas Ahli dan Pengguna .....	49
4.7 : Desain Akhir Model.....	50
4.8 : Spesifikasi Model.....	53

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	halaman
3.1 : Desain Balok Permainan.....	23
3.2 : Desain Kotak Balok .....	24
3.3 : Desain Buku Panduan .....	24
3.4 : Langkah – Langkah Uji Coba .....	26

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	halaman
1 : Kisi – Kisi Angket Percaya Diri Siswa.....	64
2 : Angket Percaya Diri Siswa .....	64
3 : Tabel Tabulasi Data .....	68
4 : Tabel Hasil Uji Validitas.....	69
5 : Hasil Uji Validitas Menggunakan SPSS .....	70
6 : Hasil Uji Reliabilitas Menggunakan SPSS .....	70
7 : Lembar Validasi Pendapat dan Penilaian Dosen Ahli Media.....	71
8 : Lembar Surat Izin Penelitian.....	76
9 : Lembar Validasi Pendapat dan Penilaian Dosen Ahli Materi.....	77
10 : Lembar Validasi Pendapat dan Penilaian Uji Pengguna.....	81
11 : Lembar Surat Pengantar Penelitian.....	84
12 : Dokumentasi dengan Guru BK.....	85
13 : Buku Panduan Permainan <i>Truth or Dare</i> .....	86

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Di penghujung 2019, kabar munculnya virus yang mematikan yang di kenal Corona atau Covid-19 yang pertama kali ditemukan di Tiongkok sempat menghebohkan dunia. Perihal ini menjadikan pemerintah mengambil aksi dengan pembatasan aktivitas di luar rumah meliputi KBM di sekolah berdasarkan “Surat Edaran Mendikbud No. 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan dan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease (Covid 19)*”. Menurut Riswani & Widayati, (dalam Umam, K., & Maulidah, L. (2021)) efek negatif dari pembelajaran daring yaitu kurangnya keaktifan peserta didik. Keaktifan merupakan suatu gerakan yang dilakukan siswa sambil berpikir, yang berujung pada peningkatan kemampuan minat, daya cipta, dan rasa percaya diri. Memang, meski saat ini pemerintah telah memperbolehkan pembelajaran tatap muka, namun masih terdapat dampak dari kecenderungan pembelajaran daring terhadap siswa, salah satunya adalah menurunnya rasa percaya diri.

Lauster (dalam Gufron dan Risnawita 2010) mencirikan rasa percaya diri sebagai suatu cara pandang identitas yang berupa keyakinan akan kemampuan diri untuk bersikap optimis, idealis, sangat toleran dan penuh perhatian, bertindak sesuai keinginannya tanpa terpengaruh oleh orang lain. Mempunyai rasa percaya diri yang tinggi pada siswa dapat memberikan kontribusi dalam mencapai nilai dan hasil belajar yang unggul, menyebabkan perubahan tidak hanya pada hasil belajarnya saja, namun juga pada tingkah laku dan sikap siswa, khususnya kekuatan, keaktifan



dan aktualisasi diri siswa selama belajar. Sedangkan memiliki percaya diri yang rendah akan selalu diliputi ketakutan dan keraguan, bahkan mungkin kurang berani untuk tampil di depan orang lain atau mudah putus asa. Rasa percaya diri mempengaruhi perkembangan seorang siswa dalam melakukan aktivitas apapun, oleh karena itu sebaiknya diusahakan untuk membangunnnya sedini mungkin, dan rasa percaya diri ini dapat diciptakan melalui pertimbangan dan bentuk pembelajaran sehari-hari, serta dengan menciptakan kecenderungan berani dalam intuisi sosial, tidak hanya di dalam kelas tetapi juga di luar kelas dan di lingkungan sekolah.

Informasi mengenai rendahnya rasa percaya diri siswa di SMA diperoleh melalui keterangan dari guru BK di SMA Negeri 3 Kota Kediri bahwa percaya diri siswa memiliki tingkatan yang berbeda-beda ada yang tinggi, sedang dan rendahbeberapa siswa memiliki tingkat percaya diri yang tinggi, sementara yang lain memiliki tingkat percaya diri yang rendah. Kendala rendahnya rasa percaya diri ini terlihat dari gejala siswa yang sering terlihat gugup atau ragu ketika diminta untuk berbicara di depan kelas, merasa susah berbicara di depan kelas terutama ketika melakukan presentasi, ragu-ragu dan menghindari pertanyaan dari bapak/ibu guru dan kurangnya komunikasi dengan teman.

Layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan dan diskusi merupakan salah satu bentuk usaha yang diambil guru BK untuk menambah rasa percaya diri siswa, namun hasilnya kurang memuaskan karena permainan yang dimainkan seadanya tanpa sebuah media dikarenakan kurangnya media permainan yang menarik untuk menunjang layanan bimbingan kelompok. Maka

diperlukannya inovasi media BK yang praktis dan menarik untuk menambah rasa percaya diri siswa. Hal tersebut mendasari peneliti untuk mengembangkan sebuah permainan “*Truth or Dare*” untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa.

Talib, A., S. (2020) menggambarkan *Truth or Dare* sebagai pengalih perhatian yang dimainkan oleh minimal dua orang, di mana mereka harus memilih antara menjawab pertanyaan dengan sungguh-sungguh (*Truth*) atau melakukan tantangan (*Dare*). Maksudnya adalah menantang siswa agar lebih gagah dalam berbicara dihadapan orang lain, berkomunikasi dengan diri sendiri, berkomunikasi dengan orang modern, dan mengikuti kegiatan yang dapat membangkitkan semangat. Media diversifikasi ini diharapkan dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa.

Peneliti memilih untuk melakukan penelitian pengembangan (*R&D*) karena ingin membuat suatu produk dan menguji kelayakannya agar dapat dimanfaatkan oleh anak-anak, khususnya siswa sekolah menengah. Alasan ini didasarkan pada keharusan untuk menguji kecukupan item yang dibuat. Selain itu, kehadiran media ini juga akan mendorong pihak guru bimbingan dan konseling dalam menangani permasalahan yang dihadapi siswa, khususnya dalam hal rasa percaya diri, sehingga dapat memberikan bantuan yang lebih tepat.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul "Pengembangan Media Permainan *Truth or Dare* untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa SMA".

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan landasan permasalahannya, ada dua permasalahan bukti yang dapat dikenali dalam penelitian ini. Pertama, masih ada siswa yang memiliki rasa percaya diri yang rendah, seperti cemas bertanya, kehilangan kepastian saat berbicara sebelum pelajaran, dan tidak memiliki kekuatan untuk mengambil kesimpulan yang tepat. Kedua, diperlukannya pengembangan media Bimbingan dan Konseling yang dapat menarik minat siswa dan membuat mereka bersemangat untuk mengikuti atau memanfaatkan layanan Bimbingan dan Konseling.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan landasan permasalahan yang telah diuraikan, maka rumusan permasalahan dapat didefinisikan sebagai berikut: Bagaimana pengembangan media permainan "*Truth or Dare*" dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa SMA?

## **D. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media permainan "*Truth or Dare*" sebagai sarana dalam meningkatkan rasa percaya diri pada siswa SMA. Tujuan khusus dalam penelitian ini yaitu untuk memverifikasi kelayakan media permainan "*Truth or Dare*" dalam meningkatkan rasa percaya diri pada siswa SMA.

## **E. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan mengikuti pedoman yang terdapat dalam buku Panduan Penulisan Karya Ilmiah yang diterbitkan oleh Lembaga Penelitian dan

Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Nusantara PGRI Kediri pada tahun 2022.

## DAFTAR PUSTAKA

- A Sholihah, M. 2021. Solusi Terhadap Problem Percaya Diri (*Self Confidence*). *Jurnal Kajian Pendidikan Islam dan Studi Islam*, (Online), 4 (1): 2599-2724, tersedia: [https://www.ejournal.stainupwr.ac.id/index.php/al\\_ghzali/article/view/197](https://www.ejournal.stainupwr.ac.id/index.php/al_ghzali/article/view/197), diunduh 20 Oktober 2022.
- Aji, N. D. & Setyaputri, N. Y. 2021. Permainan *Truth or Dare (Tod)*: Sebuah Inovasi Media BK Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Karier Siswa SMK. *SEMDIKJAR* 4, *Universitas Nusantara PGRI Kediri*, (Online), 4: 909 – 915, tersedia: <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/3697>, diunduh 22 Oktober 2022.
- Aryanti, D. & Utamajaya, J. N. 2022. Persepsi Penggunaan Sistem *E-learning* menggunakan *Technology Acceptance Model (TAM)*, *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, (Online), 9 (2): 479-484, tersedia: <https://www.ejurnal.stmik-budidarma.ac.id/index.php/jurikom/article/view/4092>, diunduh 12 Desember 2023.
- A'yun, L. Q. 2019. *Pengaruh Dukungan Sosial Teman Sebaya terhadap Kepercayaan Diri Siswa Kelas VIII Excellent dan Reguler di MTsN 2 Kediri*. Skripsi. Kediri: Tarbiyah IAIN Kediri.
- Fitri, E., Zola, N., & Ifdil, I. 2018. Profil Kepercayaan Diri Remaja Serta Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi. *JPPi (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, (Online), 4 (1): 1-5, tersedia: <https://jurnal.iicet.org/index.php/jppi/article/view/182>, diunduh 20 Oktober 2022.
- Ginanjar, A., Supriatna, E., & Annisa, D. F. 2023. Pengembangan Permainan Kartu *Truth or Dare* Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Smp/Mts. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)*, (Online), 6 (5): 402-409, tersedia: <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/fokus/article/view/12927>, diunduh 15 Oktober 2023.
- Ghufron, M. N. & Risnawita, R. 2010. *Teori – Teori Psikologi*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Hartanti, J. 2022. *Bimbingan Kelompok*. Surabaya: UD Duta Sablon.
- Jalil, K. A. (2023). Pengembangan Media Bimbingan Dan Konseling Modifikasi *Truth and Dare Card* Untuk Meningkatkan *Self-Confidence* Pada Peserta

Didik Di Smp Negeri 1 Wonomulyo. *Pinisi Journal of Education*, (Online), tersedia: <http://eprints.unm.ac.id/27298/>, diunduh 18 Juli 2023.

Lauster, P. 2005. *Tes Kepribadian*. Jakarta: Bumi Aksara.

Pardede, M., & Manalu, M. 2022. Hubungan Perhatian Orang Tua Dengan Kepercayaan Diri Siswa Kelas Xi Sma N 1 Kecamatan Bintang Bayu Kabupaten Serdang Bedagai Ta 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Religius*, (Online), 4 (2): 76-86, tersedia: <https://jurnal.darmaagung.ac.id/index.php/jurnalreligi/article/view/1692>, diunduh 20 Oktober 2022.

Prasetiawan, H. & Alhadi, S. 2018. Pemanfaatan Media Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah Se-Kota Yogyakarta. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, (Online), 3 (2): 87–89, tersedia: <https://core.ac.uk/download/pdf/287321193.pdf>, diunduh 22 Oktober 2022.

Prayitno, H. & Amti, E. 2004. *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta.

Riduwan. 2015. *Dasar-Dasar Sistematis*. Bandung: Alfabeta.

Rizky, A. 2022. *Penerapan Layanan Bimbingan Pribadi Sosial Melalui Ekstrakurikuler Paskibra Dalam Meningkatkan Rasa Percaya Diri Peserta Didik Di Smp Negeri 16 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2021/2022*. Skripsi. Lampung: Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung..

S Budiman, M., A. 2018. Teknik Pemilihan Media Bimbingan Konseling Pada Guru Bimbingan Konseling Se-Kota Tegal. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia (JPPI)*, (Online), 3 (4): 2477-3921, tersedia: <https://i-rpp.com/index.php/jpp/article/view/923>, diunduh 22 Oktober 2022.

Sartika, M., & Yandri, H. 2019. Pengaruh layanan bimbingan kelompok terhadap konformitas teman sebaya. *Indonesian Journal of Counseling and Development*, (Online), 1 (1): 9-17, tersedia: <https://ejournal.iainkerinci.ac.id/index.php/bkpi/article/view/351>, diunduh 20 Oktober 2022.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata, N., S. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sutopo, L. et al. 2022. *Self-Confidence dan Pemaknaan Hijrah bagi Muslim dilihat dari Perspektif Konseling Islam*. *Bulletin of Counseling and Psychotherapy*, (Online), 4 (2): 282 – 287, tersedia:

<https://journal.kurasinstitute.com/index.php/bocp/article/view/180>, diunduh 20 Oktober 2022.

Thalib, A. S. 2020. *Pengembangan Media Permainan Monopoli Truth and Dare untuk Meningkatkan Self Confidence Pada Peserta Didik di SMP Negeri 8 Makassar*. Skripsi. Makassar: Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Makassar.

Umam, K., & Maulidah, L. 2021. Problematika dan Efek Negatif Pembelajaran Daring Selama Pandemi COVID-19. *Jurnal Tarbiyatuna: Kajian Pendidikan Islam*, (Online), 5 (2): 202-217, tersedia: <https://www.ejournal.iaibrahimy.ac.id/index.php/tarbiyatuna/article/view/488/398>, diunduh 18 November 2023.