

ANIS 2024-1708134737055

by By Turnitin

Submission date: 16-Feb-2024 06:00PM (UTC-0800)

Submission ID: 2296852143

File name: ANIS_2024-1708134737055.pdf (6.99M)

Word count: 10061

Character count: 58862

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 membangunnya 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 rendah beberapa 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.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. *Media Truth or Dare*

1. **Pengertian Media Bimbingan dan Konseling**

Menurut Prasetiawan (2018), media bimbingan dan konseling adalah alat yang digunakan dalam proses bimbingan dan konseling, baik berupa perangkat lunak maupun perangkat keras. Media BK juga dapat dipahami sebagai media yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dan informasi dari guru BK kepada siswa dengan tujuan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minatnya. Hal ini agar siswa dapat lebih merasakan perubahan-perubahan positif dalam sikap, karakter dan tingkah lakunya.

Secara keseluruhan, media bimbingan dan konseling dapat dianggap sebagai wadah untuk menyampaikan pesan dan materi bimbingan serta konseling. Tujuan utamanya adalah untuk mencapai perkembangan siswa secara optimal.

2. **Kriteria Pemilihan Media**

Menurut Budiman M., A. (2018), ada enam kriteria yang perlu diperhatikan dalam menentukan pilihan media pembelajaran, yaitu:

- a. **Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran.**
- b. **Ketersediaan:** Media yang dipilih harus mudah diperoleh dan dapat diakses dengan mudah oleh guru dan siswa.

- c. Kejelasan dan Ketepatan: Media harus jelas dalam menyampaikan informasi dan materi pembelajaran, serta tepat dalam mencapai tujuan pembelajaran.
- d. Kemampuan Menginspirasi dan Mendorong Minat Belajar: Media harus mampu menginspirasi siswa dan meningkatkan minat mereka dalam proses pembelajaran.
- e. Keterkaitan dengan Konteks dan Kondisi Siswa: Media harus relevan dengan konteks dan kondisi siswa, serta memperhitungkan berbagai kebutuhan dan karakteristik siswa.
- f. Ketersediaan Teknologi dan Infrastruktur: Media harus dapat diimplementasikan dengan baik dalam konteks teknologi dan infrastruktur yang tersedia di lingkungan pembelajaran.

3. Pengertian Bimbingan Kelompok

Menurut Tohirin (2019, ⁵ Sartika, M., & Yandri, H.), layanan bimbingan kelompok adalah ⁵ suatu metode dukungan individu melalui kegiatan yang dilakukan dalam kelompok. Dalam pengabdian ini, penting untuk menciptakan ² aktivitas dan dinamika kelompok sehingga dapat dibahas berbagai hal yang akan membantu mengembangkan dan memecahkan masalah bagi masing-masing peserta. Menurut Hartanti, J. (2022), bimbingan kelompok adalah kelompok yang pemimpin kelompoknya bertanggung jawab memberikan informasi dan memimpin diskusi guna meningkatkan kemampuan bersosialisasi anggota kelompok atau membantu mencapai tujuan bersama. Hal ini juga dapat digambarkan

sebagai suatu kegiatan. Dan menurut Pak Prayitno (Asmara, T. 2018),
2 layanan bimbingan kelompok adalah suatu bentuk bantuan yang diberikan kepada siswa secara bersama-sama atau berkelompok dengan tujuan untuk menguatkan dan menguatkan kelompoknya. Layanan ini dapat berupa pemberian informasi atau kegiatan diskusi kelompok untuk membahas berbagai 85 topik yang berkaitan dengan pendidikan, karir, kehidupan pribadi dan sosial.

15 Dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok merupakan suatu metode untuk memberikan bantuan kepada individu (konseli) melalui kegiatan kelompok, dengan tujuan untuk menangani permasalahan yang dibahas dalam kelompok dan mencegah berkembangnya masalah 62 atau kesulitan pada diri konseli.

4. Teknik Bimbingan Kelompok

Seperti yang disebutkan oleh Hartanti (2022), permainan kelompok adalah 15 salah satu strategi yang dapat digunakan dalam bimbingan kelompok. Penggunaan permainan 65 tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana untuk menyampaikan materi pembinaan atau layanan khusus. Hal ini memungkinkan anggota kelompok untuk berpartisipasi secara aktif, membangun kerjasama, dan menghadapi tantangan bersama. 9 Permainan kelompok yang efektif dan dapat dijadikan sebagai teknik dalam layanan bimbingan kelompok harus memenuhi beberapa ciri-ciri berikut:

- a. Sederhana: Permainan harus mudah dipahami dan dilakukan oleh semua anggota kelompok.
- b. Menghibur: Permainan harus menyenangkan dan mampu menghibur para peserta.
- c. Menciptakan suasana rileks dan tidak melelahkan: Permainan harus mendorong suasana yang santai dan tidak menyebabkan kelelahan.
- d. Meningkatkan keakraban: Permainan harus mempromosikan interaksi antara anggota kelompok dan membantu mereka merasa lebih akrab satu sama lain.
- e. Diikuti oleh semua anggota kelompok: Permainan harus dapat diikuti oleh semua anggota kelompok tanpa terkecuali untuk memastikan partisipasi yang merata.

5. ⁴ **Pengertian Permainan *Truth or Dare***

Menurut penjelasan Thalib (2020), ²⁴ permainan *Truth or Dare* adalah sebuah permainan yang dimainkan oleh minimal dua orang. Dalam permainan ini, peserta dihadapkan pada pilihan untuk ⁴ menjawab pertanyaan dengan jujur (*Truth*) atau melakukan tantangan yang diajukan oleh peserta lain (*Dare*). Tujuan dari permainan ³⁰ ini adalah untuk memberikan tantangan kepada siswa dan mendorong mereka untuk menjawab pertanyaan yang tertera di kartu *Truth* dengan jujur, serta melaksanakan perintah yang tertera di kartu *Dare*.

Dari ⁴ pernyataan tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan *Truth or Dare* adalah sebuah permainan kelompok yang

menggunakan kartu, di mana peserta memiliki pilihan untuk menjawab pertanyaan dengan jujur (*Truth*) atau melakukan tantangan yang diajukan oleh peserta lain (*Dare*). Tujuan dari permainan ini adalah untuk mendorong kolaborasi antara peserta dalam proses belajar, merangsang kreativitas, serta meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar.

B. Percaya diri³³

1. Pengertian Percaya Diri

Menurut Lauster (Ghufron dan Risnawati, 2010), rasa percaya diri merupakan aspek kepribadian yang mencakup keyakinan terhadap kemampuan diri sendiri, yang memungkinkan individu bertindak sesuai keinginannya tanpa dipengaruhi oleh pendapat dan pandangan orang lain². Orang yang percaya diri cenderung bahagia dan optimis, memiliki tingkat toleransi yang relatif tinggi, dan bertanggung jawab atas tindakan dan keputusannya.

Ifdir, Emria, dan Zola (2018) juga menambahkan bahwa kepercayaan diri adalah perasaan dan keyakinan bahwa seseorang dapat mencapai kesuksesan dengan mengandalkan usaha sendiri dan mengevaluasi diri sendiri dan lingkungan secara positif. Hal ini memungkinkan Anda bertindak dengan penuh percaya diri dan dengan tenang menangani situasi apa pun. Selanjutnya Sutopo, L., Asriyah dkk. (2022) menambahkan bahwa rasa percaya diri merupakan sikap positif seseorang yang mampu membangun evaluasi positif terhadap dirinya sendiri dan lingkungan serta situasi yang dihadapinya.³⁶

Oleh karena itu, berdasarkan pernyataan di atas, kita dapat menyimpulkan bahwa kepercayaan diri melibatkan keyakinan terhadap kemampuan diri sendiri. Hal ini memungkinkan untuk percaya diri dalam tindakan, bebas melakukan apa yang disukai, berinteraksi dengan orang lain, termotivasi untuk mencapai sesuatu, dan menyadari kekuatan dan kelemahan.

Pentingnya tingkat percaya diri yang tinggi dalam pengaruhnya terhadap perkembangan individu dalam kehidupannya menjadi sangat jelas. Ketika seseorang memiliki rasa percaya diri yang kuat, itu mendorong mereka untuk merasa termotivasi dalam mencapai berbagai tujuan hidupnya. Sebaliknya, tingkat percaya diri yang rendah sering kali menyebabkan perasaan cemas, ragu, dan kebingungan, serta ketidakpastian diri. Individu dengan percaya diri yang rendah cenderung menghindari dari situasi yang menuntut keberanian, tidak percaya diri dalam berinteraksi di depan umum, bahkan mudah menyerah pada tantangan yang dihadapi. Di sisi lain, Hurlock (dalam Fitri, E., Zola, N., & Ifdil I. 2018) menyatakan bahwa remaja yang kekurangan percaya diri akan menunjukkan berbagai perilaku tertentu. Mereka mungkin merasa tidak mampu melakukan banyak hal, sering merasa ragu-ragu saat menyelesaikan tugas-tugas mereka, dan enggan berbicara tanpa adanya dukungan. Selain itu, mereka cenderung menutup diri, menghindari situasi komunikasi, dan menarik diri dari interaksi dengan lingkungan sekitar. Remaja yang kurang percaya diri juga mungkin kurang aktif dalam

kegiatan sosial atau kelompok, serta dapat menunjukkan perilaku agresif, bertahan, dan merespons perlakuan yang dianggap tidak adil dengan sikap membalas dendam.

2. Ciri – Ciri Percaya Diri

Mastuti (dalam Rizky, 2022) mengemukakan ³² beberapa ciri-ciri individu yang memiliki rasa percaya diri yang proporsional, di antaranya:

- a. Percaya pada kompetensi atau kemampuan diri.
- b. Tidak tergantung pada konformitas untuk dirangkul ¹⁶ oleh orang lain atau kelompok.
- c. Berani menolak dan tetap menjadi diri sendiri.
- d. Mampu mengendalikan emosi dengan baik dan stabil dalam suasana hati.
- e. Memiliki kontrol internal terhadap kesuksesan atau kegagalan ⁵⁹ dan tidak mudah menyerah pada keadaan.
- f. Memiliki pandangan yang positif terhadap apapun.
- g. Menyimpan ² harapan yang realistis terhadap diri sendiri.

3. Aspek Percaya Diri ²²

Menurut Lauster sebagaimana dikutip oleh Ghufro dan Risnawita ²⁹ (2010), orang yang mempunyai rasa percaya diri positif memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Keyakinan akan kemampuan diri, merujuk pada sikap positif seseorang terhadap dirinya sendiri dalam melakukan suatu usaha.

- b. Optimis, menggambarkan sikap yang memandang hal-hal dengan positif.
- c. Objektif, menunjukkan sikap individu dalam memandang segala hal berdasarkan dengan kenyataannya.
- d. Bertanggung jawab, menunjukkan kesiapan individu untuk menerima konsekuensi dari tindakan yang dilakukannya.
- e. Rasional dan realistis, menunjukkan keahlian untuk menganalisis peristiwa dengan menggunakan pikiran yang logis.

Menurut Risnawita (dalam Ayun, L., Q. 2019), orang yang memiliki ³ rasa percaya diri tinggi biasanya akan menunjukkan beberapa sikap sebagai berikut:

- a. Mudah menyesuaikan diri dalam pergaulan, artinya individu yang percaya diri mampu beradaptasi dengan berbagai jenis karakter orang lain, sehingga mampu berinteraksi dengan siapa pun dan menciptakan suasana yang nyaman bagi orang lain.
- b. Memiliki toleransi yang tinggi, yaitu kemampuan untuk memahami dan menerima perbedaan antar individu, serta dapat bertoleransi terhadap perbedaan tersebut demi menjaga hubungan yang baik.
- c. Bersikap positif, dimana berpikir positif membantu seseorang memperkuat keyakinannya terhadap pandangan atau pendapatnya. Hal ini membuat individu memiliki keyakinan yang kuat terhadap pandangannya.

- d. Tidak mudah goyah dengan pandangan orang lain, menunjukkan bahwa individu yang percaya diri tidak mudah dipengaruhi oleh pendapat atau opini orang lain.
- e. Membuat keputusan yang tegas dalam kehidupannya, karena memiliki keyakinan pada potensi dan kapasitas kemampuannya sendiri.

Dari berbagai aspek rasa percaya diri yang telah disebutkan di atas, kita dapat menyimpulkan bahwa rasa percaya diri mempunyai beberapa aspek yaitu tindakan diri sendiri dan keputusan yang diambil serta keberanian mengemukakan pendapat dan pandangan.

4. Faktor – Faktor Percaya Diri

Hakim (dalam Mufydatush, S., 2021) menyebutkan beberapa yang mempengaruhi rasa percaya diri yaitu:

a. Faktor Internal

1) Keadaan Fisik

Keadaan fisik dapat berpengaruh terhadap rasa percaya diri seseorang. Mereka yang memiliki kekurangan dalam segi fisik mungkin akan merasa hal yang tidak baik ada pada dirinya sendiri karena mereka merasa penampilan fisiknya kurang memadai, yang pada akhirnya membuat rasa percaya diri mereka melemah.

2) Konsep Diri

Konsep diri adalah pemahaman atau gagasan yang dimiliki seseorang tentang dirinya sendiri.

3) Usia Kepercayaan Diri

Kepercayaan diri berkembang seiring bertambahnya usia seseorang, dan remaja yang mengalami kurangnya kepercayaan diri mungkin disebabkan oleh ketidaksempurnaan dalam pembentukan konsep diri pada masa kanak-kanak yang tidak teratasi sepenuhnya.

4) Harga Diri

Harga diri merupakan evaluasi yang dilakukan seseorang terhadap dirinya sendiri. Seseorang yang mempunyai harga diri yang tinggi cenderung memiliki pemahaman yang logis dan positif tentang dirinya sendiri.

5) Pengalaman

Pengalaman hidup memiliki peran yang signifikan dalam pembentukan kepercayaan diri. Pengalaman baik dan buruk di masa lalu atau masa kanak-kanak biasanya akan berpengaruh terhadap rasa percaya diri seseorang dalam masa pertumbuhannya.

6) Peran Lingkungan Keluarga

Apabila fungsi keluarga berjalan dengan baik dan harmonis, kemungkinan besar individu dalam keluarga tersebut akan memiliki rasa percaya diri yang baik.

b. Faktor Eksternal

- 1) Pendidikan memainkan peran penting dalam membentuk kepercayaan diri seseorang.
- 2) Pekerjaan seseorang mampu menambah kemandirian, kreativitas, skill atau kemampuan dan meningkatkan rasa percaya diri.
- 3) Lingkungan memiliki dampak besar terhadap rasa percaya diri seseorang karena semakin mampu memenuhi norma dan diterima oleh masyarakat, semakin kuat pula rasa percaya diri seseorang.

Ringkasannya adalah bahwa terdapat beberapa faktor yang memengaruhi rasa percaya diri. Jika satu faktor tersebut hilang dalam kehidupan individu, maka kemungkinan besar kekurangan dalam rasa percaya diri akan muncul.

5. Indikator Percaya Diri

Berikut adalah beberapa indikator dalam menumbuhkan rasa percaya diri seseorang, sebagaimana disebutkan oleh Fatimah (dalam Pardede, M., & Manalu, M. 2022):

- a. Evaluasi diri di terapkan secara objektif, yang mencakup kemampuan untuk menilai diri sendiri secara jujur dan objektif.

- b. Penghargaan diberikan secara jujur terhadap diri sendiri, dengan menerima dan menghargai setiap keberhasilan dan potensi yang dimiliki, sebesar atau sekecil apapun itu.
- c. Berpikir positif, yakni pemikiran, asumsi, prasangka negatif yang muncul dalam pikiran nya akan selalu dilawan karena faham jika hal tersebut akan merugikan.
- d. Berani mengambil risiko.

Ringkasannya adalah bahwa untuk meningkatkan percaya diri seseorang, perlu ada indikator-indikator seperti poin-poin diatas yang sudah dijabarkan.

C. Penelitian Terdahulu

Peneliti mengkaji dan merujuk pada penelitian terdahulu yang berkesinambungan dengan penelitian ini yang akan dijadikan sebagai panduan penelitian. Peneliti akan menjelaskan spesifikasi penelitian terdahulu dalam tabel berikut :

Tabel 2.1 Kajian Penelitian Terdahulu

No.	Judul	Peneliti	Hasil	Perbedaan	Sumber
1.	Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling Modifikasi <i>Truth and Dare Card</i> untuk Meningkatkan <i>Self-Confidence</i> pada Peserta didik di SMP	Khairun Annisa Jalil	<i>Truth and Dare Card</i> dikategorikan layak untuk digunakan sebagai media BK.	1. Permainan <i>Truth or Dare</i> 2. Meningkatkan rasa percaya diri	1. Penyajian berbentuk kartu Jurnal

	Negeri 31 nomulyo		41	12		
2.	Pengembangan Permainan Kartu <i>Truth or Dare</i> Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Smp/Mts	Agum Ginanjar, Ecep Supriatna, dan Dona Fitri Annisa	Kartu <i>Truth or Dare</i> dikategorikan sangat layak digunakan sebagai media BK.	1. Permainan <i>Truth or Dare</i> 2. Meningkatkan rasa percaya diri	1. Penyajian berbentuk kartu	Jurnal
3.	Pengembangan media bimbingan konseling permainan monopoli <i>truth and dare</i> untuk meningkatkan <i>self confidence</i> pada peserta didik di smp negeri 8 Pakassar	Azmi Septiani Thalib	Monopoli <i>truth and dare</i> valid dan praktis digunakan sebagai media BK.	1. Permainan <i>Truth or Dare</i> 2. Meningkatkan rasa percaya diri	1. Penyajian berbentuk monopoli	Jurnal
4.	Pengembangan Permainan <i>Truth or Dare</i> (TOD) Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Karir Siswa Kelas 11 di SMK Muhammadiyah 2 Kediri.	Novita Dewi Aji	Permainan <i>Truth or Dare</i> (TOD) diterima secara praktis dan teoritis sebagai salah satu media BK.	1. Permainan <i>Truth or Dare</i>	1. Penyajian berbentuk kartu 2. Meningkatkan an rasa percaya diri dalam bidang karir	Skripsi

Berdasarkan penelitian-penelitian yang telah di paparkan di atas membuktikan bahwa dengan diberikannya media permainan sebagai salah satu sarana yang membantu mengatasi masalah yang dialami siswa Persamaan penelitian terdahulu dengan dengan penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti yaitu adalah menggunakan media permainan *Truth or Dare* yang digunakan sebagai

sarana ¹⁰ untuk memberikan layanan Bimbingan dan Konseling kepada siswa, khususnya untuk membantu siswa menumbuhkan rasa percaya diri. Sedangkan perbedaan penelitian terdahulu yaitu terletak pada penyajian bentuk permainan dimana penelitian terdahulu mengembangkan permainan *Truth or Dare* dalam bentuk kartu dan monopoli sedangkan permainan *Truth or Dare* yang sedang peneliti kembangkan saat ini penyajiannya akan dalam bentuk permainan balok susun yang pastinya tata cara permainan akan berbeda dengan peneliti sebelumnya.

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

A. Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan atau dikenal *Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiyono (dalam Ginanjar, A., Supriatna, E., & Annisa, D., F. 2023) memaparkan bahwa penelitian dan pengembangan adalah cara memproduksi produk dan uji keefektifan produk tersebut. Di sisi lain, menurut Sukumadinata, penelitian pengembangan merupakan strategi atau metode penelitian yang sangat efektif untuk meningkatkan praktik. Borg & Gall juga menambahkan Penelitian pengembangan (R&D) merupakan strategi yang efektif dalam meningkatkan praktek. Ini adalah proses pengembangan dan validasi produk pendidikan.

Hal ini menunjukkan bahwa proses pembuatan dan pengujian produk pendidikan melibatkan penelitian dan pengembangan. Prosedur atau tahapan yang dipertimbangkan dalam proses menciptakan item baru atau menyempurnakan item yang sudah ada adalah penelitian dan pengembangan.

Model penelitian pengembangan yang digunakan mengacu pada metode *Borg and Gall* dengan merujuk pada (Sukmadinata, 2018) terdapat 10 tahapan, yaitu: pengumpulan informasi data, perencanaan, pengembangan draf produk, uji coba lapangan awal, merivisi hasil uji coba, uji coba lapangan, penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan, uji coba pelaksanaan lapangan, penyempurnaan produk akhir, disemenasi dan implementasi.

B. **Prosedur Pengembangan**

³⁵Prosedur pengembangan ini dalam penelitian ini diadaptasi dari langkah-langkah pengembangan yang dikembangkan oleh *Borg and Gall* dengan beberapa pembatasan yang awalnya ada 10 tahapan pengembangan menjadi 7 tahapan pengembangan dikarenakan keterbatasan waktu, biaya dan tenaga peneliti. Seperti yang dikemukakan Borg dan Gall, membatasi penelitian pada skala kecil dapat dilakukan, misalnya dengan membatasi jumlah langkah penelitian, karena terbatasnya waktu, uang, dan tenaga yang dibutuhkan peneliti. Berikut untuk penjelasan 7 langkah pengembangan permainan *Truth or Dare*:

1. Melakukan Pengumpulan Informasi Data

Kegiatan tahap ini adalah pengumpulan informasi bertujuan mengumpulkan informasi-informasi yang berkaitan media yang dibuat yaitu permainan *Truth or Dare*. Pengumpulan informasi ini didapatkan ⁶⁷dari hasil wawancara dengan guru BK di SMAN 3 Kota Kediri dimana terdapat siswa yang rasa percaya dirinya rendah, belum ada media permainan untuk meningkatkan rasa percaya siswa diri siswa dan dibutuhkan inovasi media Bimbingan dan Konseling yang menarik perhatian siswa. Selain itu juga informasi yang dapat mendukung dalam ²⁴pembuatan permainan *Truth or Dare* peneliti dapatkan dari ⁹hasil kajian penelitian terdahulu yaitu jurnal dan skripsi bahwa permainan *Truth or Dare* layak digunakan untuk meningkatkan meningkatkan rasa percaya diri pada siswa di sekolah, untuk penjelasan lebih rinci terdapat pada halaman 19.

2. Perencanaan

Tahap selanjutnya merupakan tahap perencanaan produk yaitu merencanakan dan merancang bentuk, ukuran, warna, desain ¹⁰ dan bahan apa saja yang digunakan dalam pembuatan produk permainan *Truth or Dare*. Selain merencanakan produk ditahap perencanaan juga melakukan perencanaan pengembangan angket percaya diri, tahapan pengembangan angket percaya diri dibuat berdasarkan indikator dari percaya diri yang kemudian dibuat soal pernyataan.

3. Pengembangan Draf Produk ⁷⁸

Pada tahap ini mulai dilakukan pembuatan draf produk pengembangan dimulai dengan membuat bagian-bagian termudah hingga tersulit. ¹⁰ Pada tahap ini peneliti merancang pengembangan produk yang akan dilakukan yaitu membuat desain yang meliputi: desain balok *Truth or Dare*, kotak balok dan buku panduan permainan.

Pembuatan desain balok menggunakan aplikasi *Corel Draw*. Desain balok *Truth or Dare* akan dibuat semenarik mungkin dan disesuaikan dengan materi mengenai rasa percaya diri. Hasil dari desain tersebut dicetak dalam bentuk stiker dan di tempel pada balok-balok yang berjumlah 44 pcs balok, per baloknya berukuran ²⁶ 7,5cm x 2,5cm x 1,5cm. Dalam permainan *Truth or Dare* ini terdapat ⁴ tiga macam balok yaitu balok *Truth* yang berarti kejujuran, balok *Dare* yang berarti tantangan dan balok *Free* yang berarti bebas dari pertanyaan kejujuran dan tantangan.



Gambar 3.1 Desain Balok Permainan

Pembuatan desain kotak balok menggunakan aplikasi *Corel Draw*.

Desain kotak balok *Truth or Dare* akan dibuat semenarik mungkin agar peserta tertarik untuk memainkan permainan ini. Hasil dari desain tersebut dicetak dalam bentuk stiker dan di tempel pada kotak kardus yang berukuran 8cm x 8cm x 23cm. kotak balok ini digunakan untuk menyimpan balok-balok agar tidak mudah hilang.



Gambar 3.2 Desain Kotak Balok

Sedangkan buku panduan permainan juga di desain dengan semenarik mungkin dan disesuaikan dengan materi rasa percaya diri yang terduat dari bahan *art paper* dengan ukuran kertas A5. Setelah produk dibuat selanjutnya melakukan uji ahli media, ahli materi dan uji pengguna (guru BK). Hasil dari tahap ini dijadikan sebagai bahan acuan, selanjutnya dilakukan uji coba produk.



Gambar 3.3 Desain Buku Panduan

6 4. Uji Coba Lapangan Awal

Kegiatan dalam tahap ini adalah melakukan uji ke ⁸⁹ dua orang ahli, yaitu ahli materi ¹ ibu Dr. Risaniatin Ningsih, S.Pd.,M.Psi. dan ahli media bapak Guruh Sukma Hanggara, M.Pd. dengan tujuan untuk mengetahui apakah media ⁴ permainan *Truth or Dare* yang dibuat layak untuk digunakan atau tidak. Hasil koreksi/penilaian dari uji ¹⁰ ahli materi dan ahli media, digunakan sebagai dasar perbaikan atau penyempurnaan produk.

5. Merevisi Hasil Uji Coba

Revisi rekomendasi yang dibuat oleh ahli materi dan media merupakan tugas yang sedang diselesaikan pada saat ini. Draf produk asli akan direvisi berdasarkan koreksi ¹ dan saran dari ahli media dan materi. **Dapat** dilanjutkan ke tahap berikutnya jika sudah direvisi.

6. Uji Coba Lapangan

Setelah dilakukan perbaikan maka tahap ini dilakukan uji pengguna pada guru BK ibu Devi Asmindra M., S.Pd. di SMAN 3 Kota Kediri, ⁶ untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan layak dan dapat diterima jika digunakan disekolah.

¹ 7. Penyempurnaan Produk Hasil Uji Coba Lapangan

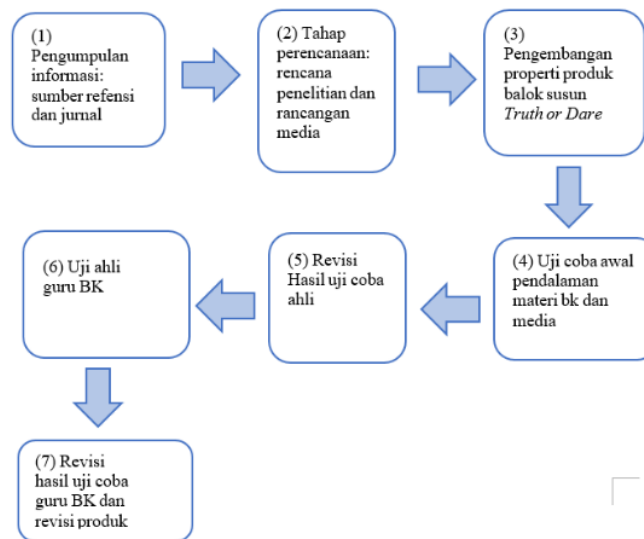
Pada tahap ini setelah dilakukanya uji coba pada guru BK, maka dilakukan penyempurnaan draf produk berdasarkan hasil analisis dan informasi dari guru BK. Pengembangan dan penyempurnaan akan diakhiri apabila sudah dinyatakan valid berdasarkan hasil penilaian yang telah di dapatkan dari guru BK.

C. ⁸⁰ Lokasi dan Subyek Penelitian

Lokasi penelitian berada di kota Kediri lebih tepatnya di SMA Negeri 3 Kediri. Subyek pertama dari penelitian ini adalah guru BK sebagai ahli materi dan juga uji ahli media dan siswa sebagai subyek dari penyebaran angket percaya diri.

¹ D. Uji Coba Model/Produk

1. Desain Uji Coba



⁸⁷ Gambar 3.4 Langkah – Langkah Uji Coba

2. Subyek Uji Coba

¹ Subyek yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah ahli media Bimbingan dan Konseling, ahli materi Bimbingan dan Konseling, dan pengguna (guru BK). Penetapan masing-masing ahli didasarkan pada beberapa pertimbangan yaitu:

a. Ahli Materi

Pengujian validasi media permainan *Truth or Dare* sebagai ahli materi dilakukan oleh ibu Dr. Risaniatin Ningsih, S.Pd.,M.Psi. seorang dosen Bimbingan dan Konseling di UN PGRI Kediri. Adapun Kriteria dari ahli materi yaitu: 1) dosen Bimbingan dan Konseling, 2) aktif sebagai pengajar di UN PGRI Kediri 3) bersedia sebagai memberikan nilai dan hasil pengembangan materi permainan *Truth or Dare*.

b. Ahli Media BK

Pengujian validasi media permainan *Truth or Dare* sebagai ahli media dilakukan oleh bapak Guruh Sukma Hanggara, M.Pd. dosen Bimbingan dan Konseling di UN PGRI Kediri. Adapun Kriteria dari ahli media yaitu: 1) dosen Bimbingan dan Konseling, 2) aktif sebagai pengajar di UN PGRI Kediri 3) bersedia sebagai memberikan nilai dan hasil pengembangan media permainan *Truth or Dare*.

c. Pengguna Produk (guru BK)

Uji pengguna dilakukan oleh ibu Devi Asmindra M., S.Pd. seorang guru BK di SMAN 3 Kota Kediri dengan memiliki latar belakang Pendidikan Bimbingan dan Konseling dan memiliki pengalaman mengajar lebih dari lima tahun.

E. Validasi Model/Produk

Validasi model produk meliputi tahap penilaian dari ahli materi dan media. Pengujian validasi yang telah dilakukan oleh ahli materi dan media tujuannya untuk mengetahui kualitas materi dan tingkat kelayakan produk yang telah dibuat. Hasil koreksi digunakan sebagai dasar perbaikan dalam pengembangan produk.

Setelah dilakukan revisi, dilakukan uji pengguna untuk guru BK SMAN 3 Kota Kediri kemudian 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 Truth or Dare* untuk meningkatkan rasa percaya diri pada siswa SMA.

F. Instrumen Pengumpulan Data

1. Pengembangan Instrumen

Proses pengembangan instrumen penelitian melibatkan penilaian nilai, kualitas, dan nilai banyak elemen. Pengembangan instrumen ini berisi mengenai penilaian ahli, validitas, reabilitas, kemenarikan dan kepraktisan dari media permainan *Truth or Dare* apakah layak untuk digunakan.

a. Instrumen Uji Ahli dan Pengguna

Kuesioner adalah metode yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data. Angket terdiri dari uji ahli materi, uji ahli media, dan uji pengguna (guru BK). Berikut merupakan kisi-kisi instrumen tahap validasi yang telah dikembangkan dari penelitian Budiman (2018) akan diperjelas dalam tabel berikut:

18

Tabel 3.1 Kisi – kisi Angket Ahli Materi

No	Pengembangan Media	Aspek yang di nilai	Indikator	No item	Jumlah
1.	Materi media permainan <i>Truth or Dare</i>	Isi materi percaya diri	Kesesuaian dengan karakteristik siswa	1,2,3,4,5	5
			Kesesuaian dengan masalah siswa	6,7,8,9,10	5
			Kesesuaian dengan materi BK	11,12,13,14,15	5
2.		Penulisan Materi Percaya diri	Kerapian	16,17,18	3
			Kejelasan	19,20,21,22	4
		Penyajian Materi Percaya Diri	Kebaruan	23,24,25	3
Total					25

18

Tabel 3.2 Kisi – kisi Angket Ahli Media

No	Pengembangan media	Aspek yang dinilai	Indikator	No item	Jumlah
1.	4 Media permainan <i>Truth or Dare</i>	Bentuk	Ukuran media permainan	1,2,3,4	4
			Bentuk alat permainan	5,6,7,8,9,10	6
2.		Penampilan	Desain permainan	11,12,13,14	4
			Komposisi warna	15,16,17,18,19	5
			Gambar ilustrasi	20,21,22	3
			Kejelasan penulisan	23,24,25	3
3.		Penggunaan	Peraturan permainan	26,27,28,29	4
			Kepraktisan media	30,31,32,33,34,35	6
Total					35

50

Tabel 3.3 Kisi – kisi Angket Pengguna

No	Pengembangan media	Aspek yang dinilai	Indikator	No item	Jumlah
----	--------------------	--------------------	-----------	---------	--------

1.	Materi dan Media permainan <i>Truth or Dare</i>	Materi media permainan <i>Truth or Dare</i>	Penulisan buku panduan	1,2,3,4,5	5
			Materi buku panduan	6,7	2
			Kemenarikan buku panduan	8,9	2
2.		Media permainan <i>Truth or Dare</i>	Penampilan media	10,11,12,13,14,15,16,17	8
			Penggunaan media	18,19,20	3
Total					20

b. Instrumen Angket Percaya Diri

Variabel percaya diri diukur menggunakan angket percaya diri yang dimodifikasi dari beberapa aspek percaya diri menurut Lauster²² sebagaimana dikutip Ghufron dan Risnawita (2010)² sebagai berikut:

- 1) Keyakinan akan kemampuan diri, maksudnya sikap positif seseorang tentang dirinya dan kemampuannya dalam melakukan suatu usaha
- 2) Optimis, menggambarkan sikap selalu memandang hal-hal dengan positif. Orang yang percaya diri akan mengenali karakter, potensi, dan kapasitas kemampuannya, sehingga percaya bahwa hasil yang baik akan dicapai karena telah melalui pertimbangan dengan kemampuannya.
- 3) Objektif, menunjukkan sikap seseorang dalam memandang segala hal sesuai dengan kenyataannya.
- 4) Bertanggung jawab, menunjukkan kesiapan seseorang untuk menerima konsekuensi dari tindakan yang dilakukannya. Individu yang percaya diri akan menantang realitas dengan

kapasitas kemampuannya dan siap menerima baik resiko yang menyenangkan maupun tidak.

- 5) Masuk akal dan praktis, menunjukkan kapasitas untuk menerapkan penalaran dalam analisis isu atau kejadian. Seorang yang percaya diri akan mempertimbangkan dengan cermat sebelum bertindak, meskipun dia yakin akan kemampuannya, tidak serta merta bertindak tanpa pemikiran terlebih dahulu.

yang kemudian dibuat soal pernyataan, berikut akan diperjelas

dalam tabel dibawah ini:

21

Tabel 3.4 Kisi – kisi Angket Percaya Diri

No	Aspek Percaya Diri Siswa	Indikator	Item Soal		Jumlah
			Favourable	Unfavourable	
1.	Keyakinan akan kemampuan diri	Berani berpendapat, bertanya atau menjawab pertanyaan.	1,3,5	2,4,6	6
2.	Optimis	Tidak mudah putus asa	7,9,11	8,10,12	6
3.	Obyektif	Mampu membuat keputusan dengan cepat	13,15,17	14,16,18	6
4.	Bertanggung jawab	Mampu membuat keputusan dengan tepat	19,21,23,25	20,22,24,26	8
5.	Rasional	Melakukan kegiatan tanpa ragu-ragu	27,29	28,30	4
Jumlah			15	15	30

2. Validasi Instrumen

Validasi membuktikan keakuratan data yang diperiksa, terlepas dari valid atau tidaknya data tersebut untuk instrumennya. Instrumen penelitian merupakan alat pengumpulan data untuk memperoleh data guna validasi

atau pengukuran objek penelitian. Pada tahap ini akan dilakukan oleh peneliti. Dalam validasi instrumen hanya dilakukan pada angket percaya diri. Subjek uji validitas adalah siswa kelas X sebanyak 40 siswa, analisis data untuk uji validitas dan reabilitas menggunakan bantuan SPSS. Rumus Slovin berikut digunakan untuk menentukan jumlah atau ukuran sampel (Aryanti & Utamajaya, 2022):

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

28

Keterangan:

n = Sampel yang akan digunakan untuk penelitian.

N = Populasi penelitian / Jumlah responden

e = Signifikan kelonggaran ketelitian karena kesalahan pengambilan sampel yang masih ditorerir. Pada signifikansi yang digunakan dalam perhitungan yaitu 5% atau 0,05 sebagai tingkat kesalahan yang masih ditorerir.

Berikut adalah perhitungan menggunakan rumus *Slovin*:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

$$n = \frac{40}{1 + (40 \times (0,05)^2)}$$

$$n = \frac{40}{1 + 0,1}$$

$$n = \frac{40}{1,1}$$

$$n = 36,36363$$

Maka sampel yang akan digunakan pada pengujian validitas dan reliabilitas adalah hasil dari perhitungan dengan menggunakan rumus *Slovin* yang menghasilkan nilai $n = 36,36$, jadi sampel yang digunakan berjumlah 36 sampel. Berdasarkan hasil validasi instrumen ditemukan jumlah item valid sebesar 23 item dan item tidak valid sebesar 7 item dari jumlah item keseluruhan sebanyak 30 item, kemudian untuk angket percaya diri dan data uji validitas dan uji reabilitas angket percaya diri terdapat di dalam lampiran 2 dan 3 mulai halaman 66.

BAB IV

DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Studi Pendahuluan

1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan

Dari hasil pengamatan di SMA Negeri 3 Kediri, peneliti menemukan variasi tingkat kepercayaan diri siswa, ada yang tinggi dan rendah. Rendahnya kepercayaan diri siswa disebabkan oleh dua faktor utama. Pertama, pembelajaran daring selama pandemi COVID-19 dianggap kurang efektif. Kedua, siswa masih dalam tahap transisi menuju SMA setelah menyelesaikan SMP. Anak-anak yang sebelumnya berada di tingkat SMP sekarang telah naik ke SMA, dan Perubahan tersebut mengakibatkan banyak siswa merasa tertekan dan kurang percaya diri dalam kemampuan mereka. Berdasarkan hasil studi lapangan, ditemukan bahwa rendahnya kepercayaan diri siswa tercermin dalam beberapa perilaku, seperti kegugupan atau kebingungan saat berbicara di depan kelas, kesulitan dalam melakukan presentasi, keraguan dan keengganan dalam menjawab pertanyaan dari guru, kurangnya interaksi dengan teman sebaya, ragu-ragu saat diminta berbicara oleh guru, ketidakberanian dalam menyampaikan pendapat, dan perasaan *insecure*.

Maka dari itulah dibutuhkan layanan bimbingan dan konseling yang berbeda dari layanan biasanya dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa, dan memerlukan media yang dapat membantu merangsang dan membangkitkan rasa percaya diri yang dapat digunakan secara kelompok.

Berdasarkan analisis kebutuhan, disimpulkan bahwa pengembangan media permainan *Truth or Dare* diperlukan untuk meningkatkan kesenangan dalam proses pembelajaran bagi siswa. Tidak hanya itu, media ini juga mampu memikat perhatian siswa untuk berpartisipasi dalam layanan bimbingan dan konseling, serta memberikan kontribusi dalam meningkatkan kepercayaan diri mereka.

2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan adalah langkah awal dalam penelitian dan pengembangan model tertentu. Pada tahap ini, peneliti melakukan pengamatan dan pengumpulan data terkait dengan media permainan *Truth or Dare*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami bagaimana media permainan *Truth or Dare* dapat berperan dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa. Setelah memperoleh informasi, peneliti dapat merumuskan konsep produk yang akan dikembangkan. Hasil wawancara dengan guru BK menunjukkan bahwa pentingnya membangun dan mengembangkan rasa percaya diri siswa. Untuk mencapai tujuan ini, diperlukan layanan media Bimbingan dan Konseling yang dapat menarik minat siswa. Setelah mendapatkan informasi terkait kurangnya rasa percaya diri pada siswa, kurang efektifnya pelaksanaan konseling, dan kurangnya media layanan BK, peneliti membuat konsep media permainan *Truth or Dare* agar dapat dimanfaatkan sebagai salah satu layanan media Bimbingan dan Konseling untuk membantu meningkatkan rasa percaya diri siswa.

3. Desain Awal (draft) Model

Permainan media *Truth or Dare* yang akan dikembangkan merupakan sebuah permainan yang di modifikasi dari penelitian yang dilakukan sebelumnya. Dari hasil penelitian terdahulu, terdapat perbedaan antara media permainan *Truth or Dare* yang telah ada dengan yang sedang dikembangkan oleh peneliti saat ini, karena yang digunakan peneliti yakni berbentuk balok susun, memiliki dadu dan memiliki buku panduan guru dan siswa.

Pembuatan desain menggunakan aplikasi *Corel Draw*. Desain balok *Truth or Dare* akan dibuat semenarik mungkin dan disesuaikan dengan materi mengenai rasa percaya diri. Hasil dari permainan *Truth or Dare* ini berupa balok susun terdiri dari 44 pcs balok dan sebuah dadu, per baloknya berukuran 7,5cm x 2,5cm x 1,5cm sudah di desain dengan materi rasa percaya diri. Dalam permainan *Truth or Dare* ini terdapat tiga macam balok yaitu balok *Truth* yang berarti kejujuran, balok *Dare* yang berarti tantangan dan balok *Free* yang berarti bebas dari pertanyaan kejujuran dan tantangan. Sedangkan buku panduan permainan juga di desain dengan semenarik mungkin dan disesuaikan dengan materi rasa percaya diri yang terduat dari bahan *art paper*. Sebuah dadu digunakan sebagai penentu mengambil warna balok. Dan sebuah kotak digunakan untuk menyimpan balok-balok yang sudah di di desain agar terlihat lebih menarik.

1 B. Pengujian Model Terbatas

1. Uji Validasi Ahli dan Praktisi

Pengujian model dalam penelitian ini dibatasi dan melibatkan **1** uji validasi oleh ahli serta pengguna. Uji validasi oleh ahli dilakukan oleh dua ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Validasi ahli materi dilakukan oleh **25** Dr. Risaniatin Ningsih, S.Pd., M.Psi., seorang dosen **25** di Program Studi BK UN PGRI Kediri. Sementara itu, uji ahli media dilakukan oleh **1** Bapak Guruh Sukma Hanggara, M.Pd., seorang dosen di Program Studi BK UNP. **1** Selanjutnya uji pengguna dilakukan oleh guru BK yang dilaksanakan oleh ibu Devi Asmindra M., S.Pd. beliau adalah seorang guru BK yang telah memberikan layanan di SMA Negeri 3 Kediri selama lebih dari lima tahun.

1 C. Validasi Model

1. Deskripsi Hasil Uji Validasi

Sebelum menjalankan uji penggunaan kepada guru BK, **8** produk yang dikembangkan oleh peneliti terlebih dahulu divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Proses validasi ini dilakukan untuk memperoleh informasi tentang kelayakan media yang telah dibuat. Validasi yang dilakukan **20** untuk memperoleh informasi, kritik dan saran agar media yang telah dikembangkan oleh peneliti layak digunakan sebagai media layanan konseling.

92 a. Hasil Validasi Materi

Validasi dilakukan untuk menilai kecukupan dan kecocokan media yang telah dibuat. Untuk melakukan validasi, ahli materi

(validator) memberikan penilaian melalui angket. Kriteria penilaian menurut Riduwan (2015), sebagai berikut:

Tabel 4.1 Skor Penilaian Ahli dan Pengguna

Kriteria Penilaian	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup	2
KurangBaik	1

Menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Kriteria Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor total}} \times 100$$

Pencapaian skor menjadi bentuk kualitatif yakni mengacu pada kategori validasi menurut Riduwan (2015), sebagai berikut:

Tabel 4.2 Kriteria Kevalidan Ahli dan Pengguna

Nilai Skor	Kategori Validasi	Keterangan
21% - 40%	Kurang Valid	Tidak dapat digunakan
41% - 60%	Cukup Valid	Dapat digunakan setelah revisi besar
61% - 80%	Valid	Dapat digunakan dengan revisi kecil
81% - 100%	Sangat Valid	Sangat baik untuk digunakan

Hasil penilaian ahli materi dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli Materi

No	ASPEK YANG DINILAI	SKOR PENILAIAN				DESKRIPSI
		1	2	3	4	

1	Kesesuaian media permainan Balok Susun <i>Truth or Dare</i> dengan kemampuan berfikir siswa		√	Baik
2	Kesesuaian media permainan Balok Susun <i>Truth or Dare</i> dengan sikap percaya diri siswa.		√	Baik
3	Kesesuaian media permainan Balok Susun <i>Truth or Dare</i> dengan kemampuan memecahkan masalah percaya diri siswa		√	Baik
4	Kesesuaian media permainan Balok Susun <i>Truth or Dare</i> dengan minat siswa		√	Baik
5	Kesesuaian media permainan Balok Susun <i>Truth or Dare</i> dengan kemampuan motorik siswa		√	Baik
6	Media permainan Balok Susun <i>Truth or Dare</i> dapat membantu siswa berani berbicara di depan kelas		√	Baik
7	Media permainan Balok Susun <i>Truth or Dare</i> dapat membantu siswa mengurangi perilaku cemas		√	Baik
8	Media permainan Balok Susun <i>Truth or Dare</i> dapat membantu siswa berani mengemukakan pendapat		√	Baik
9	Media permainan Balok Susun <i>Truth or Dare</i> membantu siswa tampil lebih berani di kelas		√	Baik
10	Media permainan Balok Susun <i>Truth or Dare</i> dapat membantu siswa meningkatkan potensi diri		√	Baik
11	Kesesuaian media permainan Balok Susun <i>Truth or Dare</i> dengan layanan BK bidang pribadi siswa		√	Baik

12	Kesesuaian media permainan Balok Susun <i>Truth or Dare</i> dengan RPL BK		√	Baik
13	Kesesuaian media permainan Balok Susun <i>Truth or Dare</i> dengan metode teknik permainan BK		√	Baik
14	Kesesuaian media permainan Balok Susun <i>Truth or Dare</i> dengan layanan bimbingan kelompok		√	Baik
15.	Kesesuaian media permainan Balok Susun <i>Truth or Dare</i> dengan indikator percaya diri		√	Baik
16	Susunan penulisan buku panduan media permainan Balok Susun <i>Truth or Dare</i> secara runtut		√	Baik
17	Tulisan buku panduan media permainan Balok Susun <i>Truth or Dare</i> tidak berantakan		√	Baik
18	Tata penulisan buku panduan permainan Balok Susun <i>Truth or Dare</i> jelas		√	Baik
19	Tulisan buku panduan media permainan Balok Susun <i>Truth or Dare</i> mudah dibaca		√	Baik
20	Tata bahasa buku panduan media permainan Balok Susun <i>Truth or Dare</i> mudah dipahami		√	Baik
21	Tata penulisan dalam balok media permainan Balok Susun <i>Truth or Dare</i> jelas		√	Baik
22	Tata bahasa pada balok media permainan Balok Susun <i>Truth or Dare</i> mudah dipahami		√	Baik
23	Media permainan Balok Susun <i>Truth or Dare</i> memiliki inovasi dari		√	Baik

	14	mainan Balok Susun <i>Truth or Dare</i> sebelumnya					
24		Media permainan Balok Susun <i>Truth or Dare</i> memiliki bentuk yang menarik			√		Baik
25		Media permainan Balok Susun <i>Truth or Dare</i> memiliki keunikan dari permainan sebelumnya			√		Baik
SKOR DIPEROLEH							75
SKOR MAKSIMAL							100
PRESENTASE							75%

$$Kriteria\ Nilai = \frac{75}{100} \times 100 = 75\%$$

Menurut kriteria yang ditetapkan oleh Riduwan (2015:15), jika presentase penilaian mencapai 61% hingga 80%, maka itu termasuk dalam kriteria yang layak untuk digunakan. Dalam analisis data, hasil penilaian ahli materi menunjukkan presentase sebesar 75%. Dengan demikian, dapat diambil kesimpulan buku panduan media permainan *Truth or Dare* layak digunakan dengan perlu revisi kecil.

b. Hasil Validasi Media

Validasi ahli media dilakukan untuk mengevaluasi aspek visual dari media layanan BK. Untuk melakukan validasi, ahli media (validator) memberikan penilaian melalui angket. Kriteria penilaian menurut Riduwan (2015) seperti tabel diatas.

Menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Kriteria\ Nilai = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor total}} \times 100$$

Hasil penilaian ahli media dapat dilihat pada table sebagai berikut:

Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli Media

No.	ASPEK YANG DINILAI	SKOR PENILAIAN				DESKRIPSI
		1	2	3	4	
1.	Lebar kotak balok media permainan Balok Susun <i>Truth or Dare</i> tepat				√	Sangat Baik
2.	Panjang kotak balok media permainan Balok Susun <i>Truth or Dare</i> tepat				√	Sangat Baik
3.	Lebar balok media permainan Balok Susun <i>Truth or Dare</i> tepat				√	Sangat Baik
4.	Panjang balok media permainan Balok Susun <i>Truth or Dare</i> tepat				√	Sangat Baik
5.	Bentuk kotak balok media permainan Balok Susun <i>Truth or Dare</i> yang mudah untuk dibawa			√		Baik
6.	Bentuk kotak balok media permainan Balok Susun <i>Truth or Dare</i> yang sederhana				√	Sangat Baik
7.	Bentuk balok media permainan Balok Susun <i>Truth or Dare</i> yang serasi satu sama lain				√	Sangat Baik
8.	Bentuk kotak balok media permainan Balok Susun <i>Truth or Dare</i> yang simetris			√		Baik
9.	Bentuk balok media permainan Balok Susun			√		Baik

	<i>Truth or Dare</i> yang simetris					
10.	Bentuk dadu media permainan Balok Susun <i>Truth or Dare</i> sesuai				√	Sangat Baik
11.	Desain kotak balok media permainan Balok Susun <i>Truth or Dare</i> yang menarik				√	Sangat Baik
12.	Desain balok media permainan Balok Susun <i>Truth or Dare</i> yang menarik				√	Sangat Baik
13.	Desain buku panduan media permainan Balok Susun <i>Truth or Dare</i> yang menarik				√	Sangat Baik
14.	Desain <i>font</i> media permainan Balok Susun <i>Truth or Dare</i> yang menarik			√		Baik
15.	Warna kotak balok media permainan Balok Susun <i>Truth or Dare</i> yang menarik				√	Sangat Baik
16.	Warna balok- balok media permainan Balok Susun <i>Truth or Dare</i> yang menarik				√	Sangat Baik
17.	Warna dadu media permainan Balok Susun <i>Truth or Dare</i> yang menarik			√		Baik
18.	Warna buku panduan media permainan Balok Susun <i>Truth or Dare</i> yang menarik			√		Baik
19.	Warna <i>font</i> pada balok media permainan Balok			√		Baik

	Susun <i>Truth or Dare</i> terlihat jelas				
20.	Gambar ilustrasi kotak balok media permainan Balok Susun <i>Truth or Dare</i> menarik			√	Baik
21.	Gambar ilustrasi balok media permainan Balok Susun <i>Truth or Dare</i> menarik			√	Baik
22.	Gambar dalam buku panduan media permainan Balok Susun <i>Truth or Dare</i> menarik			√	Sangat Baik
23.	Penulisan dalam buku panduan media permainan Balok Susun <i>Truth or Dare</i> tidak berantakan			√	Sangat Baik
24.	Penulisan pada balok media permainan Balok Susun <i>Truth or Dare</i> tidak berantakan			√	Sangat Baik
25.	Tulisan pada balok media permainan Balok Susun <i>Truth or Dare</i> jelas			√	Baik
26.	Peraturan permainan media permainan Balok Susun <i>Truth or Dare</i> mudah dibaca			√	Sangat Baik
27.	Peraturan permainan media permainan Balok Susun <i>Truth or Dare</i> mudah dimengerti			√	Sangat Baik
28.	Kesesuaian peraturan permainan media Balok Susun <i>Truth or Dare</i> sesuai tugas – tugas anggota kelompok			√	Baik
29.	Tahapan peraturan permainan media			√	Baik

	permainan Balok Susun <i>Truth or Dare</i> tersusun jelas					
30.	Kotak balok media permainan Balok Susun <i>Truth or Dare</i> mudah untuk disimpan				√	Sangat Baik
31.	Kotak balok media permainan Balok Susun <i>Truth or Dare</i> mudah dibawa			√		Baik
32.	Media permainan Balok Susun <i>Truth or Dare</i> mudah dimainkan dimana saja				√	Sangat Baik
33.	Bahan media permainan Balok Susun <i>Truth or Dare</i> terjangkau				√	Sangat Baik
34.	Bahan media permainan Balok Susun <i>Truth or Dare</i> awet dalam jangka panjang				√	Sangat Baik
35.	Buku panduan media permainan Balok Susun <i>Truth or Dare</i> praktis			√		Baik
SKOR DIPEROLEH						114
SKOR MAKSIMAL						140
PRESENTASE						81%

$$Kriteria\ Nilai = \frac{114}{140} \times 100 = 81\%$$

Menurut kriteria yang ditetapkan oleh Riduwan (2015:15), jika presentase penilaian mencapai 81% hingga 100%, itu masuk dalam kriteria yang sangat baik untuk digunakan. Dalam analisis data, hasil penilaian ahli media menunjukkan presentase sebesar 81%. Oleh

karena itu, dapat disimpulkan bahwa media permainan *Truth or Dare* sangat layak untuk digunakan.

c. Hasil Validasi Pengguna (Guru BK)

Validasi Guru BK bertujuan untuk menilai apakah media yang dikembangkan sudah layak digunakan dalam proses pemberian layanan BK. Pada tahap ini, validasi dilakukan oleh Guru BK di SMA Negeri 3 Kediri. Kriteria penilaian menurut Riduwan (2015) seperti tabel diatas.

Menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Kriteria Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor total}} \times 100$$

Hasil penilaian ahli pengguna (guru BK) dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli Pengguna

No.	ASPEK YANG DINILAI	SKOR PENILAIAN				DESKRIPSI
		1	2	3	4	
1.	Bahasa yang digunakan dalam buku panduan media permainan Balok Susun <i>Truth or Dare</i> jelas				√	Sangat Baik
2.	Tulisan pada buku panduan media permainan Balok Susun <i>Truth or Dare</i> rapi				√	Sangat Baik
3.	Sistematika penulisan dalam buku panduan media permainan Balok Susun <i>Truth or Dare</i> runtut			√		Baik
4.	Ukuran font buku panduan media permainan Balok Susun <i>Truth or Dare</i> tepat			√		Baik

5.	Bentuk <i>font</i> pada buku panduan media permainan Balok Susun <i>Truth or Dare</i> menarik				√	Sangat Baik
6.	Isi materi dalam buku panduan media permainan Balok Susun <i>Truth or Dare</i> mudah dipahami				√	Sangat Baik
7.	Peraturan permainan pada buku panduan media permainan Balok Susun <i>Truth or Dare</i> mudah dipahami				√	Sangat Baik
8.	Gambar ilustrasi pada buku panduan media permainan Balok Susun <i>Truth or Dare</i> menarik				√	Sangat Baik
9.	Perpaduan warna pada buku panduan media permainan Balok Susun <i>Truth or Dare</i> menarik				√	Sangat Baik
10.	Tulisan pada balok-balok media permainan Balok Susun <i>Truth or Dare</i> mudah dibaca			√		Baik
11.	Gambar ilustrasi pada balok media permainan Balok Susun <i>Truth or Dare</i> menarik			√		Baik
12.	Gambar ilustrasi pada kotak balok media permainan Balok Susun <i>Truth or Dare</i> menarik			√		Baik
13.	Desain pada balok media permainan Balok Susun <i>Truth or Dare</i> jelas				√	Sangat Baik
14.	Desain pada kotak balok media permainan Balok Susun <i>Truth or Dare</i> jelas				√	Sangat Baik
15.	Warna balok media permainan Balok Susun <i>Truth or Dare</i> menarik				√	Sangat Baik
16.	Warna desain pada balok media permainan Balok Susun <i>Truth or Dare</i> menarik				√	Sangat Baik

17.	Warna dadu media permainan Balok Susun <i>Truth or Dare</i> menarik				√	Sangat Baik
18.	Langkah – langkah permainan media permainan Balok Susun <i>Truth or Dare</i> sudah dimainkan				√	Sangat Baik
19.	Permainan media permainan Balok Susun <i>Truth or Dare</i> mudah dimainkan dimana saja				√	Sangat Baik
20.	Aturan peraturan permainan media permainan Balok Susun <i>Truth or Dare</i> tersusun jelas				√	Baik
SKOR DIPEROLEH						74
SKOR MAKSIMAL						80
PRESENTASE						92%

$$\text{Kriteria Nilai} = \frac{74}{80} \times 100 = 92\%$$

Menurut kriteria yang ditetapkan oleh Riduwan (2015:15), presentase penilaian 81% - 100% termasuk dalam kriteria sangat baik untuk digunakan. Analisis data dari penilaian ahli media menunjukkan presentase sebesar 92%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media permainan *Truth or Dare* sangat layak untuk digunakan.

2. Interpretasi Hasil Uji Validasi

Setelah dilakukan analisis data hasil penilaian oleh validator (ahli matei, ahli media, dan guru BK), selanjutnya dilakukan interpretasi. Berikut interpretasi hasil uji validasi dari ahli dan uji pengguna yang telah dilakukan kemudian akan disajikan dalam bentuk tabel di bawah ini:

Tabel 4.6 Hasil Uji Validitas Ahli dan Pengguna

Penguji	Hasil	Interpretasi
⁷⁷ Ahli Materi	Dalam penelitian ini, hasil perhitungan dari uji ahli materi memperoleh presentase sebesar 75%, dan termasuk kriteria layak untuk digunakan	Penilaian dari ahli materi menunjukkan bahwa media tersebut memperoleh skor dalam rentang “layak digunakan”, yang menunjukkan bahwa media tersebut memenuhi uji keberterimaan oleh ahli materi, layak sebagai <i>prototype/model</i> dengan revisi apabila sudah dilakukan revisi selanjutnya dapat diimplementasikan.
Ahli Media	Dalam penelitian ini, hasil ⁶⁸ hitungan dari uji ahli media memperoleh presentase sebesar 81%, dan termasuk kriteria sangat layak untuk digunakan	Media permainan <i>Truth or Dare</i> mendapat skor dalam rentang sangat layak untuk digunakan menurut penilaian pakar media. Produk media permainan <i>Truth or Dare</i> harus diubah terlebih dahulu, tergantung ide yang diterima, meskipun termasuk dalam kategori layak pakai dimana ada beberapa tambahan pada buku panduan permainan. ⁶ selanjutnya, setelah dilakukan revisi berdasarkan masukan dari ahli materi, media tersebut dapat diimplementasikan di lapangan. ¹
Pengguna (Guru BK)	Dalam penelitian ini, hasil perhitungan dari uji ahli pengguna (Guru BK) memperoleh presentase 92%, dan termasuk kriteria sangat layak digunakan	Penilaian dari uji pengguna (Guru BK) memperoleh skor sangat layak digunakan. Guru BK memberikan respon positif terhadap media permainan <i>Truth or Dare</i> selain itu Guru BK juga Mendukung pengembangan media karena dalam proses layanan BK agar lebih

		inovatif dan peserta didik lebih bersemangat untuk melakukan proses layanan BK.
--	--	---

3. Kevalidan, Kepraktisan dan Keefektifan Model

Sesuai dengan hasil validasi yang telah diperoleh presentase yang telah dipaparkan dari uji ahli media, materi, guru BK sebelumnya dimana ahli materi memperoleh hasil presentase 75% kemudian ahli media memperoleh hasil presentase 81% dan uji pengguna (guru BK) memperoleh hasil presentase 92% yang diperoleh hasil rata-rata presentase sebesar 82% yang berarti sangat layak digunakan. Maka media permainan *Truth or Dare* dikatakan valid dan praktis, dan selanjutnya dapat di implementasikan di lapangan.

4. Desain Akhir Model

Media permainan *Truth or Dare* telah melalui tahap uji ahli media. Pada tahap uji ahli media ada beberapa saran yang didapatkan pada buku panduan permainan yaitu (1) pada tabel 3.2 indikator “Rasional” belum di cantumkan, (2) pada tata cara permainan, peran konselor belum nampak, (3) pada instrumen evaluasi perlu ditambahkan makna atau interpretasi dari kriteria hasil. Dari beberapa saran diatas sudah direvisi peneliti pada buku panduan permainan yang akan di perjelas pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.7 Desain Akhir Model

No.	Sebelum revisi	Setelah revisi
-----	----------------	----------------

1.



3. Bertanggung jawab	15. Berikan contoh sikap bertanggung jawab ketika saat memasuki kelas
	16. Berikan contoh sikap bertanggung jawab terhadap tugas yang belum ditugaskan!
	17. Tunjukkan bagaimana sikap kamu terhadap kesalahan yang kamu perbuat!
4. Objektif	18. Tunjukkan bagaimana sikap kamu terhadap orang yang berhalat salah kaprah!
	19. Tunjukkan bagaimana sikap kamu terhadap seseorang yang menasihakamu!
	20. Tunjukkan sikap ketika berhadapan dengan seseorang yang lebih tua usianya dari kamu!



Indikator Rasional



	14. Berikan contoh sikap bertanggung jawab terhadap tugas yang belum ditugaskan!
	15. Tunjukkan bagaimana sikap kamu terhadap kesalahan yang kamu perbuat!
4. Objektif	16. Tunjukkan bagaimana sikap kamu terhadap orang yang berhalat salah kaprah!
	17. Tunjukkan bagaimana sikap kamu terhadap seseorang yang menasihakamu!
	18. Tunjukkan sikap ketika berhadapan dengan seseorang yang lebih tua usianya dari kamu!
5. Rasional	19. Tunjukkan apa yang kamu lakukan terhadap kondisi yang tidak memuaskanmu!
	20. Tunjukkan sikap tulusmu ketika orang lain memberimu



Indikator Rasional

2.



E. Tata Cara Permainan

Untuk mempersiapkan peserta dalam permainan Truth or Dare, pendiri menyiapkan petunjuk sebagai berikut:

- a. Langkah pertama dalam permainan ini dimulai dengan membentuk anggota kelompok yang berjumlah 2-3 orang.
- b. Setiap peserta didik minggir dan melakukan hompimpa untuk menentukan urutan permainan. Peserta pertama yang memenangkan hompimpa akan melempar dadu terlebih dahulu untuk menentukan balok mana yang akan peserta ambil.
- c. Jika sisi dadu yang ditata menunjukkan warna maka peserta harus mengambil balok yang memiliki warna yang sama dengan dadu tersebut, misalnya sisi dadu yang ditata berwarna merah maka peserta harus mengambil balok yang berwarna merah.
- d. Peserta harus membaca pertanyaan yang terdapat pada balok dengan benar. Jika peserta mengambil balok yang berisi kejujuran (Truth)



maka peserta harus menjawab pertanyaan dengan jujur, jika peserta mengambil balok yang berisi tantangan (Dare) maka peserta harus melakukan tantangan tersebut, dan jika peserta mengambil balok yang berisi hukuman Free maka peserta tersebut mendapat hukuman tidak menjawab pertanyaan dan melakukan tantangan.

3. Setelah menjawab pertanyaan atau melakukan tantangan, balok tersebut harus diletakkan kembali pada bagian balok paling atas dengan hati-hati agar balok tidak jatuh, kemudian dapat dilanjutkan ke peserta berikutnya.

4. Tetapi jika hukuman balok tersebut jatuh, maka yang menggantikan harus menyanyikan kembali



Tata cara permainan



E. Tata Cara Permainan

Untuk mempersiapkan peserta dalam permainan Truth or Dare, pendiri menyiapkan petunjuk sebagai berikut:

- a. Langkah pertama dalam permainan ini dimulai dengan guru BK/Konselor menentukan anggota kelompok yang berjumlah 2-5 orang.
- b. Guru BK/Konselor membaca dengan suara dan lantang.
- c. Guru BK/Konselor membaca masalah hubungan baik dengan peserta didik (menyatakan kabar, pelajaran sebelumnya, ice breaking).
- d. Setelah peserta didik membaca permainan, guru BK menjelaskan tata cara melakukan permainan Truth or Dare mulai dari perolehan sampai dengan cara bermainnya.
- e. Guru BK menyiapkan permainan.
- f. Setiap peserta didik duduk minggir dan melakukan hompimpa untuk menentukan urutan



permainan. Peserta pertama yang memenangkan hompimpa akan melempar dadu terlebih dahulu untuk menentukan balok mana yang akan peserta ambil.

9. Jika sisi dadu yang ditata menunjukkan warna maka peserta harus mengambil balok yang memiliki warna yang sama dengan dadu tersebut, misalnya sisi dadu yang ditata berwarna merah maka peserta harus mengambil balok yang berwarna merah.

10. Peserta harus membaca pertanyaan yang terdapat pada balok dengan benar. Jika peserta mengambil balok yang berisi kejujuran (Truth) maka peserta harus menjawab pertanyaan dengan jujur, jika peserta mengambil balok yang berisi tantangan (Dare) maka peserta harus melakukan tantangan tersebut, dan jika peserta mengambil balok yang berisi hukuman Free maka peserta tersebut mendapat hukuman tidak menjawab pertanyaan dan melakukan tantangan.




Tata cara permainan

1. Guru BK memberikan pertanyaan tambahan/ Peserta didik yang lain memberikan tanggapan dan mulai berdiskusi.
2. Setelah menjawab pertanyaan atau melakukan tantangan, balok tersebut harus diletakkan kembali pada bagian balok paling atas dengan hati-hati agar balok tidak jatuh, kemudian dapat dilanjutkan ke peserta berikutnya.
3. Tetapi jika hukuman balok tersebut jatuh, maka yang menggantikan harus menyanyikan kembali.
4. Guru BK atau konselor melakukan evaluasi dengan mengemukakan peserta didik dalam menyampaikan pendapat atau bertanya.
5. Guru BK memberikan apresiasi atas partisipasi aktif peserta didik dalam proses layanan.
6. Guru BK mengakhiri kegiatan dengan berdoa, bersukur dan salam.



Tata cara permainan

3.




Kecaktifan peserta didik dalam memberikan kesimpulan	
Kecaktifan peserta didik dalam proses evaluasi kelompok	
Jumlah Total	

Kriteria Penentuan Skor:


$$\text{Skor Final} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{50} \times 100$$

Kriteria Hasil:

- Rentang 0%-33% = Kurang Baik
- Rentang 34%-66% = Cukup Baik
- Rentang 67%-100% = Baik



Interpretasi kriteria hasil



Kecaktifan peserta didik dalam memberikan kesimpulan	
Kecaktifan peserta didik dalam proses evaluasi kelompok	
Jumlah Total	


Kriteria Penentuan Skor:

$$\text{Skor Final} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{50} \times 100$$

Kriteria Hasil:

- Rentang 0%-33% = Kurang Baik
- Rentang 34%-66% = Cukup Baik
- Rentang 67%-100% = Baik

Interpretasi Hasil:
 Dari rentang kriteria hasil diatas dapat digambarkan bahwa jika hasil berada pada rentang 0%-33% berarti siswa siswa kurang aktif dan



Interpretasi kriteria hasil

D. Pembahasan Hasil Penelitian



1. Spesifikasi Model

Media permainan *Truth or Dare* telah melewati beberapa tahap uji ahli dan revisi, yang menghasilkan sebuah produk yang dapat digunakan.

Berikut spesifikasi Permainan *Truth or Dare*:

Tabel 4.8 Spesifikasi Model

No.	PIRANTI	GAMBAR	DESKRIPSI
1.	4 Balok Permainan <i>Truth or Dare</i>		Media permainan <i>Truth or Dare</i> disajikan dalam bentuk balok kayu dan pada sisi atas

			<p>dan bawah balok terdapat pertanyaan yang harus di jawab peserta. Balok-balok tersebut terbagi menjadi 3 jenis kategori balok yang terdiri dari 19 balok <i>truth</i> atau menjawab pertanyaan, 20 balok <i>dare</i> atau mengambil tantangan dan yang terakhir 5 balok <i>free</i> atau terbebas dari menjawab pertanyaan dan tantangan. Balok ini di desain menarik dengan ukuran $7,5\text{cm} \times 2,5\text{cm} \times 1,5\text{cm}$ dan dengan 6 warna yaitu merah muda, hijau, merah, kuning, ungu, dan biru.</p>
2.	Dadu Permainan		<p>Terdapat juga dadu dengan ukuran $1,3\text{cm} \times 1,3\text{cm} \times 1,3\text{cm}$ dan setiap sisi memiliki warna yang berbeda-beda untuk membedakan balok mana yang akan diambil. Seperti contoh jika sisi yang diatas berwarna merah maka peserta tersebut mengambil balok berwarna merah begitu juga seterusnya.</p>

3.	Kotak Balok permainan		Terdapat sebuah kotak balok dengan ukuran 23cm x 8cm x 8cm untuk menyimpan balok-balok <i>Truth or Dare</i> agar lebih rapi dan tidak mudah hilang.
4.	Kotak Dadu permainan		Terdapat juga kotak dadu dengan ukuran 1,5cm x 1,5cm x 1,5cm untuk menyimpan dadu.
5.	Buku Panduan Permainan		Buku panduan permainan <i>Truth or Dare</i> terbuat dari kertas <i>ArtPaper glossy</i> . Fungsi utama buku panduan ini adalah untuk memudahkan fasilitator dan para peserta dalam memainkan permainan dengan baik.

2. Panduan Model Permainan

Untuk mempermudah peserta dalam memainkan permainan *Truth or Dare*, berikut adalah petunjuk yang disampaikan oleh peneliti:

- a. Tahap awal dalam permainan ini dimulai dengan guru BK menentukan anggota kelompok yang terdiri dari 2–5 orang.
- b. Guru BK atau konselor memulai dengan menyapa dan melakukan doa bersama.
- c. Guru BK atau konselor membuka dan membangun hubungan baik dengan peserta didik.

- d. Sebelum peserta didik memulai permainan, Guru BK menjelaskan tata cara melakukan permainan *Truth or Dare* mulai dari peraturan sampai dengan cara bermainnya.
- e. Guru BK menyiapkan media permainan.
- f. Setiap peserta didik duduk melingkar dan melakukan *hompimpa* untuk menentukan urutan permainan. Peserta pertama yang memenangkan *hompimpa* akan melempar dadu terlebih dahulu untuk menentukan balok mana yang akan peserta ambil.
- g. Jika sisi dadu yang diatas menunjukkan warna maka peserta harus mengambil balok yang memiliki warna yang sama dengan dadu tersebut, misalnya sisi dadu yang diatas berwarna merah maka peserta harus mengambil balok yang berwarna merah.
- h. Peserta harus membacakan pertanyaan yang tertulis pada balok dengan keras. Jika peserta mengambil balok yang berisi kejujuran (*Truth*) maka peserta harus menjawab pertanyaan dengan jujur, jika peserta mengambil balok yang berisi tantangan (*Dare*) maka peserta harus melakukan tantangan tersebut, dan jika peserta mengambil balok yang berisi tulisan Free maka peserta tersebut mendapat keuntungan tidak menjawab pertanyaan dan melakukan tantangan.
- i. Guru BK memberikan pertanyaan tambahan/ Peserta didik yang lain memberikan tanggapan dan mulai berdiskusi.

- j. Setelah menjawab pertanyaan atau melakukan tantangan, balok tersebut harus disusun kembali pada bagian balok paling atas dengan hati – hati agar balok tidak jatuh, kemudian dapat dilanjutkan ke peserta berikutnya tetapi jika susunan balok tersebut jatuh, maka yang menjatuhkan harus menyusunnya kembali.
- k. Guru BK atau konselor mengevaluasi dengan mengamati bagaimana peserta didik menyampaikan pendapat atau bertanya.
- l. Guru BK mengapresiasi partisipasi aktif peserta didik dalam proses layanan, dan mengakhiri kegiatan dengan doa, ucapan syukur, dan salam.

3. Prinsip – Prinsip, Keunggulan Dan Kelemahan Model

a. Prinsip – Prinsip

Media permainan telah banyak digunakan dalam dunia pendidikan berbagai macam dan berbagai jenis. Prinsip dalam pengembangan ini ialah harus terintegrasi dengan **layanan Bimbingan dan Konseling**.

b. Keunggulan

Media permainan *Truth or Dare* memiliki beberapa keunggulan sebagai berikut:

- 1) Membuat suasana kelompok menjadi lebih dinamis dan menyenangkan, yang pada gilirannya meningkatkan antusiasme siswa terhadap proses pembelajaran.

- 2) Siswa secara aktif terlibat dalam permainan, sementara peran guru adalah sebagai juri, motivator, dan fasilitator.
- 3) Siswa merasa tertantang dan lebih mudah mengekspresikan dirinya. Oleh karena itu, tujuan pembelajaran untuk membantu siswa mencapai kompetensi dasar dapat tercapai dengan lebih mudah.

c. Kelemahan

Media permainan *Truth or Dare* memiliki beberapa kelemahan sebagai berikut:

- 1) Permainan *Truth or Dare* ini hanya dapat dimainkan maksimal 5 anggota.
- 2) Jika manajemen waktu tidak dilakukan dengan baik, tujuan pembelajaran dapat gagal dicapai.
- 3) Kurangnya pengalaman dalam mengelola kelompok dapat menyebabkan gangguan dalam jalannya proses pembelajaran.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Simpulan

Permainan *Truth or Dare* untuk meningkatkan rasa percaya diri pada siswa SMA berdasarkan prosedur pengembangan dan hasil uji coba oleh ahli media permainan, ahli materi, dan uji pengguna memperoleh hasil presentase yang tinggi sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan *Truth or Dare* bersifat praktis dan teoritis diterima sebagai salah satu inovasi media BK yang layak digunakan.

B. Implikasi

Sesuai dari kesimpulan yang telah dipaparkan diatas, maka implikasi dalam penelitian ini melingkupi dua hal, yaitu yang pertama implikasi teoritis dan yang kedua implikasi praktis yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Implikasi Teoritis

Hasil penelitian yang telah dilakukan produk permainan *Truth or Dare* sebagai salah satu media inovasi baru dalam dunia pendidikan khususnya di bidang Bimbingan dan Konseling yang menjadi sarana untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa di sekolah.

2. Implikasi Praktis

Dari penelitian yang telah dilakukan produk permainan *Truth or Dare* dapat diimplementasikan oleh guru BK dalam proses memberikan layanan praktek bimbingan kelompok untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa di sekolah.

C. ³⁷ Saran-saran

Berdasarkan temuan hasil penelitian, peneliti merekomendasikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru BK

Guru BK diharapkan dapat menggunakan media permainan *Truth or Dare* dalam proses ¹ layanan konseling, selain itu diharapkan guru BK lebih memahami dan ⁷⁴ mampu mengimplementasikan permainan *Truth or Dare* disekolah. Permainan *Truth or Dare* ini bisa dijadikan dan digunakan salah satu media inovasi ⁶ layanan Bimbingan dan Konseling untuk siswa.

²¹ 2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat menggunakan penelitian ini sebagai landasan untuk melanjutkan penelitian lebih lanjut dengan memperluas variabel dan subjek penelitian dalam mengembangkan permainan *Truth or Dare* guna ⁹⁴ meningkatkan rasa percaya diri pada siswa.

LAMPIRAN

Lampiran 1. ³⁹ Kisi – Kisi Angket Percaya Diri Siswa

KISI – KISI ANGKET PERCAYA DIRI SISWA

No	Aspek Percaya Diri Siswa	Indikator	Item Soal		Jumlah
			Favourable	Unfavourable	
1.	Keyakinan akan ⁷ mampuan diri	Berani berpendapat, bertanya atau menjawab pertanyaan.	1,3,5	2,4,6	6
2.	Optimis	Tidak mudah putus asa	7,9,11	8,10,12	6
3.	Obyektif	Mampu membuat keputusan dengan cepat	13,15,17	14,16,18	6
4.	Bertanggung jawab	Menerima konsekuensi	19,21,23,25	20,22,24,26	8
5.	Rasional	Berfikir secara logis sebelum bertindak	27,29	28,30	4
Jumlah			15	15	30

Lampiran 2. ¹⁶ Angket Percaya Diri Siswa

ANGKET PERCAYA DIRI SISWA

a. Identitas Responden

Nama:

Kelas:

Usia:

Jenis Kelamin:

b. Petunjuk Pengisian

Berdasarkan atas pengalaman dan pemahaman anda, berilah tanda (\checkmark) pada pernyataan yang menurut anda paling sesuai dalam merefleksikan kondisi anda saat ini.

c. Pilihlah salah satu alternatif jawaban sebagai berikut

SS: Sangat Sesuai

S: Sesuai

KS: Kurang sesuai

TS: Tidak Sesuai

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS
1.	Saya lancar berbicara di depan kelas ketika menyampaikan pendapat				
2.	Saya merasa gugup ketika harus berpendapat di depan teman sekelas meskipun saya faham hal tersebut akan merugikan saya				
3.	Saya selalu berupaya untuk menjawab pertanyaan dari bapak/ibu guru				
4.	Meskipun saya dapat menjawab pertanyaan bapak/ibu guru, saya akan memilih diam dan saya faham hal tersebut akan merugikan diri saya sendiri				
5.	Saya berani bertanya tanpa disuruh oleh bapak/ibu guru ketika saya belum paham				
6.	Saya merasa ragu-ragu untuk bertanya kepada bapak/ibu guru ketika saya belum paham meskipun saya mengerti hal tersebut akan merugikan diri saya sendiri				
7.	Jika saya lebih memperhatikan penjelasan bapak/ibu guru, saya yakin dapat menyelesaikan tugas sekolah dengan baik dan benar				
8.	Saya kurang antusias dalam memperhatikan penjelasan bapak/ibu guru sehingga saya kurang mampu menyelesaikan tugas sekolah dengan baik dan benar				
9.	Saya selalu berusaha mengambil kesempatan yang ada untuk maju/tampil di				

	depan kelas agar meningkatkan rasa percaya diri saya				
10.	Saya enggan berusaha mengambil kesempatan untuk maju/tampil didepan kelas meskipun saya faham hal tersebut akan merugikan saya				
11.	Saya yakin dengan belajar yang giat mampu meraih cita-cita yang saya inginkan				
12.	Saya sering dihantui akan kegagalan dalam meraih cita-cita karena saya kurang antusias dalam belajar				
13.	Ketika teman saya merasa kesulitan dalam memahami penjelasan bapak/ibu guru, saya akan membantu menjelaskan ulang sesuai kemampuan saya				
14.	Ketika teman saya merasa kesulitan dalam memahami penjelasan bapak/ibu guru, saya akan bersikap cuek dan diam saja meskipun saya faham hal tersebut merupakan perilaku yang kurang baik				
15.	Saya tidak sungkan untuk meminta maaf terlebih dahulu ketika saya bertengkar dengan teman saya dan apabila teman saya meminta maaf maka dengan senang hati saya akan memaafkannya				
16.	23 Ketika saya bertengkar dengan teman saya, saya merasa gengsi untuk meminta maaf terlebih dahulu dan apabila teman saya meminta maaf saya sulit memaafkannya meskipun saya faham hal tersebut akan merugikan diri saya sendiri				
17.	Ketika saya melihat bapak/ibu guru merasa kesulitan di jalan maka saya akan segera membantunya				
18.	Saya pribadi yang cuek terhadap kesulitan orang lain meskipun saya mengerti bahwa antar sesama harus saling tolong menolong				

19.	Saya akan menerima segala konsekuensi ketika saya mencontek hasil pekerjaan teman				
20.	Saya tidak mau tahu akan segala konsekuensi ketika saya mencontek hasil pekerjaan teman padahal hal tersebut sangat merugikan diri saya sendiri				
21.	Saya siap menerima hukuman apabila melakukan kesalahan dikelas				
22.	Saya berusaha menghindari hukuman apabila melakukan kesalahan di kelas meskipun perbuatan tersebut akan membuat saya tidak tenang				
23.	Saya berupaya agar tidak meninggalkan ruang kelas ketika jam pelajaran sudah dimulai tanpa ada kepentingan yang tidak bisa diwakilkan				
24.	Ketika ada kesempatan untuk meninggalkan kelas saat jam pelajaran berlangsung saya merasa puas walaupun hal tersebut akan merugikan diri saya sendiri				
25.	Saya berupaya untuk menjalani tata tertib sekolah dengan baik				
26.	Saya kurang antusias menjalani tata tertib sekolah meskipun saya faham hal tersebut tidak mencerminkan sikap tanggung jawab dan merugikan diri saya sendiri				
27.	Saya melakukan sesuatu sesuai fakta dan norma				
28.	Saya melakukan sesuatu sesuai keinginan saya asalkan saya puas walaupun semestinya harus saya hindari				
29.	Saya mempersiapkan diri untuk resiko/kemungkinan terburuk sebelum memutuskan sesuatu				
30.	Saya kurang mempersiapkan diri untuk resiko/kemungkinan terburuk sebelum				

memutuskan sesuatu sehingga akan berdampak negatif pada diri saya sendiri						
---	--	--	--	--	--	--

Lampiran 3. Tabel Tabulasi Data

	PR1	PR2	PR3	PR4	PR5	PR6	PR7	PR8	PR9	PR10	PR11	PR12	PR13	PR14	PR15
RESP1	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	4	2	2
RESP2	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	2	2	2	2	3
RESP3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3
RESP4	3	2	2	4	2	3	4	3	3	4	3	4	4	2	1
RESP5	4	4	3	4	4	3	3	2	3	3	4	3	2	3	3
RESP6	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
RESP7	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3
RESP8	4	3	2	3	4	2	4	2	3	3	3	3	2	2	3
RESP9	2	4	4	2	3	3	3	3	2	3	4	4	3	3	4
RESP10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
RESP11	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	4
RESP12	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	4
RESP13	4	3	3	3	4	3	4	4	3	2	4	2	2	2	2
RESP14	3	4	3	3	3	4	2	2	2	3	3	2	2	2	2
RESP15	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4
RESP16	2	2	2	4	3	4	3	3	4	3	2	2	2	2	2
RESP17	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3
RESP18	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	2	4	2
RESP19	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3
RESP20	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3
RESP21	3	3	3	3	3	3	4	3	2	2	3	4	4	2	2
RESP22	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	2	4	4
RESP23	3	3	2	4	3	3	3	2	3	3	4	2	2	2	3
RESP24	3	3	2	4	3	4	4	3	2	3	3	2	2	3	2
RESP25	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3
RESP26	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3
RESP27	4	3	3	4	4	4	4	3	4	2	4	3	2	3	2
RESP28	3	4	2	3	4	3	4	3	3	3	3	2	2	2	3
RESP29	4	3	2	3	4	3	4	2	2	3	3	2	2	3	2
RESP30	4	4	3	4	3	3	4	2	3	4	3	4	2	4	2
RESP31	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3
RESP32	3	3	2	4	2	4	3	4	4	3	4	2	2	3	2
RESP33	2	3	3	4	4	2	4	3	3	4	2	2	2	4	2
RESP34	3	3	3	2	3	3	4	2	3	3	3	2	2	2	2
RESP35	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3
RESP36	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4

PR16	PR17	PR18	PR19	PR20	PR21	PR22	PR23	PR24	PR25	PR26	PR27	PR28	PR29	PR30	Jumlah
1	4	3	3	3	3	2	3	3	4	4	4	3	4	4	97
2	4	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	87
3	3	4	3	4	3	3	3	2	3	4	3	3	3	2	91
3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	96
4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	104
4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	117
4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	110
3	4	3	4	3	4	4	2	4	4	3	4	3	2	3	94
4	4	4	4	4	4	4	3	2	4	4	3	3	3	4	101
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	120
4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	109
3	4	3	3	3	4	3	2	3	4	3	3	3	4	3	97
2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	98
2	4	4	3	4	4	2	4	3	3	3	2	3	4	2	87
3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	2	4	3	105
2	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	90
3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	107
2	4	4	4	4	4	3	2	4	4	4	2	2	4	4	102
2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	2	3	3	91
3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	108
2	4	3	2	4	3	4	2	4	3	4	3	4	3	3	92
3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	2	4	4	104
2	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	95
3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	96
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	112
4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	107
3	4	4	4	4	4	2	4	4	3	4	3	4	4	2	101
3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	95
3	4	3	3	4	4	2	3	4	4	4	3	4	4	3	94
4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	105
2	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	2	2	92
2	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	98
4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	2	99
3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	2	3	84
2	4	3	3	4	4	4	3	4	4	2	3	3	3	3	91
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	3	3	4	102

Lampiran 4. Tabel Hasil Uji Validitas

NO	R-HITUNG	R-TABEL	KETERANGAN
1	0,571	0,3291	VALID
2	0,302	0,3291	TIDAK VALID
3	0,389	0,3291	VALID
4	0,459	0,3291	VALID
5	0,365	0,3291	VALID
6	0,353	0,3291	VALID
7	0,432	0,3291	VALID
8	0,6	0,3291	VALID
9	0,434	0,3291	VALID
10	0,49	0,3291	VALID
11	0,531	0,3291	VALID
12	0,608	0,3291	VALID
13	0,526	0,3291	VALID
14	0,645	0,3291	VALID
15	0,476	0,3291	VALID
16	0,629	0,3291	VALID
17	0,443	0,3291	VALID
18	0,422	0,3291	VALID
19	0,624	0,3291	VALID
20	0,189	0,3291	TIDAK VALID
21	0,371	0,3291	VALID
22	0,314	0,3291	TIDAK VALID
23	0,186	0,3291	TIDAK VALID
24	0,291	0,3291	TIDAK VALID
25	0,234	0,3291	TIDAK VALID
26	0,491	0,3291	VALID
27	0,459	0,3291	VALID
28	0,184	0,3291	TIDAK VALID
29	0,619	0,3291	VALID
30	0,685	0,3291	VALID

Lampiran 5. Hasil Uji Validitas Menggunakan SPSS

		TOTAL			
PR01	Pearson Correlation	.571**	PR16	Pearson Correlation	.629**
	Sig. (2-tailed)	.000		Sig. (2-tailed)	.000
	N	36		N	36
PR02	Pearson Correlation	.302	PR17	Pearson Correlation	.443**
	Sig. (2-tailed)	.073		Sig. (2-tailed)	.007
	N	36		N	36
PR03	Pearson Correlation	.389*	PR18	Pearson Correlation	.422**
	Sig. (2-tailed)	.019		Sig. (2-tailed)	.010
	N	36		N	36
PR04	Pearson Correlation	.459**	PR19	Pearson Correlation	.624**
	Sig. (2-tailed)	.005		Sig. (2-tailed)	.000
	N	36		N	36
PR05	Pearson Correlation	.365*	PR20	Pearson Correlation	.189
	Sig. (2-tailed)	.028		Sig. (2-tailed)	.271
	N	36		N	36
PR06	Pearson Correlation	.353*	PR21	Pearson Correlation	.371*
	Sig. (2-tailed)	.035		Sig. (2-tailed)	.026
	N	36		N	36
PR07	Pearson Correlation	.432**	PR22	Pearson Correlation	.314
	Sig. (2-tailed)	.009		Sig. (2-tailed)	.063
	N	36		N	36
PR08	Pearson Correlation	.600**	PR23	Pearson Correlation	.186
	Sig. (2-tailed)	.000		Sig. (2-tailed)	.278
	N	36		N	36
PR09	Pearson Correlation	.434**	PR24	Pearson Correlation	.291
	Sig. (2-tailed)	.008		Sig. (2-tailed)	.085
	N	36		N	36
PR10	Pearson Correlation	.490**	PR25	Pearson Correlation	.234
	Sig. (2-tailed)	.002		Sig. (2-tailed)	.170
	N	36		N	36
PR11	Pearson Correlation	.531**	PR26	Pearson Correlation	.491**
	Sig. (2-tailed)	.001		Sig. (2-tailed)	.002
	N	36		N	36
PR12	Pearson Correlation	.608**	PR27	Pearson Correlation	.459**
	Sig. (2-tailed)	.000		Sig. (2-tailed)	.005
	N	36		N	36
PR13	Pearson Correlation	.526**	PR28	Pearson Correlation	.184
	Sig. (2-tailed)	.001		Sig. (2-tailed)	.282
	N	36		N	36
PR14	Pearson Correlation	.645**	PR29	Pearson Correlation	.619**
	Sig. (2-tailed)	.000		Sig. (2-tailed)	.000
	N	36		N	36
PR15	Pearson Correlation	.476**	PR30	Pearson Correlation	.685**
	Sig. (2-tailed)	.003		Sig. (2-tailed)	.000
	N	36		N	36
			TOTAL	Pearson Correlation	1
				Sig. (2-tailed)	
				N	36

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).
* Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Lampiran 6. Hasil Uji Reliabilitas Menggunakan SPSS

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.873	23

Lampiran 7. Lembar Validasi Pendapat dan Penilaian Dosen Ahli Media

**LEMBAR VALIDITAS MEDIA *TRUTH OR DARE* UNTUK MENINGKATKAN
PERCAYA DIRI SISWA SMA DI SMAN 3 KOTA KEDIRI**



Oleh:

**Anis Lailatul Fitriyah
NPM. 19.1.01.0030**

**UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
2023**

**LEMBAR VALIDASI PENDAPAT DAN PENILAIAN DOSEN AHLI MEDIA
BIMBINGAN DAN KONSELING TERHADAP PERMAINAN *TRUTH OR DARE***

PETUNJUK

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menilai media permainan *Truth or Dare* yang saya kembangkan, dengan memberi tanda checklist (√) pada skor penilaian
2. Bapak/Ibu dimohon memberikan komentar/saran yang membangun di tempat deskripsi
3. Bapak/Ibu dimohon memberikan komentar umum dan saran pada tempat yang telah disediakan
4. Keterangan penilaian media permainan *Truth or Dare*
 - 1 = Kurang Baik
 - 2 = Cukup
 - 3 = Baik
 - 4 = Sangat Baik

Validasi Media Permainan *Truth or Dare*

No.	ASPEK YANG DINILAI	SKOR PENILAIAN				DESKRIPSI
		1	2	3	4	
1.	Lebar kotak balok media permainan <i>Truth or Dare</i> tepat				√	
2.	Panjang kotak balok media permainan <i>Truth or Dare</i> tepat				√	
3.	Lebar balok media permainan <i>Truth or Dare</i> tepat				√	
4.	Panjang balok media permainan <i>Truth or Dare</i> tepat				√	
5.	Bentuk kotak balok media permainan <i>Truth or Dare</i> yang mudah untuk dibawa			√		
6.	Bentuk kotak balok media permainan <i>Truth or Dare</i> yang sederhana				√	
7.	Bentuk balok media permainan <i>Truth or Dare</i> yang serasi satu sama lain				√	
8.	Bentuk kotak balok media permainan					

	<i>Truth or Dare</i> yang simetris			✓	
9.	Bentuk balok media permainan <i>Truth or Dare</i> yang simetris			✓	
10.	Bentuk dadu media permainan <i>Truth or Dare</i> sesuai			✓	
11.	Desain kotak balok media permainan <i>Truth or Dare</i> yang menarik			✓	
12.	Desain balok media permainan <i>Truth or Dare</i> yang menarik			✓	
13.	Desain buku panduan media permainan <i>Truth or Dare</i> yang menarik			✓	
14.	Desain <i>font</i> media permainan <i>Truth or Dare</i> yang menarik			✓	
15.	Warna kotak balok media permainan <i>Truth or Dare</i> yang menarik			✓	
16.	Warna balok- balok media permainan <i>Truth or Dare</i> yang menarik			✓	
17.	Warna dadu media permainan <i>Truth or Dare</i> yang menarik			✓	
18.	Warna buku panduan media permainan <i>Truth or Dare</i> yang menarik			✓	
19.	Warna <i>font</i> pada balok media permainan <i>Truth or Dare</i> terlihat jelas			✓	
20.	Gambar ilustrasi kotak balok media permainan <i>Truth or Dare</i> menarik			✓	
21.	Gambar ilustrasi balok media permainan <i>Truth or Dare</i> menarik			✓	
22.	Gambar dalam buku panduan media permainan <i>Truth or Dare</i> menarik			✓	
23.	Penulisan dalam buku panduan media permainan <i>Truth or Dare</i> tidak berantakan			✓	
24.	Penulisan pada balok media permainan <i>Truth or Dare</i> tidak berantakan			✓	
25.	Tulisan pada balok media permainan <i>Truth or Dare</i> jelas			✓	
26.	Peraturan permainan media permainan <i>Truth or Dare</i> mudah dibaca			✓	

27.	Peraturan permainan media permainan <i>Truth or Dare</i> mudah dimengerti			✓	
28.	Kesesuaian peraturan permainan media <i>Truth or Dare</i> sesuai tugas – tugas anggota kelompok		✓		
29.	Tahapan peraturan permainan media permainan <i>Truth or Dare</i> tersusun jelas		✓		
30.	Kotak balok media permainan <i>Truth or Dare</i> mudah untuk disimpan			✓	
31.	Kotak balok media permainan <i>Truth or Dare</i> mudah dibawa		✓		
32.	Media permainan <i>Truth or Dare</i> mudah dimainkan dimana saja			✓	
33.	Bahan media permainan <i>Truth or Dare</i> terjangkau			✓	
34.	Bahan media permainan <i>Truth or Dare</i> awet dalam jangka panjang			✓	
35.	Buku panduan media permainan <i>Truth or Dare</i> praktis		✓		
SKOR TOTAL					

No	ASPEK YANG DITELAAH	SKALA PENILAIAN		
		LD	LDR	TDL
1	Penilaian secara umum terhadap instrumen		✓	

Keterangan:

LD: Layak Digunakan, LDR: Layak Digunakan dengan Revisi, TDL: Tidak Layak Digunakan

Komentar umum dan saran perbaikan

- pada tabel 3.2 Harusnya bukan pertanyaan tapi pernyataan. ~~bagaimana~~
- Pada tabel 3.2 Indikator "Rasional" belum dicantumkan
- pada aturan permainan, Peran Konselor belum nampak, begitu juga peran / pengalaman konseli / siswa juga belum nampak
- pada instrumen evaluasi Perlu ditambahkan makna atau interpretasi dan kriteria hasil

Validator Dosen BK

Kediri, 28 Desember 2023



(Guruh Sukmana H.)

Lampiran 8. Lembar Surat Izin Penelitian



Universitas Nusantara PGRI Kediri

Status Terakreditasi Baik Sekali

SK BAN-PT No.671/SK/BAN-PT/Akred/PT/VI/2021 Tanggal 21 Juli 2021

Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Pada Masyarakat (LPPM)

Kampus I Jl. K.H. Achmad Dahlan 76 Kediri 64112 Telp.(0354)771576,771503 Kediri

Website: lp2m.unpkediri.ac.id email:lemli@unpkediri.ac.id

Nomor : 001.22/PEN-SI/LPPM UNPGRI-Kd/B/XII/2023
Lapiran : -
Perihal : Surat Izin Penelitian

Kepada : Yth. **SMAN 3 Kediri**
Jl. Mauni No 88, Bangsal, Kec. Pesantren, Kota Kediri, Jawa Timur

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. IKA SANTIA, S.Pd, M.Pd
NIP/NIDN : /0702018801
Jabatan : Ketua LPPM Universitas Nusantara PGRI Kediri

Mengajukan permohonan ijin kepada Bapak/Ibu SMAN 3 Kediri, agar dapat melaksanakan penelitian dengan topik "**Pengembangan Media Permainan Truth Or Dare Untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa SMA**". Adapun identitas tim peneliti adalah sebagai berikut:

No.	Nama	NIDN/NPM	Program Studi	Jabatan
1	ANIS LAILATUL FITRIYAH	19101010030	Bimbingan dan Konseling	Ketua

Demikian permohonan ini kami ajukan, atas perhatian Bapak/Ibu kami ucapkan banyak terima kasih



Kediri, 22 Desember 2023
Dr. IKA SANTIA, S.Pd, M.Pd
NIDN. 0702018801

Lampiran 9. Lembar Validasi Pendapat dan Penilaian Dosen Ahli Materi

**LEMBAR VALIDITAS MEDIA *TRUTH OR DARE* UNTUK MENINGKATKAN
PERCAYA DIRI SISWA SMA DI SMAN 3 KOTA KEDIRI**



Oleh:

Anis Lailatul Fitriyah

NPM. 19.1.01.01.0030

**UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING**

2023

**LEMBAR VALIDASI PENDAPAT DAN PENILAIAN DOSEN AHLI MATERI
BIMBINGAN DAN KONSELING TERHADAP PERMAINAN *TRUTH OR DARE***

PETUNJUK

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menilai media Permainan *Truth or Dare* yang saya kembangkan, dengan memberi tanda checklist (√) pada skor penilaian
2. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran/komentar yang membangun di tempat deskripsi
3. Bapak/Ibu dimohon memberikan komentar umum dan saran pada tempat yang telah di sediakan
4. Keterangan penilaian media permainan *Truth or Dare*
 - 1= Kurang baik
 - 2= Cukup
 - 3= Baik
 - 4= Sangat Baik

Validasi Materi Media Permainan *Truth or Dare*

No	ASPEK YANG DINILAI	SKOR PENILAIAN				DESKRIPSI
		1	2	3	4	
1	Kesesuaian media permainan <i>Truth or Dare</i> dengan kemampuan berfikir siswa			√		
2	Kesesuaian media permainan <i>Truth or Dare</i> dengan sikap percaya diri siswa.			√		
3	Kesesuaian media permainan <i>Truth or Dare</i> dengan kemampuan memecahkan masalah percaya diri siswa			√		
4	Kesesuaian media permainan <i>Truth or Dare</i> dengan minat siswa			√		
5	Kesesuaian media permainan <i>Truth or Dare</i> dengan kemampuan motorik siswa			√		
6	Media permainan <i>Truth or Dare</i> dapat membantu siswa berani berbicara di depan kelas			√		
7	Media permainan <i>Truth or Dare</i> dapat membantu siswa			√		

	mengurangi perilaku cemas					
8	Media permainan <i>Truth or Dare</i> dapat membantu siswa berani mengemukakan pendapat			✓		
9	Media permainan <i>Truth or Dare</i> membantu siswa tampil lebih berani di kelas			✓		
10	Media permainan <i>Truth or Dare</i> dapat membantu siswa meningkatkan potensi diri			✓		
11	Kesesuaian media permainan <i>Truth or Dare</i> dengan layanan BK bidang pribadi siswa			✓		
12	Kesesuaian media permainan <i>Truth or Dare</i> dengan RPL BK			✓		
13	Kesesuaian media permainan <i>Truth or Dare</i> dengan metode teknik permainan BK			✓		
14	Kesesuaian media permainan <i>Truth or Dare</i> dengan layanan bimbingan kelompok			✓		
15.	Kesesuaian media permainan <i>Truth or Dare</i> dengan indikator percaya diri			✓		
16	Susunan penulisan buku panduan media permainan <i>Truth or Dare</i> secara runtut			✓		
17	Tulisan buku panduan media permainan <i>Truth or Dare</i> tidak berantakan			✓		
18	Tata penulisan buku panduan permainan <i>Truth or Dare</i> jelas			✓		
19	Tulisan buku panduan media permainan <i>Truth or Dare</i> mudah dibaca			✓		
20	Tata bahasa buku panduan media permainan <i>Truth or Dare</i> mudah dipahami			✓		
21	Tata penulisan dalam balok media permainan <i>Truth or Dare</i> jelas			✓		
22	Tata bahasa pada balok media permainan <i>Truth or Dare</i> mudah dipahami			✓		
23	Media permainan <i>Truth or Dare</i> memiliki inovasi dari permainan <i>Truth or Dare</i> sebelumnya			✓		
24	Media permainan <i>Truth or Dare</i> memiliki bentuk yang menarik			✓		

25	Media permainan <i>Truth or Dare</i> memiliki keunikan dari permainan sebelumnya				✓	
SKOR TOTAL						

No	ASPEK YANG DITELAAH	SKALA PENILAIAN		
		LD	LDR	TDL
1	Penilaian secara umum terhadap instrumen	✓		

Keterangan:

LD: Layak Digunakan, LDR: Layak Digunakan dengan Revisi, TDL: Tidak Layak Digunakan

Komentar umum dan saran perbaikan

Secara keseluruhan layak untuk digunakan sebagai buku panduan *Truth or Dare*

Validator Dosen BK

Kediri,

Dr. Risaniatin Ningsih S.Pd, A.Pd.
 (.....)
 070018401

Lampiran 10. Lembar Validasi Pendapat dan Penilaian Uji Pengguna

LEMBAR VALIDASI PENDAPAT DAN PENILAIAN UJI PENGGUNA GURU BIMBINGAN DAN KONSELING TERHADAP PERMAINAN *TRUTH OR DARE*

PETUNJUK

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menilai media permainan *Truth or Dare* yang saya kembangkan, dengan memberi tanda checklist (✓) pada skor penilaian
2. Bapak/Ibu dimohon memberikan komentar/saran yang membangun di tempat deskripsi
3. Bapak/Ibu dimohon memberikan komentar umum dan saran pada tempat yang telah disediakan
4. Keterangan penilaian media permainan *Truth or Dare*
 - 1 = Kurang Baik
 - 2 = Cukup
 - 3 = Baik
 - 4 = Sangat Baik

Validasi Uji Pengguna Media Permainan *Truth or Dare*

No.	ASPEK YANG DINILAI	SKOR PENILAIAN				DESKRIPSI
		1	2	3	4	
1.	Bahasa yang digunakan dalam buku panduan media permainan <i>Truth or Dare</i> jelas				✓	
2.	Tulisan pada buku panduan media permainan <i>Truth or Dare</i> rapi				✓	
3.	Sistematika penulisan dalam buku panduan media permainan <i>Truth or Dare</i> runtut			✓		
4.	Ukuran <i>font</i> buku panduan media permainan <i>Truth or Dare</i> tepat			✓		
5.	Bentuk <i>font</i> pada buku panduan media permainan <i>Truth or Dare</i> menarik				✓	
6.	Isi materi dalam buku panduan media permainan <i>Truth or Dare</i> mudah dipahami				✓	
7.	Peraturan permainan pada buku panduan media permainan <i>Truth or Dare</i> mudah dipahami				✓	
8.	Gambar ilustrasi pada buku panduan media permainan <i>Truth or Dare</i>				✓	

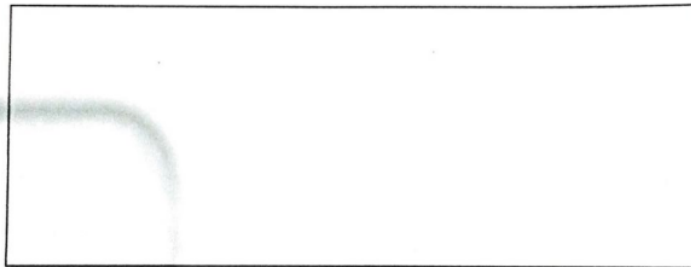
	menarik					
9.	Perpaduan warna pada buku panduan media permainan <i>Truth or Dare</i> menarik				✓	
10.	Tulisan pada balok-balok media permainan <i>Truth or Dare</i> mudah dibaca			✓		
11.	Gambar ilustrasi pada balok media permainan <i>Truth or Dare</i> menarik			✓		
12.	Gambar ilustrasi pada kotak balok media permainan <i>Truth or Dare</i> menarik			✓		
13.	Desain pada balok media permainan <i>Truth or Dare</i> jelas				✓	
14.	Desain pada kotak balok media permainan <i>Truth or Dare</i> jelas				✓	
15.	Warna balok media permainan <i>Truth or Dare</i> menarik				✓	
16.	Warna desain pada balok media permainan <i>Truth or Dare</i> menarik				✓	
17.	Warna dadu media permainan <i>Truth or Dare</i> menarik				✓	
18.	Langkah – langkah permainan media permainan <i>Truth or Dare</i> mudah dimainkan				✓	
19.	Permainan media permainan <i>Truth or Dare</i> mudah dimainkan dimana saja				✓	
20.	Tahapan peraturan permainan media permainan <i>Truth or Dare</i> tersusun jelas			✓		
	SKOR TOTAL					

No	ASPEK YANG DITELAAH	SKALA PENILAIAN		
		LD	LDR	TDL
1	Penilaian secara umum terhadap instrumen	✓		

Keterangan:

LD: Layak Digunakan, LDR: Layak Digunakan dengan Revisi, TDL: Tidak Layak Digunakan

Komentar umum dan saran perbaikan



Validator Guru BK

Kediri, 27 Desember 2023



(DEVI AMINSORAM)

Lampiran 11. Lembar Surat Pengantar Penelitian

SURAT PENGANTAR TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Devi Asmendra M
Jabatan : Guru Bk SMAN 3 Kota Kediri


Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Anis Lailatul Fitriyah
NIM : 19.1.01.01.0030
Fakultas : FKIP
Universitas : Universitas Nisantara PGRI KEDIRI

Benar - benar telah melaksanakan penelitian dalam rangka menyusun skripsi dengan judul
" Pengembangan Media Permainan Truth or Dare Untuk Meningkatkan Rasa
Percaya Dan Siswa SMA
mulai tanggal 11 Desember 2023 s.d. 27 Desember 2023

Demikian surat keterangan ini di buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

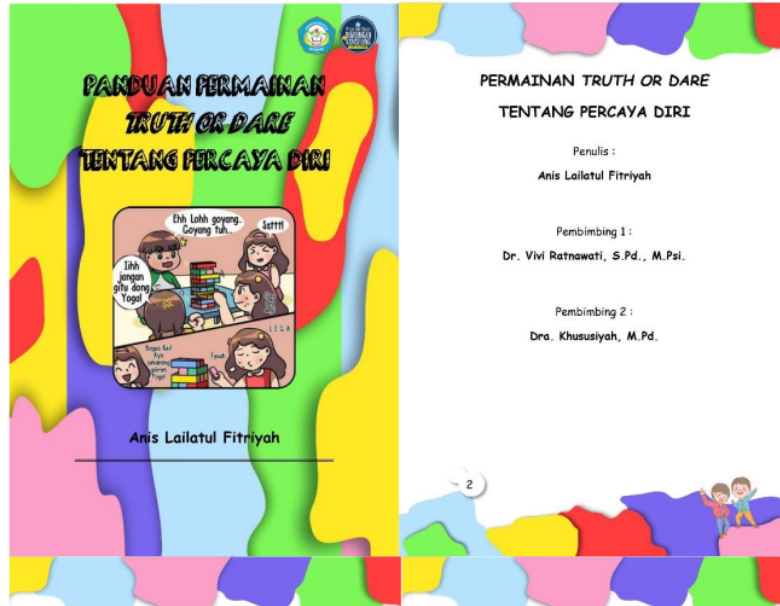
Kediri,
Guru Pendamping,


(DEVI ASMENDRA M)
NIP. 19771212 200501 2017

Lampiran 12. Dokumentasi dengan Guru BK



Lampiran 13. Buku Panduan Permainan *Truth or Dare*



PERMAINAN TRUTH OR DARE TENTANG PERCAYA DIRI

Penulis :

Anis Lailatul Fitriyah

Pembimbing 1 :

Dr. Vivi Ratnawati, S.Pd., M.Psi.

Pembimbing 2 :

Dra. Khususiyah, M.Pd.

Anis Lailatul Fitriyah

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, Tuhan Yang Maha Kuasa, karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Buku Panduan Permainan Truth or Dare tentang Percaya Diri ini dengan lancar. Penulisan panduan ini bertujuan untuk memenuhi salah satu penilaian validasi ahli materi, ahli media, dan ahli layanan bimbingan dan konseling dan memperlancar penelitian yang berjudul Pengembangan Media Permainan Truth or Dare untuk Meningkatkan Percaya Diri Siswa SMA. Penulisan Buku Panduan Permainan Truth or Dare ini tidak mungkin dapat terselesaikan tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini juga penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing skripsi, dosen validasi ahli materi, ahli media, dan ahli guru layanan bimbingan dan konseling.

Penulis berharap, dengan membaca buku panduan ini dapat memberi manfaat bagi kita semua, dalam hal ini dapat menambah wawasan kita mengenai buku panduan validasi ahli materi, ahli media, dan ahli layanan bimbingan dan konseling. Panduan ini masih jauh dari sempurna, maka penulis mengharapkan kritik dan saran dari mahasiswa, dosen, dan pengguna buku panduan ini demi perbaikan menuju arah yang lebih baik. Aamiin ya rabba' alamin.

Kediri, November 2023

Penulis,

Anis Lailatul Fitriyah





DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN COVER	1
HALAMAN JUDUL	2
KATA PENGANTAR	3
DAFTAR ISI	5
BAB I PENDAHULUAN	7
A. Latar Belakang	7
B. Tujuan Panduan Permainan	9
C. Target Media Permainan	9
BAB II SPESIFIKASI MATERI	10
A. Pengertian Percaya Diri	10
B. Ciri - Ciri Percaya Diri	11
C. Aspek - aspek Percaya Diri	13
D. Faktor Percaya Diri	14
BAB III SPESIFIKASI PRODUK	15
A. Pengertian Permainan Truth or Dare	15
B. Deskripsi Permainan Truth or dare	16
C. Peranti	17
1. Balok Permainan	17
2. Dadu Permainan	18
3. Kotak Balok dan Kotak Dadu	19
4. Buku Panduan Permainan	19
5. Pertanyaan - pertanyaan dalam Permainan	20
D. Aturan permainan	28
E. Tata Cara Permainan	29
BAB IV PELAKSANAAN LAYANAN	32
A. Bentuk Pelaksanaan layanan	32
B. Skala Percaya Diri	32
C. RPL Layanan Bimbingan dan Konseling	38
BAB V PENUTUP	58
DAFTAR PUSTAKA	60



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Layanan Bimbingan dan Konseling di sekolah merupakan usaha membantu siswa dalam pengembangan kehidupan pribadi, kehidupan sosial, kegiatan belajar serta perencanaan dan pengembangan karir. Layanan bimbingan dan konseling juga membantu mengatasi kelemahan dan hambatan serta masalah yang dihadapi peserta didik yaitu seperti masalah percaya diri.

Percaya diri merupakan suatu keyakinan dalam jiwa manusia bahwa tantangan hidup apapun harus dihadapi dengan berbuat sesuatu. Ghufron (2014) juga menyatakan Percaya diri adalah keyakinan untuk melakukan sesuatu pada diri subjek sebagai karakteristik pribadi yang didalamnya terdapat keyakinan akan kemampuan diri, optimis, objektif, bertanggung jawab, rasional, dan realistis. Maka dari itu, tidak dapat disangkal lagi untuk mencapai suatu pencapaian

dalam hidup, individu membutuhkan rasa percaya diri yang tinggi. Namun, pada kenyataannya masih terdapat siswa yang memiliki rasa percaya diri yang rendah, meskipun siswa pandai secara akademik. Hal tersebut dikarenakan, percaya diri bukanlah sesuatu yang dapat tumbuh dalam diri seseorang dengan sendirinya tetapi berkembang melalui interaksi siswa dengan lingkungan. Sehingga, dengan adanya lingkungan yang kondusif dapat menumbuhkan dan meningkatkan rasa percaya diri pada siswa.

Hal itulah yang menjadi landasan peneliti untuk mengembangkan permainan Truth or Dare yang berisikan materi tentang percaya diri. Permainan Truth or Dare ini akan membantu mempermudah siswa dalam menumbuhkan rasa percaya diri, meningkatkan minat siswa dalam mengikuti layanan bimbingan dan konseling. Media permainan ini menggunakan balok berisikan pertanyaan yang harus dijawab siswa untuk menyelesaikan permainan. Dengan demikian dikembangkannya permainan Truth or Dare



tentang percaya diri ini diharapkan bisa membantu guru BK dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling guna meningkatkan rasa percaya diri siswa.

B. Tujuan Panduan Permainan

Panduan ini bertujuan untuk memberikan arah layanan bimbingan konseling dengan media permainan Truth or Dare untuk membantu meningkatkan rasa percaya diri siswa.

C. Target Media Permainan

Buku ini dibuat untuk menjadi panduan dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok pada siswa jenjang menengah keatas (SMA) dengan media permainan Truth or Dare tentang percaya diri.



BAB II SPESIFIKASI MATERI

A. Pengertian Percaya Diri

Percaya diri dalam bahasa Inggris disebut juga *self confidence*. Percaya diri adalah keyakinan setiap individu yang aspek utamanya memungkinkan dirinya untuk mencapai berbagai tujuan hidup dan beradaptasi dengan lingkungan di sekitarnya. Selain itu menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, "percaya diri merupakan percaya pada kemampuan, kekuatan, dan penilaian diri sendiri" (Depdikbud, 2018). percaya 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 bertanggung jawab (Ghufron dan Risnawati, 2010).

9

Jadi berdasarkan pernyataan diatas, maka dapat disimpulkan percaya diri adalah suatu keyakinan dalam jiwa manusia untuk memiliki suatu sikap atau perasaan yakin atas kemampuan diri sendiri sehingga individu yang bersangkutan tidak terlalu merasa cemas dalam setiap tindakan, dapat bebas melakukan hal yang disukai, mampu berinteraksi dengan orang lain, mampu mempunyai dorongan berprestasi serta dapat mengenal kelebihan dan kekurangan diri sendiri.



B. Ciri - Ciri Percaya Diri

Individu yang memiliki rasa percaya diri akan menunjukan gejala gejala percaya diri dalam setiap tindakannya. Menurut Mastuti (dalam Rizky, 2022) ada beberapa ciri atau karakteristik individu yang memiliki rasa percaya diri yang proporsional, antara lain:

1. Percaya akan kompetensi atau kemampuan diri sehingga, tidak membutuhkan pujian,

10

pengukuran, penerimaan, ataupun rasa hormat orang lain;

2. Tidak terdorong untuk menunjukkan sikap konformis demi diterima oleh orang lain atau kelompok;
3. Berani menerima dan menghadapi penolakan orang lain, berani menjadi diri sendiri;
4. Mempunyai 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 atau mengharapkan bantuan orang lain.
6. Mempunyai cara pandang yang positif terhadap diri sendiri, orang lain dan situasi di luar dirinya
7. Memiliki harapan yang realistis terhadap diri sendiri, sehingga ketika harapan itu tidak terwujud, ia tetap mampu melihat sisi positif dirinya dan situasi yang terjadi.

11

12

C. Aspek - aspek Percaya Diri

Menurut Lauster sebagaimana dikutip Ghufron dan Risawita, (2010) mengemukakan bahwa orang yang memiliki percaya diri yang positif adalah sebagai berikut:

1. Keyakinan akan kemampuan diri, sikap positif seseorang tentang dirinya dan kemampuannya dalam melakukan suatu usaha.
2. Optimis, sikap selalu berpandangan yang baik dalam menghadapi segala hal.
3. Objektif, sikap seseorang dengan memandang segala sesuatu sesuai kebenarannya.
4. Bertanggung jawab, kesediaan seseorang untuk menerima segala sesuatu yang sudah menjadi konsekuensi dari hal yang diperbuatnya.
5. Rasional dan realistis, kemampuan menganalisa masalah atau kejadian dengan menggunakan pikiran yang masuk akal. Berpikir sejenak sebelum mengerahkan segala potensi yang



dimiliki merupakan sikap yang diambil oleh seorang yang percaya diri.

D. Faktor Percaya Diri

Menurut Hakim (dalam Mufydatash Shalihah, 2021) faktor-faktor yang mempengaruhi percaya diri yaitu:

1. Faktor internal
 - a. Keadaan fisik
 - b. Konsep diri
 - c. Usia kepercayaan diri
 - d. Harga diri
 - e. Pengalaman
 - f. Kegagalan dan kesuksesan
 - g. Peran lingkungan keluarga
2. Faktor eksternal
 - a. Pendidikan
 - b. Pekerjaan
 - c. lingkungan
 - d. dukungan sosial

13

14

BAB III SPESIFIKASI PRODUK

A. Pengertian Permainan Truth or Dare

Thalib A. S., (2020) menjelaskan permainan Truth or Dare dimainkan minimal dua orang atau lebih dan diharuskan memilih, antara menjawab pertanyaan dengan jujur (Truth) atau melakukan tantangan yang diminta oleh peserta lain (Dare) sehingga siswa merasa tertantang dan harus mampu menjawab pertanyaan yang tertulis di kartu Truth dan menjalankan perintah sesuai pernyataan tantangan yang tertulis di kartu Dare. Permainan ini dapat diinovasi menjadi media pembelajaran yang unik, menarik dan juga terkini. Menurut Herliani (2016-) strategi pembelajaran Truth or Dare adalah suatu strategi pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar aktif dan bertujuan agar peserta didik saling bekerja sama



dalam belajar serta menumbuhkan daya kreatifitas.

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan Truth or Dare adalah permainan yang dilakukan secara berkelompok dengan menjawab pertanyaan dengan jujur (Truth) atau melakukan tantangan yang diminta oleh peserta lain (Dare) dengan tujuan agar peserta didik saling bekerja sama dalam belajar serta menumbuhkan daya kreatifitas dan juga dapat meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar.

B. Deskripsi Permainan Truth or dare

Permainan ini merupakan salah satu bentuk media Bimbingan dan Konseling yaitu media permainan Truth or Dare tentang percaya diri siswa. Permainan ini memodifikasi permainan Truth or Dare sebelumnya yang disajikan dalam bentuk kertas



15

16



namun kali ini permainan *Truth or Dare* disajikan dalam bentuk berbeda yakni balok susun seperti pada gambar diatas. Balok-balok tersebut diberi warna yang menarik agar menarik peserta untuk bermain dan memiliki sebuah dadu yang setiap sisi terdapat warna yang berbeda untuk menentukan pengambilan balok. Kemudian permainan ini juga dilengkapi dengan buku panduan permainan terbuat dari kertas *Art Paper glossy*, buku panduan permainan ini berfungsi untuk memudahkan fasilitator dan para peserta untuk memainkan permainan dengan baik.

C. Peranti

1. Balok Permainan

Media permainan *Truth or Dare* disajikan dalam bentuk balok kayu dan pada sisi atas dan bawah balok terdapat pertanyaan yang harus di jawab peserta. Balok-balok tersebut terbagi menjadi 3 jenis kategori balok yang terdiri dari 20 balok *truth* atau



menjawab pertanyaan, 20 balok *dare* atau mengambil tantangan dan yang terakhir 5 balok *free* atau terbebas dari menjawab pertanyaan dan tantangan. Balok ini di desain menarik dengan ukuran 7,5cm x 2,5cm x 1,5cm dan dengan 6 warna yaitu merah muda, hijau, merah, kuning, ungu, dan biru.

2. Dadu Permainan

Terdapat juga dadu dengan ukuran 0,5cm x 0,5cm x 0,5cm dan tiap sisi memiliki warna yang berbeda-beda untuk menentukan balok mana yang akan di ambil. Seperti contoh jika sisi yang diatas berwarna merah maka peserta tersebut mengambil balok berwarna merah begitu juga seterusnya.



17



18



3. Kotak Balok dan Kotak Dadu

Terdapat sebuah kotak balok dengan ukuran 23cm x 8cm x 8cm untuk menyimpan balok-balok *Truth or Dare* agar lebih rapi dan tidak mudah hilang. Terdapat juga sebuah kotak dadu dengan ukuran 7,5cm x 2,5cm x 1,5cm untuk menyimpan dadu. Kotak balok ini di desain semenarik mungkin agar menarik peserta untuk memainkan permainan ini.



4. Buku Panduan Permainan

Buku panduan permainan *Truth or Dare* ini terbuat dari kertas *ArtPaper glossy*, buku panduan permainan ini berfungsi untuk memudahkan fasilitator dan para peserta untuk memainkan permainan dengan baik.



5. Pertanyaan - pertanyaan dalam Permainan

Adapun pertanyaan dan pernyataan yang muat dalam balok permainan *truth or dare* akan di perjelas dalam tabel berikut:

Tabel 3.1

Pertanyaan yang muat balok *Truth* (kejujuran)

No.	Indikator	Pertanyaan
1.	Optimis	1. Saya tidak belajar untuk ujian keesokan harinya karena saya yakin selalu mendapatkan nilai yang baik. Bagaimana pendapatmu tentang pernyataan diatas? 2. Saya merasa tidak bisa melakukan hal apa saja, dan saya tidak mau belajar. Apakah benar sikap yang saya tunjukkan? Mengapa? 3. "Saya mengikuti lomba lari, namun saya sudah percaya

19



20





		dengan kemampuan saya dan yakin kalau saya akan memenangkan perlombaan tersebut" menurutmu apakah pernyataan diatas termasuk kedalam percaya diri? Jelaskan!
2.	Keyakinan akan kemampuan diri	4. Bagaimana perasaanmu ketika berbicara didepan kelas? 5. Saya merasa takut ketika menjawab pertanyaan dari guru maka saya memilih untuk diam. Bagaimana sikap saya menurutmu? 6. Ceritakan pengalaman yang berkesan di dalam hidup kamu! 7. Apakah maju didepan kelas dapat meningkatkan percaya diri?

		8. Bagaimana cara kita untuk berdamai dengan diri sendiri? Jelaskan! 9. Apakah setiap orang perlu curhat kepada orang terdekat
3.	Bertanggung jawab	10. Apakah setiap permasalahan dengan teman, kelas lain, atau sekolah lain harus diselesaikan dengan cara duel / tawuran? Jelaskan! 11. Anton terlambat datang ke sekolah, lalu diberikan sanksi oleh guru piket. Namun Anton tidak melaksanakan sanksi yang diberikan. Apakah sikap Anton mencerminkan sikap bertanggung jawab? 12. Bagaimana perilaku kamu ketika sedang proses belajar mengajar di kelas?



		13. Saya lupa mengerjakan pekerjaan rumah yang diberikan oleh guru, saya berani menerima sanksi yang diberikan guru kepada saya. Benarkah sikap yang saya tunjukkan?
4.	Rasional	14. Apakah uang merupakan sumber kebahagiaan? Jelaskan! 15. Apakah benar mencantek saat ujian itu adalah cara yang salah? Jelaskan! 16. Mengapa setiap orang mendambakan kebahagiaan? Jelaskan! 17. Susi melakukan kesalahan kepada Sirta, namun Susi tidak mau mengakui kesalahan yang telah dia lakukan. Menurutmu apakah

		sikap Susi benar? Bagaimana seharusnya sikap Susi?
5.	Obyektif	18. Memiliki wajah yang tampan / cantik dapat meningkatkan rasa percaya? Jelaskan! 19. Apa yang kamu lakukan ketika bertemu dengan orang asing? 20. Mengikuti tren dan fashion merupakan cara untuk meningkatkan rasa percaya diri? Jelaskan!





Tabel 3.2
Pernyataan yang memuat balok Dare
(tantangan)

No.	Indikator	Pernyataan
1.	Optimis	1. Coba berikan motivasi kepada teman - temanmu untuk lebih semangat dalam belajar! 2. Peragakan bagaimana cara kamu menghargai diri kamu sendiri!
2.	Keyakinan akan kemampuan diri	3. Sebutkan 5 hal yang tidak kamu sukai! 4. Peragakan salah satu hobimu di depan teman - temanmu! 5. Ceritakan target dan impian kamu beserta alasannya di depan teman - temanmu! 6. Sebutkan 5 kelebihan yang kamu kuasai saat ini!

		14. Berikan contoh sikap bertanggung jawab terhadap tugas yang belum dikerjakan! 15. Tunjukkan bagaimana sikap kamu terhadap kesalahan yang kamu perbuat!
4.	Obyektif	16. Tunjukkan bagaimana sikap kamu terhadap orang yang berbuat salah kepadamu! 17. Tunjukkan bagaimana sikap kamu terhadap seseorang yang merendahkanmu! 18. Tunjukkan sikap ketika bertemu dengan seseorang yang lebih tua usianya dari kamu!
5.	Rasional	19. Tunjukkan apa yang bisa kamu lakukan terhadap kondisi yang tidak membuatmu nyaman! 20. Tunjukkan sikap toleransi ketika orang lain memberikan



	pendapat yang tidak sesuai dengan keinginanmu!
--	--

D. Aturan permainan

Beberapa aturan dalam permainan Truth or Dare sebagai berikut:

1. Permainan ini dimainkan oleh 2-5 orang dengan setiap peserta mengambil balok dan menyusun nya di bagian susunan balok paling atas secara bergiliran seperti membuat menara
2. Susunan balok harus ditata dengan rapi agar tidak roboh
3. Peserta mengambil balok pada bagian bawah dan tengah
4. Peserta dilarang mengambil balok urutan kedua dari atas
5. Peserta dilarang bermain menggunakan dua tangan



6. Peserta yang merobahkan balok maka konsekuensinya harus menata kembali balok-balok ke bentuk semula

E. Tata Cara Permainan

Untuk mempermudah peserta dalam permainan Truth or Dare, penulis menyampaikan petunjuk sebagai berikut:

- a. Langkah pertama dalam permainan ini dimulai dengan guru BK/ Konselor menentukan anggota kelompok yang beranggotakan 2 - 5 orang
- b. Guru BK/Konselor membuka dengan salam dan berdoa
- c. Guru BK/Konselor membuka membina hubungan baik dengan peserta didik (menayakan kabar, pelajaran sebelumnya, ice breaking)
- d. Sebelum peserta didik memulai permainan, Guru BK menjelaskan tata cara melakukan permainan Truth or Dare mulai dari peraturan sampai dengan cara bermainnya.
- e. Guru BK menyiapkan permainan
- f. Setiap peserta didik duduk melingkar dan melakukan hompimpa untuk menentukan urutan





permainan. Peserta pertama yang memenangkan hampimpa akan melempar dadu terlebih dahulu untuk menentukan balok mana yang akan peserta ambil.

g. Jika sisi dadu yang diatas menunjukkan warna maka peserta harus mengambil balok yang memiliki warna yang sama dengan dadu tersebut, misalnya sisi dadu yang diatas berwarna merah maka peserta harus mengambil balok yang berwarna merah.

h. Peserta harus membacakan pertanyaan yang tertulis pada balok dengan keras. Jika peserta mengambil balok yang berisi kejujuran (Truth) maka peserta harus menjawab pertanyaan dengan jujur, jika peserta mengambil balok yang berisi tantangan (Dare) maka peserta harus melakukan tantangan tersebut, dan jika peserta mengambil balok yang berisi tulisan Free maka peserta tersebut mendapat keuntungan tidak menjawab pertanyaan dan melakukan tantangan.

i. Guru BK memberikan pertanyaan tambahan/ Peserta didik yang lain memberikan tanggapan dan mulai berdiskusi

j. Setelah menjawab pertanyaan atau melakukan tantangan, balok tersebut harus disusun kembali pada bagian balok paling atas dengan hati - hati agar balok tidak jatuh, kemudian dapat dilanjutkan ke peserta berikutnya.

k. Tetapi jika susunan balok tersebut jatuh, maka yang menjatuhkan harus menyusunnya Kembali

l. Guru BK atau konselor melakukan evaluasi dengan mengamati cara peserta didik dalam menyampaikan pendapat atau bertanya.

m. Guru BK memberikan apresiasi atas partisipasi aktif peserta didik dalam proses layanan

n. Guru BK mengakhiri kegiatan dengan berdoa, bersukur dan salam



30

31

BAB IV

PELAKSANAAN LAYANAN

A. Bentuk Pelaksanaan layanan

Bentuk pelaksanaan layanan yang dilakukan adalah layanan bimbingan Kelompok menggunakan media permainan Truth or Dare dan dalam memberikan refleksi setelah pelaksanaan permainan.

B. Skala Percaya Diri

Skala percaya diri ini digunakan untuk mengetahui/menyingkir peserta didik yang memiliki rasa percaya diri rendah untuk mendapatkan layanan Bimbingan dan Konseling dengan media permainan Truth or Dare. Guru BK meminta peserta didik mengisi skala percaya diri sebelum mengikuti layanan Bimbingan dan Kelompok atau disebut juga untuk pretest. Berikut instrument skala percaya diri:

Skala Percaya Diri Siswa

a. Identitas Responden

Nama:

Kelas:

Usia:

Jenis Kelamin:

b. Petunjuk Pengisian

Berdasarkan atas pengalaman dan pemahaman anda, berilah tanda (✓) pada pernyataan yang menurut anda paling sesuai dalam mereflesikan kondisi anda saat ini.

c. Pilihlah salah satu alternatif jawaban sebagai berikut

SS: Sangat Sesuai

S: Sesuai

KS: Kurang sesuai

TS: Tidak Sesuai



32

33



No Pernyataan	SS	S	KS	TS
1. Saya lancar berbicara di depan kelas ketika menyampaikan pendapat				
2. Saya selalu berupaya untuk menjawab pertanyaan dari bapak/ibu guru				
3. Meskipun saya dapat menjawab pertanyaan bapak/ibu guru, saya akan memilih diam dan saya faham hal tersebut akan merugikan diri saya sendiri				
4. Saya berani bertanya tanpa disuruh oleh bapak/ibu guru ketika saya belum paham				
5. Saya merasa ragu-ragu untuk bertanya kepada bapak/ibu guru ketika saya belum paham meskipun saya mengerti hal tersebut akan merugikan diri saya sendiri				
6. Jika saya lebih memperhatikan penjelasan bapak/ibu guru, saya				

yakin dapat menyelesaikan tugas sekolah dengan baik dan benar				
7. Saya kurang antusias dalam memperhatikan penjelasan bapak/ibu guru sehingga saya kurang mampu menyelesaikan tugas sekolah dengan baik dan benar				
8. Saya selalu berusaha mengambil kesempatan yang ada untuk maju/tampil di depan kelas agar meningkatkan rasa percaya diri saya				
9. Saya enggan berusaha mengambil kesempatan untuk maju/tampil di depan kelas meskipun saya faham hal tersebut akan merugikan saya				
10. Saya yakin dengan belajar yang giat mampu meraih cita-cita yang saya inginkan				
11. Saya sering dihantui akan kegagalan dalam meraih cita-cita karena saya kurang antusias dalam belajar				



12. Ketika teman saya merasa kesulitan dalam memahami penjelasan bapak/ibu guru, saya akan membantu menjelaskan ulang sesuai kemampuan saya				
13. Ketika teman saya merasa kesulitan dalam memahami penjelasan bapak/ibu guru, saya akan bersikap cuek dan diam saja meskipun saya faham hal tersebut merupakan perilaku yang kurang baik				
14. Saya tidak sungkan untuk meminta maaf terlebih dahulu ketika saya bertengkar dengan teman saya dan apabila teman saya meminta maaf maka dengan senang hati saya akan memaafkan nya				
15. Ketika saya bertengkar dengan teman saya, saya merasa gengsi untuk meminta maaf terlebih dahulu dan apabila teman saya meminta maaf saya sulit memaafkan nya				

meskipun saya faham hal tersebut akan merugikan diri saya sendiri				
16. Ketika saya melihat bapak/ibu guru merasa kesulitan di jalan maka saya akan segera membantunya				
17. Saya pribadi yang cuek terhadap kesulitan orang lain meskipun saya mengerti bahwa antar sesama harus saling tolong menolong				
18. Saya akan menerima segala konsekuensi ketika saya mencontek hasil pekerjaan teman				
19. Saya siap menerima hukuman apabila melakukan kesalahan dikelas				
20. Saya kurang antusias menjalani tata tertib sekolah meskipun saya faham hal tersebut tidak mencerminkan sikap tanggung jawab dan merugikan diri saya sendiri				





- 21. Saya melakukan sesuatu sesuai fakta dan norma
- 22. Saya mempersiapkan diri untuk resiko/kemungkinan terburuk sebelum memutuskan sesuatu
- 23. Saya kurang mempersiapkan diri untuk resiko/kemungkinan terburuk sebelum memutuskan sesuatu sehingga akan berdampak negatif pada diri saya sendiri

	Mulia, Mandiri, Berani Kritis, dan Kreatif
Tujuan Umum Layanan	Peserta didik/konseli dapat memiliki pengetahuan diri terkait pemahaman pentingnya menumbuhkan rasa percaya diri
Tujuan Khusus Layanan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik/konseli dapat memiliki pengetahuan diri yang berkaitan dengan kelemahan dan kelebihan yang ada pada diri peserta didik/konseli. 2. Peserta didik/konseli mampu meningkatkan rasa percaya diri yang ada pada diri peserta didik/konseli secara mandiri baik di bidang pribadi, karir dan sosial. 3. Peserta didik/konseli dapat memiliki pengetahuan diri dalam membantu mengungkapkan pikiran/pendapat dengan percaya diri.

C. RPL Layanan Bimbingan dan Konseling

Topik Layanan	Pengetahuan Diri
SKKPD	Memantapkan pemahaman peserta didik terhadap pentingnya menumbuhkan rasa percaya diri
Profil Pelajar Pancasila	Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak



Komponen Layanan	Layanan Dasar
Bidang Layanan	Layanan pribadi
Fungsi Layanan	Pemahaman
Metode/Strategi Layanan	Bimbingan Kelompok
Teknik Layanan	Permainan Simulasi
Media/Alat	Media permainan Truth or Dare, Lembar Refleksi, Instrumen penilaian
Pelaksanaan	
A. Tahap Pembentukan	
1 Tahap Awal/Pendahuluan (5 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru BK/Konselor membuka dengan salam dan berdoa 2. Guru BK/Konselor membuka membina hubungan baik dengan peserta didik (menanyakan

	<p> kabar, pelajaran sebelumnya, ice breaking)</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Guru BK/Konselor penjelasan topik, tujuan dan manfaat kegiatan layanan bimbingan kelompok 4. Guru BK/Konselor memberikan penjelasan tentang Kegiatan Bimbingan Kelompok dengan metode permainan simulasi 5. Guru BK/Konselor menjelaskan aturan-aturan dan tata cara berpartisipasi dalam aktivitas kelompok secara umum dan aktif sehingga dapat tercapai bimbingan kelompok yang produktifitas.
2 Tahap Transisi/Pe ralian (2 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru BK/Konselor memastikan kesiapan peserta didik apakah sudah siap menjalani kegiatan sebelum memasuki tahapan inti, seperti peserta didik





	<p>sudah mulai fokus dan nyaman pada layanan yang diberikan.</p> <p>2. Kontrak layanan (kesepakatan layanan) waktu pelaksanaan selama 45 menit</p>
B. Tahap Inti	
1 Kegiatan Anggota Kelompok (33 menit)	<p>1. Guru BK/Konselor mengemukakan topik bahasan yang telah dipersiapkan yaitu mengenai pengetahuan diri yang berkaitan pentingnya rasa percaya diri</p> <p>2. Sebelum peserta didik memulai permainan, Guru BK menjelaskan tata cara melakukan permainan Truth or Dare mulai dari peraturan sampai dengan cara bermainnya.</p> <p>3. Peserta didik diberikan waktu selama 5 menit untuk menyiapkan permainan</p>

	<p>4. Menentukan siapa yang akan bermain pertama dan seterusnya dengan hampimpa</p> <p>5. Memulai permainan.</p> <p>a. Peserta pertama yang memenangkan hampimpa akan melempar dadu terlebih dahulu untuk menentukan balok mana yang akan peserta ambil.</p> <p>b. Jika sisi dadu yang diatas menunjukkan warna maka peserta harus mengambil balok yang memiliki warna yang sama dengan dadu tersebut, misalnya sisi dadu yang diatas berwarna merah maka peserta harus mengambil balok yang berwarna merah.</p> <p>c. Peserta membaca pertanyaan/tantangan yang</p>
--	--



	<p>tertulis pada balok dengan keras. Jika peserta mengambil balok yang berisi (Truth) maka peserta harus menjawab pertanyaan dengan jujur, jika peserta mengambil balok yang berisi (Dare) maka peserta harus melakukan tantangan tersebut, dan jika peserta mengambil balok yang berisi tulisan Free maka peserta tersebut mendapat keuntungan tidak menjawab pertanyaan dan melakukan tantangan.</p> <p>d. Setelah menjawab pertanyaan atau melakukan tantangan, balok tersebut harus disusun kembali pada bagian balok paling atas seperti membuat menara</p>
--	--

	<p>dengan hati-hati agar balok tidak jatuh, kemudian dapat dilanjutkan ke peserta berikutnya.</p> <p>e. Tetapi jika susunan balok tersebut jatuh, maka yang menjatuhkannya harus menyusunnya kembali.</p>
2 Tahap Penutupan (5 menit)	<p>1. Guru BK mengajak peserta didik membuat kesimpulan dari topik yang dibahas tersebut</p> <p>2. Guru BK memberikan lembar kerja peserta didik setelah melakukan bimbingan kelompok</p> <p>3. Guru BK memberikan apresiasi atas partisipasi aktif peserta didik dalam proses layanan</p>



	4. Guru BK mengakhiri kegiatan dengan berdoa, bersukur dan salam
Evaluasi	
1. Evaluasi Proses	<p>Guru BK atau konselor melakukan evaluasi dengan memperhatikan proses yang terjadi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan Refleksi hasil, setiap peserta didik menuliskan dikertas yang sudah disiapkan. 2. Mengamati sikap atau atusias peserta didik dalam mengikuti kegiatan. 3. Mengamati cara peserta didik dalam menyampaikan pendapat atau bertanya. 4. Mengamati cara peserta didik dalam memberikan penjelasan terhadap pertanyaan guru BK.

2. Evaluasi Hasil	<p>Evaluasi dengan instrumen yang sudah disiapkan, antara lain :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Evaluasi tentang suasana pertemuan dengan instrumen: menyenangkan/kurang menyenangkan/tidak menyenangkan. 2. Evaluasi terhadap topik yang dibahas: sangat penting/kurang penting/tidak penting 3. Evaluasi terhadap kegiatan yang diikuti: baik/kurang baik/cukup baik untuk diikuti
Kepala Sekolah	Mengetahui Guru BK/Konselor
_____	_____



Lampiran:

**INSTRUMEN EVALUASI PROSES
BIMBINGAN KELOMPOK
TENTANG PERENCANAAN KARIR SISWA**

Hari/Tanggal:
 Kelas :
 Konselor :
 Tema :

Petunjuk

Guru BK memberikan skor penilaian aspek yang diobservasi pada masing-masing peserta didik sesuai dengan kolom yang telah disediakan dengan kriteria sebagai berikut:

- a. Skor 5 jika hal ini dilakukan peserta didik dengan sangat baik
- b. Skor 4 jika hal ini dilakukan peserta didik dengan baik

- c. Skor 3 jika hal ini dilakukan peserta didik dengan cukup baik
- d. Skor 2 jika hal ini dilakukan peserta didik dengan kurang baik
- e. Skor 1 jika hal ini dilakukan peserta didik dengan sangat kurang baik

No	Aspek yang Diobservasi	Nama Peserta didik				
		1	2	3	4	5
1.	Keaktifan peserta didik mengikuti layanan bimbingan kelompok secara langsung					
2.	Antusias dalam setiap kegiatan bimbingan kelompok secara langsung					
3.	Perhatian peserta didik saat langkah-langkah Guru BK menjelaskan materi dan pemberian masalah					





4.	Partisipasi peserta didik berpendapat mengenai topik yang telah disepakati dalam bimbingan kelompok				
5.	Keberanian peserta didik dalam bertanya apabila ada hal yang kurang di mengerti				
6.	Respon peserta didik ketika proses diskusi				
7.	Komunikasi peserta didik dalam pelaksanaan bimbingan kelompok bersama peserta didik lainnya				
8.	Mengembangkan hubungan positif dalam kelompok				

9.	Keaktifan peserta didik dalam memberikan kesimpulan				
10.	Keaktifan peserta didik dalam proses evaluasi kelompok				
Jumlah Total					

Kriteria Penentuan Skor:

$$\text{Skor Total} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{50} \times 100$$

Kriteria Hasil:

- a. Rentang 0%-33% = Kurang Baik
- b. Rentang 34%-66% = Cukup Baik
- c. Rentang 67%-100% = Baik

Interpretasi Hasil:

Dari rentang kriteria hasil diatas dapat dijabarkan bahwa, jika hasil berada pada rentang 0%-33% berarti siswa dinilai kurang aktif dan



antusias dalam mengikuti proses layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan rasa percaya diri, kemudian jika hasil berada pada rentang 34%-66% berarti siswa dinilai cukup aktif dan antusias dalam mengikuti proses layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan rasa percaya diri, kemudian jika hasil berada pada rentang 67%-100% berarti siswa dinilai aktif dan antusias dalam mengikuti proses layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan rasa percaya diri.

INSTRUMEN EVALUASI HASIL LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK

Nama :
Kelas :

Berikan tanda centang (✓) pada aspek yang dinilai dengan memilih jawaban SS (Sangat Sesuai), S (Sesuai), TS (Tidak Sesuai), TS (Sangat Tidak Sesuai)

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
Pemahaman Baru					
1.	Saya bisa memiliki pemahaman mengenai pentingnya menumbuhkan rasa percaya diri				
2.	Saya bisa memiliki pemahaman mengenai cara menerima kekurangan dan kelebihan pada diri				





3.	Saya memiliki pemahaman mengenai bagaimana cara meningkatkan rasa percaya diri				
Sikap Positif					
4.	Saya menyadari pentingnya menghargai diri sendiri				
5.	Saya menyadari mengenai pentingnya menumbuhkan rasa percaya diri				
6.	Saya merasa lebih percaya diri dan lebih baik dari kemarin dalam bersosialisasi				
Dampak Layanan					
7.	Saya akan mengevaluasi cara saya dalam menumbuhkan rasa percaya diri saya dalam kehidupan sehari-hari				

8.	Saya akan berproses memperbaiki cara saya dalam menghargai dan menerima kekurangan saya				
9.	Saya akan berproses memperbaiki cara saya dalam berkomunikasi/bersosialisasi dengan lingkungan sekitar				
10.	Saya mampu mengungkapkan pikiran/pendapat saya dengan percaya diri tanpa takut salah				
Jumlah Skor					



Jawaban	Skor
Sangat Sesuai	4
Sesuai	3
Kurang Sesuai	2
Tidak Sesuai	1

Interpretasi Hasil:

Dari rentang kriteria hasil diatas dapat dijabarkan bahwa, jika hasil berada pada rentang 0%-33% berarti siswa dinilai rasa percaya dirinya kurang meningkat setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok, kemudian jika hasil berada pada rentang 34%-66% berarti siswa dinilai rasa percaya dirinya cukup meningkat setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok, kemudian jika hasil berada pada rentang 67%-100% berarti siswa dinilai rasa percaya dirinya meningkat setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok.

Kriteria Penentuan Skor:

$$Skor\ Total = \frac{Jumlah\ Skor}{50} \times 100$$

Kriteria Hasil:

- a. Rentang 0%-33% = Kurang Baik
- b. Rentang 34%-66%= Cukup Baik
- c. Rentang 67%-100%= Baik





BAB V PENUTUP

Masalah remaja merupakan hal yang cukup banyak dibicarakan, salah satunya adalah berkaitan dengan rasa percaya diri pada individu/siswa. Melalui permainan Truth or Dare diharapkan dapat membantu individu/siswa dalam meningkatkan rasa percaya diri. Dengan menggunakan media ini juga diharapkan individu/siswa akan sangat tertarik untuk mengikuti proses layanan bimbingan dan konseling secara maksimal, sehingga Guru BK dapat mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik secara optimal. Dengan adanya permainan Truth or Dare ini diharapkan konselor dapat membuat media BK lagi yang kreatif dan inovatif agar menarik minat peserta didik dalam melakukan layanan BK. Selain itu, guru BK juga disarankan untuk membuat media BK sesuai dengan perkembangan zaman pada saat ini. Dengan adanya media BK yang kreatif dan inovatif peserta didik

akan tidak mudah bosan dan lebih bersemangat dalam menerima materi yang diberikan.



DAFTAR PUSTAKA

Azmi Septiani Thalib. 2020. "Pengembangan Media Permainan Monopoli Truth and Dare untuk Meningkatkan *Self Confidence* Pada Peserta Didik di SMP Negeri 8 Makassar". Skripsi. Makassar: Universitas Negeri Makassar.

Ghufran, M. N & Risnawita, R. (2010). *Teori-Teori Psikologi*. Cetakan I. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.

Hakim, Thurson. (2002). *Mengatasi Rasa Tidak Percaya Diri*. Jakarta: Pustaka Swara.

Peter Lauster. (2005). *Tes Kepribadian*. (Alih bahasa: D.H. Gulo). Jakarta: Bumi Aksara.

Herliani. (2016). Penggunaan Taksonomi SOLO (Structure of Observed Learning Outcomes) pada Pembelajaran Kooperatif Truth or dare dengan Quick On The Draw untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Peserta

didik pada Mata Pelajaran Biologi. *E-Journal Proceeding Biology Education Conference*.

Mimmah Mutham. (2015). Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Sains IPA Fisika Peserta didik dengan Menerapkan Media Permainan Truth or dare. *E-Journal Mahapeserta didik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*. 2(2).

Puspitasari, W., & Pratiwi, T. I. (2020). Pengembangan Modifikasi Permainan Truth or Dare Untuk Meningkatkan Konsep Diri di Kelas XII IPA MAN 2 Gresik. *Jurnal BK UNESA*, 10(3).

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 (doctoral dissertation, uin raden intan lampung).



ORIGINALITY REPORT

26%

SIMILARITY INDEX

25%

INTERNET SOURCES

11%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.unpkediri.ac.id Internet Source	3%
2	repository.radenintan.ac.id Internet Source	2%
3	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet Source	2%
4	eprints.uad.ac.id Internet Source	2%
5	eprints.unm.ac.id Internet Source	1%
6	eprints.uny.ac.id Internet Source	1%
7	repository.usd.ac.id Internet Source	1%
8	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	1%
9	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	1%

10	core.ac.uk Internet Source	<1 %
11	123dok.com Internet Source	<1 %
12	ejournal.unesa.ac.id Internet Source	<1 %
13	jurnal.ustjogja.ac.id Internet Source	<1 %
14	repo.poltekkestasikmalaya.ac.id Internet Source	<1 %
15	repository.umsu.ac.id Internet Source	<1 %
16	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	<1 %
17	M. A. Y. Nirmalasari, Yovita Y. Bolly. "Booklet Development of Inorganic Fertilization System Based on Problem", Jurnal Akademika Kimia, 2020 Publication	<1 %
18	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	<1 %
19	qjurnal.my.id Internet Source	<1 %
20	doaj.org Internet Source	<1 %

21	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	<1 %
22	lib.unnes.ac.id Internet Source	<1 %
23	moam.info Internet Source	<1 %
24	ojsdikdas.kemdikbud.go.id Internet Source	<1 %
25	lp2m.unpkediri.ac.id Internet Source	<1 %
26	www.awholelotoflove.com.au Internet Source	<1 %
27	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	<1 %
28	www.researchgate.net Internet Source	<1 %
29	Submitted to Universitas Negeri Malang Student Paper	<1 %
30	bagawanabiyasa.wordpress.com Internet Source	<1 %
31	www.journal.ikipsiliwangi.ac.id Internet Source	<1 %
32	repository.upy.ac.id Internet Source	<1 %

33	Submitted to IAIN Pontianak Student Paper	<1 %
34	journal.universitaspahlawan.ac.id Internet Source	<1 %
35	Submitted to Sogang University Student Paper	<1 %
36	smutsw.blogspot.com Internet Source	<1 %
37	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	<1 %
38	id.scribd.com Internet Source	<1 %
39	repository.upi.edu Internet Source	<1 %
40	Agung Sapto Nugroho, Mawardi Mawardi. "Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Tanggungjawab dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2021 Publication	<1 %
41	Ridwan Wahid Sawaludin, Wahyu Hidayat, Resti Okta Sari. "UJI KELAYAKAN MEDIA PERMAINAN TRUTH OR DARE UNTUK MENINGKATKAN PERILAKU ASERTIF SISWA KELAS XI SMK BINA PRESTASI BANGSA",	<1 %

FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan), 2023

Publication

42 repository.iainkudus.ac.id <1 %
Internet Source

43 www.coursehero.com <1 %
Internet Source

44 Agum Ginanjar, Ecep Supriatna, Dona Fitri Annisa. "PENGEMBANGAN PERMAINAN KARTU TRUTH OR DARE UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI SISWA SMP/MTs", FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan), 2023 <1 %
Publication

45 Submitted to Douglas College <1 %
Student Paper

46 Submitted to Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta <1 %
Student Paper

47 garuda.kemdikbud.go.id <1 %
Internet Source

48 id.wikipedia.org <1 %
Internet Source

49 j-innovative.org <1 %
Internet Source

jurnal.unimed.ac.id

50	Internet Source	<1 %
51	proceeding.unpkediri.ac.id Internet Source	<1 %
52	repository.unja.ac.id Internet Source	<1 %
53	afidburhanuddin.wordpress.com Internet Source	<1 %
54	docplayer.info Internet Source	<1 %
55	eprints.umm.ac.id Internet Source	<1 %
56	karya-ilmiah.um.ac.id Internet Source	<1 %
57	repository.uma.ac.id Internet Source	<1 %
58	Indah Wulandari Sholihati, Mohammad Wildan Habibi. "Pengembangan Media Posbuk (Poster Buku) Terintegrasi Al-Qur'an Pembelajaran IPA Materi Struktur Tumbuhan Kelas VIII SMP/MTs", KULIDAWA, 2022 Publication	<1 %
59	adoc.pub Internet Source	<1 %

60

Internet Source

<1 %

61

eprints.unpak.ac.id

Internet Source

<1 %

62

eprintslib.ummgl.ac.id

Internet Source

<1 %

63

es.scribd.com

Internet Source

<1 %

64

idr.uin-antasari.ac.id

Internet Source

<1 %

65

repository.iainpurwokerto.ac.id

Internet Source

<1 %

66

digilib.uin-suka.ac.id

Internet Source

<1 %

67

dspace.umkt.ac.id

Internet Source

<1 %

68

ejournal.undiksha.ac.id

Internet Source

<1 %

69

etheses.uinsgd.ac.id

Internet Source

<1 %

70

pewarta-indonesia.com

Internet Source

<1 %

71

suryaapee.blogspot.com

Internet Source

<1 %

72	text-id.123dok.com Internet Source	<1 %
73	www.asyikbelanja.com Internet Source	<1 %
74	Aisyah Fitri Handayani Sagala, Mariani Mariani, Abil Mansyur. "Pengembangan Media Truth or Dare Berbasis Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis dan Motivasi Belajar Matematika Siswa SMA Negeri 11 Medan", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 2023 Publication	<1 %
75	Fitrie Megianti, Heris Hendriana, Wiwin Yuliani. "LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK PSIKODRAMA UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI SISWA KELAS XI SMKN 6 GARUT", FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan), 2022 Publication	<1 %
76	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	<1 %
77	ejournal.bbg.ac.id Internet Source	<1 %
78	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	<1 %

79	garuda.ristekbrin.go.id Internet Source	<1 %
80	id.123dok.com Internet Source	<1 %
81	journal.student.uny.ac.id Internet Source	<1 %
82	journal3.um.ac.id Internet Source	<1 %
83	liakamaliah15.blogspot.com Internet Source	<1 %
84	opahnadiya67.blogspot.com Internet Source	<1 %
85	radarsemarang.jawapos.com Internet Source	<1 %
86	repository.unpas.ac.id Internet Source	<1 %
87	Iis Uun Fardiana. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM BERBASIS INTEGRASI SAINS DAN ISLAM PADA KELAS IV MI MAMBA'UL HUDA NGABAR PONOROGO", QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama, 2015 Publication	<1 %
88	Wahyu Masyhuri Permana, Kasrina Kasrina, Irwandi Ansori. "PENGEMBANGAN SUPLEMEN	<1 %

PENUNTUN PRAKTIKUM TAKSONOMI
TUMBUHAN TINGGI BERDASARKAN STUDI
ETNOBOTANI TUMBUHAN MANGROVE DI
KOTA BENGKULU", Diklabio: Jurnal Pendidikan
dan Pembelajaran Biologi, 2021

Publication

89

Denna Delawanti Chrisyarani, Arnelia Dwi
Yasa. "Validasi modul pembelajaran: Materi
dan desain tematik berbasis PPK", Premiere
Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan
Pembelajaran, 2018

Publication

90

Nafitrian Azhari, Wahyu Hidayat, Maya
Masyita Suherman. "PENGEMBANGAN MEDIA
PODCAST TERHADAP KEPERCAYAAN DIRI
SISWA SMP MUTIARA 4 BANDUNG", FOKUS
(Kajian Bimbingan & Konseling dalam
Pendidikan), 2023

Publication

91

Nujwari Palupi, Yari Dwikurnaningsih, Tritjahjo
Danny Soesilo. "EFEKTIVITAS PENGGUNAAN
MEDIA BIMBINGAN DAN KONSELING DALAM
LAYANAN BIMBINGAN KLASIKAL UNTUK
MENINGKATKAN PERCAYA DIRI SISWA KELAS
VIII SMP STELLA MATUTINA SALATIGA TAHUN
AJARAN 2018/2019", Jurnal Bimbingan dan
Konseling Terapan, 2019

Publication

<1 %

<1 %

<1 %

92

Sukadari -, Mahilda Dea Komalasari.
"PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERBASIS NILAI KARAKTER UPY
"KARAKTERKU" UNTUK MENINGKATKAN
KARAKTER MAHASISWA UPY", G-Couns: Jurnal
Bimbingan dan Konseling, 2019

Publication

<1 %

93

konsultasiskripsi.com

Internet Source

<1 %

94

repository.uinsu.ac.id

Internet Source

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off



YAYASAN PEMBINA LEMBAGA PENDIDIKAN PERGURUAN TINGGI PGRI KEDIRI
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Status Terakreditasi "*Baik Sekali*"

SK. BAN PT No: 671/SK/BAN-PT/Akred/PT/VII/2021 Tanggal 21 Juli 2021
Jalan K.H. Achmad Dahlan No. 76 Telepon : (0354) 771576, 771503, 771495 Kediri

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI

Nomor. *225/*

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi.
NIDN : 0729078402
Jabatan : Gugus Penjamin Mutu

Menyatakan bahwa:

Nama : Anis Lailatul Fitriyah
NPM : 19.1.01.01.0030
Judul Skripsi : Pengembangan Media Permainan Truth or Dare Untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Pada Siswa SMA

Telah melakukan cek plagiasi pada dokumen Skripsi dengan hasil sebesar 26% dan dinyatakan bebas dari unsur-unsur plagiasi.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Kediri, 19 Februari 2024

[Signature]
Gugus Penjamin Mutu,



Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi.