

Efektivitas Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri di SMA Pawiyatan Daha Kediri.docx

by Cek Plagiasi

Submission date: 19-Aug-2024

12:34PM (UTC+0900) **Submission ID:**

2078855452 **File name:**

Efektivitas_Media_Pembelajaran_Untuk_Meningkatkan_Kepercayaan_Diri_di_SMA_Pawiyatan_Daha_Ked
iri.docx (681.04K)

Word count: 10300

Character count: 64242

ABSTRAK

Rudi Dwi Susanto :¹³ Efektivitas Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri di ¹⁰ [REDACTED], 2024.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Dart Board ⁹ [REDACTED]

¹³ [REDACTED] mengembangkan media pembelajaran dart board sebagai solusi ¹⁰ [REDACTED]. Latar belakang penelitian mengidentifikasi rendahnya tingkat percaya diri siswa, yang dapat menghambat kemampuan mereka dalam mengemukakan pendapat, berpartisipasi aktif di kelas, dan mengembangkan bakat mereka.

Tujuan dari studi ini adalah untuk mengevaluasi seberapa efektif penggunaan media dart board dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa. Kajian teori mengulas tentang konsep kepercayaan diri, faktor-faktor yang mempengaruhi pembentukannya, serta manfaat dari memiliki rasa percaya diri yang tinggi. Media pembelajaran, khususnya dart board, dipilih sebagai alat yang potensial karena dapat membangun situasi pembelajaran yang tidak membosankan, interaktif, dan membatik¹kan keberanian siswa agar dapat berpartisipasi aktif.

¹ [REDACTED] studi ¹⁰ [REDACTED] mencakup beberapa tahap pengembangan, seperti ⁵³ analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan media, serta uji coba dan evaluasi.

⁵³ [REDACTED] yang ¹³ [REDACTED] pendekatan kualitatif ³⁴ [REDACTED] kuantitatif. Dari seluruh proses penelitian ini dapat disimpulkan: (1) Penelitian ini mengkaji penggunaan media pembelajaran Dart Board sebagai ³⁴ [REDACTED] rasa ³⁴ [REDACTED] SMA Pawayatan Daha Kediri, (2) ³⁴ [REDACTED] menemukan ³⁴ [REDACTED] Dart Board ³⁴ [REDACTED] kepercayaan diri ³⁴ [REDACTED], sehingga dianggap efektif dalam mengatasi krisis kep²⁶ayaan diri yang mungkin dialami oleh siswa, (3) Penelitian ini ² [REDACTED] mengungkapkan ² [REDACTED] dalam ² [REDACTED] memiliki potensi signifik⁷⁴

⁷⁴ [REDACTED] layanan konselor disekolah, khusus dalam hal peningkatan kepercayaan diri siswa. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan pentingnya penggunaan media sebagai alat belajar yang inovatif dan sesuai untuk mendukung aktifitas belajar yang efektif dan menyenangkan.

46

Dalam dunia pendidikan, ¹⁷ yang tak ⁴³ . Salah satu tujuan ¹⁷ adalah ⁴³ dalam ¹⁷ mereka. ⁴³ krisis ⁴³ baik di lingkungan sekolah, lingkungan sosial, serta lingkungan keluarga. Ketika seorang individu mengalami krisis percaya diri akan mengakibatkan kekhawatiran dengan berbagai hal yang kurang efektif untuk dirinya sendiri atau pun orang lain yang berada disekitarnya.

Menurut (Putra dkk., 2020) mengemukakan percaya diri merupakan sikap yang tidak sertamerta dapat terbentuk dengan sendiri akan tetapi melibatkan beberapa faktor dari dirinya sendiri, lingkungan keluarga, budaya setempat, norma, dan lingkungan sosial tempat individu tinggal.

(Merawati, 2019) memiliki pendapat tentang percaya diri merupakan kepercayaan yang dimiliki oleh individu di dalam dirinya yang di peroleh dari semua pengalaman selama masa anak – anak. Individu yang mempunyai rasa kepercayaan terhadap dirinya akan dapat mengatasi semua aspek dan keadaan frustrasi yang individu alami. Baginya frustrasi ringan tidak akan mempengaruhi kehidupannya. Namun untuk seseorang dengan tingkat kepercayaan diri rendah akan memiliki kepekaan dalam macam – macam tekanan yang dialaminya.

Sikap percaya diri ini akan muncul Ketika seorang individu bisa berhasil melalui proses hidup yang dijalannya. Keberhasilan yang didapat

akan memberikan kebahagiaan tersendiri didalam dirinya, kebahagiaan inilah nantinya yang akan membangkitkan kepercayaan diri individu. Selanjutnya percaya diri akan membuat individu memiliki perasaan optimis pada diri individu, masalah yang akan terjadi dapat diselesaikan dengan tenang, sehingga masalah bisa terselesaikan dengan baik.

Lauster dalam (Sufriyanto & Putra, 2019) mengartikan kepercayaan diri didapatkan individu dari pengalaman masa lalu dirinya. ⁹ [REDACTED] sebuah [REDACTED] dimiliki individu [REDACTED] bentuk [REDACTED] ⁹ [REDACTED] tanpa dipengaruhi oleh [REDACTED] serta bergerak dengan optimis, bahagia, bertoleransi, dan tanggung jawab.

(Rahmi dkk, 2022) berpendapat Kepercayaan diri ialah modalutama ⁵¹ [REDACTED] potensi dirinya. [REDACTED] memiliki [REDACTED] dapat mengetahui serta [REDACTED] sendiri. Namun, jika seseorang mempunyai level kepercayaan diri yang rendah, hal ini dapat menghambat perkembangan diri. Individu dengan kepercayaan diri yang rendah cenderung menjadi tidak optimis saat berhadapan dengan tantangan, kurang berani dalam mengungkapkan pendapat, dan ragu-ragu dalam membuat ¹⁵ [REDACTED] kali membandingkan [REDACTED]. Secara keseluruhan, kepercayaan [REDACTED] disimpulkan [REDACTED] bentuk usaha yang dimiliki individu terhadap dirinya sendiri serta kemampuan yang dapat digunakan secara tepat.

Perilaku seseorang dengan rasa kepercayaan yang tinggi atau maksimal diharapkan bisa membantu dirinya sendiri serta lingkungan sekitar untuk

berkontribusi dengan hal – hal yang positif. Namun sebaliknya jika individu tidak percaya diri mengakibatkan kesulitan di dalam dirinya. Ketika melakukan sesuatu dan juga akan berimbas pada lingkungan sekitarnya.

Fenomena tentang rendahnya ¹³ 10 di ⁵⁷ didapatkan dari need assessment dengan teknik observasi, didapatkan dari data yang mengatakan ⁵⁷ -siswi ⁵⁷ level ⁵⁷ ketika dalam mengemukakan pendapat di pelajaran, tidak berani maju ketika guru memintanya, dan takut memulai mengembangkan bakat yang dimiliki disekolah.

Layanan bimbingan yang diberikan kepada siswa belum dapat menarik minat para siswa untuk lebih mempunyai rasa percaya diri. Perlu adanya inovasi ⁵ agar jadi lebih tinggi, dengan adanya ⁵ pada ⁵. Dibutuhkan adanya solusi agar problematika bisa diatasi selayaknya. Pelayanan konseling terlebih dahulu melakukan identifikasi masalah, berikutnya merumuskan tujuan yang harus dicapai, dilanjutkan penentuan materi yang dibahas, guna materi yang diberikan dapat dimengerti oleh siswa dengan sangat mudah diperlukanlah media sebagai alat untuk pemberian materi.

Peran guru dan konselor dalam memberikan layanan mengenai percaya diri juga harus adanya dukungan dari media yang menarik perhatian siswa. Sehingga siswa akan antusias dalam mengikuti layanan yang membahas tentang rasa yakin. Harapan guru BK setelah siswa mendapatkan layanan

tersebut, siswa jadi lebih memiliki optimis yang tinggi dalam menghadapi beragam masalah yang dihadapinya.

Media *Dart Board* adalah alat pembelajaran yang dapat digunakan melalui permainan, sehingga menciptakan suasana yang menyenangkan bagi siswa, tidak membosankan, dan memudahkan mereka untuk mengekspresikan diri serta perasaan ⁷⁶ [REDACTED]. Media ini memudahkan siswa dalam menjawab pertanyaan. Pemilihan *Dart Board* sebagai media pembelajaran berpotensi menjadi alternatif menarik untuk mendorong keterlibatan aktif siswa. ¹ [REDACTED] proses belajar, [REDACTED] konteks [REDACTED] karena memerlukan fokus dari siswa. Penggunaan *Dart Board* dianggap ⁵⁵ [REDACTED] [REDACTED] kepercayaan diri [REDACTED] [REDACTED] media tersebut. Dalam upaya memanfaatkan *Dart Board* sebagai alat bantu pembelajaran, peneliti bertujuan mengembangkan media ini dengan memodifikasi permainan *Dart Board*. Diharapkan, dengan adanya media *Dart Board*, sikap percaya diri siswa dapat meningkat dan memberikan manfaat dalam perkembangan diri mereka di masa depan.

Berdasarkan hal tersebut, penulis berinisiatif dalam melakukan penelitian tentang “ Pengembangan Media *Dart Board* ¹ [REDACTED] [REDACTED] 10 SMA Pawyatan Daha Kediri “.

tersebut, teridentifikasi ada beberapa siswa yang mempunyai level kepercayaan diri yang dibawah rata-rata. Dengan demikian, memerlukan usaha terbaik dalam peningkatan rasa yakin mereka. Anak¹⁰ level, individu tersebut mudah menyelesaikan masalah yang dihadapi, memiliki toleransi, dan memiliki tanggung jawab.

Lingkungan sekolah merupakan tempat yang perperan begitu penting bagi anak dalam meningkatkan sikap yakin. Dalam melakukan layanan bimbingan konseling menggunakan media sebagai alat bantu supaya tercapai tujuan layanan itu sendiri. Maka peneliti menggunakan media *Dart Board* diharapkan bisa meningkatkan sikap percaya diri untuk siswa.

29

sebagai : Apakah dalam pengembangan media *Dart Board* ini sikap 10 Pawayatan Daha Kediri?

D. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan media *Dart Board* sikap 10 Pawayatan Daha Kediri

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED] menghadapi tantangan, membuat keputusan, dan mencapai tujuan. Ini melibatkan rasa percaya bahwa seseorang dapat mengatasi berbagai situasi dan berfungsi secara efektif dalam berbagai konteks sosial dan profesional. Sikap percaya diri mencakup perasaan yakin, positif, dan tidak takut untuk menghadapi risiko atau kesalahan.

Menurut (Mirhan & Kurnia, dkk.) Kepercayaan diri individu memungkinkan seseorang untuk menerima realitas, menumbuhkembangkan kesadaran diri, *positive vibes*, serta mempunyai keinginan dari diri sendiri untuk menggapai apa yang sedang diinginkan. Kepercayaan diri juga dapat diartikan sebuah keyakinan pada individu, sehingga seseorang dapat menangani berbagai masalah dengan rileks. Level keyakinan diri sering kali berhubungan tentang bagaimana anak berinteraksi dengan orang disekitar, tanpa merasa canggung di hadapan siapapun dan tetap nyaman saat berhadapan dengan banyak orang.

Drajat (1995) dalam (Sufriyanto & Putra, 2019) memiliki pendapat tentang [REDACTED] kepercayaan [REDACTED] oleh [REDACTED] di dalam dirinya yang diperoleh dari semua pengalaman selama masa anak – anak. [REDACTED] rasa [REDACTED] terhadap dirinya [REDACTED]

2. Faktor pendorong sikap percaya diri

Menurut (1) adapun

seseorang, diantaranya :

berdasarkan lingkungan

1) Orang tua

Orang tua adalah tempat pertama kali individu melakukan komunikasi sosial yang sangat kuat, maka tidak dipungkiri bahwa ayah dan ibu kepada anak mempunyai rasa empati dan telepati yang sangat tinggi. Berita yang diperoleh Orang tua untuk diberikan terhadap gennya agar bisa dipercaya dari pada berita dari orang lain.

Anak yang tumbuh tidak dengan pendampingan ayah dan ibu biasanya akan mengalami kesulitan saat menerima identitas diri anak yang menjadikan hal tersebut menjadi penyebab paling utama seorang anak memiliki konsep negatif, didapati masih banyak anak dalam kondisi *broken home* dan keluarga yang tidak sehat sangat mudah ditimpa masalah.

Ayah dan Ibu yang dapat membangun hidup yang beragam, keadaan keluarga yang harmonis, menghargai, memiliki rasa menyanyangi yang tinggi, saling melindungi terbuka, saling percaya dan kasih sayang dapat menjadikan tumbuh kembang anak seimbang serta membangun konsep pada diri anak menjadi positif.

2) Teman sebaya

Teman sebaya adalah faktor selanjutnya penentu seseorang memiliki kepercayaan diri yang rendah maupun tinggi. Sering kali seseorang tersebut memiliki kepercayaan diri yang tinggi namun dikarenakan alam sekitar dan rekan sebayanya memberikan tekanan kepercayaan diri seseorang dan menimbulkan rasa kepercayaan dirinya lenyap. Jangka waktu lebih lama yang akan diterima individu tersebut seperti pembullying.

3) Masyarakat

Masyarakat selalu mengutamakan kebenaran dalam diri anak, siapa orangtua, suku, ras dan lainnya yang menjadikan ini sebagai pengaruh besar tentang konsep diri pada individu atau anak. Pandangan lingkungan menjadikan seseorang enggan mencoba suatu hal, takut jika melakukan kesalahan, apapun yang dilakukan harus sesuai dengan yang telah diberlakukan. Karena besarnya ketakutan akan kena marah, seseorang anak boring jika harus melaksanakan suatu hal yang dinilai tidak sama dari kebanyakan *person*, apabila lingkungan mendukung, dan memberikan peluang untuk melakukan hal positif pada remaja tepat dengan tumbuh kembangnya seorang anak dewasa akan memiliki wawasan yang positive akan kemampuan yang ada dalam dirinya.

██████████ dapat dikembangkan ██████████ (Setyowati & Widana, 2016) diakibatkan ██████████⁷ ██████████ sebagai berikut:

██████████

Semua orang mendapati beberapa problematika pada setiap kasus, seperti dihadapkan dengan individu baru. Reaksi yang diberikan terhadap seorang individu lain maupun suatu peristiwa memiliki pengaruh terhadap pola pikirnya.

Anak didik yang kurang mempunyai rasa percaya diri lebih melihat semua dari sudut pandang negatif, namun siswa yang melihat dari sudut pandang positif baik pada individu lain atau kepada dirinya sendiri dapat memiliki tingkat percaya ██████████⁷ ██████████

██████████

██████████ masa ██████████

██████████ komunikasi selama masa kecil salah satu faktor utama dalam membentuk kepercayaan diri siswa. Sikap yang ditunjukkan oleh bapak dan ibu ██████████⁷ ██████████ pemahaman mereka ██████████ memberikan pengakuan, kepedulian, empati, serta hubungan emosional yang sepenuh hati akan membangun kepercayaan diri anak. Anak memiliki rasa bahwa dirinya tetap berguna dan berharga di depan kedua orangtua, meski pernah membuat kasus.

██████████⁷ ██████████

Menurut [REDACTED] dalam (Asiyah, 2013) menyampaikan yang mana mengenai perkembangan percaya diri di saat remaja disebabkan [REDACTED]

[REDACTED] merupakan [REDACTED] yang manaindividu diberi kebebasan serta tanggung jawab untuk menyampaikan pendapatnya serta menjalankan tanggung jawab apa yang sudah diberikan kepada individu tersebut.

- 2) Kematangan diri individu, [REDACTED]²¹ berumur [REDACTED] diperlakukan seperti orang yang hampir dewasa, mengembangkan konsep diri yang menyenangkan, sehingga dapat menyesuaikan diri dengan baik.

[REDACTED] yang berkaitan mengenai [REDACTED] dilakukan.

Laki – laki cenderung merasa lebih percaya diri karena sejak awal masa kanak – kanak sudah disadarkan bahwa peran pria memberi martabat yang lebih terhormat dari pada peran wanita, sebaliknya perempuan dianggap lemah dan banyak peraturan yang harus dipatuhi.

- 1) Berpenampilan dalam diri individu sangat berpengaruh terhadap rasa percaya diri, daya Tarik terhadap penampilan individu yang dipunyai sangat berpengaruh terhadap pembentukan nilai nilai mengenai ciri ciri kepribadian pada remaja.
- 5) Kedekatan dengan sanak saudara, anak dewasa yang memiliki kedekatan emosional secara baik dan dekat dengan sanak saudara

memberikan identifikasi bahwa ¹⁵ [REDACTED] berusaha [REDACTED] pola [REDACTED] serupa. [REDACTED] sanak saudara terjalin kedekatan emosional yang erat, tentram, saling menghargai pendapat, serta melakukan replika pelaksanaan yang baik, hal ini akan memberikan dampak positive bagi anak dewasa didalam karakter identitas diri mereka.

- 6) Rekan seusia, teman seusia sangat berpengaruh terhadap ⁶ [REDACTED] terhadap [REDACTED] dalam [REDACTED] adalah [REDACTED] diri terhadap pengertian mengenai konsep pertemanan dalam dirinya, selanjutnya individu ada di dalam sebuah desakan untuk meningkatkan ciri – ciri pribadi individu yang diterima oleh kelompok.

3. ¹ [REDACTED]

[REDACTED] (Setyowati & Widana, 2016) seorang individu ⁴⁸ [REDACTED] menimbulkan *positife vibes*, [REDACTED]

4. ⁹ [REDACTED]

[REDACTED] pada [REDACTED] merupakan salah aspek [REDACTED], yang tercermin sebagai pemahaman yang mendalam tentang ¹ [REDACTED]

1. Optimisme

Optimisme [REDACTED] aspek [REDACTED] individu dengan pandangan baik terhadap [REDACTED]⁸ mengenai [REDACTED] sendiri, [REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

Objektif berarti seseorang [REDACTED] melihat masalah [REDACTED]

[REDACTED] berdasarkan [REDACTED] yang sebenarnya, [REDACTED] hanya

[REDACTED] pandangan [REDACTED] subjektifnya [REDACTED]

[REDACTED]

Bertanggung jawab berarti sebuah tanggung jawab serta kemauan seseorang untuk menerima segala akibat dari perilaku atau kesepakatan yang telah diambilnya.

e. Rasional atau realistik

Rasional atau realistik berarti menganalisa sebuah problematik, situasi, atau pola yang secara rasional dilakukan dan dapat [REDACTED]⁸

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED] (Rif'ati, 2019) [REDACTED] memberikan [REDACTED] yang signifikan bagi [REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED] individu [REDACTED] kepercayaan [REDACTED] maksimal, agar mudah dikendalikan diri disaat situasi yang tertekan, mampu menjaga

ketenangan, dan dapat memilih waktu yang tepat untuk mengambil kesimpulan.

b. Konsentrasi

Dengan tingkat ⁶⁵ maksimal, lebih memusatkan perhatian hal spesifik tentang pemikiria lain yang memungkinkan menghalangi rencananya.

c. Sasaran

Orang dengan kepercayaan diri yang maksimal cenderung menetapkan tujuan yang cukup menantang, sehingga mereka akan mendorong diri mereka ¹⁶ berusaha . Sebaliknya, kepercayaan seringkali menetapkan sasaran lebih mudah dan kurang menantang, sehingga mereka tidak memotivasi diri mereka untuk berkembang lebih jauh.

d. Usaha

Orang dengan kepercayaan ¹⁶ maksimal menyerah usaha mencapai . Mereka terus keras hingga mencapai hasil yang diinginkan. Selanjutnya, ¹⁶ kepercayaan kehilangan berhenti berusaha ketika menghadapi keraguan.

e. Strategi

Orang dengan kepercayaan diri yang kuat cenderung aktif dalam mencari dan mengembangkan berbagai strategi untuk mencapai tujuan

yang diinginkan. Mereka bersedia melakukan percobaan pendekatan dan berani menghadapi tantangan dalam penerapan strategi tersebut. Selanjutnya, orang dengan level kepercayaan diri yang kurang maksimal cenderung enggan untuk memulai pendekatan *new* dan tetap berada dibatas zona nyanman, bersikap pasif.

f. Momentum

Dengan kepercayaan diri yang tinggi, menjadikan seseorang, gigih, dan tidak gampang menyerah. Mereka akan tetap berusaha menumbuhkembangkan strategi dan memberikan peluang untuk diri mereka sendiri. Akhirnya, mengakibatkan mereka akan lebih mampu Mendapatkan ¹⁶ waktu . Sebaliknya, ¹⁶ kepercayaan , upaya akan membuat batasan, sehingga keingunan yang bisa dikembangkan juga akan menyusut, sehingga kesempatan untuk bertindak akan terbatas.

B. Pengertian ⁴⁰

"media" ialah ⁴⁰ keduadari "medium," "perantara". ⁴⁰ konteks belajar mengajar, ⁴⁰ mempunyai 3 fungsi utama: sebagai upaya menarik ²³), sebagai alat ²³ sebagai sarana ²³ informasi (²³ alat belajar mengajar adalah sarana untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Media ini memiliki berperan ²³ krusial ²³, serta mampu ²³

[REDACTED] efektif dalam [REDACTED]-pesan [REDACTED] diinginkan selama bimbingan dan konseling. Pada saat pelaksanaan [REDACTED] [REDACTED] bervariasi. Hal ini akan memastikan bahwa proses pembelajaran [REDACTED] [REDACTED] fokus [REDACTED] yang maksimal (Arsyad, 2015).

Media [REDACTED] bisa optimis, bertanggung jawab dan objektif. Tujuannya agar [REDACTED] sikap [REDACTED] pada [REDACTED] sangat berguna [REDACTED] nanti [REDACTED] perkembangannya di masa depan.

C. Peraturan media *Dart Board*

Permainan melempar anak panah pada papan *Dart Board* secara bergiliran untuk hasil warna yang diinginkan pada papan *Dart Board*. Warna – warna yang tersaji dalam menu dart adalah tujuan dari anak panah di lemparkan. Anak panah akan dilemparkan disetiap warna untuk mengumpulkan poin. Peraturan permainan ini akan lebih baiknya akan dicantumkan pada buku panduan dan lembaran aturan mainya.

D. Spesifikasi *Dart Board*

1. Sterofoam *Dart Board*

Papan lingkaran *Dart Board* ini dimodifikasi yang dari sebelumnya berbahan papan kayu, kali ini didesain menggunakan bahan berupa sterofoam yang berukuran 60 cm dengan menggunakan dasaran triplek agar

dapat kokoh tidak mudah patah, yang terdiri dari 20 target atau 20 kotak dengan rincian sebagai berikut:

- a. 6 panah.
- b. 1 lingkaran pusat tengah putih .
- c. 5 kotak berwarna merah, orange tua, orange muda, pink.
- d. 5 kotak berwarna biru tua, biru langit, biru muda, ungu.
- e. 5 kotak berwarna hijau lumut, hijau daun, hijau muda, hijau neon.
- f. 5 kotak berwarna coklat tua, coklat muda, kuning, peach.

2. Desain awal *Dart Board*

Tampilan awal desain pada *Dart board* ini sebagai berikut :

- a. Pada *dart board* akan di bagi menjadi 4 inti warna terdiri dari merah, hijau, kuning dan biru.
- b. Kotak warna merah digunakan sebagai tantangan.
- c. Kotak hijau digunakan sebagai pertanyaan.
- d. Kotak warna kuning digunakan sebagai kesempatan.
- e. Kotak berwarna biru digunakan sebagai *switch* / bertukar posisi.
- f. Lingkaran kecil ditengah digunakan sebagai *free*.



Gambar 2.1 Alat dan bahan untuk membuat *Dart Board*



Gambar 2.2 Media *Dart Board*

E. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

Ada beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan pemanfaatan media *dart board* dalam proses layanan bimbingan dan konseling. Pemanfaatan media *dart board* untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa belum ditemukan dan belum pernah diteliti sebelumnya. Peneliti akan

membahas secara singkat penelitian yang relevan sebagai perbandingan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang dilakukan peneliti.

Penelitian tersebut adalah :

1. (Aufa & Rosada, 2021). Pengembangan Permainan Simulasi *Dart Board* untuk Meningkatkan Pemahaman tentang Kemandirian Belajar dalam Layanan Bimbingan Kelompok. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan ¹³ kemandirian belajar SMPN 3 Bantul Yogyakarta.
2. (Husniyah & Pratiwi, 2019). Pengembangan Media Permainan *Dart Board* Interaksi Sosial Dalam Bimbingan Kelompok Kelas X IPA SMA NEGERI 12 SURABAYA. Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk memunculkan produk pengembangan media pembelajaran yang baik yaitu alat pembelajaran seperti permainan dartboard dalam komunikasi antar sesama agar dapat membantu guru BK dalam memberikan akses layanan terbaik.
3. (Khumairo', al manik, 2023). Pengembangan Media *Dart Board* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Kelas II di SDIT Al Akbar Karanggayam Srengat Blitar. Berdasarkan penelitian, penggunaan *Dart Board* sebagai media pembelajaran IPA menunjukkan bahwa media ini layak digunakan. Hal ini didasarkan pada analisis data komponen kualitas media yang memperoleh skor rata-rata 81,46%.
Pemanfaatan media *Dart Board* dalam proses pelayanan konseling untuk mewujudkan rasa yakin siswa yang dikembangkan oleh peneliti

mempunyai unsur baru yaitu papan dart terbuat dari sterofom dan di desain dengan beberapa warna, serta ada tugas – tugas untuk bertujuan meningkatkan rasa percaya diri siswa didalam kartu *Dart Board* ini. Memiliki buku panduan permainan *Dart Board* didalamnya menjelaskan media *Dart Board* untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa kelas 10 SMA Pawayatan Daha Kediri.

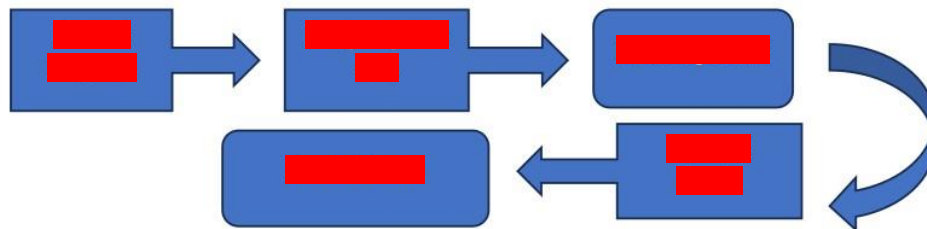
2

Penelitian ini termasuk ke *Research and Development* (*and Development*) dalam sebuah produk baru atau memberikan penyempurnaan produk yang sudah ada, dan dapat dipertanggung jawabkan dalam penelitian pengembangannya.

Menurut (Haviz, 2016) *Research and Development (R&D)* adalah model penelitian secara tertata, sistematis, untuk memperbaharui dan menyusun, mengembangkan, menciptakan, serta memberikan uji sampel keberhasilan produk, tampilan, serta skema / prosedur / sistem yang lebih baik, baru, efisien, efektif, berguna, dan bermanfaat.

Metode yang akan dipakai dalam riset pengembangan merupakan model pengembangan Borg and Gall. Dalam penelitian *Research and Development (R&D)*, menurut (Husna, 2023) Dalam model pengembangan Borg and Gall terdapat beberapa cara, yaitu: (1) identifikasi masalah, (2) mengumpulkan data, (3) perancangan produk, (4) validasidesain, (5) revisidesain, (6) uji kualitas produk, (7) revisi produk, (8) uji coba penggunaan produk, (9) revisi produk, dan (10) produksi massal. Sedangkan, dalam penelitian pengembangan ini, peneliti hanya dapat melaksanakan lima dari cara-cara tersebut : (1) identifikasi masalah, (2) mengumpulka data, (3) perancangan produk, (4) validasidesain, dan (5)

revisi desain. dikarenakan keterbatasan waktu peneliti untuk melakukan penelitian ini. ²⁵ akan ini :



3.1 Dalam Penelitian Ini

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang dapat digunakan dipenelitian ini memberikan acuan pada model pengembangan menurut Borg dan Gall. Model pengembangan Borg & Gall (Husna, 2023) menurut buku panduan sistematis cara-cara yang dilakukan oleh seorang peneliti agar produk yang dirancangnya memiliki standarisasi acuan. Model pengembangan Borg & Gall ini ²⁷) potensi masalah, () mengumpulkan) desain produk, () validasi desain, () kualitas produk, () produk, () coba pemakaian produk, () produk, () . Kesepuluh yang telah disebutkan diatas tidak akan digunakan dalam keseluruhan melainkan akan dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan penelitian ini.

Kesepuluh langkah tersebut peneliti membatasi penelitian ini sampai Langkah kelima. Langkah pengembangan yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut :

1. Potensi masalah

Terdapat tahap awal yang berupa potensi masalah merupakan bagian dari dilakukannya prosedur pengembangan. Dalam tahap ini akan dilakukan sesi wawancara terhadap guru BK guna mendapatkan informasi tentang masalah, Dimana masalahnya adalah belum adanya media yang cocok agar memberikan peningkatan level PD anak kelas 10 di SMA Pawayatan Daha Kediri.

2. Pengumpulan data

Tahap ini dilakukan untuk mengidentifikasi potensi dan masalah yang muncul dalam pengembangan yang dilakukan oleh peneliti. Selanjutnya, mengumpulkan informasi-informasi dari sumber terkait pada tahap ini dapat melibatkan penelitian yang mendukung terkait media pembelajaran dan metode pembuatan *Dart Board*.

3. Desain produk

Tahap selanjutnya desain produk, tahap proses pembuatan dilakukan dengan menggunakan beberapa bahan yaitu putih, warna menggunakan krayon, nantinya setelah dilakukan pewarnaan tinggal memberi kode / poin untuk mempermudah penilaian siswa dalam menggunakan *Dart Board*. Dengan menggunakan beberapa warna dan dimasukkannya kode di dalam media *Dart Board* agar media yang dikembangkan tampak lebih menarik minat siswa dalam pembelajaran.

4. Validasi desain

Tahap 4 ini merupakan validasi desain dilakukan oleh validasi ahli agar produk media *Dart Board* berorientasi masalah mengenai percaya diri, agar pada saat melakukan prses belajara mengajar guru BK dalam pembelajaran di kelas. Validasi ahli digunakan supaya prodak yang akan dikembangkan tidak terlalu banyak mengalami kerumitan. Serta data dari validasi media dan ahli materi.

5. Revisi desain

Tahap ini ialah tahap akhir ²⁵ and penelitian pengembangan ²⁵. Peneliti mampu sampai tahap ini di sebabkan oleh keterbatasan waktu dalam melakukan penelitian sehingga hanya dapat menggunakan sampai di tahap revisi desain.

C.

⁶ dilaksanakan di SMA Pawyatan Daha Kediri yang beralamatkan di Jl. Balowerti II No.37-A, Balowerti, Kabupaten Kediri, Jawa Timur.

Tabel 3.1
Rencana Jadwal Penelitian

No.	Kegiatan	Jan 2024	³³ b					
.	Kisi – kisi instrumen							
.	Perizinan							
.	Pelaksanaan ³³ b							
.	Pengelolaan ³³ b							
.	Penyusunan BAB IV							
.	Penyusunan BAB V							
.	Pendaftaran Ujian Skripsi							

- a. Kartu merah sebagai kartu tantangan.
- b. Kartu hijau sebagai kartu pertanyaan.
- c. Kartu kuning sebagai kartu bertukar (*switch*).
- d. Kartu biru sebagai kartu coba lagi / kesempatan.
- e. Panah kecil.
- f. Kartu 4 warna.
- g. Papan *dart board*.

Langkah – Langkah dalam permainan media *Dart Board* ini sebagai berikut :

- a. Siswa dipersilahkan maju satu per satu.
- b. Siswa harus melemparkan 1 panah ke papan *Dart Board*, setiap warna papan *Dart Board* memiliki nilai untuk para siswa dan memiliki kartu dari salah satu 4 warna yang akan siswa dapatkan.
- c. Ketika sudah mendapatkan poin dan warna kartu siswa dipersilakan mengambil satu kartu untuk dibacakan.
- d. Siswa diharuskan melakukan isi kartu yang di dapatkan.

2. Subjek Uji Coba

Subjek dalam penelitian ini merupakan ahli materi ³⁸ [REDACTED], ahli media [REDACTED], dan pengguna ([REDACTED]).

Penetapan ahli didasarkan pada beberapa pertimbangan yaitu :

- a. Ahli Materi BK

Ahli materi yang melakukan uji validasi media permainan *Dart Board* dalam penelitian ini merupakan bapak Guruh Sukma

Hanggara, M.Pd. seorang dosen Bimbingan dan Konseling di Universitas Nusantara PGRI Kediri. Adapun kriteria dari ahli materi yaitu : 1) dosen Bimbingan dan Konseling, 2) aktif sebagai dosen pengajar di Universitas Nusantara PGRI Kediri, 3) bersedia memberikan nilai dan hasil pengembangan materi permainan *Dart Board*.

b. Ahli Media BK

Ahli media dilakukan uji validasi media permainan *Dart Board* dalam penelitian ini adalah ² [REDACTED]. seorang [REDACTED] Bimbingan dan Konseling di Universitas Nusantara PGRI Kediri. Adapun kriteria dari ahli media yaitu : 1) dosen Bimbingan dan Konseling, 2) aktif sebagai dosen pengajar di Universitas Nusantara PGRI Kediri, 3) bersedia memberikan nilai dan hasil pengembangan materi permainan *Dart Board*. Bressinta Kusuma Wardani

E. Validasi Model / Produk

Validasi model / produk dalam penelitian pengembangan yang peneliti lakukan yaitu validasi ahli. Ahli yang di pergunakan adalah ahli materi dan ahli media. Validasi ini melibatkan validasi materi yang terkait dengan pembuatan produk serta validasi ³⁵ [REDACTED] ini [REDACTED] menyempurnakan [REDACTED] yang sudah dibuat yaitu [REDACTED] *Dart Board*. Validasi media ini didapatkan berdasarkan kritik dan saran, tanggapan para

ahli dengan menggunakan ahli untuk mengisi lembar validasi yang dibuat oleh peneliti.

F. Instrumen Pengumpulan Data

1. Pengembangan Instrumen

Menurut (Hasanah, 2019) Instrumen adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan atau memperoleh data, seperti kuesioner, formulir observasi, dan dokumen pencatatan data. Penelitian ini memerlukan data yang valid, sehingga data yang diperoleh harus akurat dan tidak sembarangan atau dapat dikatakan bisa dipertanggung jawabkan. Instrument yang akan digunakan dalam penelitian dan pengembangan media *dart board* untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa sebagai berikut :

a. Kuesioner / angket

Merupakan instrumen yang berisikan daftar pertanyaan, biasa digunakan dalam pengumpulan data penelitian dari responden. Kuesioner terdiri dari serangkaian pertanyaan yang disusun secara terstruktur. Jika kuesioner tersebut tidak akurat, maka hasil penelitian akan terpengaruh dan menjadi tidak valid. Kuesioner / angket dalam penelitian dan pengembangan media *Dart Board* akan diberikan kepada validator agar dapat dinilai bagaimana produk yang dikembangkan oleh peneliti.

Pada Instrumen ini digunakan untuk memberikan nilai atau mengukur kelayakan produk yaitu media *Dart Board* menurut (Sugiyono,2019) (Thala Alhamid, 2018), Sebuah instrumen dianggap

valid jika benar-benar mengukur aspek atau dimensi yang dimaksud. Oleh karena itu, dalam pengembangan media Dart Board, diperlukan evaluasi atau penilaian untuk memastikan bahwa alat pembelajaran ini bisa digunakan. Evaluasi *Media Dart Board* [redacted] [redacted] pendapat dari [redacted] melalui penggunaan lembar [redacted].

Instrumen penelitian yang akan digunakan dalam studi ini berupa lembar instrumen yang akan diisi oleh ahli materi dan ahli media sebagai [redacted]

[redacted] (BK)

[redacted] produk [redacted] (BK) [redacted]

Program Studi Bimbingan dan Konseling (BK) Universitas Nusantara PGRI Kediri, antara lain :

a) Guruh Sukma Hanggara, M.Pd

Lembar angket penilaian untuk ahli materi (BK) [redacted]

[redacted]

[redacted] 3.

Lembar Penilaian Untuk [redacted] (BK)

[redacted]	No.	[redacted]	[redacted]				
			1	2	3	4	5
	1	Ketepatan materi yang sesuai dengan pembelajaran konsep percaya diri					
	2	Ketepatan dalam menyajikan materi yang ada pada media					
	3	Ketepatan ukuran media					
	4	Kemenarikan media dart board atau kejelasan dalam penggunaan media dart board					

Materi	5	Kemenarikan dalam menyajikan konsep percaya diri pada dart board					
	6	Penyajian materi dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa					
	7	Media mampu membantu siswa meningkatkan kepercayaan diri					
	8	Penyajian materi dapat meningkatkan kemampuan respon anak terhadap konsep kepercayaan diri					
	9	Interaktifitas siswa dengan media dart board					
	10	Kemudahan siswa dalam mengasah kepercayaan diri pada media dart board					
	11	Kemudahan siswa dalam menggunakan media dart board					
	12	Kepercayaan diri siswa dapat meningkat dengan menggunakan media dart board					

39

2) Lembar angket [redacted] (BK)

[redacted] produk [redacted] ahli media (BK) [redacted]

[redacted] Program Studi Bimbingan dan Konseling (BK)

Universitas Nusantara PGRI Kediri, antara lain :

a) Dr. Risaniatin Ningsih, S.Pd., M.Psi

Lembar angket penilaian untuk ahli media (BK) adalah sebagai berikut :

2
3 (BK)

No.	No.	No.	38				
Fisik	1	Ketahanan bahan					
	2	Ketepatan ukuran media dart board					
	3	Inovasi warna dart board yang bervariasi					
	4	Ketepatan tulisan yang sesuai dengan konsep percaya diri					
	5	Ketepatan penggunaan dart board (berat, pemasangan)					
Warna	6	Ketepatan komposisi warna dart board dan warna tulisan					
	7	Ketepatan kecerahan warna dart board					
Tulisan	8	Ketepatan ukuran tulisan dalam dart board					
	9	Ketepatan komposisi warna dart board dengan warna tulisan					
	10	Ketepatan ukuran tulisan pada dart board					
penggunaan	11	Ketepatan media belajar dart board dengan konsep percaya diri					
	12	Kemudahan penggunaan media dart board					
	13	Kemenarikan penggunaan media dart board					

2

b. [REDACTED] percaya diri

Variabel percaya diri ini diukur menggunakan angket percaya diri yang telah dimodifikasi dari beberapa aspek percaya diri menurut Lauster dalam (Setyowati & Widana, 2016) ²¹ [REDACTED]

[REDACTED], memiliki [REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED] aspek [REDACTED] terhadap [REDACTED] sendiri adalah memahami dengan sepenuhnya ⁵ [REDACTED] sedang [REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED] aspek optimistis anak [REDACTED] mempunyai pandangan [REDACTED] ptimis dalam tujuan sebagai uoaya dan bentuk untuk ²² [REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED] seseorang [REDACTED] melihat problematika berdasarkan kebenaran yang sebenarnya, bukan berdasarkan pandangan pribadi atau keyakinan pribadinya.

²² [REDACTED]

[REDACTED] individu [REDACTED]

akan [REDACTED]

[REDACTED]

individu dengan level kepercayaan diri tertentu untuk menilai problematika berdasarkan kebenaran yang objektif, bukan menurut sudut pandang atau keyakinannya sendiri.

Yang kemudian dibuat soal pernyataan, berikut akan diperjelas

¹⁵ dibawah

Percaya Diri

	Percaya Diri Siswa		Item soal		Jumlah
			Favourable	Unfavourable	
1.	Keyakinan akan kemampuan diri	Berani bertanya dan menjawab sebuah pertanyaan	1,3,5	2,4,6	6
2.	Optimis	Selalu yakin dalam mengerjakan sesuatu	7,9,11	8,10,12	6
3.	Objektif	Mampu membuat Keputusan yang baik dan cepat	13,15,17	14,16,18	6
4.	Bertanggung jawab	Mampu membuat Keputusan dengan baik	19,21,23,25	20,22,24,26	8
5.	Rasional atau realistis	Melakukan tugas tanpa ragu	27,29	28,30	4
	Jumlah		15	15	30

⁵

Pengelolaan merupakan langkah penting harus supaya yang diperoleh menjadi bermakna dan akurat, sehingga dapat digunakan penarikan sebuah kesimpulan. Sesuai dengan kebutuhan dari proses penelitian dan pengembangan, maka peneliti harus

melakukan ¹ dengan data secara ini didapatkan komentar - komentar ⁶ BK. Sedangkan data kuantitatif didapatkan dari skor – skor penilaian yang terdapat di dalam angket / kuesioner yang diberikan.

1. Teknik Analisis Uji ⁵

Setelah menyediakan lembar penilaian validasi yang mencakup rincian soal, dan kemudian validator akan menandai ²⁰ menggunakan . (skala

Kriteria

⁵		

¹ dianalisis Sugiyono, 2017

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

prosentase

[REDACTED]

Selanjutnya, [REDACTED] akan [REDACTED] berdasarkan

[REDACTED] untuk menentukan [REDACTED]⁴

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED].6 Interpretasi [REDACTED]

[REDACTED]	[REDACTED] Interpretasi
[REDACTED] < [REDACTED] ≤ [REDACTED]	[REDACTED]
[REDACTED] < [REDACTED] ≤ [REDACTED]	[REDACTED]
[REDACTED] < [REDACTED] ≤ [REDACTED]	[REDACTED]
[REDACTED] < [REDACTED] ≤ [REDACTED]	[REDACTED]
[REDACTED] ≤ [REDACTED] ≤ [REDACTED]	[REDACTED]

[REDACTED] Uji Validasi Pengguna ([REDACTED])

Pertama, [REDACTED] akan menyusun [REDACTED] untuk respons [REDACTED] pertanyaan-pertanyaan tertentu. [REDACTED] akan diisi oleh guru dengan menandai [REDACTED]²⁰ menggunakan [REDACTED]. (skala [REDACTED])

[REDACTED] Skor Penilaian [REDACTED]

[REDACTED] ³²	Kategori	Kode
[REDACTED]	[REDACTED]	[REDACTED]
[REDACTED]	[REDACTED]	[REDACTED]
[REDACTED]	[REDACTED]	[REDACTED]
[REDACTED]	[REDACTED]	[REDACTED]
[REDACTED]	[REDACTED]	[REDACTED]

angket respon Guru ¹ dianalisis menurut Sugiyono, 2017 :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

¹⁴ presentase = jumlah setelah didapatkan, hasil akan interprestasi interprestasi berdasarkan

.8. Interprestasi Kemenarikan

	Interprestasi
$\% < X \leq$	menarik
$\% < X \leq 80\%$	Menarik
$\% < X \leq 60\%$	menarik
$\% < X \leq 40\%$	menarik
$\% \leq X \leq 20\%$	menarik

¹² 3. adalah suatu pengujian kenormalan peserbaran akan dianalisis. ⁴⁷

21

4. Uji

Uji homogenitas menggunakan levene's dengan

signifikansi > Dengan demikian,

homogen

dianggap homogen. (Novesa Rodhiya, 2017).

5.

dalam penelitian ini guna melihat efektifitas penggunaan media "Dart Board"

percaya diri dengan cara

diberi). Perhitungan Uji-t dilakukan

menggunakan SPSS 21 for Windows. Penentuan efektifitas penggunaan

media "Dart Board" dalam pembelajaran untuk

didasarkan kriteria dijelaskan oleh Sundayana

(2014:98) sebagai berikut: Media "board game" dianggap efektif jika hasil

perhitungan Uji-t \geq t-tabel, yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan

antara kondisi awal (O1) dan kondisi akhir (O2), di mana sikap percaya diri

siswa

Sebaliknya, penggunaan media “Dart Board” dianggap tidak efektif jika hasil perhitungan Uji-t < t-tabel, yang menunjukkan tidak adanya perbedaan signifikan ³ () dan (), di mana sikap percaya diri siswa pada kondisi akhir ³ (signifikan) (). Untuk kepentingan pengujian hipotesis dirumuskan hipotesis ²⁸ (posttest. (posttest.

INTERPRESTASI

Berdasarkan hasil pengamatan *need asesment* yang telah dilakukan oleh peneliti di SMA Pawyatan Daha Kediri khususnya yang dilakukan apada siswa kelas 10 didapatkan hasil terdapat memiliki rasa . Tingkat percaya diri yang rendah ini terlihat ketika berani mengemukakan tanyai oleh guru. Selain itu kurangnya rasa percaya diri siswa untuk sukarela maju ketika guru meminta untuk menjelaskan materi atau suatu hal juga kerap terjadi dan dialami oleh siswa kelas 10 SMA Pawyatan Daha Kediri. Tentunya sikap siswa yang seperti itu snagat berdampak buruk bagi perkembangan siswa. Jika terus dibiarkan seperti itu tanpa adanya penyelesaian masalah akan membuat siswa juga ragu untuk memulai mengembangkan bakatnya yang dimiliki atau bahkan siswa kesulitan memiliki keterampilan sosial.

Maka dari itulah pengoptimalan membantu siswa menyelesaikan berkaitan dengan dan konseling dengan menarik inovatif kepada siswa pastinya akan dapat menarik minat siswa untuk dapat mengikuti layanan BK yang diberikan oleh Guru BK dengan aktif dan menyenangkan. Peran

guru BK dalam memberikan layanan juga menjadi tombak keberhasilan dalam memberikan layanan BK yang optimal kepada siswa. Guru BK yang profesional pastinya akan mampu mengembangkan dan menggunakan alat penunjang layanan (media BK) ⁵⁹ merangsang siswa dalam rasa percaya diri.

⁶⁴ kebutuhan untuk membantu ⁹ siswa, memerlukan media efektif dan memudahkan proses peningkatan rasa percaya diri siswa. Sehingga, peneliti memilih untuk alat pembelajaran *Dart Board* untuk alat peraga dalam upaya peningkatan tingkatan ke PD an dari anak kelas 10 di SMA Pawyatan Daha Kediri, karena media BK ini dianggap menarik dan interaktif, sehingga dapat digunakan sebagai sarana pendukung dalam pemberian layanan BK..

2. Interpretasi ⁴⁵

²⁹ mencari data awal untuk meembangkan suatu produk yang memiliki nilai kebermanfaatan. Pada langkah ¹⁵ poneliti adalah pegamatan atau terhadap sebuah kejadian yang tengah dialami guna mendapatkan petunjuk serta pengumpulan data yang dibutuhkan dalam meembangkan sutau produt terbaru. Dalam kondisi ini peneliti ¹⁵ meembangkan media BK

Dart Board,¹ [REDACTED]
 rasa [REDACTED] siswa. Data dan informasi yang didapatkan dari studi pendahuluan adalah kurang pengoptimalan media BK dalam layanan BK sehingga layanan BK yang diberikan kurang efektif diserap oleh siswa. Setelah mendapatkan data dan informasi yang diperlukan dalam mengembangkan produk,³⁰ [REDACTED]
 [REDACTED] konsep⁵⁰ [REDACTED]
 [REDACTED] dituliskan [REDACTED] atas dapat ditarik kesimpulan bahwa peneliti akan membuat konsep media permainan *Dart Board* yang menarik dan inovatif agar dapat dimanfaatkan sebagai salah satu layanan¹ [REDACTED] membantu [REDACTED]
 [REDACTED] siswa.

3. Desain Awal (draft) Model

Media *Dart Board* yang dikembangkan merupakan³⁶ [REDACTED]
 [REDACTED] dipakai sebagai [REDACTED]. Permainan [REDACTED]
Board yang dikembangkan ini di desain⁶⁹ [REDACTED]
 [REDACTED] buku panduan atau aturan serta³⁶ [REDACTED]
 [REDACTED], seperti [REDACTED] hadiah, [REDACTED]. Hasil dari permainan [REDACTED] *Board* ini berupa papan kayu dengan diameter ukuran 80 cm yang di desain semenarik mungkin dalam membantu meningkatkan rasa percaya diri siswa. Desain papan *Dart Board* ini memiliki jumlah lingkaran 5 lingkaran yang setiap lingkaran memiliki warna yang berbeda dan diwakili dengan satu Huruf sebagai tanda tantangan yang akan didapatkan. Huruf P

artinya siswa mendapatkan kartu pertanyaan yang akan dijawab juga oleh siswa. Huruf T artinya siswa mendapatkan kartu tantangan. Huruf S artinya siswa mendapatkan kesempatan untuk bertukar tempat duduk. Sedangkan huruf K memiliki arti siswa memiliki tambahan satu kesempatan untuk melempar panah.

2

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED] dan praktis yang [REDACTED] pada penelitian ini dilakukan oleh 2 orang uji ahli yang mana satu orang melakukan uji media dan satu orang melakukan uji materi, dan juga dilakukan uji pengguna oleh 10 siswa dari SMA Pawyatan Daha Kediri. Validasi yang dilakukan untuk melihat apakah media ⁴¹ [REDACTED] dan pantas [REDACTED] dilakukan oleh [REDACTED] dosen ahli [REDACTED] dari Prodi BK Universitas Nusantara PGRI Kediri yang dilaksanakan oleh Dr. Risaniatin Ningsih, S. Pd., M.Psi. Sementara validasi materi dilakukan oleh Guruh Sukma Hanggara, ⁷⁵ [REDACTED] merupakan [REDACTED] BK juga [REDACTED] Nusantara PGRI Kediri. Uji materi ini dilakukan untuk melihat apakah ¹⁰ [REDACTED] di [REDACTED] *Dart Board* [REDACTED] telah dikembangkan [REDACTED] indikator - indikator rasa percaya diri. Setelah melakukan proses uji ahli media dan materi yang telah dilakukan oleh dosen ahli dan diterima, media *Dart Board* ini selanjutnya diujikan media kepada siswa SMA di sekolah Pawyatan Daha Kediri yang dilakukan oleh 10 siswa yang memiliki tingkat motivasi rendah.

C. ⁴⁴ [redacted]

[redacted]

[redacted]

[redacted] ini [redacted] untuk menilai aspek tampilan visual dari media layanan BK yang telah dikembangkan apakah sudah menarik dan layak untuk digunakan dalam membantu meningkatkan tingkat rasa percaya diri dari siswa. Melalui instrumen yang telah diberikan, ahli media memberikan penilaiannya kepada media *Dart Board* yang telah dikembangkan. Penilaian ini dilakukan menggunakan rumus Sugiyono, 2017 diantaranya :

Tabel 4. ¹⁷ [redacted] Media

[redacted] Penilaian	[redacted]
[redacted] ¹⁸ [redacted]	5
Cukup	[redacted]
Kurang	[redacted]
Sangat [redacted]	[redacted]

Setelah itu, [redacted]

media [redacted] dianalisis [redacted] Sugiyono, 2017 [redacted]

[redacted]

$$[redacted] = \frac{[redacted]}{[redacted]} \times 100\%$$

[redacted]

[redacted] prosentase [redacted]

[redacted]

[Redacted]

Setelah memperoleh [Redacted] media, hasil [Redacted] akan dikelompokkan sesuai dengan [Redacted]⁴ berdasarkan [Redacted] [Redacted] dapat disimpulkan mengenai [Redacted] [Redacted] adalah [Redacted]

4. [Redacted] Interpretasi Kelayakan

[Redacted]	[Redacted] Interpretasi
[Redacted]	[Redacted]
[Redacted]	[Redacted]
[Redacted]	[Redacted] layak
21% < [Redacted]	[Redacted]
[Redacted]	[Redacted]

[Redacted] penilaian ahli media yang didapatkan [Redacted]⁷⁷, peneliti tuliskan dan [Redacted] di bawah [Redacted]²

.3 Rekapitulasi [Redacted] Penilaian [Redacted]

[Redacted]	[Redacted]	[Redacted]	[Redacted]	[Redacted]	[Redacted]	[Redacted]	[Redacted]	[Redacted]	[Redacted]	Deskripsi
[Redacted]	Fisik	Ketahanan bahan yang Digunakan				√				Cukup
2		Ketepatan ukuran media dart Board					√			Baik
3		Inovasi warna <i>Dart</i>				√				Cukup

		<i>Board</i> yang Bervariasi					
4		Ketepatan tulisan yang sesuai dengan konsep percayadiri			√		Cukup
5		Ketepatan penggunaan dart board (berat, pemasangan)		√			Kurang
6	Warna	Ketepatan komposisi warna <i>Dart Board</i> dan warna tulisan			√		Cukup
7		Ketepatan kecerahan warna <i>Dart Board</i>			√		Cukup
8	Tulisan	Ketepatan ukuran tulisan dalam <i>Dart Board</i>			√		Cukup
9		Ketepatan komposisi warna <i>Dart Board</i> dengan warna tulisan			√		Cukup
10		Ketepatan ukuran tulisan pada <i>Dart Board</i>			√		Cukup
11	Penggunaan	Ketepatan media belajar dart board dengan konsep percaya diri			√		Cukup
12		Kemudahan penggunaan media			√		Cukup

		<i>Dart Board</i>							
13		Kemena- rikan penggunaan media <i>Dart Board</i>			√				Cukup
Skor Diperoleh									39
Skor Maksimal									65
Presentase (%)									60%

$$P = \frac{39}{65} \times 100\% = 60\%$$

Berdasarkan kriteria interpretasi skor berdasarkan skala likert jika presentase $41\% < X \leq 60\%$ termasuk ke dalam kriteria cukup layak dengan hasil presentase 60% untuk digunakan dalam membantu meningkatkan rasa percaya diri dari siswa. Sehingga ³⁷

⁶ *Dart Board* oleh peneliti cukup

Ahli

ini menilai dan tingkat validitas materi yang terdapat dalam media BK *Dart Board* apakah sudah interaktif dan komunikatif untuk membantu meningkatkan tingkat rasa percaya diri dari siswa. Melalui instrumen yang telah diberikan, ahli materi memberikan penilaiannya kepada materi dalam media *Dart Board* yang telah dikembangkan. Penilaian ini dilakukan menggunakan rumus Sugiyono, 2017 ¹²

4. Materi

Kriteria Penilaian	

Setelah itu, ¹¹

dianalisis Sugiyono, 2017

$$f$$

%

prosentase

setelah didapatkan materi, hasil analisis

akan

interpretasi :

⁴ 4.5 Interpretasi Kelayakan

	Interprestasi
	layak
21% <	

penilaian ahli ³⁰ dosen ⁴²
 , peneliti tuliskan dan di bawah

Ahli Media

	Indikator	Skala Penilaian					Deskripsi
1	Ketepatan materi yang sesuai dengan pembelajaran konsep percaya diri				√		Baik
2	Ketepatan dalam menyajikan materi yang ada pada media			√			Cukup
3	Ketepatan ukuran media				√		Baik
4	Kemenarikan media <i>Dart Board</i> atau kejelasan dalam penggunaan media <i>Dart Board</i>			√			Cukup
5	Kemenarikan dalam menyajikan konsep percaya diri pada media <i>Dart Board</i>		√				Kurang
6	Penyajian materi dapat				√		Baik

	meningkatkan kepercayaan diri siswa						
7	Media mampu membantu siswa meningkatkan kepercayaan diri			√			Cukup
8	Penyajian materi dapat meningkatkan kemampuan respon anak terhadap konsep kepercayaan diri				√		Baik
9	Interaktifitas siswa dengan media <i>Dart Board</i>				√		Baik
10	Kemudahan siswa dalam mengasah kepercayaan diri pada media <i>Dart Board</i>				√		Baik
11	Kemudahan siswa dalam menggunakan media <i>Dart Board</i>				√		Baik
12	Kepercayaan diri siswa dapat meningkat dengan menggunakan media <i>Dart Board</i>			√			Cukup
Skor Diperoleh							42
Skor Maksimal							60
Presentase (%)							70%

$$P = \frac{42}{60} \times 100\% = 70\%$$

Berdasarkan kriteria interpretasi skor berdasarkan skala likert jika presentase $61\% < X \leq 80\%$ termasuk ke dalam kriteria layak dengan hasil presentase 70% untuk digunakan dalam membantu meningkatkan rasa percaya diri dari siswa. ⁵⁴ [REDACTED]

Dart Board [REDACTED] oleh peneliti [REDACTED].

c. Hasil Validasi Uji Praktisi

Rancangan awal yang akan dilakukan oleh peneliti setelah melakukan uji ahli akan langsung dilakukan uji coba praktisi terbatas dengan menggunakan 10 siswa di sekolah Pawyatan Daha Kediri⁴³ kurang. Data yang diperoleh dari penilaian yang dilakukan oleh uji praktisi ini didapatkan data keefektifan penggunaan media *Dart Board* untuk membantu⁷². Langkah awal³ peneliti untuk melaksanakan uji praktisi adalah dengan melakukan penyebaran angket rasa percaya diri³ pada⁶⁶ 10⁶⁶ yang kurang baik. 10⁶⁶ diambil ini akan diberikan *treatment* media BK *Dart Board* melalui bimbingan kelompok. Setelah dilakukan *treatment* ini, peneliti memberikan kembali angket rasa percaya diri untuk melihat apakah terjadi peningkatan rasa percaya diri oleh 10 siswa yang diberikan *treatment* ini.³ kategori⁷ uji⁷ seperti berikut:

.7 Kategori dan

³		
³		Sekali

menunjukkan

4.8

Responden	Pre- Klarifikasi	Klarifikasi	Post- Klarifikasi	Klarifikasi	Post- Klarifikasi
Responden 1	57	Cukup	76	Baik	19
Responden 2	61	Cukup	76	Baik	15
Responden 3	62	Cukup	74	Baik	12
Responden 4	54	Cukup	75	Baik	21
Responden 5	59	Cukup	72	Baik	13
Responden 6	57	Cukup	73	Baik	16
Responden 7	66	Baik	81	Baik Sekali	15
Responden 8	59	Cukup	76	Baik	17
Responden 9	58	Cukup	75	Baik	17
Responden 10	55	Cukup	72	Baik	17
Rata-Rata	58,8		75		16,2

Dalam tabel diatas menunjukkan ³ yang didapatkan dari ¹⁰ 58,8 masih masuk kedalam kategori ³ yang didapatkan dari hasil penyebaran angket setelah dilakukannya *treatment* didapatkannya hasil 75, dengan ini dapat ditarik kesimpulan bahwa media *Dart Board* yang dikembangkan oleh peneliti dapat membantu meningkatkan rasa percaya diri siswa.

19

4.9

		10
		,
		1,96904560
		,131
		,114
		-,131
		,414
		,995

menggunakan SPSS 21 (Asymp.) sebesar ,995, yang ⁶ dari pengambilan keputusan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov ⁵² telah .

2). ³⁴ .10 Tes ²⁴

	Paired Differences							
					Uppe			
1	-	2,658	,841	-	-	-	9	,000
	16,200			18,10	14,29	19,27		
				2	8	1		

Dari hasil uji T-Test ¹ oleh ² diatas ³ 21 didapatkan nilai ³ sebesar ⁴ hal ini ⁵ kriteria ⁶ *tets* mana nilai ⁷ rasa percaya diri ⁸ sebelum ⁹ sesudah diberikan *treatment*.

2. Interpretasi Hasil Uji Validasi

Setelah melakukan tahapan analisis data yang telah di lakukan uji ahli ⁴ pengguna yang ⁵ terbatas oleh 10 siswa SMA Pawayatan Daha Kediri didapatkan hasil analisis yang kemudian akan dilakukan interpretasi. Berikut interpretasi ³⁷ dari ³⁸ praktisi ³⁹ telah ⁴⁰ kemudian akan ⁴⁹ Validitas Ahli dan Praktisi

Penguji	Hasil	Interprastasi
---------	-------	---------------

15	<p>yang telah dilakukan di dapatkan prosentase sebesar 60% dan termasuk ke dalam kriteria Cukup Layak untuk digunakan dalam membantu meningkatkan rasa percaya diri.</p>	<p>Penilaian dari nilai ke cukup yang mana media <i>Dart Board</i> yang dikembangkan oleh peneliti memenuhi uji keberterimaan oleh ahli media, sehingga dapat di ambil garis besar yang mana media <i>Dart Board</i> yang sedang disempurnakan oleh peneliti cukup pantas dipakai menjadi <i>prototype</i> yang perlu untuk direvisi, dan jika sudah dilakukan revisi selanjutnya dapat dilakukan implementasi ke pada siswa.</p>
6	<p>perhitungan telah media dapatkan hasil prosentase sebesar 70% dan termasuk ke dalam kriteria membantu</p>	<p>Berdasarkan yang dilakukan meteri mengenai <i>Dart Board</i> bagian materi dalam kartu dan buku panduan yang dikembangkan di dapatkan hasil bahwa</p>

	meningkatkan rasa percaya diri.	buku panduan dan kartu-kartu dalam media <i>Dart Board</i> layak digunakan. Artinya materi dalam media <i>Dart Board</i> memenuhi uji keberterimaan oleh ahli materi dan layak digunakan, jika sudah dilakukan revisi selanjutnya dapat dilakukan implementasi ke pada siswa.
--	---------------------------------	---

Setelah dilakukan uji ¹ [REDACTED] selanjutnya [REDACTED] melakukan uji terbatas yang dilakukan oleh 10 siswa kelas 10 yang memiliki rasa percaya diri kurang sampai cukup. menunjukkan ³ [REDACTED] yang didapatkan dari [REDACTED] [REDACTED] 58,8 [REDACTED] mempunyai arti tingkat kemampuan rasa percaya diri yang dimiliki oleh siswa masih masuk kedalam kategori masih kurang, kemudian untuk rata-rata nilai Post-Test yang didapatkan dari hasil penyebaran angket setelah dilakukannya *treatment* didapatkannya hasil 75, dengan ini dapat ditarik kesimpulan bahwa media *Dart Board* yang dikembangkan oleh peneliti dapat membantu ⁷³ [REDACTED] [REDACTED] didapatkan hasil perhitungan yang telah dilakukan dan diuji coba terbatas oleh 10 siswa kelas 10 di sekolah SMA Pawyatan Daha diperoleh hasil bahwa terjadi peningkatan rasa percaya diri yang

dialami oleh siswa dengan nilai $0,000 < 0,05$ yang mengartikan adanya ketidak samaan rata-rata diantara rasa percaya diri siswa dari yang belum mendapat tindakan dengan yang sudah mendapatkan tindakan.

2

yang telah diperoleh didapatkan presentase yang telah dipaparkan dari uji terbatas 10 siswa sebelumnya, dimana 60% kemudian memperoleh hasil presentase 70% dan uji coba terbatas oleh 10 siswa dengan hasil nilai $0,000 < 0,05$ yang mengartikan adanya ketidak samaan rata-rata diantara rasa percaya diri siswa dari yang belum mendapat tindakan dengan yang sudah mendapatkan tindakan. Maka dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa media *Dart Board* dikatakan layak, praktis dan valid, sehingga selanjutnya dapat di implementasikan di lapangan.

4. Desain Akhir Model

Media permainan *Dart Board* yang peneliti kembangkan sudah melalui tahap uji tahap uji praktisi digunakan. Pada tahap masukan dosen untuk kelanjutan pengembangan *Dart Board* terkait bahan yang digunakan oleh peneliti dalam membuat media *Dart Board* untuk lebih baik lagi agar dapat digunakan oleh Guru BK secara praktis dan efektif. Sedangkan masukan yang didapatkan dari materi diberikan materi adalah). Perbanyak materi

atau kartu materi dalam permainan *Dart Board*, dan 2). Buku Panduan di revisi agar lebih menarik lagi.



D. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Spesifikasi Model

Media permainan *Dart Board*

didapatkan hasil final yaitu sebuah media BK yang layak digunakan untuk meningkatkan rasa percaya diri. Berikut merupakan spesifikasi permainan *Dart Board*:

Tabel 4.12 Spesifikasi Model

No.	Piranti	Gambar	Deskripsi
1.	Dart board		Media permainan <i>Dart Board</i> disajikan dalam bentuk lingkaran sterefoam dan pada bagian lingkaran memiliki kode huruf yang akan di dapat siswa ketika mengenai salah satu bagian posisi lingkaran. Lingkaran <i>Dart Board</i> ini memiliki diameter lingkaran 60 cm dengan degradasi sesuai warna dasarnya yaitu merah, biru, kuning, dan hijau.
2.	Panah		Terdapat juga panah 6 warna merah, kuning, hijau. Panah akan dilemparkan ke media dengan jarak 1 meter.

3.	Kartu		<p>Terdapat juga kartu untuk siswa yang sudah melempar panahnya ke dalam media. Ada beberapa kartu sebagai berikut : kartu pertanyaan berwarna hijau, kartu tantangan berwarna merah, kartu kuning berfungsi memiliki kesempatan lagi untuk melempar panah, sedangkan kartu warna biru berfungsi sebagai tukar tempat dengan siswa yang belum dipanggil maju kedepan untuk melakukan permainan.</p>
4.	Buku panduan permainan		<p>Buku panduan permainan ini berfungsi untuk membantu fasilitator dan peserta dalam memainkan permainan dengan lebih mudah dan efektif.</p>

2. Panduan Model Permainan

Teknik permainan yang digunakan dalam media *Dart Board* ini adalah siswa harus melempar panah kedalam media *Dart Board* yang memiliki warna berbeda-beda. Siswa yang berhasil melampar panah ke inti papan *Dart Board* akan mendapatkan pertanyaan khusus. Adapun langkah-langkah permainan *Dart Board* sebagai berikut:

- a. Sebelum memainkan *Dart Board* sebaiknya berdoa terlebih dahulu dengan membaca basmalah.
- b. Dibacakan terlebih dahulu petunjuk dan aturan permainnya.
- c. Berikan kesempatan siswa untuk bertanya, jika belum faham cara dan aturan bermain *Dart Board*.
- d. Guru akan menunjuk satu per satu siswa untuk maju kedepan bermain *Dart Board*.
- e. Tiap siswa memiliki 3 kali lemparan panah dalam bermain *Dart Board*.
- f. Siswa dipersilakan ke posisi yang telah disediakan untuk melempar panah.
- g. Jika siswa melempar panah pertama dan anak panah jatuh pada bagian lingkaran yang ada huruf P artinya siswa mendapatkan kartu pertanyaan yang akan dijawab siswa.
- h. Setelah menjawab kartu pertanyaan, dilanjutkan melempar panah ke dua.
- i. Panah kedua jatuh pada posisi bagian yang ada huruf T maka siswa harus mengambil satu kartu tantangan dan melakukan sesuai isi dalam kartu.
- j. Selanjutnya siswa melakukan lemparan anak panah yang ke tiga jika anak panahnya jatuh pada bagian huruf S, maka siswa berhak bertukar tempat dengan teman sekelas yang masih duduk.
- k. Selanjutnya jika siswa mendapati anak panahnya jatuh bagian huruf K maka mendapatkan tambahan satu kesempatan lagi diluar 3 lemparan.

l. Siswa yang mendapatkan anak panah jatuh di bagian tengah berwarna putih tandanya siswa tersebut bebas dari permainan dan bebas mau memakai 2 lemparan lagi atau tidak.

m. Jika memakai lemparan selanjutnya dan tidak mengambil *free* / bebas maka siswa tersebut harus bermain sesuai yang didapat saat melakukan lemparan kedua atau ketiga

2

BK dalam bentuk permainan telah banyak dikembangkan oleh beberapa peneliti. Berbagai macam jenis media BK dikembangkan oleh Guru BK guna membantu mereka dalam membarikan layanan BK yang berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Mengembangkan sebuah media yang bisa digunakan dengan baik haruslah sesuai dengan prinsip-prinsip pemilihan media. Prinsip pengembangan media yang baik adalah menciptakan media yang bisa dimanfaatkan dengan optimal, mudah untuk digunakan, dan fleksibel. Prinsip yang digunakan dalam pengembangan media *Dart Board* ini harus dapat terintegrasi dengan layanan bimbingan dan konseling.

b. Keunggulan Media *Dart Board*

Media permainan *Dart Board* memiliki beberapa keunggulan sebagai berikut:

26

- 2) Guru dapat menjadi fasilitator bagi siswanya, serta siswa dapat ikut serta secara langsung dalam media permainan.
- 3) Siswa akan merasa antusias dalam mengikuti permainan dan dapat berekspresi sesuai dengan dirinya sendiri.

c. Kelemahan Media *Dart Board*

Media permainan *Dart Board* memiliki beberapa kelemahan

71

[REDACTED] ini masih berat sehingga dalam membawanya dibutuhkan 2 orang.

- 2) Mudah hancur dibagian bahan sterofoam jika tidak hati – hati dalam perawatannya.
- 3) Jika manajemen waktunya kurang tepat tujuan dari pembelajaran bisa tidak tercapai.

■. Simpulan

■ mengeksplorasi penggunaan ■ *Dart Board* sebagai metode simulasi¹³ ■ di ■. Temuan⁵ ■ *Dart Board* ■ kepercayaan ■ siswa dan dianggap berhasil dalam mengatasi krisis percaya diri yang mungkin mereka alami. Selain itu, penelitian ini mengungkapkan bahwa *Dart Board* sebagai alat bantu dalam¹ ■ memiliki potensi besar ■ rasa ■ siswa. Selain⁷⁰ ■, teknik ini juga membantu siswa merasa lebih nyaman dan terbuka untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan bimbingan.

B. Saran

Perlu adanya pengembangan lebih lanjut terkait dengan penggunaan media *Dart Board* dalam konteks lain dan untuk jenjang pendidikan yang berbeda. Hal ini dapat melibatkan penelitian lebih mendalam tentang efektivitas media ini dalam meningkatkan aspek lain seperti keterampilan sosial atau kecerdasan emosional siswa. Guru bimbingan dan konseling perlu mendapatkan pelatihan dan pendampingan untuk mengintegrasikan teknik simulasi dengan media *Dart Board* ke dalam praktik mereka.

Ini akan memastikan penggunaan yang efektif dan maksimal dari media ini dalam membantu siswa. Penting untuk melakukan evaluasi terus-menerus terhadap implementasi media dart board ini. Evaluasi dapat mencakup pengukuran tingkat kepuasan siswa, hasil belajar yang dicapai, serta perubahan dalam sikap dan perilaku siswa terkait dengan kepercayaan diri. Hasil penelitian ini perlu didiseminasi secara luas kepada praktisi pendidikan, peneliti, dan pembuat kebijakan pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2015). *Media pembelajaran*.
- Asiyah, N. (2013). Pola Asuh Demokratis, Kepercayaan Diri dan Kemandirian Mahasiswa Baru. *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*, 2(2), 108–121. <https://doi.org/10.30996/persona.v2i2.98>
- Aufa, F. R., & Rosada, U. D. dkk. (2021). Pengembangan Permainan Simulasi Dartboard Tentang Pemahaman Kemandirian Belajar Dalam Layanan Bimbingan Kelompok. *Indonesian Journal of School Counseling: Theory, Application, and Development*, 1(1), 63. <https://doi.org/10.26858/ijosc.v1i1.19939>
- Hasanah, U. (2019). Pengaruh Penyuluhan Kesehatan Terhadap Perubahan Pengetahuan Dan Sikap Masyarakat Pada Penderita Gangguan Jiwa. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 7(1), 87. <https://doi.org/10.26714/jkj.7.1.2019.87-94>
- Haviz, M. (2016). Research and Development; Penelitian Di Bidang Kependidikan Yang Inovatif, Produktif Dan Bermakna. *Ta'dib*, 16(1). <https://doi.org/10.31958/jt.v16i1.235>
- Husna, A. (2023). Pengembangan Komik Matematika Berorientasi Masalah pada Pembelajaran Geometri di SD. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 1060–1069. <https://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/edusociety>
- Husniyah, L., & Pratiwi, T. I. (2019). Pengembangan Media Permainan Dart Board Interaksi Sosial Dalam Bimbingan Kelompok Kelas X Ipa Sma Negeri 12 Surabaya. *Jurnal BK UNESA*, 10(1), 31–42. <https://core.ac.uk/download/pdf/230615212.pdf>
- khumairo', al manik, farida dkk. (2023). Penerapan Media Dart Board Untuk Meningkatkan Hafalan Pada Materi Al-Qur'an Hadist Kelas IV MI Plus

- Ma'arif NU Bacem Pongok Blitar. *Islamic Elementary School (IES)*, 3(2), 1–14. <http://www.jurnal.iairm-ngabar.com/index.php/ies/article/view/664><http://www.jurnal.iairm-ngabar.com/index.php/ies/article/download/664/366>
- Komara, I. B. (2016). *Hubungan antara Kepercayaan Diri dengan Prestasi Belajar dan Perencanaan Karir Siswa SMP*. 5(1), 33. <https://doi.org/10.12928/psikopedagogia.v5i1.4474>
- Merawati, J. (2019). Program Membaca Ekstensif: Penggunaan Artikel dari Berbagai Media Meningkatkan Pengetahuan, Keterampilan Bahasa Inggris, dan Percaya Diri. *Prosiding The 11th Industrial Research Workshop and National Seminar*, 2. <https://jurnal.polban.ac.id/proceeding/article/view/2184><https://jurnal.polban.ac.id/ojs-3.1.2/proceeding/article/view/2184/1728>
- Mirhan, & Kurnia, J. B. J. (n.d.). *Hubungan Antara Percaya Diri Dan Kerja Keras Dalam Olahraga Dan Keterampilan Hidup*. 86–96.
- Putra, T., Anidar, J., Islam, U., Imam, N., & Padang, B. (2020). *Hubungan Antara Kepercayaan Diri Dengan Penyesuaian Sosial Peserta Didik Kelas VII MTSN 7 Kota Padang*. 6(2), 139–147.
- Rahmi, A. A., Hizriyani, R., & Sopiah, C. (2022). Analisis Teori Hierarki of Needs Abraham Maslow Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(3), 320–328. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i3.385>
- Rif'ati, M. I. (2019). Manfaat Kepercayaan Diri Berbicara Didepan Umum Bagi Siswa. *Advanced Optical Materials*, 7(1), 1–9.
- Setyowati, D., & Widana, I. W. (2016). Pengaruh minat, kepercayaan diri, dan kreativitas belajar terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal Emasains, V No. 1*, 66–72.

- Sufriyanto, A., & Putra, Y. Y. (2019). Pengaruh Latihan Imagery Mental Terhadap Kepercayaan Diri Atlet Sepak Bola Kabupaten Kerinci. *Jurnal Riset Psikologi*, 0(3), 1–12.
- Thala Alhamid, B. A. (2018). instrumen pengumpulan data. *Analytical Biochemistry*, 11(1), 1–5. <http://link.springer.com/10.1007/978-3-319-59379-1>
<http://dx.doi.org/10.1016/B978-0-12-420070-8.00002-7>
<http://dx.doi.org/10.1016/j.ab.2015.03.024>
<https://doi.org/10.1080/07352689.2018.1441103>
<http://www.chile.bmw-motorrad.cl/sync/showroom/lam/es/>
- Wahyuni, S. (2013). Hubungan Antara Kepercayaan Diri Dengan Kecemasan Berbicara di Depan Umum Pada Mahasiswa Psikologi. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 1(4). <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v1i4.3519>

Efektivitas Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri di SMA Pawyatan Daha Kediri.docx

ORIGINALITY REPORT

SIMILARITY INDEX **24%** INTERNET SOURCES% **23** PUBLICATIONS% **13** STUDENT PAPERS **9%**

PRIMARY SOURCES

1 repository.radenintan.ac.id Internet Source **2%**

2 repository.unpkediri.ac.id Internet Source **2%**

3 jurnal.unipasby.ac.id Internet Source **1%**

4 repository.ar-raniry.ac.id Internet Source **1%**

5 eprints.uny.ac.id Internet Source **1%**

6 123 Internet Source dok.com **1%**

7 fkip.umpr.ac.id Internet Source 1%

8 core.ac.uk Internet Source 1%

9 eprints.iain-surakarta.ac.id Internet Source 1%

10 etheses.uin-malang.ac.id Internet Source 1%

11 ejurnalunsam.id Internet Source 1%

12 repository.upi.edu Internet Source 1%

13 simki.unpkediri.ac.id Internet Source 1%

14 repository.iainbengkulu.ac.id Internet Source 1%

15 eprints.walisongo.ac.id Internet Source <1%

16 seputarilmu.com Internet Source <1%

17 [docplayer.info](#) Internet Source

<1%

18 Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper

<1%

19 Submitted to iGroup Student Paper

<1%

20 [etheses.iainponorogo.ac.id](#) Internet Source

<1%

21 [repository.umsu.ac.id](#) Internet Source

<1%

22 [www.sosial79.com](#) Internet Source

<1%

23 [e-journal.iaingorontalo.ac.id](#) Internet Source

<1%

24 [ijec.ejournal.id](#) Internet Source

<1%

25 [jurnal.permapendis-sumut.org](#) Internet Source

<1%

26 [www.scribd.com](#) Internet Source

<1%

27 Submitted to Universitas Bengkulu Student Paper

<1%

28 Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State <1%
University of Surabaya

Student Paper

29 repositori.uin-alauddin.ac.id <1%
Internet Source

30 repository.usd.ac.id <1%
Internet Source

31 digilib.uinsa.ac.id <1%
Internet Source

32 jom.umri.ac.id <1%
Internet Source

33 Submitted to fptijateng <1%
Student Paper

34 id.scribd.com <1%
Internet Source

35 digilibadmin.unismuh.ac.id <1%
Internet Source

36 ejournal.unesa.ac.id <1%
Internet Source

37 Widuri Widuri, Ade Evi Fatimah, Azrina Purba.

<1%

"Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Problem Based Learning Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science, 2024

Publication

38 docobook.com Internet Source

<1%

39 lib.unnes.ac.id Internet Source

<1%

40 Dwi Setia Mujiono. "PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN DI SENTRA PERSIAPAN MENGGUNAKAN VIDEO YOUTUBE DI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI", Cakrawala: Jurnal Pendidikan, 2019

<1%

Publication



jurnal.unsil.ac.id Internet Source

<1%

42 repo.iain-tulungagung.ac.id Internet Source

<1%

43 Oktaviani Linggar Sari. "Efektivitas Layanan Konseling Kelompok Teknik Positive Reinforcement untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa", Jurnal Bimbingan dan Konseling Terapan, 2023
Publication

<1%

44 Submitted to Universitas Sebelas Maret Student Paper

<1%

45 prosiding.upgris.ac.id Internet Source

<1%

46 Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper

<1%

47 ejournal.undiksha.ac.id Internet Source

<1%

48 Ani Fakhroh, Syarif Hidayatullah. "Pengaruh Percaya Diri <math><1\%</math>
Terhadap Keterampilan
Berbicara", EL-IBTIKAR: Jurnal Pendidikan
Bahasa Arab, 2018
Publication

49 repository.uinjambi.ac.id Internet Source <math><1\%</math>

pt.scribd.com Internet Source <math><1\%</math>

51 Risma Hesti Yuni Astuti, Suhendri Suhendri, Veronica
Indraswati. "Upaya Meningkatkan
Kepercayaan Diri Siswa Kelas IX H Melalui
Bimbingan Klasikal Model Problem Based
Learning Di SMP Negeri 1 Semarang",
Educatio, 2024
Publication

52 Sofia Debi Puspa, Joko Riyono, Fani Puspitasari. "Analisis <math><1\%</math>
Faktor-Faktor yang
Mempengaruhi Pemahaman Konsep
Matematis Mahasiswa dalam Pembelajaran
Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19",
Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan
Matematika, 2021
Publication



53 journal-stiehidayatullah.ac.id Internet Source <1%

54 mathjournal.unram.ac.id Internet Source <1%

55 Ayu Rizki Susilowati, Ag. Bambang Setyadi, Een Yayah Haenilah. "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2022
Publication

Harun Ibrahim. "Uji Validitas Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Reading Questioning and Answering pada Materi Pewarisan Sifat untuk Meningkatkan Self Regulated Learning dan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik", BIO-CONS : Jurnal Biologi dan Konservasi, 2022
Publication

57 Yetty Handayani. "UPAYA MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI MELALUI BIMBINGAN KONSELING KELOMPOK PADA SISWA KELAS X IPS1 SMA NEGERI 1 WELERI SEMESTER 1 TAHUN PELAJARAN 2017/2018", JCOSE Jurnal Bimbingan dan Konseling, 2019
Publication



58 biepink.wordpress.com Internet Source

<1%

59 eprints.umk.ac.id Internet Source

<1%

60 id.123dok.com Internet Source

<1%

61 jofipasi.wordpress.com Internet Source

<1%

62 jurnal.poltekstpaul.ac.id Internet Source

<1%

63 jurnal.umt.ac.id

Internet Source

<1%

64 repository.unibos.ac.id Internet Source

<1%

65 Faridz Ravsamjani. "Pengaruh Kepercayaan Diri Terhadap Motif Berprestasi pada Atlet Sumatera Utara di PON XIX Jawa Barat Tahun 2016", Indonesian Journal of Sport Science and Coaching, 2021

<1%

Publication

66 Giyanti. "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION (STAD) DAN RASA PERCAYA DIRI SISWA TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA SMA", INA-Rxiv, 2018

<1%

Publication

67 Syaripah Syaripah, Agil Ramadhan.

<1%

"Pembentukan Karakter Percaya Diri Pada Pembelajaran Matematika Siswa SDUA Taman Harapan Curup : Verbal Reinforcement dan Non-Verbal Reinforcement", AR-RIAYAH : Jurnal Pendidikan Dasar, 2022

Publication

68 Submitted to Universitas Islam Malang Student Paper

<1%

69 annisa-anggi.blogspot.com Internet Source <1%

70 bandung247.com Internet Source <1%

71 digilib.iain-palangkaraya.ac.id Internet Source <1%

72 digilib.unila.ac.id Internet Source <1%

73 harisilmawatipunyablog.blogspot.com Internet Source <1%

74 jurnal.unpand.ac.id Internet Source <1%

75 ojs.fkip.ummetro.ac.id Internet Source <1%

76 paud-tpacerdas.blogspot.com Internet Source <1%

77 repository.iainpalopo.ac.id Internet Source <1%

78 Aji Heru Muslim. "PENINGKATAN SIKAP PERCAYA DIRI

<1%

MELALUI STRATEGI
PEMBELAJARAN ATONG BERBATU MEDIA
POWTOON DI SEKOLAH DASAR", Jurnal Riset
Pendidikan Dasar (JRPD), 2020
Publication

Exclude quotes On Exclude matches < 7 words Exclude bibliography On

Efektivitas Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan
Kepercayaan Diri di SMA Pawyatan Daha Kediri.docx

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11

PAGE 12

PAGE 13

PAGE 14

PAGE 15

PAGE 16

PAGE 17

PAGE 18

PAGE 19

PAGE 20

PAGE 21

PAGE 22

PAGE 23

PAGE 24

PAGE 25

PAGE 26

PAGE 27

PAGE 28

PAGE 29

PAGE 30

PAGE 31

PAGE 32

PAGE 33

PAGE 34

PAGE 35

PAGE 36

PAGE 37

PAGE 38

PAGE 39

PAGE 40

PAGE 41

PAGE 42

PAGE 43

PAGE 44

PAGE 45

PAGE 46

PAGE 47

PAGE 48

PAGE 49

PAGE 50

PAGE 51

PAGE 52

PAGE 53

PAGE 54

PAGE 55

PAGE 56

PAGE 57

PAGE 58

PAGE 59

PAGE 60

PAGE 61

PAGE 62

PAGE 63

PAGE 64

PAGE 65

PAGE 66

PAGE 67

PAGE 68



SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI

Nomor *571*/C/FKIP-UN PGRI/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini,


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

Menyatakan bahwa:

Nama : Rudi Dwi Susanto
NPM : 17.1.01.01.0013
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Judul Skripsi : Pengembangan Media Dart Board Untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa Kelas 10 Di SMA PAWYATAN DAHA KEDIRI

Telah melakukan cek plagiasi pada dokumen Skripsi dengan hasil sebesar 24% dan dinyatakan bebas dari unsur-unsur plagiasi. (Ringkasan hasil plagiasi terlampir)

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Kediri, 12 Agustus 2024
Gugus Penjamin Mutu,

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