

Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling Modifikasi *Truth and Dare Card* untuk Meningkatkan *Self-Confidence* pada Peserta didik di SMP Negeri 1 Wonomulyo

Development of guidance and counseling Media Modification of Truth and Dare Cards to Increase Self-Confidence in students at SMP Negeri 1 Wonomulyo

Khairun Annisa Jalil^{1*}, Dr. H.Abdullah Sinring,M.Pd², Dr.Suciani Latif,M.Pd³

^{1,2}Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

Khairunannisajalil@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini mengembangkan media bimbingan dan konseling modifikasi *truth and dare card* sebagai media penunjang bagi guru BK dalam melaksanakan bimbingan kelompok untuk dapat meningkatkan *self-confidence* pada peserta didik di SMP Negeri 1 Wonomulyo dan juga untuk meningkatkan wawasan studi lanjut siswa di SMP Negeri 1 Wonomulyo. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui (1) untuk mengetahui gambaran kebutuhan layanan terhadap media bimbingan konseling modifikasi *truth and dare card* efektif dalam meningkatkan *self-confidence* pada peserta didik di SMP Negeri 1 Wonomulyo. (2) untuk mengetahui *prototype* media bimbingan konseling modifikasi *truth and dare card* untuk meningkatkan *self-confidence* pada peserta didik di SMP Negeri 1 Wonomulyo. (3) untuk mengetahui tingkat validitas dan kepraktisan media bimbingan konseling modifikasi *truth and dare card* untuk meningkatkan *self-confidence* pada peserta didik di SMP Negeri 1 Wonomulyo. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (RnD)* dengan model pengembangan Borg and Gall yang dimodifikasi oleh peneliti. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah Teknik wawancara dan angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah Teknik analisis isi terhadap data kualitatif dan Teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media modifikasi *truth and dare card* yang dikembangkan oleh peneliti telah valid dan praktis digunakan dalam pemberian layanan bimbingan konseling terkhusus pada bimbingan kelompok di tingkat SMP di SMP Negeri 1 Wonomulyo.

Kata Kunci: *Modifikasi Truth and Dare Card, Self-Confidence*

Abstract

This research develops guidance and counseling media modifications of the truth and dare card as a supporting medium for counseling teachers in carrying out group guidance to be able to increase self-confidence in students at SMP Negeri 1 Wonomulyo and also to increase students' insight into further studies at SMP Negeri 1 Wonomulyo. The purpose of this study was to find out (1) to find out the description of the need for services for guidance counseling media modified truth and dare cards to be effective in increasing self-confidence in students at SMP Negeri 1 Wonomulyo. (2) to find out the prototype of guidance counseling media modified truth and dare cards to increase self-confidence in students at SMP Negeri 1 Wonomulyo. (3) to determine the level of validity and practicality of guidance counseling media modified truth and dare cards to increase self-confidence in students at SMP Negeri 1 Wonomulyo. This study used the Research and Development (RnD) method with the Borg and Gall development model modified by the researcher. The data collection instruments used were interview and questionnaire techniques. The data analysis technique used is a content analysis technique for qualitative data and a quantitative descriptive analysis technique. The results of the study show that the modified truth and dare card media developed by researchers are valid and practical to use in the provision of counseling guidance services, especially for group guidance at the junior high school level at SMP Negeri 1 Wonomulyo

Keywords: *Modification of Truth and Dare Card, Self-Confidence*

1. PENDAHULUAN

Manusia adalah makhluk individu dan sosial, dan mereka tidak dapat melepaskan diri dari individualitas mereka sendiri atau mengabaikan lingkungan tempat mereka tinggal. Berbagai hal dipelajari seseorang sepanjang hidup mereka. Ini karena Kemanusiaan tidak puas dengan hidupnya sendiri. Perkembangan rasa *self-confidence* diperlukan bagi setiap orang, termasuk remaja. Kebutuhan ini menjadi sangat penting sebagai masa transisi, ciri khasnya remaja yang selalu mencari sesuatu yang baru. *Self-confidence* sangat diperlukan untuk membentuk identitas pribadi yang baik di masa depan. *Self-confidence* bangun identitas positif yang akan diterima di lingkungan seseorang dan berdampak positif bagi masyarakat di sekitar.

Peserta didik usia Sekolah Menengah Pertama berada pada masa remaja, yaitu masa peralihan dari masa anak-anak menuju masa dewasa. Pada masa remaja ini terdapat tugas perkembangan yang harus dicapai, salah satunya adalah menerima dirinya sendiri dan memiliki percaya terhadap kemampuannya sendiri. Seorang remaja harus mampu menerima dan menyesuaikan diri dengan perubahan-perubahan dalam dirinya dan perlu memiliki percaya diri terhadap kemampuan yang dimilikinya agar mampu mencapai perkembangan yang optimal. Kepercayaan diri (*Self Confidence*) adalah sikap positif seorang individu yang memampukan dirinya untuk mengembangkan penilaian positif baik terhadap diri sendiri maupun terhadap lingkungan atau situasi yang dihadapinya.

Musriandi, R., Meutia, P. D., & Saifuddin, S. (2020) mengatakan bahwa *self-confidence* merupakan salah satu indikator penting yang harus dimiliki untuk dapat mengembangkan kemampuan seseorang dalam pembelajaran. Dengan adanya rasa percaya diri yang baik, maka akan menimbulkan motivasi belajar yang tinggi sehingga dapat meningkatkan pengetahuan seseorang. *Self-confidence* berperan dalam memberikan kontribusi yang berarti dan berarti bagi proses kehidupan. *Self-confidence* adalah bagian yang sangat penting dari pertumbuhan dan perkembangan pribadi. *Self-confidence* adalah keyakinan dalam jiwa manusia untuk menghadapi setiap tantangan dalam hidup dengan melakukan sesuatu. *Self-Confidence* ini bisa ditanamkan melalui proses belajar dan pembelajaran sehari-hari serta menumbuhkan pembiasaan sikap berani dalam bersosialisasi baik di

dalam kelas maupun luar kelas atau di lingkungan sekolah, maka dari itu percaya diri merupakan sifat pribadi yang harus ada pada peserta didik. Memiliki *Self-Confidence* yang tinggi dalam diri siswa dapat membantu mencapai prestasi dan hasil belajar yang lebih baik lagi. Dengan begitu akan terjadi proses perubahan dalam diri siswa bukan hanya pada hasil belajar tetapi juga pada perilaku dan sikap siswa, yaitu keberanian, keaktifan, dan aktualisasi diri siswa saat proses belajar mengajar.

Keadaan *Self-Confidence* siswa yang rendah kerap terjadi di sekolah, sesuai dengan penelitian Amsa Aulia & Sri Nadia (2020) di Sekolah Menengah Pertama 3 (SMP) di Kota Bandung menyatakan bahwa masih banyak beberapa siswa memiliki permasalahan dengan rendahnya percaya diri dan Penelitian yang dilakukan Yulianto, A., Nopitasari, D., Qolbi, I. P., & Aprilia, R. (2020) mengatakan bahwa Sebenarnya akar masalah siswa tidak percaya diri dalam belajar terletak pada kurang mampunya dalam mengikuti proses belajar sehingga dibutuhkan bimbingan agar terciptanya interaksi belajar yang bervariasi akan mendorong siswa untuk memiliki kepercayaan diri yang tinggi sehingga semakin mudah dalam menerima materi pelajaran di kelas. Dalam penelitian tersebut dapat diketahui bahwa masalah *Self-Confidence* merupakan persoalan yang perlu mendapatkan perhatian lebih dalam upaya peningkatannya. Masalah *Self-Confidence* rendah yang dialami siswa SMP disekolah membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Azmi Septiani (2020) dengan judul "Pengembangan Media Bimbingan Konseling Permainan Monopoli Truth And Dare Untuk Meningkatkan *Self Confidence* pada Peserta Didik Di SMP Negeri 8 Makassar" hasil penelitian dilihat dari uji ahli media ini dengan penilaian layak dan valid, Sehingga produk yang dikembangkan memenuhi kriteria keberterimaan untuk digunakan pada peserta didik SMP Negeri 8 Makassar. Itu ditemukan juga di SMP Negeri 1 Wonomulyo yakni kurang percaya diri (*lack of confidence*). Berdasarkan informasi dan hasil wawancara langsung oleh guru bimbingan konseling di SMP Negeri 1 Wonomulyo , terdapat peserta didik yang memiliki permasalahan mengenai *self-confidence*. Adanya peserta didik yang kurangnya komunikasi dengan teman, suka menyendiri, selalu merasa takut berbicara didepan 4 umum, ragu-ragu ketika di suruh oleh bapak/ibu guru, tidak berani menyampaikan pendapat, insecure, dan

selalu waspada bila bertemu orang baru dan selalu cemas. tentu itu akan menjadi suatu kendala bagi siswa dalam berinteraksi baik dalam proses belajar di lingkungan sekolah maupun di lingkungan masyarakat.

Hal ini dibuktikan sendiri oleh peneliti ketika melakukan wawancara secara langsung di SMP Negeri 1 Wonomulyo kepada salah satu Guru Bimbingan Konseling. Terlihat mereka sangat pendiam, selalu kelihatan malu jika berhadapan dengan orang baru serta tidak bisa sering menatap lawan bicaranya ketika berkomunikasi. Guru Bimbingan Konseling di SMP Negeri 1 Wonomulyo juga menyatakan bahwa disekolah tersebut sangat membutuhkan suatu media sebagai penunjang proses pelaksanaan bimbingan konseling dikarenakan disekolah tersebut tidak terdapat media sebagai alat bantu dalam melakukan layanan bimbingan dan konseling, khususnya dalam meningkatkan *Self-Confidence* peserta didik.

Berkaitan dengan permasalahan peserta didik yang memiliki *self-confidence* kurang, maka salah satu strategi yang bisa dimanfaatkan adalah menggunakan media permainan untuk memberikan layanan bimbingan dan konseling. Dengan banyaknya media permainan yang bisa digunakan, selain untuk bermain media permainan bisa digunakan sebagai alat mendidik. Permainan sebagai suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Permainan dapat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berfikir dan bergaul dengan lingkungan.

Pada umumnya media permainan bisa digunakan sebagai pendukung dalam layanan bimbingan yang cukup bervariasi. Media permainan dalam meningkatkan *Self-Confidence* siswa dikalangan SMP belum ada kata Guru Bimbingan dan Konseling Sekolah tersebut, maka dari itu peneliti mempunyai salah satu media yang menarik yaitu media bimbingan konseling permainan Modifikasi. Modifikasi *truth and dare card* berbeda dengan permainan kartu *truth and dare* biasanya, media Modifikasi *truth and dare card* berisi tentang kartu *truth* yang diberikan pertanyaan dan diubah sesuai dengan *self-confidence* dan untuk kartu *dare* juga diisi dengan pernyataan tantangan atau perintah yang sesuai dengan *self-confidence*. Dalam media ini dimainkan menggunakan metode *Musical Chair*. sehingga peserta didik dengan adanya beberapa tugas pokok yang mengharuskan para pemain diantaranya berani berekspresi, berani berbicara di depan pemain lain, berani berkomunikasi dengan orang baru, hingga beberapa kegiatan yang bisa

meningkatkan kepercayaan peserta didik. Menurut Fitria, F., & Riswandi, F. N. (2021) mengemukakan bahwa *Musical Chair* atau kursi lagu adalah salah satu permainan yang sering dijumpai pada kegiatan atau acara anak maupun orang dewasa. *Musical Chair* juga biasa disebut permainan rebut kursi, karena dalam permainan ini pemain harus berjoget mengikuti musik sambil memutar kursi yang telah disediakan dan apabila musik yang diputar berhenti, pemain harus duduk di kursi yang disiapkan. Permainan *musical chair* memiliki beberapa manfaat dalam membantu anak berkonsentrasi serta berinteraksi sesama dengan pemain, serta selain dari kemampuan motoric kasar anak ini juga bisa melatih *self-confidence*.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Azmi Septiani (2020) terdapat perbedaan media *truth and dare card* dengan yang tengah dikembangkan oleh peneliti saat ini yakni pada media permainan *truth and dare card* dalam metode sudah berbeda, karena yang digunakan peneliti yakni *musical chair*, memiliki box kartu media, memiliki Buku Panduan Guru dan Siswa, serta memiliki video tutorial sebagai petunjuk metode yang akan digunakan. Metode *musical chair* ini, dimana dalam metode ini telah disediakan kursi berbentuk melingkar dan alunan music menggunakan speaker yang mengiringi permainan, permainan metode *musical chair* ini juga dapat dikatakan sebagai permainan merebut kursi, saat pemain tidak mendapatkan kursi untuk diduduki saat music berhenti maka pemain tersebut yang akan mencabut pilihan kartu *dibox* acak kartu. Sedangkan pada penelitian terdahulu memiliki kartu *truth and dare* serta menggunakan metode permainan monopoli yang dilengkapi beberapa kartu ikon monopoli.

Media permainan ini diharapkan nantinya akan mampu membantu meningkatkan *Self-confidence* para peserta didik. Seperti dikemukakan oleh Mila (2021) menyatakan bahwa Penggunaan media permainan *Truth and Dare* dalam kepercayaan diri dapat merangsang siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, karena media permainan *Truth and Dare* dapat memberikan umpan balik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan efektif. Hal ini sebabkan karena didalamnya terdapat beberapa tugas pokok yang mengharuskan para pemain diantaranya, berani berbicara di depan pemain lain, berani berekspresi, berani berkomunikasi dengan orang baru, hingga beberapa kegiatan yang bisa membangkitkan semangat para pemain. Permainan modifikasi *truth and dare* ini memiliki prosedur

metode musical chair yang dapat melatih siswa untuk berinteraksi dengan pemain dan terdapat kartu truth dan kartu dare berisi pertanyaan-pertanyaan serta tantangan-tantangan sesuai materi untuk mengasah dan menstimulus *self-confidence*. Media permainan ini digunakan untuk membantu peserta didik dalam mengurangi *self-confidence* dimana ketika peserta didik bermain media modifikasi *truth and dare* yang awalnya peserta didik masih merasa malu-malu dan kurangnya *self-confidence* kemudian saat berlangsungnya proses permainan dilatih untuk menghilangkan rasa malu dan meningkatkan *self-confidence* dengan cara ketika peserta didik mengambil kartu *truth*, dan kartu *dare*, yang terdapat sebuah pertanyaan maupun pernyataan dimana peserta didik harus melakukan dan memperagakan sesuai yang tertera pada kartu tersebut sehingga dengan bermain media permainan ini peserta didik menjadi terbiasa untuk berani tampil dimulai dengan tampil di hadapi guru dan teman-temannya yang ikut bermain bersama dan kemudian akan membuat peserta didik terlatih untuk kemudian mengemukakan pendapatnya sehingga rasa malu dalam dirinya berkurang dan *self-confidence* meningkat.

Adapun alasan peneliti memilih untuk melakukan penelitian pengembangan (R&D) karena menghasilkan suatu produk dan dapat menguji keefektifan produk tersebut sehingga dapat digunakan oleh remaja terkhusus pada peserta didik maupun masyarakat umum, maka diperlukan penelitian yang bersifat analisis untuk menguji produk tersebut. Terdapat alasan lain dimana peserta didik membutuhkan media permainan sebagai penunjang proses layanan bimbingan kelompok yang variatif dan menyenangkan, mempermudah peserta didik mengetahui dan memahami *self-confidence* yang mereka miliki agar peserta didik dapat membantu 8 dalam memaksimalkan proses layanan maupun kegiatan belajar, dan sebagai media yang menarik minat dan perhatian siswa. Dengan adanya media tersebut mempermudah pula Guru Bimbingan Konseling dalam membantu menangani permasalahan yang ada pada peserta didik terlebih khusus pada *self-confidence* dan mempermudah dalam mengetahui *self-confidence* pada diri peserta didik sehingga dapat memberikan bantuan yang tepat. Sehingga siswa yang melakukan permainan media Modifikasi *truth and dare card* semakin tertarik, tidak merasa bosan, dan menyenangkan serta mampu mengatasi *self-confidence* yang dialaminya.

Uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian pengembangan dengan judul "Pengembangan media bimbingan konseling modifikasi *truth and dare* untuk meningkatkan *self-confidence* pada peserta didik di SMP Negeri 1 Wonomulyo".

2. TINJAUAN PUSTAKA

A. *Self-Confidence*

Sutopo, L., Asriyah, dkk (2022) mengatakan bahwa *Self-Confidence* adalah sikap positif seorang individu yang memampukan dirinya untuk mengembangkan penilaian positif baik terhadap diri sendiri maupun terhadap lingkungan atau situasi yang dihadapinya. Dengan percaya diri seseorang akan mampu mengenal dan memahami diri sendiri. *Self-Confidence* atau kepercayaan diri merupakan salah satu unsur kepribadian yang memegang peranan penting bagi kehidupan manusia.

Self-Confidence merupakan salah satu aspek kepribadian yang penting dalam masa perkembangan remaja (Ifdil, Emria & Zola, 2018). *Self-Confidence* adalah suatu perasaan dan keyakinan terhadap kemampuan yang dimiliki untuk dapat meraih kesuksesan dengan berpijak pada usahanya sendiri dan mengembangkan penilaian yang positif bagi dirinya sendiri maupun lingkungannya sehingga, seseorang dapat tampil dengan penuh keyakinan dan mampu menghadapi segala sesuatu dengan tenang (Ifdil, Emria & Zola, 2018).

Menurut Syam, A dan Amri (dalam Andayani 2019), mengatakan bahwa Percaya diri atau *self confidence* adalah aspek kepribadian yang penting pada diri 15 seseorang. Tidak adanya kepercayaan diri pada seseorang maka akan banyak menimbulkan masalah pada diri seseorang tersebut.

Jadi berdasarkan pernyataan diatas, maka dapat disimpulkan *Self-Confidence* 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.

Individu yang memiliki rasa percaya diri akan menunjukkan gejala-gejala percaya diri dalam setiap tindakannya. Berikut ini ciri-ciri individu yang memiliki rasa percaya diri yang dikemukakan oleh para ahli, sebagai berikut: Menurut Mastuti (dalam Rizky, 2022) ada beberapa ciri atau karakteristik

individu yang memiliki rasa percaya diri (*Self-Confidence*) yang proporsional, antara lain: 1. Percaya akan kompetensi atau kemampuan diri sehingga, tidak membutuhkan pujian, 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, iatetap mampu melihat sisi positif dirinya dan situasi yang terjadi. Berdasarkan ciri-ciri individu yang memiliki rasa percaya diri yang telah dikemukakan oleh ahli tersebut, maka ciri-ciri individu yang memiliki rasa percaya diri dapat disimpulkan yaitu:

Adapun ciri-ciri kurangnya rasa percaya diri pada diri seseorang adalah: 1) Kurang bisa untuk bersosialisasi dan tidak yakin pada diri sendiri, sehingga mengabaikan kehidupan sosialnya 2) Seringkali tampak murung dan depresi. 3) Sikap pasrah pada kegagalan, memandang masa depan suram. 4) Mereka suka berpikir negatif dan gagal untuk mengenali potensi yang dimilikinya. 5) Takut dikritik dan merespon pujian dengan negatif. 6) Takut untuk membentuk opininya sendiri. 7) Hidup dalam keadaan pesimis dan suka menyendiri

Dari beberapa aspek mengenai ciri-ciri *Self-Confidence* dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri *Self-Confidence* yang proporsional yakni mempunyai cara pandang yang positif terhadap diri sendiri, orang lain dan situasi di luar dirinya serta percaya dengan kemampuan yang ada pada dirinya, sedangkan pada ciri *Self-Confidence* yang rendah yakni selalu berpikir negatif dan bergantung dengan oranglain.

Menurut Mufydatush Sholihah (2021) mengemukakan bahwa Rasa percaya diri tidak muncul begitu saja pada diri seseorang, tetapi terdapat proses tertentu di dalam pribadinya sehingga terjadilah pembentukan rasa percaya diri, yang mana prosesnya tidak secara instan melainkan melalui proses panjang yang berlangsung sejak dini. Terbentuknya rasa percaya diri dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu: 1. Faktor Internal,

meliputi: a) Konsep diri, Terbentuknya rasa kepercayaan diri pada seseorang diawali dengan perkembangan konsep diri yang diperoleh dari suatu pergaulan kelompok. Pergaulan kelompok memberikan dampak yang positif juga dampak negatif. b) Harga diri ,adalah penilaian yang dilakukan terhadap diri sendiri. Orang yang memiliki harga diri tinggi akan menilai dirinya secara rasional bagi dirinya serta mudah mengadakan hubungan dengan individu lain. c) Kondisi fisik, Perubahan kondisi fisik juga berpengaruh pada kepercayaan diri. Fisik yang sehat dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan kepercayaan diri yang kuat. Sedangkan fisik yang kurang baik menyebabkan peserta didik lemah dalam mengembangkan kepercayaan diri. d) Pengalaman hidup. Kepercayaan diri diperoleh dari pengalaman yang mengecewakan karena dari pengalaman yang mengecewakan.

3. Faktor Eksternal, meliputi : a) Pendidikan, Tingkat pendidikan seseorang akan mempengaruhi tiap masing-masing individu. Seseorang yang memiliki tingkat pendidikan yang rendah akan lebih merasa lebih rendah dibandingkan dengan yang lebih memiliki tingkat pendidikannya. Seseorang yang memiliki tingkat pendidikan yang tinggi lebih merasa percaya diri terhadap dirinya dan merasa mampu mandiri terhadap dirinya b) Pekerjaan, Seseorang individu yang memiliki pekerjaan dan melaksanakannya dengan baik akan memiliki rasa percaya diri atas dirinya. Selain dapat mengembangkan dirinya, seseorang yang memiliki pekerjaan akan lebih mampu menjadi individu yang kreatif, mandiri dan disertai rasa bangga terhadap dirinya. c) Lingkungan dan Pengalaman hidup, Pengaruh lingkungan akan sangat mempengaruhi kepribadian individu, seseorang yang terbiasa dengan lingkungan yang positif yang selalu mendukung dengan kebaikan akan menumbuhkan seseorang tersebut memiliki karakter pribadi yang baik dan tentunya percaya diri terhadap dirinya. Selain lingkungan, pengalaman akan selalu menjadi guru terbaik terhadap masing-masing individu. Semakin banyak pengalaman yang dialami seseorang akan menumbuhkan seseorang tersebut menjadi pribadi yang memiliki mental yang kuat, yang percaya akan dirinya dan tentunya lebih siap terhadap dirinya dalam segala kondisi dan situasi. Sehingga dapat dipahami bahwasannya *Self-Confidence* yang dimiliki individu tidak terjadi begitu saja. Adanya proses yang dapat membentuk sebuah

rasa percaya diri itu sendiri. Terdapat banyak faktor yang mempengaruhinya.

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi *Self-Confidence* seseorang. Apabila salah satu faktor di atas tidak dimiliki dalam diri individu maka kemungkinan yang akan muncul adalah tidak adanya percaya diri dalam diri seseorang.

Aspek-aspek *Self-Confidence* Menurut Suharno (dalam Kamilah 2021) sebagai berikut: 1. Yakin akan kemampuan diri sendiri. 2. Berani mengungkapkan pendapat. 3. Mandiri. 4. Mampu bergaul secara fleksibel. 5. Mampu mengambil langkah pasti dalam kehidupannya.

Menurut Hakim (dalam Mufydatush Sholihah, 2021) mengatakan bahwa *Self-Confidence* tidak muncul begitu saja pada diri seseorang terdapat proses tertentu di dalam pribadinya sehingga terjadilah pembentukan rasa percaya diri. Terbentuknya rasa percaya diri yang kuat pada seseorang terjadi melalui empat proses, yaitu: 1. Terbentuknya kepribadian yang baik sesuai dengan proses perkembangan yang melahirkan kelebihan-kelebihan tertentu. 2. Pemahaman seseorang terhadap kelebihan-kelebihan yang dimiliki melahirkan keyakinan kuat untuk berbuat segala sesuatu dengan memanfaatkan kelebihan-kelebihan. 3. Pemahaman dan reaksi-reaksi positif seseorang terhadap kelemahan-kelemahan yang dimiliki agar tidak menimbulkan rasa rendah diri atau rasa sulit menyesuaikan diri. 4. Pengalaman dalam menjalani berbagai aspek kehidupan dengan menggunakan segala kelebihan pada dirinya. Dalam proses pembentukan *Self-Confidence* tidak langsung terbentuk begitu saja. Terdapat proses dalam pembentukan rasa percaya diri pada setiap individu. Terbentuknya *Self-Confidence* berkembang sesuai dengan proses perkembangannya untuk melalui berbagai aspek dalam kehidupan dengan menggunakan segala kemampuan yang ada pada dirinya.

Beberapa indikator berikut mungkin dapat menjadi pertimbangan dalam menumbuhkan *Self-Confidence* seseorang sebagai berikut Fatimah (dalam Pardede, M., & Manalu, M. 2022): 1. Evaluasi diri secara objektif, yaitu belajar menilai diri secara objektif dan jujur. Pelajari kendala yang selama ini menghalangi perkembangan diri sendiri, seperti pola berfikir yang keliru, niat dan motivasi yang lemah, kurangnya disiplin diri, kurangnya kesabaran, ketekunan dan selalu bergantung pada orang lain atau sebab-sebab eksternal lain. 2. Penghargaan yang jujur terhadap diri sendiri, yaitu sadari dan hargailah sekecil apapun

keberhasilan dan potensi yang dimiliki. Mengabaikan satu saja prestasi yang pernah diraih berarti mengabaikan atau menghilangkan satu jejak yang membantu diri sendiri dalam menemukan jalan yang tepat menuju masa depan. 3. *Positif thinking*, yaitu cobalah memerangi setiap asumsi prasangka atau persepsi negatif yang mencul dalam benak diri sendiri. Semakin besar dan menyebar pola pikir negatif maka semakin sulit dikendalikan dan dihentikan. 4. Gunakan *Self-affirmation*, yaitu penegasan dalam diri sendiri. Untuk memerangi pikiran negatif, gunakan *Self-affirmation* yaitu berupa katakata yang membangkitkan rasa percaya diri. 5. Berani mengambil resiko, yaitu rasa kepercayaan diri yang berlebihan pada umumnya tidak bersumber dari potensi diri yang ada, namun lebih didasari oleh tekanan-tekanan yang memungkinkan datang dari orang tua dan masyarakat hingga tanpa sadar melandasi motivasi individu untuk harus menjadi orang sukses. Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa indikator *Self-Confidence* untuk meningkatkan *Self-Confidence* pada diri seseorang itu perlu terdapat dari lima indikator yang ditanamkan didiri seseorang, dari evaluasi diri secara objektif, penghargaan yang jujur terhadap diri sendiri, positif thinking, menggunakan *self-affirmation* dan berani mengambil resiko.

Maulidyana, A. (2020) mengatakan Terdapat cara untuk membangun rasa *Self-Confidence* adalah sebagai berikut: a. Bergaul dengan orang-orang yang memiliki rasa percaya diri dan berpikiran positif, b. Mengingat kembali saat merasa percaya diri, c. Sering melatih diri, d. Mengenali diri sendiri yang lebih baik lagi, e. Jangan terlalu keras pada diri sendiri, dan f. Jangan takut mengambil resiko.

B. Media Bimbingan dan Konseling

Aisyah, (2018) mengatakan bahwa Media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, dengan demikian media merupakan suatu wahana penyalur sebuah informasi belajar atau penyalur sebuah pesan. Media merupakan salah satu alat komunikasi penyampaian pesan yang tentunya sangat bermanfaat jika diterapkan dalam sebuah proses belajar mengajar. Media yang digunakan dalam sebuah pembelajaran tersebut disebut dengan media pembelajaran.

Salim, A., & Utama, A. H. (2020) mengatakan bahwa Dalam kaitannya dengan fungsi media pembelajaran, dapat ditekankan beberapa hal berikut ini: 1. Sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif. 2. Sebagai salah satu komponen yang saling berhubungan dengan

komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan. 3. Mempercepat proses belajar. 4. Meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar. 5. Mengkongkritkan yang abstrak sehingga dapat mengurangi terjadinya.

Media pembelajaran yang tepat dan menarik dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar. Menurut Sumantri (dalam Karo-Karo, I.R., & Rohani, R. 2018) media pembelajaran berfungsi sebagai : a. Alat bantu mewujudkan situasi belajar yang efektif. b. Bagian integral dari keseluruhan situasi mengajar. c. Meletakkan dasar-dasar yang konkret dari konsep yang abstrak sehingga dapat mengurangi pemahaman yang bersifat verbalisme. d. Membangkitkan motivasi belajar siswa.

Bimbingan konseling merupakan suatu kegiatan bantuan dan tuntunan dalam proses interaksi antara konselor dengan konseli yakni baik secara langsung (tatap muka) atau tidak langsung (media, internet ataupun telepon) yang dapat mengembangkan potensi dirinya ataupun memecahkan masalah yang dialaminya.

Menurut Prasetiawan (2018: 95) Media bimbingan dan konseling merupakan suatu peralatan baik berupa perangkat lunak maupun perangkat keras yang berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan layanan bimbingan dan konseling. Media bimbingan dan konseling juga dapat diartikan segala sesuatu yang digunakan menyalurkan pesan atau informasi dari pembimbing kepada siswa yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat sehingga siswa akan mengalami perubahan perilaku, sikap dan perbuatan ke arah yang lebih baik.

Tohirin (Sartika, M., & Yandri, H. 2019) mengatakan bahwa Layanan bimbingan kelompok merupakan suatu cara memberikan bantuan (bimbingan) kepada individu (konseli) melalui kegiatan kelompok. Dalam layanan bimbingan kelompok, aktivitas dan dinamika kelompok harus diwujudkan untuk membahas berbagai hal yang berguna bagi pengembangan atau pemecahan masalah individu yang menjadi peserta layanan.

C. Permainan Modifikasi *Truth and Dare Card*

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) yakni Arti kata modifikasi merupakan suatu perubahan dalam penyusunan rencana atau perubahan terhadap sesuatu dalam konsep awal. Modifikasi disini mengacu pada sebuah penciptaan, penyesuaian dan menampilkan suatu alat /

sarana yang baru unik dan menarik terhadap proses belajar.

Menurut Puspitasari (2020) mengatakan bahwa permainan *truth and dare* ini adalah permainan yang populer dikalangan para remaja dan dapat membuat suasana menjadi menyenangkan, permainan ini bermediakan kartu. Seorang pemain harus mampu menjawab pertanyaan yang tertulis di kartu *truth* dan menjalankan perintah sesuai pernyataan tantangan yang tertulis di kartu *dare*. Games ini dapat diinovasi menjadi media pembelajaran yang unik, menarik dan juga terkini.

Adapun prosedur tahapan memainkan permainan Modifikasi *Truth and Dare Card* yang dibuat oleh peneliti yakni melalui tiga tahapan :

1. Tahapan persiapan , guru menyiapkan alat yang diperlukan seperti (kartu , meja, *box* tempat isi kartu dan alat yang dibutuhkan dalam *musical chair* yakni kursi dan speaker). a) Guru membagi siswa menjadi berkelompok yang terdiri dari 6 orang dalam kelompok. b) Guru membagikan dan menjelaskan aturan permainan.

2. Tahap inti , (permainan dimulai) a) Siswa diarahkan berdiri melingkar didepan kursi yang telah disediakan. b) Adapun *box* sebagai tempat yang berisi kartu *truth and dare* ditempatkan di atas meja didepan guru. c) Permainan kartu *Truth and Dare* dimulai ketika musik berputar , dimana siswa mengelilingi kursi tersebut (metode *musical chair*). d) Ketika musik berhenti siswa tersebut harus duduk di kursi yang telah disediakan dan yang tidak mendapatkan kursi dipersilahkan untuk mengambil/ mencabut kartu yang telah disediakan dalam *box* dengan syarat siswa tidak boleh melihat kedalam *box*, kartu yang telah teracak. e) Ketika kartu telah tercabut dalam *box*, siswa akan membacakan isi dari kartu tersebut. (dengan catatan kartu *truth* itu biru dan kartu *dare* itu kuning). f) Siswa pun dipersilahkan membaca isi kartu tersebut dan menjawab jika itu kartu *truth* ataukah melaksanakan tantangan jika itu kartu *dare*. g) Permainan selanjutnya dilakukan dengan anggota kelompok yang tersisa dan kursi dikurangi sampai permainan selesai.

3. Tahap penutup , dimana setelah bermain siswa diberikan sebuah angket penilaian dari peneliti yang berkaitan dengan permainan tersebut.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa media bimbingan konseling permainan modifikasi *truth and dare card* adalah media permainan visual dan gerak yang berbentuk kartu yang telah dimodifikasi berisi pertanyaan tentang *truth* yang membutuhkan jawaban "ya" atau "tidak" dengan jawaban penjelasan atau

penjabaran yang disertai berbagai alasan. and dare yang membutuhkan keberanian untuk melakukan tantangan yang diberikan bertujuan untuk meningkatkan *Self-Confidence* peserta didik tanpa mengurangi makna dari permainan itu sendiri dengan dimodifikasi dan menggunakan metode *musical chair*.

Fitria, F., & Riswandi, F. N. (2021) mengatakan bahwa *Musical Chair* atau kursi lagu adalah salah satu permainan yang sering dijumpai pada kegiatan atau acara anak maupun orang dewasa. *Musical Chair* juga biasa disebut permainan rebut kursi, karena dalam permainan ini pemain harus berjoget mengikuti musik sambil memutar kursi yang telah disediakan dan apabila musik yang diputar berhenti, pemain harus duduk di kursi yang disiapkan. Bagi pemain yang tidak mendapatkan kursi, dia harus keluar. Kursi akan dikurangi satu persatu hingga mendapatkan pemenang.

3. METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan penelitian Pengembangan (Research and Development). Model Penelitian dan Pengembangan adalah model penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam penelitian *Research and Development* ini digunakan untuk menghasilkan media bimbingan kelompok untuk meningkatkan *self-confidence* peserta didik.

3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur yang akan dilalui dalam penelitian pengembangan media permainan monopoli untuk meningkatkan wawasan studi lanjut peserta didik adalah sebagai berikut:

1. Riset awal dan pengumpulan informasi
2. Perencanaan Pengembangan
3. Pengembangan Format Produk Awal
4. Validasi Ahli
5. Revisi Produk Tahap 1
6. Uji Coba Lapangan (Kelompok Kecil)
7. Revisi Produk Tahap II
8. Produk Akhir

3.3 Tempat dan Waktu Pelaksanaan

Penelitian ini dilakukan secara langsung oleh peneliti selama ± 1 bulan yang berlokasi di SMP Negeri 1 Wonomulyo Kabupaten Polewali Mandar.

3.4 Instrumen Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam pengembangan ini, maka digunakan dua macam instrumen pengumpulan data, yaitu:

1. Wawancara

Menurut Sugiyono (2018), wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam. Pengumpulan data dengan cara wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data berupa tingkat kebutuhan media bimbingan konseling modifikasi *truth and dare card* untuk *Self-Confidence* siswa dengan guru BK dan siswa.

2. Angket

Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang mereka ketahui Sukardi (Hamka 2020). Dalam penelitian ini ada dua macam angket yang digunakan, pertama angket penilaian validitas untuk validator ahli, angket akseptabilitas untuk praktisi dan angket penilai aplikasi untuk siswa.. Alat pengumpul data berupa angket ini digunakan untuk mengumpulkan data berupa tanggapan atau penilaian siswa SMP Negeri 1 Wonomulyo terhadap media permainan Modifikasi *Truth and Dare Card* yang akan dikembangkan. Bentuk angket yang digunakan oleh peneliti adalah gabungan dari bentuk angket tertutup dengan pilihan jawaban berupa pernyataan

3.5 Validitas Instrumen

Validitas instrumen dalam penelitian ini khususnya berupa angket dilakukan dengan cara validitas logis.

3.6 Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Kualitatif Analisis data kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil review ahli media, dan ahli materi.

2. Analisis Data Kuantitatif Teknik analisis data kuantitatif ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif persentase

Arikunto dalam Achmad (2021: 41), menyatakan bahwa data kuantitatif yang berupa angka-angka dapat diperoleh dengan cara : Dijumlah, dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan dan diperoleh persentase. Kadang-kadang pencarian persentase dimaksudkan untuk mengetahui statis sesuatu yang dipresentasikan dan disajikan tetap berupa persentase. Sesudah sampai ke persentase selalu ditafsirkan dengan kalimat yang bersifat kualitatif, misalnya sangat baik (90,1%-

100%), baik (80,1%- 90%), cukup baik (70,1%-80%), kurang baik (60,1%-70%), tidak baik (kurang dari 60%). Jawaban yang didapatkan melalui angket dijumlahkan atau dikelompokkan sesuai dengan bentuk instrument yang digunakan.

Dalam penelitian ini, angket yang digunakan yaitu angket dengan bentuk jawaban "ya" dan "tidak", oleh karena itu, sebelum dilakukan analisa, calon peneliti menjumlahkan seberapa banyak jawaban "ya" dan seberapa banyak jawaban "tidak" kemudian calon peneliti mempresentasikan dengan menggunakan rumus berikut ini :

$$P = \frac{e\Sigma x}{e\Sigma y} \times 100$$

Keterangan:

p = Persentase

Σx = Jumlah skor yang diperoleh

Σy = Jumlah skor maksimal

Nilai Rata-Rata	Kriteria
81 – 100 %	Sangat Layak
61 – 80%	Layak
41 – 60%	Kurang Layak
21 – 40%	Tidak Layak

Setelah diperoleh persentase dengan rumus tersebut di atas, peneliti lalu menafsirkan hasil perentase tersebut ke dalam empat kriteria kelayakan, yaitu sangat layak, layak, kurang layak, dan tidak layak. Berdasarkan rumus di atas, maka dalam penelitian ini akan menggunakan kriteria kelayakan sebagai berikut:

81 – 100% = Sangat layak/sangat valid

61 – 80% = Layak/valid

41 – 60% = Kurang layak/kurang valid

21 – 40% = Tidak layak/tidak valid.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini, terdapat tiga hal yang akan dipaparkan berdasarkan rumusan masalah yang ada. Pertama, mengenai gambaran kebutuhan terhadap media bimbingan konseling permainan Modifikasi *Truth and Dare Card* efektif dalam meningkatkan *Self-Confidence* pada peserta didik di SMP Negeri 1 Wonomulyo. Kedua, mengenai prototype media bimbingan konseling permainan Modifikasi *Truth and Dare Card* efektif dalam meningkatkan *Self-Confidence* pada peserta didik di SMP Negeri 1 Wonomulyo . Ketiga, tingkat uji validitas dan kepraktisan media bimbingan konseling permainan Modifikasi *Truth and Dare Card* efektif dalam meningkatkan *Self-Confidence* pada peserta didik di SMP Negeri 1 Wonomulyo. Hasil

pengembangan yang di maksud adalah hasil validasi pengembangan produk media bimbingan konseling modifikasi *truth and dare card* untuk peserta didik yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari para ahli.

1. Gambaran kebutuhan tentang media bimbingan konseling modifikasi *truth and dare card* dalam meningkatkan *self-confidence* pada peserta didik di SMP Negeri 1 Wonomulyo

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui gambaran awal pemahaman informasi mengenai *self-confidence* dan bagaimana ketersediaan layanan bimbingan konseling disekolah tersebut.

a. Data Hasil Angket kepada siswa

Hasil analisis angket menunjukkan gambaran pentingnya layanan bimbingan konseling terkhusus layanan bimbingan kelompok dengan dibantu menggunakan media pendukung, dilihat dari 86 siswa yang dibagikan angket melalui secara langsung (kelas VII C, VIII D, dan Kelas IX E) . Diketahui masih banyak siswa tidak mengetahui pentingnya *self confidence* dalam diri seseorang dan mengabaikan *self confidence*. Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa sebagian besar siswa masih kurang dengan *self confidence* dikarenakan siswa masih banyak yang malu-malu dan ragu dengan kemampuan dirinya sendiri.

b. Hasil Wawancara Siswa

Hasil wawancara dengan siswa yang dilakukan oleh peneliti melalui secara langsung menunjukkan bahwa gambaran pentingnya *self-confidence* dilakukan oleh ke -enam orang siswa sebagai narasumber. Diketahui berdasarkan hasil wawancara yang telah ditemukan bahwa ditemukan ada 2 orang siswa masih tidak peduli tentang *self-confidence* dikarenakan memang lebih suka sendiri , dan ada 4 orang siswa yang ditemukan mengatakan bahwa dirinya tidak mengetahui *self-confidence* itu seberapa pentingnya dan apa saja dampaknya jika kurang dalam *selfconfidence*. Dari hasil wawancara , siswa membutuhkan media layanan bimbingan konseling yang menarik dan mampu membantu siswa untuk mengenali kondisi diri khususnya dalam *self confidence*, dan itu bisa dilakukan dengan bimbingan kelompok.

c. Data Hasil Wawancara dengan Guru Bimbingan Konseling

Dalam pelaksanaan analisis kebutuhan di SMP Negeri 1 Wonomulyo, selain melakukan penyebaran angket dan wawancara terhadap siswa, peneliti juga

melakukan wawancara terhadap guru BK secara langsung untuk dapat memperoleh informasi mengenai permasalahan siswa disekolah. Adapun Hasil wawancara dengan Guru Bimbingan Konseling diketahui bahwa masalah yang sangat umum dan paling banyak disekolah yakni masalah *self-confidence* dan perkelahian. Bimbingan kelompok pernah dilakukan tapi hanya sekali dua kali saja dan sudah tidak pernah dilakukan dikarenakan banyak kendala dan masih dengan keterbatasan waktu dan keadaan *covid* yang menjadikan layanan bimbingan kelompok sudah tidak pernah dilakukan. Salah satu yang menghambat pelaksanaan layanan bimbingan konseling itu karena jam khusus terbatas dan tidak adanya media yang digunakan sebagai media pendukung pemberian layanan dan kurangnya pengetahuan tentang BK dan menggunakan media dan metode belajar. Berdasarkan wawancara dengan guru BK yakni Diketahui juga rentang setiap kelas pasti ada siswa yang kurang dengan *self-confidence*-nya.

Hal ini menunjukkan realita dilapangan bahwa sebagian siswa masih banyak yang kurang dengan *self-confidence* nya dilihat dari siswa yang *insecure*, faktor lingkungan juga menjadi penyebab dari kurangnya *self-confidence*, siswa yang tidak percaya dengan kemampuan dirinya sendiri, dan masih banyak juga siswa malu-malu atau ragu tampil berbicara didepan umum, dia lebih memilih untuk diam dikelas dan tidak memberanikan diri untuk berbicara karena ketakutan dan kekhawatiran dalam dirinya. Guru BK juga menjelaskan bahwa telah berusaha untuk mencegah hal tersebut dengan memberikan layanan informasi terkait *self-confidence* . Namun hal tersebut tidak mendapatkan respon positif oleh para siswa. Beliau juga mengatakan membutuhkan media yang menarik, interaktif, mudah penggunaannya serta mampu membantu siswa dalam membiasakan diri dalam berbicara. Berdasarkan dari uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media modifikasi *truth and dare card* untuk *self confidence* di SMP Negeri 1 Wonomulyo sangat dibutuhkan untuk dapat membantu guru BK dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dan membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman *self-confidence*, membantu mengenali keadaan dirinya dan meningkatkan *self-confidence* dalam dirinya secara mandiri.

2. Tingkat Validitas dan Kepraktisan media bimbingan konseling modifikasi *truth and dare card* untuk meningkatkan *self- confidence* pada peserta didik SMP Negeri 1 Wonomulyo.

a. Hasil Validasi Produk

1). Validasi Ahli Materi

$$\frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah indikator yang dinilai}} = \frac{46}{13} = 3,5$$

$$\% = \frac{\text{jumlah penilaian seluruh objek}}{\text{penilaian sempurna}} \times 100$$

$$\% = \frac{46}{52} \times 100$$

$$= 88,5\%$$

Berada dalam kategori valid dengan taraf penilaian layak

Berdasarkan uji validasi, data yang diperoleh menunjukkan gambaran bahwa modifikasi *truth and dare card* di SMP telah layak digunakan dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok pada tingkat Sekolah Menengah Pertama. Dari hasil validasi ahli isi terhadap aspek penilaian menunjukkan bahwa validator ahli isi memberikan penilaian pada kategori valid dengan nilai 88,5 artinya bahwa media modifikasi *truth and dare card* ini telah memenuhi syarat validitas sehingga dinyatakan layak dan dapat digunakan.

2). Validasi Ahli Media

$$\frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah indikator yang dinilai}} = \frac{51}{17} = 3$$

$$\% = \frac{\text{jumlah penilaian seluruh objek}}{\text{penilaian sempurna}} \times 100$$

$$\% = \frac{51}{68} \times 100$$

$$= 75\%$$

Berada dalam kategori valid dengan taraf penilaian layak

Berdasarkan uji validasi, data yang diperoleh menunjukkan gambaran bahwa media modifikasi *truth and dare card* di SMP layak digunakan dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok pada tingkat Sekolah Menengah Pertama. Dari hasil validasi ahli media terhadap aspek penilaian menunjukkan bahwa validator ahli media memberikan penilaian pada kategori valid dengan nilai 75% artinya bahwa media modifikasi *truth and dare card* ini telah memenuhi syarat validitas sehingga dinyatakan layak dan dapat digunakan.

3). Hasil Penilaian Akseptabilitas Uji Praktisi

Penelitian ini diperoleh dari hasil angket akseptabilitas dari uji ahli materi yang dapat memberikan gambaran layak tidaknya aplikasi layanan informasi bimbingan belajar ini digunakan pada jenjang SMP. Uji akseptabilitas tersebut mencakup 4 aspek yaitu uji kegunaan (*utility*), uji kelayakan (*feasibility*), uji ketepatan (*accuracy*) dan isi materi.

a) Kegunaan (*utility*)

$$\frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah indikator yang dinilai}} = \frac{19}{5} = 3,8$$

$$\% = \frac{\text{jumlah penilaian seluruh objek}}{\text{penilaian sempurna}} \times 100$$

$$\% = \frac{19}{20} \times 100$$

$$= 95\%$$

Berada dalam kategori sangat valid dengan taraf penilaian layak

Dari hasil penilaian diatas dapat diketahui bahwa aplikasi layanan informasi bimbingan belajar dinilai sangat berguna (*utility*) untuk digunakan di SMP. Data tabel hasil penilaian menunjukkan bahwa berdasarkan 5 item pernyataan akseptabilitas validator memberikan penilaian pada kategori berguna (3,8),

artinya media modifikasi *truth and dare card* telah memenuhi syarat kegunaan.

b) Kelayakan (*Feasibility*)

$$\frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah indikator yang dinilai}} = \frac{22}{6} = 3,6$$

$$\% = \frac{\text{jumlah penilaian seluruh objek}}{\text{penilaian sempurna}} \times 100$$

$$\% = \frac{22}{24} \times 100$$

$$= 91,6\%$$

Berada dalam kategori sangat valid dengan taraf penilaian layak

Dari hasil penilaian diatas dapat diketahui bahwa aplikasi layanan informasi bimbingan belajar dinilai layak (*feasibility*) untuk digunakan di SMP. Data tabel hasil penilaian menunjukkan bahwa berdasarkan 6 item pernyataan akseptabilitas validator memberikan penilaian pada kategori berguna (3,6), artinya media modifikasi *truth and dare card* telah memenuhi syarat kelayakan.

c) Ketepatan (*Accuracy*)

$$\frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah indikator yang dinilai}} = \frac{19}{5} = 3,8$$

$$\% = \frac{\text{jumlah penilaian seluruh objek}}{\text{penilaian sempurna}} \times 100$$

$$\% = \frac{19}{20} \times 100$$

$$= 95\%$$

Berada dalam kategori sangat valid dengan taraf penilaian layak

Dari hasil penilaian diatas dapat diketahui bahwa aplikasi layanan informasi bimbingan belajar dinilai tepat (*Accuracy*) untuk digunakan di sekolah dasar. Data tabel hasil penilaian menunjukkan bahwa

berdasarkan 5 item pernyataan akseptabilitas validator memberikan penilaian pada kategori berguna (3,8), artinya media modifikasi *truth and dare card* telah memenuhi syarat ketepatan.

d). Isi Materi

$$\frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah indikator yang dinilai}} = \frac{16}{4} = 4$$

$$\% = \frac{\text{jumlah penilaian seluruh objek}}{\text{penilaian sempurna}} \times 100$$

$$\% = \frac{16}{16} \times 100$$

$$= 100\%$$

Berada dalam kategori sangat valid dengan taraf penilaian layak

Dari hasil penilaian uji validasi kegunaan (utility), kelayakan (feasibility) ketepatan (accuracy) dan isi materi terhadap permainan modifikasi *truth and dare card* untuk meningkatkan *Self Confidence* di SMP yang dilakukan oleh praktisi, berdasarkan tabel 4.3, tabel 4.4, tabel 4.5, dan tabel 4,6 dapat menggambarkan bahwa permainan modifikasi *truth and dare card* untuk meningkatkan *Self Confidence* layak untuk digunakan pada tingkat SMP.

Aspek uji praktisi	Skor maksimal	Skor diperoleh	%	Kriteria
Kegunaan	20	19	95%	Layak
Kelayakan	24	22	90%	Layak
Ketepatan	20	19	95%	Layak
Isi materi	16	16	100%	Layak
Total jumlah skor		76		
Presentase		95%		
Kriteeria		Sangat layak		

b. Revisi 1

Adapun saran/masukan dari para ahli uji untuk revisi yang dilakukan, yaitu dari ahli materi menyarankan menambahkan video tutorial penggunaan permainan serta memberikan angket penlaian evaluasi permainan dan alunan music yang digunakan dalam metode perlu diperjelas. Dari hasil validasi, peneliti telah melakukan revisi dengan membuat videou tutorial penggunaan permainan serta membuat angket di buku panduan siswa sebagai evaluasi dan music diperjelas dengan metode yang digunakan.

Selanjutnya, saran/masukan dari ahli media yaitu ukuran kartu terlalu kecil untuk kartu standar anak SMP, Berikan variasi gambar pada kartu, box kartu kurang kretif dan ukuran kecil, tulisan pada sampul buku panduan guru tidak proposional, letak daftar isi tidak sesuai karena cetakan yang salah dan kata “tentang buku” dalam buku panduan dihilangkan.

Selanjutnya, dalam uji praktisi tidak mendapatkan saran/komentar apapun dari validator mengenai media yang dikembangkan yaitu diperlukan adanya evaluasi lanjut terus menerus dalam meningkatkan *self-confidence* peserta didik dan ahli praktisi meminta media permainan ini di cetak sebagai bahan simpanan/arsip di ruang BK.

c. Uji Coba Kelompok Kecil

Adapun data hasil analisis angket uji coba kelompok kecil secara deskriptif diuraikan sebagai berikut:

- 1) Dari segi tampilan media permainan modifikasi *truth and dare*, menunjukkan hasil bahwa sebanyak 12 responden (100%) yang menyatakan bahwa tampilan media permainan modifikasi *truth and dare card* ini sudah menarik bagi siswa SMP.
- 2) Dari segi kepraktisan media permainan modifikasi *truth and dare card*, menunjukkan hasil bahwa sebanyak 12 responden (100%) menyatakan bahwa media permainan modifikasi *truth and dare card* ini praktis untuk di gunakan.
- 3) Dari segi bahasa yang digunakan, menunjukkan hasil bahwa sebanyak 12 responden (100%) menyatakan bahwa media permainan modifikasi *truth and dare card* menggunakan bahasa yang mudah dipahami.
- 4) Dari segi kesesuaian gambar yang terdapat dalam media, menunjukkan hasil bahwa sebanyak 12 responden (100%) menyatakan bahwa media permainan modifikasi *truth and*

dare card memiliki gambar yang menarik dan sesuai dengan materi.

- 5) Dari segi materi yang terdapat dalam media permainan modifikasi *truth and dare card*, menunjukkan hasil bahwa sebanyak 12 responden (100%) menyatakan bahwa media permainan ini memiliki materi yang mudah dipahami oleh peserta didik.
- 6) Dari segi kesesuaian media permainan modifikasi *truth and dare card*, menunjukkan hasil bahwa sebanyak 12 responden (100%) menyatakan bahwa media permainan ini sesuai dengan kebutuhan peserta didik di jenjang SMP.
- 7) Dari segi manfaat, menunjukkan hasil bahwa sebanyak 12 responden (100%) menyatakan bahwa media permainan modifikasi *truth and dare card* dapat membantu mereka memahami tentang *self-confidence* pada tingkat SMP.

d. Revisi 2 dan Produk Akhir

Berdasarkan data hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan hasil bahwa media permainan modifikasi *truth and dare card* sudah sangat layak dan cukup baik dengan tingkat kepraktisan yang tinggi. Sehingga dinilai tidak

perlu melakukan revisi lagi. Oleh karena itu, tahap revisi kedua ini juga menjadi produk akhir media permainan modifikasi *truth and dare card self-confidence*.

4.2 Pembahasan Penelitian

Individu yang memiliki kepercayaan diri dalam melaksanakan aktivitasnya selalu yakin bahwa dirinya mampu mengerjakan aktivitas tersebut dengan baik dan memberikan hasil yang optimal (Sari & Yendi, 2018). Maka dari itu, *self-confidence* sangat penting dan memiliki peran penting dalam setiap orang. Nuraida (2021) mengemukakan bahwa Di dalam bimbingan dan konseling mempunyai beberapa layanan yang harus diberikan kepada peserta didik sebagai upaya yang bisa dilakukan oleh guru bimbingan dan konseling dalam meningkatkan percaya diri atau *self-confidence* peserta didik, diantaranya layanan yang dapat diberikan pada peserta didik adalah layanan bimbingan kelompok, konseling kelompok, konseling individu dan layanan informasi. Cara yang dapat dilakukan untuk membangun *self-confidence* peserta didik adalah melalui bimbingan kelompok. Bimbingan kelompok merupakan salah satu layanan di dalam bimbingan konseling yang dapat membantu

mengatasi kurang percaya diri atau *self-confidence* pada peserta didik. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan di SMP Negeri 1 Wonomulyo ditemukan bahwa sebagian besar siswa disekolah masih sangat kurang pemahaman tentang *self confidence* dan sebagian besar siswa memiliki *self confidence* yang sangat rendah dikarenakan faktor lingkungan dan siswa merasa takut berbicara didepan umum, malu-malu tampil, tidak memiliki keberanian, merasa insecure, serta merasa *self confidence* tidak begitu penting untuk dimiliki. Hal ini disebabkan karena guru BK kurang maksimal pemberian layanan bimbingan konseling, bahkan dari guru BK sendiri mengatakan bahwa dirinya masih kurang ilmu tentang melaksanakan layanan bimbingan konseling apalagi dengan tidak adanya media yang menjadi pendukung dalam pelaksanaan layanan bimbingan konseling. Karena keterbatasan dalam media pendukung dalam pemberian layanan maka mendorong peneliti untuk berinovasi menciptakan sebuah media untuk dapat meningkatkan *self-confidence*. Pengembangan Modifikasi *Truth and Dare Card* ini pada dasarnya bertujuan untuk dapat membantu siswa dan guru BK, dimana pada media

modifikasi *truth and dare card* ini bertujuan untuk dapat sebagai media pendukung dalam layanan BK dan bisa membantu siswa dalam meningkatkan *self-confidence*. Pernyataan diatas diperkuat oleh Miftahur (2018) yang mengemukakan bahwa pemberian layanan bimbingan kelompok tentang *self confidence* dengan media permainan monopoli *truth and dare* dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk dapat meningkatkan *self-confidence*.

Pengembang Modifikasi *truth and dare card* ini mencakup 48 kartu yang terdiri dari 24 kartu *truth* and 24 kartu *dare*. Setiap kartu berisi pertanyaan dan pernyataan terkait *self-confidence*, menggunakan metode *musical chair* menjadikan siswa juga terlatih dan belajar dengan keadaan untuk menjawab kartu *truth* dan melalukan tantangan di kartu *dare*. Pernyataan diatas juga merujuk dengan menurut Alva dan Nursalim (2020) tujuan ini tidak akan tercapai jika peserta didik tidak berinteraksi sosial dengan sesama temannya, karena interaksi sosial juga sangat berpengaruh dengan *self-confidence* peserta didik. Untuk dapat meningkatkan *self-confidence* peserta didik maka perlu ada cara atau media sebagai alat bantu stimulus peserta didik yakni *truth and dare*

diperkuat oleh Mila (2021) menyatakan bahwa Penggunaan media permainan *Truth and Dare* dalam kepercayaan diri dapat merangsang siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, karena media permainan *Truth and Dare* dapat memberikan umpan balik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan efektif . Dijelaskan pula oleh Lindawati (2018) menyatakan bahwa salah satu media visual adalah *Flash Card*. *Flash card* ialah media visual yang mempunyai 2 bagian yang berupa kartu. *Flash card* ialah media pembelajaran efektif untuk menyampaikan sebuah pesan yang disajikan dengan adanya arti atau penjelasan dari isi kartu. Adapun tahapan dalam bermain modifikasi *truth and dare card* yakni pada tahapan persiapan, guru menyiapkan alat yang diperlukan seperti (kartu, meja, *box* tempat isi kartu dan alat yang dibutuhkan dalam *musical chair* yakni kursi dan speaker) , yakni bertujuan agar dalam permainan, semua alat dan bahan yang dibutuhkan itu dapat menunjang permainan ini untuk terlaksana dengan baik. Lalu kemudian guru membagi siswa menjadi berkelompok yang terdiri dari 6 orang dalam kelompok, tujuannya yakni agar dalam kelompok terciptanya kohesivitas kelompok , dalam

penelitian Menurut Festinger, Schacter dan Back (dalam Meinarno & Sarwono, 2018, 221) mengemukakan bahwa kohesivitas dipengaruhi oleh kemenarikan kelompok dan anggotanya, interaksi sosial dan sejauhmana kelompok bisa memenuhi kebutuhan atau tujuan individu. terbentuknya kohesivitas selanjutnya akan mempengaruhi tingkah laku anggotanya dan melalui permainan ini bisa menjadi stimulus bagi siswa untuk dilatih *self-confidence* nya, dari seperti itu kelompok akan kompak dan saling berinteraksi satu sama lain agar permainan ini dapat dimulai dan dilakukan sesuai dengan tujuan kita itu diperkuat oleh Mila (2021) yang mengatakan bahwa Fungsi permainan *Truth and Dare* dapat menjadi media untuk berlatih berbicara, berani tampil didepan, serta menumbuhkan semangat belajar karena memungkinkan siswa berpartisipasi aktif didalam permainan *Truth and Dare*. permainan *Truth and Dare* menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan kepercayaan diri, kemampuan berbahasa, berfikir serta bergaul dengan lingkungan. Kemudian guru membagikan buku panduan dan menjelaskan aturan permainan, bertujuan agar sebelum dimulainya permainan,

siswa dapat memahami dan mengetahui aturan permainan yang telah dibuat, oleh karena itu, siswa akan menyepakati dan mengikuti aturan permainan yang telah dibuat agar permainan dapat berlangsung dengan baik. Pada tahap inti (permainan dimulai), siswa diarahkan berdiri melingkar didepan kursi yang telah disediakan, ini bertujuan sesuai dengan metode *musical chair*, siswa melingkar didepan kursi untuk menandakan sudah siap melakukan permainan. Adapun *box* sebagai tempat kartu yang berisi kartu *truth and dare* ditempatkan diatas meja didepan guru, bertujuan agar *box* ini sebagai tempat yang meng-acak kartu, oleh karena itu siswa tidak mengetahui kartu apa yang dia akan cabut dan pilih, lalu permainan ini dimulai ketika musik berputar, dimana siswa mengelilingi kursi (metode *musical chair*), bertujuan agar siswa yang melakukan metode ini itu untuk dilatih kefokusannya dan bagaimana siswa tersebut dapat berinteraksi sesama anggota kelompok, oleh karena itu jika ada siswa yang tidak mendapati kursi untuk diduduki siswa tersebut terpilih untuk mencabut kartu yang telah tersedia dan akan menjawab atau melakukan tantangan sesuai dengan isi kartu yang dicabut dan dipilih. dan permainan selanjutnya dilakukan

dengan secara berulang hingga setiap perorag telah mendapat 3x kesempatan memilih kartu , maka pemain akan berhenti bermain dan sisanya melanjutkan permainan sampai selesai, itu bertujuan untuk diamatinya siswa yang terpilih mencabut kartu, dan siswa yang ikut dalam kelompok untuk bermain kemungkinan besar semua mendapat giliran mencabut kartu. lalu Pada tahap penutup, dimana setelah bermain siswa diberikan sebuah angket penilaian dari peneliti yang berkaitan dengan media, itu bertujuan agar dari penilaian tersebut peneliti dapat mengetahui kekurangan dan kelebihan media ini sebagai media pembelajaran pemberian layanan bimbingan konseling layak atau tidak layak digunakan. kemudian duduk melingkar bersama pemain untuk evaluasi terkait media pendukung dalam layanan bimbingan konseling . pada bagian evaluasi dengan siswa itu berdiskusi secara sederhana. Tahap ini merupakan proses akhir yang disebut sebagai proses evaluasi dari permainan modifikasi truth and dare yang sudah dilakukan oleh siswa. Dalam tahap konseling maupun tahap pelatihan kegiatan ini dikategorikan sebagai evaluasi. Pada proses ini dapat diketahui sejauh mana tercapainya tujuan

awal pelatihan. Evaluasi ini dilakukan dengan cara sebagai berikut: Melihat kemauan dan ketertarikan siswa terhadap permainan modifikasi *truth and dare*. Mengamati kemampuan siswa dengan melihat sejauh mana siswa-siswi mengalami perubahan. Memahami hasil perkembangan *self confidence* yang diperlihatkan siswa siswi setelah melakukan permainan. hal ini dilihat dari setiap tugas yang telah diberikan kepada siswa-siswi apakah di kerjakan atau tidak. Guru BK menanyakan kepada siswa-siswi terkait permainan media edukasi.Guru BK memberikan berupa pernyataan yang mengenai *self-confidence* serta guru BK memerintah kepada siswa untuk menuliskan makna dan pesan-pesan yang dapat diambil jadi pelajaran dalam permainan modifikasi *truth and dare* ini. juga menuliskan kekurangan dari permainan ini. itu bertujuan agar peneliti dapat mengetahui reaksi dan penilaian evaluasi dari siswa dan bisa dijadikan revisi selanjutnya. Setelah itu ada jawaban salah satu siswa yakni “media permainan ini baru saya kenal dan saya sangat tertarik, dikarenakan saya salah satu orang yang kurang percaya diri, tetapi saya sadar bahwa percaya diri harus dilatih biar terbiasa, seperti dengan bermain media kartu ini,

kita bisa terlatih menjawab jujur dan melakukan tantangan, awalnya masih malu-malu dan ragu tapi lama-kelamaan dalam bermain jadi bisa terlatih dengan keadaan". Oleh karena itu media ini layak digunakan untuk siswa tingkat SMP.

Hasil tingkat uji validasi dari 3 ahli yakni ahli isi materi, ahli media dan ahli praktis menunjukkan bahwa media modifikasi *truth and dare card* ini cukup layak untuk diuji cobakan dengan memperhatikan saran dan komentar dari para validator. Selanjutnya hasil Uji Coba bertujuan untuk mengetahui keefektifan dan kepraktisan media yang dikembangkan. Jumlah subjek penelitian adalah 12 orang yang terdiri dari kelas VII C, kelas VIII D, dan kelas IX E. Pada tahap ini peserta didik sangat berminat untuk mengikuti pelayanan bimbingan. Hal ini diketahui dari respon peserta didik yang sangat baik ketika mengikuti layanan bimbingan menggunakan media modifikasi *truth and dare card*. Kepraktisan media juga sangat tinggi berdasarkan penilaian guru atau praktisi yang nantinya akan menggunakan media modifikasi *truth and dare card*. Namun hasil observasi keterlaksanaan media ada beberapa kendala yang dihadapi yaitu ada peserta didik yang kurang pada *self confidence* sehingga pada awal pemberian layanan menggunakan media modifikasi *truth and dare card*

peserta didik terlihat malu-malu dan ragu saat permainan berlangsung namun ketika beberapa menit permainan peserta didik tersebut jadi aktif dan bersemangat bermain, setelah diberikan arahan dan pengawasan lebih permainan mulai berjalan dengan baik. Sehingga hasil uji coba kelompok kecil menjadi produk akhir dari pengembangan media modifikasi *truth and dare card* untuk meningkatkan *self confidence* bagi peserta didik.

Pengembangan media *truth and dare card* untuk meningkatkan *self confidence* juga pernah dilakukan oleh Miftahur (2018) dan Azmi Septiani (2020) mengenai "pengembangan media bimbingan konseling monopoli *truth and dare card* untuk meningkatkan *self confidence*" diperoleh penilaian akseptibilitas dari uji ahli BK, uji ahli media dan isi dengan hasil sangat valid dan layak untuk digunakan. Terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh Miftahur (2018) dan Azmi (2020) dengan penelitian yang dikembangkan oleh peneliti. Persamaannya yakni mengembangkan sebuah media bimbingan konseling berbasis *truth and dare card* bagi siswa SMP. Sedangkan perbedaannya, *pertama*, media peneliti dimodifikasi dengan berbeda dari packingan dan design, alat dan bahan yang digunakan juga. *Kedua*, bagian isi pada *card* dari pernyataan dan

pertanyaan *truth and dare*. Ketiga. Memiliki metode permainan yang berbeda, peneliti sebelumnya menggunakan monopoli sedangkan peneliti kali ini menggunakan metode *musical chair*. Setelah melakukan penelitian, terdapat batasan penelitian yang dialami peneliti selama proses penelitian pengembangan media modifikasi *truth and dare card* untuk meningkatkan *self-confidence* bagi peserta didik yakni uji coba kelompok kecil hanya melibatkan 12 orang. Jumlah yang terbatas dikarenakan siswa masuk ajaran sekolah baru, tidak adanya jam BK yang bisa diisi, ruangan BK belum pasti tempatnya.

5. KESIMPULAN

1. Gambaran kebutuhan terhadap media modifikasi *truth and dare card* yang diperoleh dari hasil need assesmen dengan melakukan wawancara dengan guru dan siswa SMP Negeri 1 Wonomulyo dan hasil analisis menyatakan bahwa sangat dibutuhkan media sebagai penunjang pelaksanaan proses layanan bimbingan konseling khususnya dalam meningkatkan *Self Confidence* peserta didik.

2. Prototipe media modifikasi *truth and dare card* yang dilaksanakan di SMP Negeri 1 Wonomulyo terdiri dari perencanaan design kartu *truth and dare*, perencanaan box permainan, perencanaan tempat

kartu, perencanaan pemilihan *music* dan perencanaan buku panduan guru dan siswa dalam penggunaan dan tata cara metode permainan .

3. Tingkat validasi dan akseptabilitas pelaksanaan media modifikasi *truth and dare card* berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi serta para praktisi menunjukkan bahwa media modifikasi *truth and dare card* ini dikategorikan layak untuk digunakan dalam layanan bimbingan kelompok di SMP Negeri 1 Wonomulyo, karena telah memenuhi syarat validasi dan memiliki tingkat kegunaan, kelayakan dan ketepatan yang tinggi. Selain itu, hasil uji coba juga menunjukkan kepraktisan cukup tinggi yang menggambarkan bahwa media modifikasi *truth and dare card ini* sangat menarik, mudah dipahami dan berisi materi yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik SMP.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, N., & Rapi, M. (2018) MEDIA AUDIO-VISUAL DALAM PEMBELAJARAN PAI. *Jurnal academia*.
- Al-Ghaffar, J. R., Hidayah, N., Hasibuan, F. A., Hasibuan, R., & Harahap, R. (2022). Pengembangan Media BK untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa di MAN 2 Deli Serdang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(4), 531-543.
- Alkhofiyah, M. S. (2021). SOLUSI TERHADAP PROBLEM PERCAYA DIRI (SELF CONFIDANCE). *Al Ghazali*, 4(1), 30-45.

- Andayani, M., & Amir, Z. (2019). Membangun *self-confidence* siswa melalui pembelajaran matematika. *Desimal: Jurnal Matematika*, 2(2), 147-153
- 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.
- Dimenggo, D., & Yendi, F. M. (2021). *The correlation between self-confidence and anxiety in encounter the work environment of final semester students*. *Jurnal Neo Konseling*, 3(1), 55-60.
- Firmansyah, W. (2021). *Peningkatan Self Confidence Siswa Dengan Teknik Assertive Training Dalam Layanan Konseling Kelompok Di Mas Nurul Hidayah Bengkalis*. Phd Thesis. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
- Fitria, F., & Riswandi, F. N. (2021). Penerapan Permainan Musical Chair Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B. *Journal Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 115-128
- Fitri, E., Zola, N., & Ifdil, I. (2018). Profil kepercayaan diri remaja serta faktor-faktor yang mempengaruhi. *JPPi (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 4(1), 1-5.
- Hayatillah Mila.(2021). "Penerapan Media Permainan Truth and Dare untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa di MTSN 4 PIDDE". Skripsi.Banda Aceh : Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Kamilah, A. (2021). *Pelatihan Berpikir Positif Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Pada Remaja Yatim Pondok Pesantren X Di Palembang* . PhD Thesis. Yogyakarta : Universitas Mercu Buana Yogyakarta.
- Karo-Karo,I.R.,& Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1).
- Lukman, S. M., & Nirwana, H. (2020). The Relationship between Physical Self-Concept and Student Self-Confidence. *Jurnal Neo Konseling*, 2(1).
- Maulidyana, A. (2020). *PENGARUH PENGUASAAN IT (INFORMATION AND TECHNOLOGY) TERHADAP SELF CONFIDENCE PESERTA DIDIK DI MADRASAH IBTIDAIYYAH MUHAMMADIYAH 23 SURABAYA TAHUN 2019/2020* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Ponorogo).
- Miftahur Wahyu Ningsih .2018." Pengembangan Media Permainan Monopoli *Truth And Dare* Untuk Meningkatkan *Self Confidence* Pada Siswa Siswi SMP Negeri 1 BALONGBENDO". Skripsi. Surabaya :Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Musriandi, R., Meutia, P. D., & Saifuddin, S. (2020). Self Confidence Mahasiswa Dalam Perkuliahan Biostatistik. *Jurnal Serambi Akademica*, 8(7), 1216-1222
- NURAIIDA, S. (2021). *IMPLEMENTASI BIMBINGAN KELOMPOK DALAM MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI PESERTA DIDIK DI SMKN 4 BANDAR LAMPUNG* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Pardede, M., & Manalu, M. (2022). HUBUNGAN PERHATIAN ORANG TUA DENGAN KEPERCAYAAN DIRI SISWA KELAS XI SMA N 1 KECAMATAN BINTANG BAYU KAABUPATEN SERDANG BEDAGAI TA 2020/2021. *JURNAL PENDIDIKAN RELIGIUS*, 4(2), 76-86.
- Prasetiawan, Hardi, and Said Alhadi. 2018. "Pemanfaatan Media Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah Se-Kota Yogyakarta." *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling* 3 (2): 87–98.
- Purwaningtyastuti, P., & Savitri, A. D. (2020). Kohesivitas Kelompok Ditinjau dari Interaksi Sosial dan Jenis Kelamin pada Anak-Anak Panti

- Asuhan. *PHILANTHROPY: Journal of Psychology*, 4(2), 118-127.
- 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).
- Ramadhani, R. A., & Nursalim, M. (2020). Pengembangan Media Modifikasi Truth And Dare Card Interaksi Sosial Untuk Peserta Didik Kelas VIII E Di SMP Negeri 29 Gresik. *Jurnal BK UNESA*, 11(2).
- Renatha, G. T. B., & Rosdiana, L. (2020). Validitas Permainan Kartu Truth and Dare Materi Pencemaran Lingkungan untuk Siswa SMP Kelas VII. *PENSA: E-Jurnal Pendidikan Sains*, 8(2), 138-145.
- Salim, A., & Utama, A. H. (2020). Evaluasi Sumatif Ketepatan Pemilihan Media Pembelajaran Tepat Guna di Sekolah Dasar (SD) Se-Kota Banjarmasin. *Jurnal Penelitian Tindakan dan Pendidikan*, 6(2).
- Sartika, M., & Yandri, H. (2019). Pengaruh layanan bimbingan kelompok terhadap konformitas teman sebaya. *Indonesian Journal of Counseling and Development*, 1(1), 9-17.
- Sholiha, S., & Aulia, L. A. A. (2020). Hubungan Self Concept dan *Self Confidence*. *Jurnal Psikologi: Jurnal Ilmiah Fakultas Psikologi Universitas Yudharta Pasuruan*, 7(1), 41-55.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)*. Alfabeta : Bandung.
- Sutari, W. I. (2019). *Pengaruh Layanan Informasi Terhadap Self Confidence Siswa Dalam Belajar di MTs. AL ULUM Medan*. Skripsi , Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
- Sutopo, L., Asriyah, H. M., Wibowo, M. A., & Hernisawati, H. (2022). Self-Confidence dan Pemaknaan Hijrah bagi Muslim dilihat dari Perspektif Konseling Islam. *Bulletin of Counseling and Psychotherapy*, 4(2), 282-287.
- Tarigan, D., & Saskia, E. (2019). Pengaruh Media Permainan Truth Or Dare (Tod) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di Kelas V SDN 107399 Bandar Khalipah. In *SEMINAR NASIONAL PGSD UNIMED* (Vol. 2, No. 1, pp. 84-95).
- Yulianto, A., Nopitasari, D., Qolbi, I. P., & Aprilia, R. (2020). Pengaruh Model Role Playing Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Pada Pembelajaran Matematika SMP. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(1), 97-102.
- Zaini, Ahmad, Mori Dianto, and Rila Rahma Mulyani. 2020. "Pentingnya Penggunaan Media Bimbingan Dan Konseling Dalam Layanan Informasi." In , 126-31..
- RIZKY, A. (2022). *PENERAPAN LAYANAN BIMBINGAN PRIBADI SOSIAL MELALUI EKSTRAKULIKULER PASKIBRA DALAM MENINGKATAN RASA PERCAYA DIRI PESERTA DIDIK DI SMP NEGERI 16 BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2021/2022* (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).