



Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling *Truth or Dare* Balok Susun untuk Meningkatkan *Self-Confidence* Siswa SMA

Anis Lailatul Fitriyah*, Vivi Ratnawati, Khususiyah

Universitas Nisantara PGRI Kediri

*Email korespondensi: anisfitriyah508@gmail.com

Diterima:
17 Januari 2024

Dipresentasikan:
20 Januari 2024

Disetujui Terbit:
3 Februari 2024

ABSTRAK

Penelitian ini mengembangkan media Bimbingan dan Konseling berupa permainan *truth or dare* balok susun sebagai media penunjang bagi guru BK dalam melaksanakan bimbingan kelompok untuk dapat meningkatkan *self-confidence* pada siswa di SMA. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media permainan *truth or dare* balok susun dan untuk mengetahui tingkat validitas media permainan *truth or dare* balok susun untuk meningkatkan *self-confidence* siswa SMA. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian *RnD (research and development)* dengan menggunakan model pengembangan dari Borg and Gall yang disederhanakan oleh peneliti, kini memiliki 7 tahap pengembangan Borg and Gall, yang sebelumnya memiliki 10 tahap. Instrumen pengumpulan menggunakan teknik wawancara dan angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan *truth or dare* balok susun yang dikembangkan oleh peneliti telah valid dan praktis digunakan dalam pemberian layanan bimbingan konseling terkhusus pada bimbingan kelompok di tingkat SMA.

Kata Kunci : Permainan *Truth or Dare* Balok Susun, *Self-Confidence*

PENDAHULUAN

Manusia adalah makhluk individu dan sosial, dan mereka tidak dapat melepaskan diri dari individualitas mereka sendiri atau mengabaikan lingkungan tempat mereka tinggal. Mengembangkan *self-confidence* atau rasa percaya diri merupakan hal yang perlu dilakukan oleh setiap orang, termasuk siswa di sekolah. Fitri dkk (2018) mengatakan *self-confidence* adalah suatu perasaan dan keyakinan terhadap kemampuan yang dimiliki untuk dapat 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. Memiliki *self-confidence* sangat penting bagi siswa untuk membentuk jati diri yang baik di masa depan, sebagaimana yang dikatakan Musriandi, Meutia, & Saifuddin (2020) bahwa *self-confidence* merupakan salah satu indikator penting yang harus dimiliki untuk dapat mengembangkan kemampuan individu dalam pembelajaran. Dengan adanya *self-confidence* yang baik, maka akan menimbulkan motivasi belajar yang tinggi sehingga dapat meningkatkan pengetahuan individu. Siswa yang memiliki *self-confidence* nya cukup tinggi juga akan mudah beradaptasi dan merasa nyaman dalam lingkungan atau situasi apapun. Namun faktanya tidak semua siswa memiliki *self-confidence* yang tinggi, bahkan cenderung kurang percaya diri.

Hal tersebut ditemukan juga di SMA Negeri 3 Kediri yakni kurang percaya diri (*lack of confidence*). Berdasarkan hasil wawancara langsung oleh guru BK di SMA Negeri 3 Kediri, adanya siswa yang suka menyendiri, selalu merasa takut berbicara didepan umum, ragu-ragu ketika disuruh oleh bapak/ibu guru, tidak berani menyampaikan pendapat, 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. Upaya yang sudah dilakukan yaitu melalui layanan bimbingan kelompok namun hasilnya kurang maksimal karena siswa kurang tertarik mengikuti layanan tersebut.

Berkaitan dengan permasalahan ini, maka salah satu strategi yang bisa dimanfaatkan adalah menggunakan media permainan untuk memberikan layanan bimbingan dan konseling. Permainan dapat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir dan bergaul dengan lingkungan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru BK, saat ini belum tersedia media permainan dalam meningkatkan *self-confidence* siswa di SMA Negeri 3 Kediri, maka dari itu peneliti mengembangkan salah satu media yang menarik yaitu media permainan *Truth or Dare* balok susun. Thalib (2020) mendeskripsikan permainan "*Truth or Dare*" adalah permainan yang dimainkan oleh setidaknya dua pemain, di mana pemain harus memutuskan apakah akan menjawab pertanyaan dengan jujur (kebenaran) atau menerima tantangan dari orang lain. Kemudian berdasarkan Wikipedia permainan balok susun adalah permainan menyusun balok-balok membentuk menara dengan mengambil balok dari bagian bawah atau tengah menara dan meletakkannya di puncak menara secara bergantian tanpa boleh merobohkan menara atau menjatuhkan balok lain.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Jalil (2023) dan Ginanjar, dkk (2023) terdapat perbedaan media *Truth or Dare* dengan yang tengah dikembangkan oleh peneliti saat ini yakni pada bentuk penyajiannya, dimana sebelumnya permainan *Truth or Dare* disajikan dalam bentuk kartu dan monopoli namun kali ini akan peneliti sajikan dalam bentuk balok susun yang pastinya metode dan cara bermain nya akan berbeda.

Media permainan ini diharapkan nantinya akan mampu membantu meningkatkan *self-confidence* siswa dimana ketika siswa bermain *Truth or Dare* balok susun yang awalnya siswa 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 siswa mengambil balok *truth*, dan balok *dare*, yang terdapat sebuah pertanyaan maupun pernyataan dimana siswa harus melakukan dan memperagakan sesuai yang tertera pada balok tersebut sehingga dengan bermain media permainan ini siswa menjadi terbiasa untuk berani tampil dimulai dengan tampil di hadapan guru BK dan teman-temannya yang ikut bermain bersama dan kemudian akan membuat siswa terlatih untuk mengemukakan pendapatnya sehingga rasa malu dalam dirinya berkurang dan *self-confidence* meningkat. Selain itu tujuan peneliti adalah terciptanya media BK yang kemudian akan diuji kelayakannya, sehingga berkembangnya sumber daya bimbingan dan konseling bisa bermanfaat digunakan sebagai sarana yang lebih efektif, lebih menarik dan interaktif serta dapat meningkatkan kualitas layanan BK yang ditawarkan.

METODE

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 permainan *Truth or Dare* balok susun untuk meningkatkan *self-confidence* siswa. Prosedur yang akan dilalui diadaptasi dari model pengembangan Borg and Gall yang disederhanakan menjadi 7 langkah dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya. Langkah-

langkah pengembangan media permainan *Truth or Dare* balok susun yaitu, (1) pengumpulan informasi, (2) perencanaan pengembangan, (3) pengembangan produk, (4) validasi ahli, (5) revisi produk, (6) uji coba lapangan, (7) revisi produk.

Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam pengembangan ini, maka digunakan instrumen pengumpulan data. Instrumen pengumpulan data yang dipakai peneliti yaitu angket. Dalam penelitian ini ada 3 macam angket yang digunakan, pertama angket penilaian validitas untuk validator ahli materi, angket penilaian validitas untuk validator ahli media dan angket penilaian uji pengguna (guru BK).

Dalam analisis data yang dihasilkan dari proses penelitian menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil review ahli media, ahli materi dan uji pengguna, sedangkan teknik analisis data kuantitatif ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif persentase. Arikunto dalam Achmad (2021), menyatakan bahwa data kuantitatif yang berupa angka-angka dapat diperoleh dengan cara: Dijumlah, dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan dan diperoleh persentase. Sesudah sampai ke persentase lalu ditafsirkan dengan kalimat yang bersifat kualitatif.

Dalam penelitian ini, angket yang digunakan yaitu angket dengan bentuk 4 alternatif jawaban “kurang baik”, “cukup”, “baik”, dan “sangat baik”, oleh karena itu, sebelum dilakukan analisis, calon peneliti menjumlahkan seberapa banyak jawaban kemudian peneliti mempresentasikan dengan menggunakan rumus berikut ini :

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

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

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Ahli dan Pengguna

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

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, terdapat dua hal yang akan dipaparkan. Pertama, mengenai spesifikasi media bimbingan konseling permainan *Truth or Dare* Balok Susun untuk meningkatkan *self-confidence* siswa SMA. Kedua, tingkat uji validitas media bimbingan konseling permainan *Truth or Dare* balok susun untuk meningkatkan *self-confidence* siswa SMA.

Spesifikasi Permainan *Truth or Dare* Balok Susun

Media permainan *Truth or Dare* Balok Susun telah melewati beberapa tahap uji ahli dan revisi, yang menghasilkan sebuah produk yang dapat digunakan. Spesifikasi permainan dapat dilihat di Tabel 2.

Tabel 2. Spesifikasi permainan *Truth or Dare* Balok Susun

No.	Piranti	Gambar	Deskripsi
1.	Balok Permainan <i>Truth or Dare</i>		Media permainan <i>Truth or Dare</i> disajikan dalam bentuk balok kayu. Balok-balok tersebut terbagi menjadi 3 jenis kategori balok yang terdiri dari 19 balok <i>truth</i> atau menjawab pertanyaan, 20 balok <i>dare</i> atau mengambil tantangan dan yang terakhir 5 balok <i>free</i> atau terbebas dari menjawab pertanyaan dan tantangan. Balok ini di desain menarik dengan ukuran 7,5cm x 2,5cm x 1,5cm dan dengan 6 warna yaitu merah muda, hijau, merah, kuning, ungu, dan biru.
2.	Dadu Permainan		Terdapat juga dadu dengan ukuran 1,3cm x 1,3cm x 1,3cm dan tiap sisi memiliki warna yang berbeda-beda untuk menentukan balok mana yang akan diambil. Seperti contoh jika sisi yang diatas berwarna merah maka peserta tersebut mengambil balok berwarna merah begitu juga seterusnya.
3.	Kotak Balok permainan		Terdapat sebuah kotak balok dengan ukuran 23 cm x 8 cm x 8cm untuk menyimpan balok-balok <i>Truth or Dare</i> agar lebih rapi dan tidak mudah hilang.
4.	Kotak Dadu permainan		Terdapat juga kotak dadu dengan ukuran 1,5cm x 1,5cm x 1,5cm untuk menyimpan dadu.
5.	Buku Panduan Permainan		Buku panduan permainan <i>Truth or Dare</i> ini terbuat dari kertas <i>ArtPaper glossy</i> , buku panduan permainan ini berfungsi untuk memudahkan fasilitator dan para peserta untuk memainkan permainan dengan baik.

Hasil Uji Validasi

Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan kriteria menurut Riduwan (2015:15) jika persentase 61% - 80% termasuk dalam kriteria layak untuk digunakan, sedangkan analisis data hasil penilaian ahli materi menunjukkan persentase 75%. Dapat disimpulkan bahwa media permainan *Truth or Dare* Balok Susun layak dengan revisi kecil untuk digunakan.

Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan kriteria menurut Riduwan (2015:15) jika persentase 81% - 100% termasuk dalam kriteria sangat baik untuk digunakan, sedangkan analisis data hasil penilaian ahli media menunjukkan persentase 81%. Dapat disimpulkan bahwa media permainan *Truth or Dare* Balok Susun sangat layak untuk digunakan.

Hasil Validasi Uji Pengguna (guru BK)

Berdasarkan kriteria menurut Riduwan (2015:15) jika persentase 81% - 100% termasuk dalam kriteria sangat baik untuk digunakan, sedangkan analisis data hasil penilaian



ahli media menunjukkan persentase 92%. Dapat disimpulkan bahwa media permainan *Truth or Dare* Balok Susun sangat layak untuk digunakan.

Percaya diri (*self-confidence*) merupakan salah satu indikator penting yang harus dimiliki untuk dapat mengembangkan kemampuan individu dalam pembelajaran. Dengan adanya *self-confidence* yang baik, maka akan menimbulkan motivasi belajar yang tinggi sehingga dapat meningkatkan pengetahuan individu. Siswa yang memiliki *self-confidence* nya cukup tinggi juga akan mudah beradaptasi dan merasa nyaman dalam lingkungan atau situasi apapun. Berdasarkan informasi dan hasil wawancara langsung oleh guru BK di SMA Negeri 3 Kediri, terdapat siswa yang memiliki permasalahan mengenai *self-confidence*. Adanya siswa yang suka menyendiri, selalu merasa takut berbicara didepan umum, ragu-ragu ketika disuruh oleh bapak/ibu guru, tidak berani menyampaikan pendapat, 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 disebabkan karena guru BK kurang maksimal pemberian layanan bimbingan konseling, siswa kurang tertarik mengikuti layanan BK dan tidak adanya media yang menjadi pendukung dalam pelaksanaan layanan BK. Karena keterbatasan dalam media pendukung dalam pemberian layanan maka mendorong peneliti untuk berinovasi menciptakan sebuah media untuk dapat meningkatkan *self-confidence* yaitu media permainan *Truth or Dare* Balok Susun. Permainan ini terdiri dari 44 balok yang dibagi menjadi 3 kategori (balok *truth*, balok *dare*, balok *free*), sebuah dadu, sebuah kotak balok, sebuah kotak dadu dan buku panduan permainan.

Hasil tingkat uji validasi dari 3 ahli yakni ahli materi, ahli media dan guru BK menunjukkan bahwa media permainan *truth or dare* balok susun ini sangat layak digunakan, sesuai dengan hasil validasi yang telah diperoleh persentase yang telah dipaparkan sebelumnya dimana ahli materi memperoleh hasil persentase 75% kemudian ahli media memperoleh hasil persentase 81% dan uji pengguna (guru BK) memperoleh hasil persentase 92% yang diperoleh hasil rata-rata persentase sebesar 82% yang berarti sangat layak digunakan. Maka media permainan *Truth or Dare* balok susun dikatakan valid dan praktis, dan selanjutnya dapat digunakan di sekolah.

KESIMPULAN

Gambaran kebutuhan terhadap media yang diperoleh dari hasil *need asesmen* dengan melakukan wawancara dengan guru BK di SMA Negeri 3 Kediri dan hasil analisis menyatakan bahwa sangat dibutuhkan media sebagai penunjang pelaksanaan proses layanan bimbingan konseling khususnya dalam meningkatkan *Self Confidence* siswa. Spesifikasi media permainan *truth or dare* balok susun terdiri dari balok *truth* dan *dare*, dadu, box permainan, tempat dadu, dan buku panduan permainan. Tingkat validasi pelaksanaan media permainan *truth or dare* balok susun berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi serta guru BK menunjukkan bahwa media permainan *truth or dare* balok susun ini dikategorikan sangat layak untuk digunakan dalam layanan bimbingan kelompok pada siswa SMA, karena telah memenuhi syarat validasi dan memiliki tingkat kegunaan, kelayakan dan ketepatan yang tinggi yang menggambarkan bahwa media permainan *truth or dare* balok susun ini sangat menarik, mudah dipahami dan berisi materi yang sesuai dengan kebutuhan siswa SMA.

**DAFTAR RUJUKAN**

- Achmad, W. 2021. Citizen and netizen society: the meaning of social change from a technology point of view. *Jurnal Mantik*, 5(3), 1564-1570.
- Fitri, E., Zola, N., & Ildil, I. 2018. Profil kepercayaan diri remaja serta faktor-faktor yang mempengaruhi. *JPPi (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 4(1), 1-5.
- Ginanjari, A., Supriatna, E., & Annisa, D. F. 2023. Pengembangan Permainan Kartu *Truth or Dare* Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Smp/Mts. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)*, (Online), 6 (5): 402-409, tersedia: <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/fokus/article/view/12927>, diunduh 15 Oktober 2023.
- Jalil, K. A. 2023. Pengembangan Media Bimbingan Dan Konseling Modifikasi *Truth and Dare Card* Untuk Meningkatkan *Self-Confidence* Pada Peserta Didik Di Smp Negeri 1 Wonomulyo. *Pinisi Journal of Education*, (Online), tersedia: <http://eprints.unm.ac.id/27298/>, diunduh 18 Juli 2023.
- Musriandi, R., Meutia, P. D., & Saifuddin, S. 2020. *Self Confidence* Mahasiswa Dalam Perkuliahan Biostatistik. *Jurnal Serambi Akademica*, 8(7), 1216-1222.
- Riduwan. 2015. *Dasar-Dasar Sistematis*. Bandung: Alfabeta.
- Thalib, A. S. 2020. *Pengembangan Media Permainan Monopoli Truth and Dare untuk Meningkatkan Self Confidence Pada Peserta Didik di SMP Negeri 8 Makassar*. Skripsi. Makassar: Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Makassar.