

Permainan *Truth or Dare* (Tod): Sebuah Inovasi Media BK Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Karier Siswa SMK

Novita Dewi Aji¹, Nora Yuniar Setyaputri²

Universitas Nusantara PGRI Kediri^{1,2}

novitadewi1806@gmail.com¹, setyaputrinora@gmail.com²

ABSTRACT

Nowadays learning methods are developing rapidly, teachers can modify student learning methods that feel old-fashioned and monotonous so that they can attract more students' interest in learning, one of which is the learning method through games, such as the development being carried out by researchers, namely the development of Truth Or Dare (TOD) card game media as counseling guidance learning media, by raising the problem of students' lack of confidence in choosing a career, it is hoped that this development can help increase confidence in choosing their future career, this development is carried out using Research and Development (R&D) research methods, by collaborating with the ADDIE development model which is suitable for product development. Qualitative data obtained from questionnaires, interviews and field observations. Meanwhile, quantitative data was obtained through the assessment scale of the expert test team. The trial was carried out by 12th grade students and SMK BK teachers. The product development process carried out by researchers is adjusted to the suggestions and inputs of the expert test team. So as to produce a suitable and appropriate truth and dare card game to help increase self-confidence in students' career choices.

Keywords: self confidence, truth or dare card

ABSTRAK

Dewasa ini metode pembelajaran berkembang pesat, guru dapat *memodifikasi* cara pembelajaran siswa yang terasa kuno dan monoton sehingga dapat lebih menarik minat belajar siswa, salah satunya dengan metode pembelajaran melalui permainan, seperti pengembangan yang sedang dilakukan oleh peneliti yaitu pengembangan media permainan kartu *Truth Or Dare (TOD)* sebagai media pembelajaran bimbingan konseling, dengan mengangkat permasalahan kurangnya kepercayaan diri siswa terhadap pemilihan karir diharapkan pengembangan ini dapat membantu meningkatkan rasa kepercayaan diri untuk pemilihan karir masa depannya, pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)*, dengan mengkolaborasi model pengembangan ADDIE yang cocok digunakan untuk pengembangan produk. Data kualitatif diperoleh dari kuesioner, wawancara dan observasi lapangan. Sedangkan data kuantitatif diperoleh melalui skala penilaian tim uji ahli. Uji coba dilakukan oleh siswa kelas 12 dan guru BK SMK. Proses pengembangan produk yang dilakukan oleh peneliti disesuaikan dengan saran dan masukan dari tim uji ahli. Sehingga menghasilkan permainan kartu *truth and dare* yang cocok dan sesuai untuk membantu meningkatkan rasa kepercayaan diri dalam pemilihan karir siswa.

Kata Kunci: percaya diri, kartu *truth or dare*

PENDAHULUAN

Model pembelajaran pada era saat ini sangatlah beragam, salah satunya seperti pengembangan metode pembelajaran menggunakan media permainan (*Game Education*). Metode pembelajaran melalui permainan (*Game Education*) dinilai sangat menarik dan memudahkan para siswa untuk mengingat serta mengerti isi pembelajaran dalam permainan tersebut, pembelajaran dengan cara lama yaitu guru menjelaskan dan murid mendengarkan seringkali membuat para murid bosan dan kurang dapat diingat dan dipahami oleh para murid sehingga dinilai kurang efektif lagi, demimembangun susana belajar yang menyenangkan variasi dalam cara mengajarbelajar sangat diperlukan, dalam rangka membangun susana belajar yang menyenangkan demi meningkatkan keefektifan proses belajar mengajar, peneliti membuat pengembangan media pembelajaran bimbingan konseling dengan mengembangkan permainan *Truth Or Dare (TOD)* dengan menggunakan media kartu.

Permainan *Truth Or Dare (TOD)* cukup populer dikalangan para siswa maupun masyarakat saat ini, pengembangan dari permainan ini dapat digunakan sebagai variasi pembelajaran (*Game Education*) yang menarik minat siswa. Permainan *Truth Or Dare (TOD)* memiliki arti dimana *Truth* beratijujur, dimana nantinya pemain harus menjawab secara jujur pertanyaan yang ada pada kartu tersebut dan *Dare* yaitu berani atau tantangan , pada kartu *Dare* berisikan sebuah tantangan yang harus dilakukan oleh pemain.

Kelebihan permainan ini adalah mudah dimainkan, sangat menarik dan dapat divariasikan dalam berbagai jenis kegunaan sedang kekurangan dalam permainan ini yaitu pada saat bermain harus membentuk kelompok karena jumlah pemain tidak bisa langsung dengan kuota banyak, dan permainan tersebut membutuhkan waktu agak lama karena membutuhkan waktu untuk membentuk urutan kelompok.

Permainan *Truth Or Dare (TOD)* yang sedang dikembangkan oleh peneliti berfungsi untuk membantu para guru mata pelajaran bimbingan dan konseling, dalam upaya meningkatkan kepercayaan diri siswa. Yang mana *Self confidence* atau kepercayaan diri adalah modal utama bagi seseorang untuk mencapai keberhasilan dalam mengapai apa yang diinginkan. Orang yang mempunyai kepercayaan diri sendiri berarti orang tersebut sanggup, mampu, dan meyakini bahwa dirinya dapat mencapai prestasi atau apa yangdiinginkannya. Sedangkan perasaan kurang percaya diri (*Pesimis*) merupakanhambatan dalam diri untuk mencapai prestasi atau keinginan.

Demikian halnya dengan para siswa di sekolah, dari mulai masa sekolah sewaktu anak – anak, remaja sampai dewasa juga pasti pernah merasakan hilangnya kepercaya diri sendiri. Seperti yang dikemukakan oleh Jacinta F. Rini (2002:45) dalam buku psikologi mengatakan bahwa "hampir setiap orang pernah

mengalami krisis kepercayaan diri dalam rentang kehidupannya, sejak masih anak - anak hingga dewasa bahkan sampai usia lanjut". Orang yang dapat menghargai kemampuan yang dimilikinya, berarti dia memiliki rasa percaya diri.

Karena tidak sedikit orang yang kurang menghargai atas usaha yang telah dilakukannya, banyak faktor yang menjadikan manusia kehilangan rasa kepercayaan pada diri sendiri. Salah satunya seperti perasaan merasadirinya tidak dibutuhkan oleh orang lain atau dirinya tidak mampu melakukan sesuatu karena faktor seperti kurangnya pengetahuan maupun dari segipengalaman dan umur.

Anak - anak diusia remaja sangat rentan memiliki perasaan seperti ini sehingga peran orang tua , guru dan lingkungan sangatlah penting dalam masa pertumbuhan remaja tersebut, dorongan dari orang – orang terdekat secara terus menerus sangatlah baik dan sehat untuk mental dalam pertumbuhan para remaja ke jenjang yang lebih tinggi lagi. Jika orang terdekat seperti keluarga dan guru berperan baik dalam menjaga kesehatan mental seorang remaja maka remaja tersebut akan tumbuh dengan mental yang sehat dan tentunya sifat percaya diri yang kuat, namun sebaliknya jika lingkungan anak tersebut kurang mendukung maka mental anak akan menjadi terganggu dan menyebabkan menurunnya rasa kepercayaan diri pada anak tersebut.

Self Confidence atau kepercayaan diri sangat dibutuhkan dalam hidup salah satu contohnya dalam membuat keputusan pemilihan karir. Karier adalah sesuatu yang sangat berpengaruh terhadap kelangsungan hidup dan kebahagiaan manusia. Oleh karena itu ketepatan memilih serta menentukan keputusan karir menjadi titik penting dalam perjalanan hidup kedepannya. Keputusan memilih jenis karir apa yang diinginkan oleh orang tersebut dimulainya individu berada pada masa remaja. Pada usia remaja menuju dewasa, sekolah merupakan aspek penting dalam kehidupan karena Pendidikan menyiapkan mereka dalam kondisi siap untuk mengambil keputusan karir. Berdasarkan pendapat Seligman (Marliyah dkk, 2004) mengatakan bahwa sejumlah arir mulai dibangun dan dikembangkan sejak masa sekolah dan karirdapat juga dikatakan sebagai suatu cita-cita yang diinginkan, baik yang berkaitan dengan suatu bidang pendidikan, pekerjaan maupun suatu profesi tertentu. Remaja adalah peralihan dari masa kanak - kanak menuju masa kedewasaan.

Untuk menghasilkan penelitian yang sesuai dengan realita dan mendapatkan data yang akurat sesuai permasalahan yang ada dilapangan, peneliti melakukan penelitian di SMK Muhammadiyah 2 Kediri, objek penelitian ini adalah para siswa, dari hasil penelitian didapatkan hasil yaitu, banyak siswa yang kurang percaya diri, alhasil menyebabkan siswa tersebut kesulitan dalam mewujudkan keinginannya, salah satunya para siswa tidakpercaya diri untuk mengambil jenjang karir sesuai dengan apa yang mereka inginkan. Selain kurangnya kepercayaan diri siswa yang disebabkan oleh faktor internal dari siswa

tersebut ada juga permasalahan mengenai metode pembelajaran yang kurang menarik sehingga siswa sulit untuk memahami pembelajaran tersebut.

Dari hasil analisa permasalahan yang didapatkan secara langsung di lapangan, peneliti membuat sebuah solusi guna membantu upaya para guru bimbingan konseling dalam meningkatkan rasa kepercayaan diri siswa siswi dalam proses pengambilan jenis karir yang diinginkan untuk masa depan para siswa siswi SMK Muhammadiyah 2 Kediri, untuk membantu permasalahan tersebut peneliti membuat pengembangan cara belajar mengajar bimbingan konseling dengan menggunakan permainan sebagai media mengajar, permainan tersebut berupa permainan kartu *Truth Or Dare (TOD)*.

PEMBAHASAN

Hakikat Media Bimbingan Dan Konseling

Bimbingan dan konseling merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seorang guru bimbingan dan konseli dalam upaya memandirikan peserta didik atau klien. Bimbingan dan konseling yang memandirikan mengamanatkan kepada guru BK / konselor untuk memahami tiap klien atau konseli secara utuh.

Menurut Hogan-Garcia, 2003 "Bisa dikatakan juga media Bimbingan dan Konseling adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan bimbingan dan konseling yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa/ konseli untuk memahami diri, mengambil keputusan, serta memecahkan masalah yang dihadapi".

Dengan bermodalkan kesadaran diri dan kemampuan interpersonalnya untuk memahami konseli secara empati, konselor melakukan interaksi bimbingan dan konseling yang peduli kemaslahatan. Dalam proses bimbingan dan konseling itu, konselor memfasilitasi konseli untuk menyadari dirinya, mengeksplorasi permasalahan yang dihadapi serta kemungkinan yang terbuka. Dari situ, selanjutnya konseli difasilitasi untuk menetapkan pilihan atau mengambil keputusan yang patut diduga akan bermuara pada kemaslahatan bagi dirinya maupun bagi orang banyak dalam arti luas. (Sternberg, 2003).

Proses bimbingan dan konseling merupakan proses komunikasi, artinya di dalamnya terjadi proses penyampaian pesan dari seseorang (sumber pesan) kepada seseorang atau sekelompok orang (penerima pesan). Pesan yang dikirimkan biasanya berupa informasi atau keterangan dari pengirim. Pesan tersebut diubah dalam bentuk sandi - sandi atau lambang - lambang seperti kata - kata, bunyi, gambar dan sebagainya. Melalui saluran (channel) seperti powerpoint, OHP, film, pesan diterima oleh si penerima pesan melalui indra (mata dan telinga) untuk diolah, sehingga pesan disampaikan oleh penyampai pesan dapat diterima dan dipahami oleh si penerima pesan.

Pada proses konseling, konseli dapat menggunakan berbagai jenis media bimbingan dan konseling, seperti yang diungkapkan oleh Leshin, Pollock

& Reigeluth dalam arsyad, 2016 seperti media cetak, media pameran media yang di proyeksikan dengan beberapa bentuk media yang dikelompokkan menjadi 4 golongan menurut Gerlach dan Ely (1997) yaitu media audio, media visual audio dan juga media grafis.

Kepercayaan Diri (*Self Confidence*)

Self confidence atau percaya diri memiliki berbagai macam pengertian menurut para ahli. Menurut Lauster (1992) mendefinisikan kepercayaan diri diperoleh dari pengalaman hidup. kepercayaan diri merupakan salah satu aspek kepribadian yang berupa keyakinan akan kemampuan diri seseorang sehingga tidak terpengaruh oleh orang lain dan dapat bertindak sesuai kehendak, gembira, optimis, cukup toleran, dan tanggung jawab.

Lauster (1992) menambahkan bahwa kepercayaan diri berhubungan dengan kemampuan melakukan sesuatu yang baik. Anggapan seperti ini membuat individu tidak pernah menjadi orang yang mempunyai kepercayaan diri yang sejati. Loekmono (dalam Alsa, 2006:98) mengemukakan bahwa kepercayaan diri tidak terbentuk dengan sendirinya melainkan berkaitan dengan kepribadian seseorang.

Kepercayaan diri dipengaruhi oleh faktor-faktor yang berasal dari dalam individu sendiri. Norma dan pengalaman keluarga, tradisi kebiasaan dan lingkungan sosial atau kelompok dimana keluarga itu berasal. Maslow menyatakan dalam Sa'diah, 2007:30 bahwa percaya diri merupakan modal dasar untuk pengembangan aktualitas diri. Dengan percaya diri orang akan mampu mengenal dan memahami diri sendiri. Menurut Hakim (2002) percaya diri tidak muncul begitu saja pada diri seseorang terdapat proses tertentu di dalam pribadinya sehingga terjadilah pembentukan rasa percaya diri.

Karir

Pengertian Karir Menurut Simamora (2007: 412) Karir merupakan urutan aktivitas-aktivitas yang berhubungan dengan pekerjaan dan perilaku, nilai-nilai dan aspirasi seseorang selama rentang hidup orang tersebut. Menurut Rivai (2009: 264) Karir terdiri dari semua pekerjaan yang adaselama seseorang bekerja, atau dapat dikatakan bahwa karir adalah seluruh jabatan yang diduduki seseorang dalam kehidupan kerjanya. Dapat disimpulkan bahwa karir adalah sebuah urutan dari aktivitas atau kegiatan yang berhubungan dengan pekerjaan atau jabatan. Adapun jenis karir dibagi menjadi beberapa kategori yaitu : Realistik, Artistik, Sosial, Enterprising, dan Konvensional.

Permainan Truth Or Dare (TOD)

Monk dalam Pitadjeng (2006:95) menuliskan bahwa anak dan permainan merupakan dua pengertian yang tidak dapat dipisahkan satu samalain. Bagi anak, bermain merupakan kebutuhan yang tidak dapat ditinggalkan. Sering kita dengar bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Seiring dengan pernyataan tersebut

para ahli dalam pendidikan terus mengembangkan strategi dan media pembelajaran yang dapat membuat anak tetap merasa dalam dunianya yaitu bermain meski dalam suasana belajar sehingga sering kita dengar istilah bermain sambil belajar ataupun sebaliknya.

Permainan *Truth and Dare* berasal dari kata *Truth* yang dalam bahasa Indonesia berarti kebenaran dan *Dare* yang berarti berani. Jadi permainan *Truth and Dare* ini adalah sebuah permainan yang di dalamnya berisi pertanyaan untuk dijawab secara jujur dan berisi tantangan yang harus dilakukan secara berani. Permainan *Truth and Dare* ini berisi pertanyaan dan tantangan seputar materi pembelajaran. Permainan *Truth and Dare* ini menggunakan dua jenis kartu. Kartu pertama adalah kartu *TRUTH*, yakni kartu berwarna putih yang bertuliskan "*TRUTH*" di sisi depannya, lalu di sisi belakangnya berisi pertanyaan mengenai tanggapan siswa terhadap fenomena baru yang sedang hangat menjadi pembicaraan. Kartu kedua adalah kartu *DARE*, yakni kartu berwarna merah yang bertuliskan "*DARE*" di sisi depannya, lalu di sisi belakangnya berisi perintah atau pertanyaan mengenai fenomena yang sudah ada. Kartu terbuat dari kertas manila dan asturo berwarna merah yang masing-masing berukuran 5 cm x 8 cm. (Sigit Priatmoko, Achmad Binadja, Seli Triana Putri 2011).

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan permainan *kartu truthor dare (TOD)* yang telah dilakukan, peneliti menyimpulkan bahwa pengembangan ini dapat bermanfaat untuk membantu meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam memilih karir masa depannya, pengembangan permainan ini dikemas dengan tampilan kartu yang lebih menarik dari kartu aslinya dan dengan varian pertanyaan dan hukuman yang lebih bervariasi dan cenderung ke arah materi bimbingan konseling. Selain bermanfaat untuk parasiswa pengembangan ini juga diharapkan bisa diterapkan oleh para guru BK untuk membantu memonitoring dan juga membantu membangun rasa kepercayaan diri siswa melalui permainan ini. Permainan ini dirancang untuk memudahkan para guru dalam menyampaikan materi BK dengan media yang tidak membosankan seperti pembelajaran BK dengan cara lama yaitu duduk dan mendengarkan guru menyampaikan materi, game ini dikemas dengan ringan dan asik sehingga mudah dimainkan dan mudah untuk diingat.

Saran

Peneliti menyarankan kepada guru BK agar dapat menggunakan permainan ini sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi pelajaran BK serta dapat membantu para siswa dalam meningkatkan rasa kepercayaan diri untuk memilih karir dengan cara yang lebih menyenangkan dan lebih ringan serta mudah untuk diingat melalui media permainan yang telah dikembangkan oleh peneliti.

DAFTAR RUJUKAN

- Saputro, N. D., & Suseno, M. N. (2010). Hubungan antara Kepercayaan Diri dengan Employability pada Mahasiswa. *Psikohumanika*, 3, 1–9. [http://setiabudi.ac.id/jurnalpsikologi/images/files/jurnal2\(3\)](http://setiabudi.ac.id/jurnalpsikologi/images/files/jurnal2(3)).
- Widyastuti, Retno Juli (2013). Pengaruh self-efficacy dan dukungan sosial keluargaterhadap kemantapan pengambilan keputusan karir siswa. *Jurnal BK UNESA*,3(1), 231–238.
- Thalib, A. S. (2021). Pengembangan Media Bimbingan Konseling Permainan Monopoli Truth And Dare Untuk Meningkatkan Self Confidence Pada Peserta Didik. *Indonesian Journal of School Counseling: Theory, Application and Development*, 1, 21–32.
- Ningsih, M. W. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI TRUTH AND DARE UNTUK MENINGKATKAN SELF CONFIDENCE PADA SISWA SISWI SMP NEGERI 1 BALONGBENDO.
- AZMI SEPTIANI THALIB. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA BIMBINGAN KONSELING PERMAINAN MONOPOLI TRUTH AND DARE UNTUK MENINGKATKAN SELF CONFIDENCE PADA PESERTA DIDIK DI SMP NEGERI 8 MAKASSAR. *Journal of Chemical Information and Modeling*. Alismail, H. A., & McGuire, P. (2015). 21st Century Standards and Curriculum: Current Research and Practice. *Journal of Education and Practice* Vol. 6 No.6, 150-154.
- Abdullah Sani, Ridwan. 2016. *Penilaian Autentik*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Chang, Richard Y; Kelly, P.Keith. (2000). *Langkah-langkah Pemecahan Masalah*.
- Docktor, J., & Heller, K. (2009). Robust assessment instrument for student problem solving. In *Proceedings of the NARST 2009 Annual Meeting*, Garden Grove, CA.
- Djemari Mardapi. (2008). *Teknik Penyusunan Instrumen dan Nontes*. Yogyakarta: Mitra Cendikia Offset.
- Endang Mulyatiningsih. (2013). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Hamzah B Uno dan Satria Koni, 2012. *Assessment Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Greenatein, L. (2005). *Classroom assessment: Teacher's knowledge and practice*. Unpublished doctoral dissertation, Jhonson and Wales University.