

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia diciptakan dengan kepercayaan diri, namun kepercayaan diri setiap orang tentunya berbeda. Hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya adalah pendidikan (Ghufron & Risnawita, 2012). Kepercayaan diri sangatlah penting, sebagaimana menurut Lauster (1992) bahwa kepercayaan diri suatu sikap atau keyakinan atas kemampuan diri sendiri, sehingga dalam setiap tindakannya tidak terpengaruh oleh orang lain, merasa bebas untuk melakukan hal-hal yang sesuai dengan keinginan dan bertanggung jawab atas perbuatannya, gembira, optimis, dan toleran. Terbentuknya kepercayaan diri berhubungan dengan kemampuan melakukan sesuatu yang baik. Kepercayaan diri akan memudahkan hidup seseorang dan sangat bermanfaat bagi dirinya maupun lingkungannya.

Kepercayaan diri adalah rasa yakin terhadap kemampuan diri sendiri bahwa dapat menyelesaikan tantangan atau tugas tertentu secara mandiri. Lauster (Ghufron, 2012) mengemukakan aspek-aspek kepercayaan diri, yakni: percaya pada kemampuan diri, optimis, objektif, bertanggung jawab, serta rasional dan realitas. Individu yang memiliki latar belakang yang mendukung akan memperoleh tingkat percaya diri yang tinggi sehingga mampu bersosialisasi dengan baik. Percaya diri atau *self confidence* adalah aspek kepribadian yang penting pada diri seseorang. Tanpa adanya kepercayaan diri maka akan banyak menimbulkan masalah pada diri seseorang. Kepercayaan diri merupakan atribut yang paling berharga pada diri seseorang dalam kehidupan bermasyarakat, karena dengan adanya kepercayaan

diri, seseorang mampu mengaktualisasikan segala potensi yang ada pada dirinya. Hambly (Kartini, 2019) Kepercayaan diri merupakan keyakinan dalam diri seseorang untuk dapat menangani segala sesuatu dengan tenang. Keyakinan yang dimaksud di sini berupa perasaan dan anggapan bahwa dirinya dalam keadaan baik sehingga memungkinkan orang tersebut tampil dan berperilaku dengan penuh keyakinan. Terdapat beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi kepercayaan diri seseorang yang dituliskan oleh Kartini (2019) yakni keadaan fisik, konsep diri, harga diri, interaksi sosial, dan jenis kelamin.

Berdasarkan berbagai sudut pandang di atas, dapat dikatakan bahwa memiliki kepercayaan diri sangat banyak berpengaruh terhadap kehidupan seseorang. Kepercayaan diri dalam dunia pendidikan merupakan kebutuhan sehari-hari bagi siswa, akan tetapi kepercayaan diri tersebut dapat menjadi masalah ketika tidak dapat terpenuhi, siswa yang perkembangannya terganggu menunjukkan kepercayaan diri yang kurang, sehingga akan menjadi penghambat segala aktivitas yang akan dilakukan. Siswa selalu membutuhkan rasa percaya diri sebagai pemenuhan akan kebutuhannya dalam belajar dan mengembangkan potensinya terutama untuk siswa MTs Kelas VIII, dimana mereka diuntut untuk selalu siap dalam pembelajaran terutama dalam kegiatan belajar yang berbaur praktik.

Adapun beberapa penelitian mengenai rendahnya kepercayaan diri yang dapat dirubah menjadi lebih baik seperti dalam penelitian yang dilakukan oleh Eva (2019) dimana dari hasil penelitiannya yang menggunakan teknik asertif dalam meningkatkan rasa percaya diri menunjukan adanya peningkatan rasa percaya diri. Begitu pula dalam penelitian yang dilakukan Tsalistiani (2018) yang menghasilkan

bahwa rasa percaya diri siswa dapat meningkat dengan menggunakan metode bimbingan pribadi sosial jika dilihat dari satu kasus.

Berdasarkan informasi yang peneliti dapatkan dari guru BK di MTs Ar-Rosyid, terdapat siswa siswi yang memiliki permasalahan mengenai kepercayaan diri, terutama siswa yang telah direkomendasikan oleh Guru BK. Permasalahan mereka meliputi, merasa malu mengemukakan pendapat, tidak berani tampil ke depan, menghindari tugas yang diberikan dan sebagainya sehingga menghambat potensi yang dimilikinya. Berkaitan dengan permasalahan siswa yang memiliki kepercayaan diri yang kurang, maka salah satu strategi yang bisa dimanfaatkan adalah menggunakan media permainan untuk memberikan layanan bimbingan dan konseling. Banyak variasi media permainan yang bisa digunakan, selain untuk bermain media permainan bisa digunakan sebagai alat mendidik. Mulyasa (2012) Permainan sebagai suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Menurut Khobir (Veronica, 2018) permainan edukatif yaitu suatu kegiatan yang menyenangkan dan merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Permainan dapat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berfikir dan bergaul dengan lingkungan (Cahyo, 2011).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka dibutuhkan media pembelajaran yang lebih efektif dan mampu meningkatkan kepercayaan diri siswa. Banyaknya media permainan yang bisa digunakan sebagai pendukung dalam layanan bimbingan dan konseling kelompok, peneliti memilih mengembangkan media permainan kartu *truth or dare* (ToD). Permainan *truth or dare* merupakan jenis

permainan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan media kartu yang berisi pertanyaan lugas dan tegas untuk mendapat jawaban “Ya” atau “Tidak”, serta berisi tantangan yang menimbulkan tindakan atau penjelasan dan alasan (Tarigan & Elma, 2019). Proses permainan yang dilakukan dengan menggunakan media kartu *truth or dare* umumnya, dengan menggunakan dua macam kartu yakni kartu *truth* dan kartu *dare* (Fanny & Sakti, 2021). Pada permainan *truth or dare*, kartu *truth* umumnya berisi pertanyaan yang dijawab dengan jawaban yang faktual, sedangkan kartu *dare* umumnya berisi tantangan yang harus dilakukan oleh siswa (Nasrudin & Kurnadi, 2020).

Konsep dari proses bimbingan menggunakan media kartu bermain *truth or dare* yakni mengajak siswa untuk belajar sambil bermain. Dengan proses belajar sambil bermain akan menjadi menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur dan menarik serta memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar (Sundono, 2000). Media permainan ini diharapkan nantinya akan mampu membantu meningkatkan kepercayaan diri para siswa 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 *truth or dare* ini memiliki prosedur yang hampir serupa dengan permainan *truth or dare* pada umumnya, hanya saja dalam permainan ini terdapat kartu *truth* dan kartu *dare* berisi pertanyaan-pertanyaan serta tantangan-tantangan sesuai materi untuk mengasah kepercayaan diri.

Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengungkapkan bahwa permainan *truth or dare* sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran karena permainan ini dapat meningkatkan hasil belajar dan respon siswa dalam kegiatan belajar mengajar (Fanny & Sakti, 2021). Penelitian lainnya juga mengungkapkan bahwa media kartu bermain *truth or dare* merupakan media yang sangat layak untuk dikembangkan dan dibelajarkan kepada siswa karena memiliki nilai validitas yang cukup tinggi (Rizqiyah, 2018). Penelitian selanjutnya juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran kartu bermain *truth or dare* praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga layak untuk dikembangkan dan dibelajarkan kepada siswa (Vijayta & Isnawati, 2022). Selain itu penelitian mengenai media *truth or dare* lainnya mengungkapkan bahwa efektivitas media ini memperoleh prosentase rata-rata 91% sehingga kedua validasi tergolong kriteria “sangat layak” (Permana & Rochmawati, 2020).

Berdasarkan beberapa hasil penilaian tersebut dapat dikatakan bahwa media kartu permainan *truth or dare* merupakan media yang praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, media ini juga dapat meningkatkan motivasi serta semangat belajar siswa. Hanya saja pada penelitian sebelumnya belum terdapat kajian mengenai layanan bimbingan dan konseling mengenai pengembangan media permainan kartu *truth or dare* dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa SMP/MTs, sehingga penelitian ini difokuskan pada kajian tersebut dengan tujuan untuk menghasilkan produk media kartu permainan *truth or dare* melalui bimbingan kelompok untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa dengan rancangan yang menarik dan kekinian sehingga menarik minat siswa. Cara

bermain permainan ini sangat mudah, semua pemain membentuk lingkaran, lakukan kegiatan bimbingan seperti biasa lalu pada saat tahap kegiatan, pemimpin kelompok memutar botol dan pemain yang tertunjuk oleh botol harus mengambil kartu secara acak dan melakukan perintah dari kartu *truth* ataupun kartu *dare*.

Dari uraian diatas peneliti ingin menguji apakah kartu *truth and dare* ini bisa digunakan untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa atau tidak. Permainan ini akan diterapkan kepada siswa MTS Ar-Rosyid yang sudah direkomendasikan oleh Guru BK. Sehingga peneliti mengangkat judul penelitian “Pengembangan Permainan Kartu *Truth or Dare* melalui Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Kelas VIII MTs Ar-Rosyid”. Dengan diadakannya pengembangan ini diharapkan dapat memberikan rangsangan untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa. Peneliti meyakini bahwa penelitian ini mampu meningkatkan kepercayaan diri siswa, mengingat hasil survei dan fenomena yang sedang terjadi di sekolah tersebut.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan permainan kartu *truth or dare* melalui bimbingan kelompok untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan permainan kartu *truth or dare* melalui bimbingan kelompok untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa menurut ahli dan praktisi?

3. Bagaimana respons siswa terhadap pengembangan permainan kartu *truth or dare* melalui bimbingan kelompok untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa?
4. Bagaimana peningkatan kepercayaan diri siswa menggunakan pengembangan permainan kartu *truth or dare* melalui bimbingan kelompok?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis:

1. Proses pengembangan permainan kartu *truth or dare* melalui bimbingan kelompok.
2. Kelayakan pengembangan permainan kartu *truth or dare* melalui bimbingan kelompok menurut ahli dan praktisi.
3. Respons siswa terhadap pengembangan permainan kartu *truth or dare* melalui bimbingan kelompok.
4. Peningkatan kepercayaan diri siswa menggunakan pengembangan permainan kartu *truth or dare* melalui bimbingan kelompok.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi acuan untuk penelitian dan pengembangan layanan Bimbingan dan konseling selanjutnya, serta bisa bermanfaat bagi :

1. Manfaat Teoretis

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat menambah pengetahuan yang berkaitan dengan pengembangan media permainan kartu *truth or dare* untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa serta bisa digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti adalah:

- 1) Sebagai pengetahuan baru dan sarana implementasi dari pengembangan media permainan kartu *truth or dare* terhadap kepercayaan diri siswa.
- 2) Sebagai acuan bagi penelitian yang akan dilakukan dikemudian hari seperti menjadikan media ini berbasis digital.

b. Bagi Lembaga

Diharapkan hasil dari penelitian ini bisa bermanfaat bagi lembaga yaitu:

- 1) Bisa menjadi masukan bagi sekolah untuk menangani hambatan mengenai peingkatkan kepercayaan diri siswa.
- 2) Memberikan pendapat bahwa sarana dan prasarana yang ada di sekolah sudah sangat menunjang untuk penggunaan media permainan kartu *truth or dare* terhadap kepercayaan diri siswa

c. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling

Diharapkan hasil dari penelitian ini bisa bermanfaat bagi Guru BK sebagai:

- 1) Salah satu layanan yang membantu memenuhi kebutuhan akan permasalahan kepercayaan diri siswa.
- 2) Bisa digunakan sebagai alat dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa. Serta bisa memotivasi Guru BK untuk belajar mengembangkan media layanan sendiri.

d. Bagi siswa

Diharapkan hasil dari penelitian ini bisa bermanfaat bagi siswa, agar:

- 1) Bisa lebih aktif dalam mengeksplor kepercayaan diri, serta bisa lebih memudahkan siswa dalam belajar.
- 2) Mengajak siswa memanfaatkan media dalam layanan.
- 3) Mengajak siswa untuk membiasakan diri dan lebih aktif untuk unjuk diri di depan umum.

e. Bagi Jurusan Bimbingan dan Konseling

Diharapkan hasil dari penelitian ini bisa bermanfaat bagi jurusan sebagai:

- 1) Masukan untuk jurusan agar meningkatkan kemampuan serta kompetensi mahasiswa dalam pengembangan media layanan bimbingan dan konseling agar lulusan bisa menjadi individu yang lebih unggul serta lebih tanggap dalam menghadapi masalah di masyarakat dan masalah yang ada di lembaga pendidikan seperti mengenai kepercayaan diri.

E. Definisi Operasional

1. Permainan Kartu *Truth or dare*

Permainan kartu *truth or dare* adalah sebuah permainan yang dilakukan secara bersama dimana terdapat dua kartu dan harus melakukan perintah yang tertera dalam kartu tersebut baik menjawab sebuah kejujuran atau melakukan tantangan. Apabila mendapatkan kartu *truth* maka pemain harus menjawab pertanyaan secara faktual dan apabila mendapatkan kartu *dare* maka pemain harus melakukan tantangan yang tertera dalam kartu tersebut. Cara bermain permainan ini sangat mudah, semua pemain membentuk lingkaran, lalu pemimpin kelompok memutar botol dan pemain yang tertunjuk oleh botol harus mengambil kartu secara acak dan melakukan perintah dari kartu *truth* ataupun kartu *dare*.

2. Kepercayaan Diri

Kepercayaan diri yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu sikap siswa kelas VIII yang mempunyai keyakinan terhadap kemampuan diri sendiri untuk mencapai prestasi belajarnya di sekolah. Aspek-aspek kepercayaan diri dalam penelitian ini adalah : kemampuan diri, optimis, dan bertanggung jawab.