

**PENERAPAN MEDIA PERMAINAN *TRUTH AND DARE*
UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI
SISWA DI MTSN 4 PIDIE**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

MILA HAYATILLAH

NIM. 170213086

**Mahasiswa Program Studi Bimbingan Konseling
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
DARUSSALAM-BANDA ACEH
2021 M /1442 H**

**PENERAPAN MEDIA PERMAINAN TRUTH AND DARE
UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI SISWA
DI MTSN 4 PIDIE**

SKRIPSI

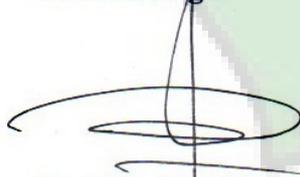
Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S-1)
Prodi Bimbingan dan Konseling

Diajukan Oleh

MILA HAYATILLAH
NIM.170213086
Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Bimbingan dan Konseling

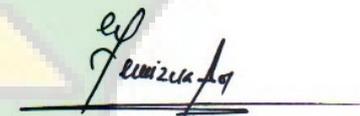
Disetujui Oleh:

Pembimbing I



Mukhlis, M. Pd
NIP. 197211102007011050

Pembimbing II



Evi Zuhara, M.Pd
NIDN. 2012038901

**PENERAPAN MEDIA PERMAINAN TRUTH AND DARE UNTUK
MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI SISWA DI MTSN 4 PIDIE**

Skripsi

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Uin Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi
Program Sarjana (S-1) Dlam Ilmu Pendidikan

Pada Hari/Tanggal

Selasa, 23 November 2021

18 Rabiul Akhir 1443

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua



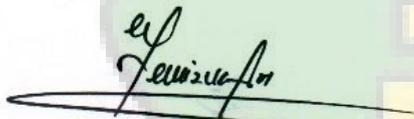
Mukhlis, M.Pd
NIP. 197211102007011050

Sekretaris



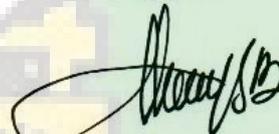
Cut Anjani, A.Md

Penguji I



Evi Zuhara, M.Pd
NIDN. 2012038901

Penguji II



Muslima, M.Ed
NIP. 197202122014112001

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh




Dr. Muslim Razali, SH, M.Ag
NIP. 195903091989031001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah :

Nama : Mila Hayatillah
NIM : 170213086
Prodi : Bimbingan dan Konseling
Judul Skripsi : Penerapan Media Permainan *Truth and Dare* Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Di MTsN 4 Pidie.

Dengan menyatakan bahwa dalam penelitian skripsi, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi data dan memalsukan data.

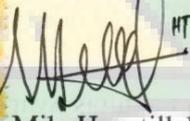
Mengerjakan sendiri karya dan mampu bertanggung jawab atas karya.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan, maka siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.

Demikian pernyataan saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 23 November 2021
Yang Menyatakan,



 HT

Mila Hayatillah
NIM. 170213086

ABSTAK

Nama : Mila Hayatillah
NIM : 170213086
Prodi : Bimbing dan Konseling
Judul Skripsi : Penerapan Media Permainan Truth and Dare untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Di MTsN 4 Pidie.
Pembimbing I : Mukhlis, M. Pd
Pembimbing II : Evi Zuhara M.Pd
Kata Kunci : Bimbingan Kelompok, Permainan *Truth and Dare*, Kepercayaan Diri

Kepercayaan diri adalah sikap yakin atas kemampuan diri sendiri sehingga dalam tindakanya tidak terlalu cemas, merasa bebas untuk melakukan hal yang sesuai keinginan dan tanggungjawab atas perbuatan, sopan dalam interaksi dengan oranglain, memiliki dorongan prestasi serta mengenal kelebihan dan kekurangan diri sendiri. Kenyataan yang terjadi di MTsN 4 Pidie terdapat beberapa siswa kelas VII masih tidak percaya diri, sehingga perlu upaya meningkatkan kepercayaan diri menggunakan layanan bimbingan kelompok dengan media permainan *Truth and Dare*. Rumusan masalah penelitian adalah apakah penerapan media permainan *Truth and Dare* dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dan tujuan penelitian adalah untuk mengetahui apakah penerapan media permainan *Truth and Dare* dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VII.6 berjumlah 30 siswa. Total sampel penelitian berjumlah 9 siswa, dipilih dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Metode penggunaan penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen berbentuk *One Group Pretest-Posttest Desain*. Data penelitian dikumpulkan dengan menggunakan skala kepercayaan diri. Setelah memperoleh data di analisis menggunakan pengujian hipotesis dengan bantuan SPSS versi 20, diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $6.435 > 1.833$ pada taraf signifikasi $\alpha = 0,05$. Artinya, hipotesis penelitian diterima dan dinyatakan terdapat pengaruh positif dan signifikasi dari penerapan media permainan *Truth and Dare* terhadap kepercayaan diri siswa kelas VII.6 MTsN 4 Pidie.

Kata kunci: Bimbingan Kelompok, Permainan *Truth and Dare*, Kepercayaan Diri

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, Segala puji hanya milik Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan rahmat, hidayah dan karunia-Nya kepada peneliti, sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan baik. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan Alam Nabi Besar Muhammad SAW, keluarga dan para sahabatnya. Akhirnya peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “Penerapan Media Permainan *Truth and Dare* Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Di MTsN 4 Pidie”.

Suatu kebahagiaan bagi peneliti dapat menyelesaikan skripsi. Penyusunan skripsi bertujuan untuk memenuhi sebagian tugas dan syarat guna untuk memperoleh gelar Sarjana dari Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar- Raniry Banda Aceh. Penyelesaian skripsi dapat terselesaikan karena terdapat bimbingan, dukungan, partisipasi dan arahan semua pihak. Ucapan peneliti yang tidak terhingga kepada:

1. Bapak Dr. Muslim Razali, S.H., M.Ag selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN AR-Raniry Banda Aceh yang telah memberi izin peneliti melakukan penelitian.
2. Bapak Dr. H. A. Mufakir Muhammad, M.A, selaku ketua prodi Bimbingan dan Konseling UIN Ar-Raniry.
3. Bapak Mukhlis, M. Pd. selaku dosen pembimbing I, yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk membimbing peneliti selama mengerjakan skripsi berlangsung, terimakasih tidak terhingga atas

kesabaran serta motivasi yang diberikan kepada peneliti dalam penyelesaian skripsi.

4. Ibu Evi Zuhara M.Pd selaku dosen pembimbing II sekaligus Penasehat Akademik (PA) yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk membimbing peneliti selama mengerjakan skripsi berlangsung, terimakasih peneliti ucapkan sebesar-besarnya yang tidak terhingga atas wawasan dan ilmu pengetahuan yang diberikannya kepada peneliti sangat luar biasa merupakan bekal dan modal yang sangat berharga bagi peneliti. Dan terimakasih untuk selalu memberikan dukungan dan motivasi dalam meraih ilmu yang berkah dan bermanfaat.
5. Seluruh Dosen, Ahli Staf Pendidikan Bimbingan Konseling Universitas Islam Negeri Ar-raniry, yang namanya tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu, terimakasih atas bimbingannya, sehingga membentuk peneliti menjadi seorang sarjana ilmu konseling, InsyaAllah bermanfaat bagi peneliti dan orang sekitar.
6. Bapak Usman, S.Ag, M.Pd, selaku kepala Sekolah MTsN 4 Pidie yang telah memberi izin dan mempermudah peneliti untuk memperoleh data di lokasi penelitian.
7. Persembahan teristimewa teruntuk Ayahanda tercinta Nasri dan Ibunda tercinta Nuraini selaku orang tua yang sangat peneliti cintai dan sayangi, yang rela berkorban demi anaknya untuk meraih kesuksesan. Rasa terimakasih sebesar-besarnya kepada ayah dan mamak yang tiada kenal

lelah untuk memotivasi peneliti dan memberi dukungan agar menjadi seorang pribadi yang bermanfaat bagi orang lain.

8. Sahabatku, Rauzahtul Jannah, Riski Safitri, Azkia Husnul dan Dilla Fadia.

Terimakasih untuk kebersamaanya selama ini dalam perjuangan kita menggapai impian sebagai konselor yang hebat. Terimakasih telah memberikan banyak kenangan, keceriaan, kebahagiaan sepanjang peneliti menjalankan studi.

9. Seluruh teman-teman seperjuangan BK leting 17 terimakasih atas kerjasamanya selama 4 tahun, perjuangan demi perjuangan serta pengalaman semoga menjadi kenangan yang terbaik dan tidak terlupakan.

10. *Last but not least, I want to thank me, I want to thank me for believing in me, I want to thank me for doing all this hard work, I want to thank me for not having a day off, I want to thank me for never quitting, just be me all the time.*

Penulis menyadari skripsi penelitian ini masih jauh dari kesempurnaan. Segala kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan untuk perbaikan kedepannya. Semoga Allah senantiasa melimpahkan rahmat, keberkahan dan karunia-Nya kepada kita semua, Aamiin Ya Rabbal'Alamin.

Banda Aceh, 23 November 2021
Penulis,

Mila Hayatillah
NIM. 170213086

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPEL JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Hipotesis Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
E. Definisi Operasional	9
BAB II: KAJIAN PUSTAKA.....	12
A. Bimbingan Kelompok.....	12
1. Pengertian Bimbingan Kelompok	12
2. Tujuan Bimbingan Kelompok	14
3. Teknik-teknik Bimbingan Kelompok.....	16
B. Permainan <i>Truth And Dare</i>	22
1. Pengertian Permainan <i>Truth And Dare</i>	22
2. Prosedur Permainan <i>Truth And Dare</i>	23
3. Kelebihan dan Kelemahan Permainan <i>Truth And Dare</i>	24
C. Kepercayaan diri	25
1. Pengertian Kepercayaan diri	25
2. Ciri Individu Memiliki Kepercayaan diri	28
3. Faktor Mempengaruhi Kepercayaan diri	30
4. Aspek-aspek Kepercayaan diri	32
5. Meningkatkan Kepercayaan diri	33
6. Kepercayaan diri Dalam Perpektif Islam	36
BAB III : METODE PENELITIAN	38
A. Rancangan Penelitian	38
B. Lokasi, Populasi dan Sampel Penelitian	39
C. Instrumen Pengumpulan Data	41
1. Penyusunan Instrumen.....	42
2. Kisi-kisi Instrumen	42
D. Uji Coba Alat Ukur	45

1. Validitas Instrumen	45
2. Realibilitas Instrumen.....	47
E. Teknik Pengumpulan Data	49
F. Teknik Analisis Data.....	51
1. Uji Normalitas	51
2. Uji-t.....	52
BAB IV : HASIL PENELITIAN	53
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	53
1. Gambaran Umun MTsN 4 Pidie	53
B. Hasil Penelitian	56
1. Penyajian data.....	56
2. Pengolahan data	67
3. Interpretasi data	74
C. Efektifitas Media Permainan Truth and Dare Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri	76
D. Pembahasan Hasil Penelitian	77
BAB V : PENUTUP	83
A. Kesimpulan	83
B. Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN-LAMPIRAN	89
RIWAYAT HIDUP PENULIS.....	130

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	: Desain One Group Pretest Posttest Design	37
Tabel 3.2	: Jumlah Populasi Penelitian Siswa Kelas VII MTsN 4 Pidie	39
Tabel 3.3	: Kategori Pemberian Skor Alternatif Jawaban.....	41
Tabel 3.4	: Kisi-kisi Instrumen Kepercayaan Diri Pada Siswa.....	42
Tabel 3.5	: Rumus Validitas Instrumen	44
Tabel 3.6	: Hasil Uji Validitas Butir Item	43
Tabel 3.7	: Skor r Hitung dan r Tabel Hasil Uji Validitas Butir Item.....	43
Tabel 3.8	: Rumus <i>Cronbach Alpha</i>	45
Tabel 3.9	: Kategori Reliabilitas Instrumen	45
Tabel 3.10	: Output Uji Reliabilitas	45
Tabel 3.11	: Rumus Uji-t.....	49
Tabel 4.1	: Profil MTsN 4 Pidie.....	49
Tabel 4.2	: Sarana Prasarana MTsN 4 Pidie	49
Tabel 4.3	: Jumlah Populasi MTsN 4 Pidie	49
Tabel 4.4	: Tingkat Kepercayaan Diri Siswa	49
Tabel 4.5	: Jumlah Siswa yang Menjadi Sampel MTsN 4 Pidie.....	49
Tabel 4.6	: Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttes</i> Kepercayaan Diri.....	49
Tabel 4.7	: Kategori Pengelompokkan Siswa <i>Pretest</i> dan <i>Posttes</i>	49
Tabel 4.8	: Kepercayaan Diri siswa kelas VII.6 MTsN 4 Pidie Berdasarkan Aspek	49
Tabel 4.9	: Hasil Perhitungan Rata-Rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttes</i>	49
Tabel 4.10	: Hasil Uji Normalitas	49
Tabel 4.11	: Uji t Berpasangan <i>Pretest</i> dan <i>Posttes</i> Kepercayaan Diri.....	49
Tabel 4.12	: Hasil Uji t <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kepercayaan diri Setiap Aspek	49
Tabel 4.13	: Kriteria Indeks N-Gain	49
Tabel 4.14	: Persentase Rata-rata Nilai N-Gain.....	49
Tabel 4.15	: Korelasi Sampel Berpasangan	49
Tabel 4.16	: Hasil Paired Sampel Test.....	49
Tabel 4.17	: Kriteria Persentase	49
Tabel 4.18	: Tingkatan Persentase Kepercayaan Diri Siswa di MTsN 4 Pidie	49

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : SK Pembimbing Skripsi
- Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian
- Lampiran 3 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
- Lampiran 4 : Hasil *Judgement Instrument*
- Lampiran 5 : Angket Kepercayaan Diri
- Lampiran 6 : Hasil *Validasi Instrument*
- Lampiran 7 : Hasil *Realiabilitas Instrument*
- Lampiran 8 : Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL)
- Lampiran 9 : Laporan Pelaksanaan Layanan (LPL)
- Lampiran 10 : Materi Pelaksanaan Layanan
- Lampiran 11 : Hasil Perhitungan Uji-t Pretest dan Postest
- Lampiran 12 : Hasil Perhitungan Uji-t Pretest dan Postest Berdasarkan Aspek
- Lampiran 13 : Tabulasi Hasil Responden Siswa Sebagai Sampel
- Lampiran 14 : Hasil Uji Normalitas
- Lampiran 15 : Hasil Uji-t
- Lampiran 16 : Dokumentasi
- Lampiran 17 : Gambar Kartu *Truth and Dare*
- Lampiran 18 : Riwayat Hidup



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masa remaja merupakan masa transisi, terjadi pada usia 15-20 tahun. Remaja mengalami beberapa peristiwa seperti pencarian jati diri, senang bereksplorasi, mengalami tekanan sosial dan perubahan-perubahan dalam bentuk fisik maupun psikis. Perubahan yang terjadi pada remaja tidak terlepas dari berbagai macam pengaruh dari lingkungan sekitar rumah, keluarga, sekolah, dan teman-teman sebaya, serta aktivitas yang dilakukan remaja dalam kehidupan sehari-hari. Remaja mulai melepaskan diri secara emosional dari orangtua dalam rangka menjalankan peran sosialnya yang baru sebagai orang dewasa.¹

Remaja yang tinggal di lingkungan keluarga yang hangat, erat serta mampu memberikan rasa aman akan mampu berpikir dan bertindak laku sesuai dengan tuntutan lingkungan, sehingga remaja dapat memikul tugas dan tanggungjawab yang disebut sebagai tugas-tugas perkembangan. Tugas perkembangan remaja antara lain mampu mencapai hubungan yang lebih matang dengan teman sebaya, baik dengan pria maupun wanita.² Untuk mencapai hubungan yang matang dengan teman sebaya, remaja diharapkan mampu memiliki kepercayaan diri.

Kepercayaan diri merupakan sikap yakin atas kemampuan diri sendiri sehingga dalam tindakan-tindakannya tidak terlalu cemas, merasa bebas untuk melakukan hal-hal yang sesuai keinginan dan tanggung jawab atas perbuatannya,

¹Hendriati Agustin. *Psikologi Perkembangan*. (Bandung: PT Refika Aditama, 2009) h. 28

² Elizabeth. B. Hurlock. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan, Ed. 5* (Jakarta: Erlangga, 1999) h.209

sopan dalam interaksi dengan orang lain, memiliki dorongan prestasi serta dapat mengenal kelebihan dan kekurangan diri sendiri.³ Lauster (dalam Tina) menjelaskan kepercayaan diri adalah perasaan yakin terhadap kemampuan, optimis, cukup berambisi, mandiri, merasa diterima dikelompok dan sikap selalu tenang.⁴

Kepercayaan diri bagian penting dari perkembangan kepribadian seseorang sebagai modal penentu keberhasilan dalam belajar maupun dalam berinteraksi dengan orang sekitar maupun lingkungan, tanpa adanya kepercayaan diri individu akan sulit mencapai interaksi sosial yang baik dengan teman maupun lingkungan. Individu memiliki kepercayaan diri dapat berinteraksi sosial dengan mudah menerima dan diterima oleh individu lain maupun lingkungan sekitarnya. Teori belajar sosial Bandura tentang kepribadian didasarkan kepada formula menjelaskan tingkah laku manusia merupakan hasil interaksi timbal balik yang terus menerus antara faktor-faktor penentu: internal (kognisi, persepsi, dan faktor lainnya yang mempengaruhi kegiatan manusia), dan eksternal (lingkungan). Bandura menyetujui keyakinan dasar behaviorisme yang mempercayai kepribadian dibentuk melalui belajar.

Dampak negatif kurangnya kepercayaan diri pada siswa akan mengakibatkan siswa mudah putus asa, menghindari tanggungjawab, bereaksi negatif, menjauhi pergaulan dengan orang banyak, menyendiri, tidak berani mengemukakan pendapat, serta tidak berani bertanya kepada guru saat mengalami

³ Asrullah Syam, *Pengaruh Kepercayaan Diri (Self Confidence) Berbasis Kaderisasi IMM Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa (Studi Kasus di Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Parepare)*, Jurnal Biotek, vol.5 (2017), h. 9

⁴ Tina Afiatin dan Sri Mulyani Martinah, *Peningkatan Rasa Percaya Diri* (Yogyakarta: UGM, Jurnal Psikologika, vol IX, 2000) h.66-67

kesulitan. Begitu besar fungsi dan peran kepercayaan diri pada kehidupan seseorang tanpa adanya kepercayaan diri yang tertanam dengan kuat didalam jiwa siswa, maka pesimisme dan rasa rendah diri akan menguasai dengan mudah. Tanpa dibekali kepercayaan diri yang mantap sejak dini, maka siswa akan menjadi pribadi yang lemah dalam belajar, siswa akan menurun prestasi belajar, menyontet, tidak keberanian untuk bertanya dan menanggapi penjelasan guru serta tidak berani untuk tampil di depan kelas.⁵

Hasil obeservasi awal di MTsN 4 Pidie pada bulan agustus 2021 masih terdapat beberapa siswa yang mengalami kepercayaan diri rendah, diperkuat dengan hasil wawancara terhadap beberapa guru mata pelajaran. Diantaranya guru Matematika dan Pendidikan Agama Islam dikatakan bahwasanya masih terdapat siswa yang enggan untuk bertanya saat pelajaran berlangsung. Bapak dan ibu guru meyakini siswa belum memahami materi yang disampaikan tetapi tidak berani dan kurang percaya diri untuk meminta penjelasan ulang. Apabila permasalahan kepercayaan diri tidak ditanggapi secara serius maka akan berakibat pada nilai siswa di beberapa mata pelajaran, seperti tugas, nilai ulangan serta laporan hasil belajar yang kurang memuaskan.

Guru bimbingan konseling MTsN 4 Pidie juga memberikan pernyataan yang serupa tentang beberapa siswa kelas VII guru memberikan layanan dikelas, siswa terlihat pasif dan kurang responsive terhadap guru BK, dikarenakan belum maksimalnya penyesuaian pada lingkungan baru sehingga siswa merasa malu,

⁵ Elias, Gustap dan Handayani, L. Supri, *Layanan Bimbingan dan Konseling Berbasis 5E untuk SMA*, (Yogyakarta: PT Kanisius, 2014), h. 168

minder, dan kurang percaya diri dalam mengutarakan atau menanggapi pernyataan-pernyataan atau masalah pribadi kepada guru BK dikelas.

Peneliti berasumsi kepercayaan diri pada siswa perlu ditingkatkan, apabila dibiarkan akan menyebabkan kegagalan dalam proses belajar dan proses penyesuaian sosial siswa. Dampak dari kepercayaan diri yang rendah seperti perasaan mudah mengeluh, sulit dalam menyesuaikan diri didalam lingkungan sosial, munculnya rasa putus asa serta mengalami kegagalan. Maka dari itu, perlu adanya *treatment* atau penanganan guna menyadarkan serta meningkatkan kepercayaan diri siswa. Pihak sekolah maupun guru BK/konselor dapat berfikir solusi yang tepat untuk membantu siswa keluar dari permasalahan kepercayaan diri.

Cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi kepercayaan diri siswa yaitu dengan layanan konseling. Konseling merupakan upaya yang diberikan guru BK/konselor terhadap individu membutuhkan guna mengentaskan permasalahan yang dialaminya, sehingga individu mampu beradaptasi dengan lingkungan secara baik dan mencapai perkembangan optimal sesuai dengan pribadi yang dimilikinya.⁶

Media dalam konseling salah satunya media permainan *Truth and Dare*. Permainan *Truth and Dare* berasal dari kata *Truth* dalam bahasa Indonesia berarti kebenaran dan *Dare* yang berarti berani. Permainan *Truth and Dare* adalah permainan yang didalamnya berisi pertanyaan untuk dijawab secara jujur dan berisi tantangan yang harus dilakukan secara berani. Permainan *Truth and Dare* berisi pertanyaan dan tantangan seputar materi pembelajaran dengan menggunakan

⁶ Rina Fajriani, “Efektivitas Peer Counseling untuk Meningkatkan Perilaku Prosocial pada Siswa di SMAS Babul Maghfirah Aceh Besar”, *Skripsi*, (Banda Aceh: UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2019), h. 4

dua jenis kartu. Kartu pertama adalah kartu *Truth*, yakni kartu berwarna putih yang bertuliskan “*Truth*” diisi depannya, lalu disisi belakangnya berisi pertanyaan mengenai tanggapan siswa terhadap fenomena baru yang sedang hangat menjadi pembicaraan. Kartu kedua adalah *Dare*, yakni kartu berwarna merah yang bertuliskan “*Dare*” di sisi depannya, lalu di sisi belakangnya berisi perintah atau tantangan.⁷

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.⁸ Prosedur permainan *Truth and Dare* serupa dengan permainan pada umumnya, namun dalam permainan *Truth and Dare* terdapat kartu *Truth* dan kartu *Dare* berisi pertanyaan-pertanyaan serta tantangan sesuai materi untuk mengasah dan meningkatkan kepercayaan diri. Kemudian, didalam papan permainan terdapat kartu motivasi untuk memovitasi siswa lebih semangat menjalani kehidupan dengan kelebihan dan yang dimiliki, terdapat juga *logic hun* yang merupakan hiburan untuk permainan bermain peran seperti petak bebas berekspretasi serta petak wajib orasi.⁹

⁷ Sigit Priatmoko, dkk., “Pengaruh Media Permainan *Truth And Dare Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Kimia SMA dengan Visi Sets*”, Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia 2, No. 1 (2008): h. 231

⁸ Agus N. Cahyo, *Game Kgusus Penyeimbang Otak Kanan & Kiri Anak*, (Jogjakarta: FlashBooks, 2011), h. 14-15

⁹ Miftahur Wahyu Ningsih, *Pengembangan Media Permainan Monopoli *Truth And Dare Untuk Meningkatkan Self Confindence Pada Siswa SMP**, E-Journal Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi, h. 4

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. Media permainan *Truth and Dare* juga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar, baik belajar mandiri maupun belajar berkelompok. Dengan adanya media permainan *Truth and Dare* siswa dapat belajar secara maksimal serta dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa.¹⁰

Penelitian bertujuan untuk menguatkan penelitian-penelitian terdahulu yang berkaitan dengan kepercayaan diri siswa. Aspek kepercayaan diri secara spesifik menjadi fokus penelitian yaitu keyakinan akan kemampuan diri, bertindak mandiri dalam mengambil keputusan, memiliki rasa positif terhadap diri sendiri, berani mengungkapkan pendapat, rasional dan realistis serta menghadapi persoalan yang ada dihati dengan tenang.

Penelitian Mifthur Wahyu Ningsih, pada tahun 2018 berjudul “*Pengembangan media permainan monopoli Truth and Dare untuk meningkatkan self confidence pada siswa siswi negeri 1 balongbendo*” dapat dikatakan cukup efektif dan memenuhi standart permainan. Data yang didapatkan menunjukkan adanya implementasi dari hasil permainan yang nampak pada perubahan *self confidence* yang ditunjukkan dalam berinteraksi dengan pemain lainnya. Persamaan yang terdapat dalam penelitian terdahulu dengan penelitian peneliti dari segi permainan *Truth and Dare* yang digunakan untuk meningkatkan *self confidence*/percaya diri pada remaja. Sedangkan perbedaannya terdapat pada

¹⁰ Evi Nurul Indayanti, dkk, *Penerapan Permainan Truth or Dare Materi Sistem Ekskresi terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP*, E-Journal UNESA, Surabaya: UNESA, hal. 2

pengemasan permainan *Truth and Dare* penelitian terdahulu dilakukan dalam bentuk monopoli, berisi empat sifat rasulullah yaitu sidiq, amanah, fathanah dan tabligh. Sedangkan permainan *Truth and Dare* pada penelitian peneliti kepercayaan diri terletak pada kartu Truth, kartu Dare, kartu motivasi serta *login hun*.¹¹

Sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Mutham Mimmah, tentang peningkatan hasil belajar kognitif sains IPA fisika dengan menerapkan media permainan *Truth and Dare* pada tahun 2015. Dimana hasil penelitian menunjukkan penggunaan permainan *Truth and Dare* efektif untuk meningkatkan daya serap siswa.¹² Dengan adanya informasi hasil identifikasi yang akurat tentang hal-hal terkait dengan kepercayaan diri siswa menggunakan permainan *Truth and Dare* diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru untuk memberikan intervensi dini guna meningkatkan kepercayaan diri yang dihadapi oleh siswa dengan tepat sasaran. Penelitian juga bertujuan untuk memberikan stimulasi kepada siswa dengan harapan dapat meningkatkan kepercayaan diri menjadi lebih baik. Berdasarkan kajian yang telah dipaparkan, peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai **“Penerapan media permainan *Truth and Dare* untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa di Mtsn 4 Pidie”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dipaparkan, rumusan masalah penelitian adalah: apakah penerapan media permainan *Truth and Dare* dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa di MTsN 4 Pidie ?

¹¹ Miftahur Wahyu Ningsih....., hal. 160

¹² Muthan Mimmah, dkk,, h.5

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian adalah: untuk mengetahui apakah penerapan media permainan *Truth and Dare* dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa di MTsN 4 Pidie

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dapat diartikan sebagai dugaan/asumsi yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian. Hipotesis penelitian adalah:

H_0 (hipotesis nihil) : Penerapan media permainan *Truth and Dare* tidak dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa di MTsN 4 Pidie.

H_a (hipotesis alternatif) : Penerapan media permainan *Truth and Dare* dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa di MTsN 4 Pidie

E. Manfaat Penelitian

Penelitian diharapkan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis dijelaskan sebagai berikut:

1. Manfaat secara teoritis

Secara teoritis, penelitian bermanfaat untuk memberikan wawasan cakrawala bagi pembaca, sumbangan pemikiran dan sebagai informasi pada dunia pendidikan dalam khasanah ilmu pengetahuan. Dan hasil penelitian diharapkan dapat menjadi bahan *literature* penelitian yang akan datang dengan masalah yang sejenis.

2. Manfaat secara praktis

a. Masyarakat

Permainan *Truth and Dare* dimainkan dengan mudah oleh semua kalangan masyarakat yang memiliki kepercayaan diri kurang sehingga tidak menjadi penghambat seseorang untuk berinteraksi.

b. Sekolah/siswa

Permainan dalam penelitian diharapkan dapat menjadi media belajar yang menyenangkan dan dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa. Bagi guru permainan *Truth and Dare* diharapkan dapat menambah referensi dan menjadi media alternatif dalam melaksanakan metode pembelajaran yang efektif dan efisien.

c. Peneliti

sebagai bahan aplikasi teori-teori yang telah diperoleh serta tambahan wawasan tentang cara meningkatkan kepercayaan diri siswa melalui permainan *Truth and Dare* secara maksimal.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan petunjuk tentang cara mengukur variabel tertentu mengenai penjelasan terhadap istilah-istilah variabel pengertian variabel yang akan diteliti secara praktis dan jelas. Definisi operasional penelitian sebagai berikut:

1. Permainan *Truth and Dare*

Permainan *Truth and Dare* berasal dari kata *Truth* yang dalam bahasa Indonesia berarti kebenaran dan *Dare* yang berarti berani. Permainan *Truth and Dare* adalah sebuah permainan yang didalamnya berisi pertanyaan untuk dijawab secara jujur dan berisi tantangan yang harus dilakukan secara berani. Permainan

Truth and Dare berisi pertanyaan dan tantangan seputar materi pembelajaran. Permainan *Truth and Dare* menggunakan dua jenis kartu. Kartu pertama adalah kartu *Truth*, yakni kartu berwarna putih yang bertuliskan “*Truth*” disisi depannya, lalu di sisi belakangnya berisi pertanyaan mengenai tanggapan siswa terhadap fenomena baru yang sedang hangat menjadi pembicaraan. Kartu kedua adalah *Dare*, yakni kartu warna merah bertulis “*Dare*” di sisi depannya, lalu di sisi belakangnya berisi perintah atau pertanyaan mengenai fenomena yang ada.¹³

Permainan *Truth and Dare* yang dimaksud yaitu permainan visual gerak berbentuk papan yang dimainkan dengan cara diputar yang berbentuk jangka jarum jam. Dalam permainan *Truth and Dare* peneliti menambahkan beberapa poin seperti tentang Self, pemain nantinya dapat memilih kartu *Truth and Dare* antara pribadi atau karir, terdapat juga kartu motivasi dalam permainan *Truth and Dare* serta kartu *Login Fun* sebagai hiburan dalam permainan.

2. Kepercayaan Diri

Lauster (dalam Tina) menjelaskan kepercayaan diri merupakan sikap yakin atas kemampuan diri sendiri sehingga dalam tindakan-tindakannya tidak terlalu cemas, merasa bebas untuk melakukan hal-hal yang sesuai keinginan dan tanggungjawab atas perbuatannya sopan dalam interaksi dengan orang lain, memiliki dorongan prestasi serta dapat mengenal kelebihan dan kekurangan diri sendiri.¹⁴

¹³ Sigit Priatmoko, dkk., , h. 231

¹⁴ Tina Afiatin dan Sri Mulyani Martinah, *Peningkatan Rasa Percaya Diri* (Yogyakarta: UGM, Jurnal Psikologika, vol IX, 2000) h.66-67

Kepercayaan diri yang dimaksud yaitu kondisi seorang individu dalam penyesuaian diri dengan lingkungan sosialnya, percaya akan kemampuan diri, berani menerima kekurangan dan kelebihan diri sendiri. Tanpa perasaan cemas, ragu-ragu, malu, merasa rendah diri, pasif dalam pergaulan serta tidak berani bertindak.

3. Siswa

Siswa diartikan sebagai jenis makhluk "*homo educandum*", yaitu makhluk yang membutuhkan pendidikan. Siswa dipandang sebagai manusia yang memiliki potensi yang bersifat laten, sehingga dibutuhkan bimbingan dan pengarahan yang konsisten menuju ke arah titik optimal kemampuan fitrahnya untuk menjadi manusia susila yang cakap.¹⁵

Siswa yang dimaksud dalam penelitian adalah individu yang sedang berkembang, artinya siswa tengah mengalami berbagai bentuk perubahan dalam dirinya baik yang ditunjukkan kepada diri sendiri maupun lingkungan sekitar. Sebagai individu yang tengah berkembang siswa membutuhkan bantuan dan bimbingan yang mengacu pada tingkat perkembangannya.

¹⁵ Rina Fajriani, "Efektivitas Peer Counseling...", h. 12

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Bimbingan Kelompok dan Permainan *Truth and Dare*

1. Bimbingan Kelompok

a. Pengertian Bimbingan Kelompok

Bimbingan adalah proses pemberian bantuan yang dilakukan oleh orang ahli kepada seseorang atau beberapa individu, baik anak-anak, remaja, maupun dewasa agar orang yang dibimbing dapat mengembangkan kemampuan dirinya sendiri dan mandiri, dengan memanfaatkan kekuatan individu dan sarana yang ada dan dikembangkan berdasarkan norma-norma yang berlaku¹⁶ Bimbingan kelompok adalah layanan untuk membantu klien atau siswa dalam pengembangan pribadi, kemampuan hubungan sosial, kegiatan belajar, karier dan pengambilan keputusan serta melakukan kegiatan tertentu melalui dinamika kelompok.¹⁷

Prayitno menjelaskan layanan bimbingan kelompok adalah layanan bimbingan yang diberikan kepada siswa secara bersama-sama atau kelompok agar kelompok menjadi besar, kuat, dan mandiri.¹⁸ Bimbingan kelompok dimaksudkan untuk mencegah berkembangnya masalah atau

¹⁶ Prayitno dan Erman Amti, *Dasar-Dasar Bimbingan Dan Konseling*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009). h .99

¹⁷ Rosmalia, “Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Diskusi dalam Meningkatkan Rasa Percaya Peserta Didik Kelas VII di SDN 2 Lampung Selatan”, *Skripsi*, (Bandar Lampung: UIN Raden Intan Lampung, 2016). H. 11

¹⁸ Prayitno, *Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok (Dasar dan Profil)*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 1995), h. 61

kesulitan pada diri konseli (siswa). Bimbingan kelompok dapat berupa penyampaian informasi atau aktivitas kelompok untuk membahas masalah-masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi, maupun masalah sosial.¹⁹

Gadza (dalam Amti) menegaskan bimbingan kelompok di sekolah merupakan kegiatan informasi kepada kelompok di sekolah, kegiatan informasi kepada siswa atau konseli bertujuan untuk membantu menyelesaikan permasalahan melalui dinamika kelompok. Gadza menyebutkan bimbingan kelompok diselenggarakan untuk memberikan informasi yang bersifat personal, vokasional, dan social.²⁰

Senada dengan Gadza, Winkel dan Sri Hastuti (dalam Rosmalia) menjelaskan bimbingan kelompok merupakan pengalaman melalui pembentukan kelompok yang khas untuk keperluan pelayanan bimbingan kelompok.²¹ Pelaksanaan kegiatan bimbingan kelompok dapat dilaksanakan dengan menggunakan media intruksional dan menerapkan konsep-konsep dinamika kelompok, bertujuan untuk memotivasi, mengatasi masalah siswa serta untuk mengembangkan potensi dimiliki.

Merujuk pendapat dari Sukardi dan Kusmawati layanan bimbingan kelompok merupakan layanan bimbingan dan konseling yang memungkinkan siswa secara bersama-sama melalui dinamika kelompok memperoleh berbagai bahan dari narasumber tertentu (terutama dari konselor atau pembimbing) untuk membahas topik tertentu yang berguna

¹⁹ Ahmad dkk, *Strategi Layanan Bimbingan & Konseling*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2005), h. 23

²⁰ Prayitno dan Erman Amti, *Dasar-Dasar...*, h. 24

²¹ Rosmalia, *Layanan Bimbingan Kelompok...*, h. 13

untuk menunjang pemahaman, atau untuk pengembangan dirinya baik secara individu atau kelompok serta dapat mengambil keputusan yang sesuai bagi dirinya.²²

Peneliti menyimpulkan bimbingan kelompok adalah layanan yang diberikan kepada sejumlah individu (siswa) dengan memanfaatkan dinamika kelompok untuk membahas topik tertentu baik mengenai pekerjaan atau karir, pribadi, maupun sosial yang bertujuan untuk mencegah timbulnya permasalahan pada diri siswa, serta membantu siswa untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya yang bermuara pada terentaskannya permasalahan serta pengambilan keputusan secara tepat.

b. Tujuan Bimbingan Kelompok

Tujuan bimbingan kelompok adalah untuk mengembangkan potensi secara bersama-sama sehingga siswa dapat mengatasi permasalahan yang dibahas dalam kelompok. Beberapa manfaat bimbingan kelompok adalah sebagai berikut:

- 1) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar hal-hal yang berkaitan dengan masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi maupun sosial.
- 2) Memberikan layanan-layanan penyembuhan atau pengentasan melalui kegiatan kelompok.
- 3) Lebih efektif dan ekonomis dilaksanakan secara kelompok dari pada dilaksanakan secara individual.

²² Dewa KetuT Sukardi, *Proses Bimbingan dan Konseling di Sekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), h. 60.

Natawidjaja menyatakan tujuan bimbingan kelompok adalah memberikan informasi seluas-luasnya kepada siswa supaya dapat membuat rencana yang tepat serta membuat keputusan yang memadai mengenai hal-hal yang berkaitan dengan masa depannya.²³ Bennet (dalam Romlah) menegaskan tujuan bimbingan kelompok adalah:

- a. Memberikan kesempatan-kesempatan pada siswa mengenai hal penting yang berguna bagi pengarahannya berkaitan dengan masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi, dan sosial.
- b. Memberikan layanan-layanan penyembuhan melalui kegiatan kelompok.
- c. Bimbingan secara kelompok lebih ekonomis dari kegiatan bimbingan individual.
- d. Untuk melaksanakan layanan konseling individu secara lebih efektif dengan mempelajari masalah-masalah umum dialami oleh individu dan menghilangkan hambatan emosional melalui kegiatan kelompok maka pemahaman terhadap masalah individu menjadi lebih mudah.²⁴

Hallen menjelaskan tujuan bimbingan kelompok sebagai langkah bersama menangani permasalahan yang dibahas dalam dinamika kelompok, sehingga menumbuhkan hubungan baik antar anggota kelompok, kemampuan berkomunikasi antar individu, pemahaman situasi dan kondisi lingkungan, mengembangkan tindakan nyata untuk mencapai hal-hal yang

²³ Rochman Natawidjaja, *Dasar-Dasar Konseling Tinjauan Teori dan Praktik*, (Bandung: Cita Pustaka Media Perintis, 2010), h. 45.

²⁴ Romlah, *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*, (Surabaya: Universitas Negeri Malang, 2006), h. 45

diinginkan dalam dinamika kelompok.²⁵

Dapat disimpulkan bimbingan kelompok merupakan suatu layanan yang bertujuan untuk membentuk pribadi individu yang dapat hidup secara mandiri, kreatif, produktif, dan mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya secara optimal.

2. Teknik-Teknik Bimbingan Kelompok

Teknik yang dapat digunakan dalam melaksanakan bimbingan kelompok antara lain:

a. Teknik Pemberian Informasi

Teknik pemberian informasi disebut juga metode ceramah, yaitu pemberian penjelasan oleh seseorang pembicara kepada sekelompok pendengar. Teknik informasi dapat diberikan secara tertulis misalnya pada papan bimbingan, majalah sekolah, rekaman, selebaran, video, dan film. Pelaksanaan teknik pemberian informasi dilaksanakan mencakup tiga hal, yaitu:

1) Perencanaan

Perencanaan terdapat tiga langkah yang harus diperhatikan dalam tahap perencanaan yaitu: (a) merumuskan tujuan apa yang hendak dicapai dengan pemberian informasi, (b) menentukan bahan yang akan diberikan apakah berupa fakta, konsep atau generalisasi, dan (c) menentukan dan memilih contoh-contoh yang tepat sesuai dengan bahan yang diberikan.

²⁵ A, Hallen, *Bimbingan dan Konseling Edisi Revisi*, (Jakarta: Quantum Teaching, 2005), h.73

2) Pelaksanaan

Penyajian materi dalam tahap pelaksanaan, disesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai. Apabila tujuannya untuk mengajarkan fakta, tugas pemberian informasi adalah membuat materi sehingga mudah diingat siswa atau pendengar. Konselor harus mengikuti langkah-langkah dalam mengajarkan konsep, yaitu: mendefinisikan konsep, mengklasifikasikan definisi yang dibuat, dan menghubungkan konsep dengan konsep lain yang bermakna disertai dengan pemberian contoh. Kemudian siswa diminta mengklasifikasikan contoh yang diberi Guru BK atau Konselor dengan membuat contoh lain yang dipahami siswa.

3) Penilaian.

Penilaian dalam tahap terakhir dalam pemberian informasi adalah mengadakan penilaian, apakah tujuan dari pemberian informasi sudah tercapai atau belum. Penilaian dapat dilakukan secara lisan dengan menanyakan pendapat siswa mengenai materi yang diterima, atau dengan cara tertulis baik dengan tes subyektif maupun tes obyektif.²⁶ Keuntungan dari teknik pemberian informasi dapat melayani dalam jumlah individu yang banyak dan sedikit sehingga lebih efisien, tidak terlalu banyak menggunakan gambar dengan kata-kata sehingga bahannya akan lebih menarik. Kelemahan dari teknik pemberian informasi adalah membosankan,

²⁶ Romlah, *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok...*, h. 87-89.

individu yang mendengar kurang aktif sehingga memerlukan keterampilan untuk berbicara agar penjelasan lebih menarik.²⁷

a) Diskusi Kelompok

Diskusi kelompok adalah percakapan yang telah direncanakan antara tiga orang atau lebih dengan tujuan memecahkan masalah atau memperjelas suatu persoalan bersama-sama, dibawah pimpinan seorang pemimpin. Setiap siswa mendapat kesempatan untuk menyumbang pikiran masing-masing dalam memecahkan suatu masalah. Permasalahan yang dapat disiskusikan melalui diskusi kelompok seperti permasalahan belajar, pekerjaan, pengaturan waktu, serta masalah lain mengenai persahabatan dan keluarga. Manfaat dari diskusi kelompok diantaranya:

1. Mengembangkan diri sendiri
2. Mengembangkan kesadaran tentang diri
3. Mengembangkan pandangan baru tentang hubungan antar manusia²⁸

b) Teknik Pemecahan Masalah

Teknik pemecahan masalah merupakan bagaimana mengajarkan individu untuk memecahkan masalah secara sistematis. Langkah-langkah dalam memecahkan masalah secara sistematis adalah:

1. Mengidentifikasi dan merumuskan masalah
2. Mencari sumber dan memperkirakan sebab-sebab masalah

²⁷ Evi Zuhara, "Efektivitas Teknik Sosiodrama untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa", *Tesis*, (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2014), h. 15

²⁸ Romlah, *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*, (Malang: Univesitas Malang, 2001), h. 87

3. Mencari alternatif pemecahan masalah
4. Menguji kekuatan dan kelemahan masing-masing alternatif
5. Memilih dan melaksanakan alternatif yang paling menguntungkan
6. Mengadakan penilaian terhadap hasil yang telah di capai.²⁹

c) Permainan Peran (Role Playing)

Permainan peran adalah suatu alat belajar yang menggambarkan keterampilan-keterampilan, pengertian mengenai hubungan antar manusia dengan memerankan situasi-situasi paralel dengan yang terjadi dalam kehidupan yang sebenarnya. Istilah permainan peranan mempunyai empat arti, yakni: bersifat sandiwara, bersifat sosiologis atau pola-pola perilaku yang ditentukan oleh norma-norma sosial serta sesuatu yang berkaitan dengan dunia pendidikan.³⁰

d) Sosiodrama

Sosiodrama adalah teknik bermain peran dengan cara mendramatisasikan bentuk tingkah laku dalam hubungan sosial. Sosiodrama merupakan dramatisasi dari persoalan-persoalan yang dapat timbul dalam pergaulan dengan orang lain, tingkat konflik yang dialami dalam pergaulan sosial.³¹

e) Psikodrama

Psikodrama adalah teknik bimbingan kelompok yang dilakukan untuk memecahkan masalah-masalah *psychis* yang dialami individu dengan

²⁹ Romlah, *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok...*, h. 90

³⁰ Romlah, *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok...*, h. 99.

³¹ Wingkel, *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*, (Jakarta: PT. Gramedia, 2004) h. 470

memerankan peranan. Tujuan psikodrama adalah untuk mengurangi dan menghindari konflik atau ketegangan yang ada pada diri individu, membantu individu memperoleh pengertian yang lebih baik tentang dirinya, dan menemukan konsep diri. Psikodrama dapat dilakukan dengan mengemukakan suatu cerita kepada sekelompok individu yang didalamnya menggambarkan suatu ketegangan *psychis* yang dialami individu.³²

f) Permainan Simulasi

Bermain adalah suatu aktivitas yang menyenangkan, ringan, dan bersifat kompetitif atau kedua-duanya. Permainan disebut sebagai alat untuk mengembangkan pengenalan terhadap lingkungan, permainan simulasi adalah permainan yang dimaksudkan untuk merefleksi situasi-situasi yang terdapat dalam kehidupan yang sebenarnya.³³

Dalam penelitian alat yang digunakan untuk mengatasi permasalahan belajar siswa adalah permainan *Truth and Dare*. Dengan permainan *Truth and Dare*, siswa dapat melatih keberanian, komunikasi, dan kemampuan adaptasi dengan orang lain. Keberanian diri siswa dilihat dari bagaimana siswa menjawab pertanyaan atau tantangan yang berada pada kartu *Truth* atau kartu *Dare*.

g) Home Room

Home room dilakukan dengan tujuan mengenal siswa dengan lebih baik, sehingga dapat membentuk individu atau siswa secara efisien. *Home*

³² Romlah, *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok...*, h. 106.

³³ Romlah, *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok...*, h. 109

room dilakukan dikelas dalam bentuk pertemuan antara guru-guru dan murid diluar jam-jam pelajaran untuk membahas beberapa hal yang dianggap perlu. Penggunaan teknik *home room* memiliki beberapa keuntungan.³⁴

Keuntungan *home room* diantaranya sebagai berikut:

1. Siswa mengikuti kegiatan *home room* yang dipimpin oleh guru selama satu tahun atau lebih maka kontinuitas dan kemajuan kegiatan bimbingan dapat direncanakan dengan lebih baik
2. Waktu yang lama digunakan dalam *home room* memungkinkan untuk membina kepercayaan dan kohesivitas kelompok.
3. Apabila *home room* diorganisasikan sesuai dengan tingkat kelas siswa, maka dapat diprogramkan kegiatan-kegiatan bimbingan kelompok yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.³⁵

h) Karyawisata (*Field Trip*)

Karyawisata adalah kegiatan yang diprogramkan oleh sekolah untuk mengunjungi objek-objek yang ada kaitannya dengan bidang studi yang dipelajari siswa dan dilaksanakan untuk tujuan belajar secara khusus. Karyawisata berfungsi sebagai kegiatan rekreasi atau metode mengajar, dapat pula berfungsi sebagai salah satu teknik bimbingan kelompok.³⁶

i) Remedial Teaching

Remedial teaching merupakan teknik bimbingan yang diberikan secara kelompok atau individual tergantung kesulitannya. Apabila kesulitan

³⁴ Evi Zuhara, "*Efektivitas Teknik Sociodrama...*", h. 17

³⁵ Evi Zuhara, "*Efektivitas Teknik Sociodrama...*", h. 18

³⁶ H.M.Surya, *Bimbingan Konseling*, (Jakarta: Univertas Terbuka, 2000) h. 482.

dirasakan secara kelompok maka diberikan secara kelompok begitu juga sebaliknya. *Remedial teaching* diadakan setelah diagnosis terhadap kesulitan belajar yang dialami siswa.³⁷ *Remedial teaching* adalah bentuk pengajaran yang diberikan kepada siswa untuk membantu memecahkan kesulitan belajar yang dihadapi melalui penambahan pelajaran, pengulangan kembali, latihan-latihan, penekanan aspek-aspek tertentu, tergantung jenis dan tingkat kesulitan belajar yang dialami.

3. Pengertian Permainan *Truth and Dare*

Permainan *Truth and Dare* berasal dari *Truth* dalam bahasa Indonesia berarti kebenaran, *Dare* berarti berani. Sigit Priatmoko menjelaskan permainan *Truth and Dare* adalah sebuah permainan yang didalamnya berisi pertanyaan untuk dijawab secara jujur dan berisi tantangan yang harus dilakukan secara berani.³⁸

Indayanti memaparkan permainan *Truth and Dare* merupakan permainan yang dilakukan secara berkelompok, dengan menggunakan dua macam kartu yaitu kartu *Truth* dan kartu *Dare*. Kartu *Truth* berisikan pertanyaan yang hanya membutuhkan jawaban “Ya atau Tidak”, sedangkan kartu *Dare* berisikan pertanyaan yang membutuhkan jawaban dengan penjelasan dan penjabaran yang disertai berbagai alasan.³⁹ Herliani mengemukakan permainan *Truth and Dare* adalah suatu strategi pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar aktif dan bertujuan agar siswa saling

³⁷ Djumhur, *Bimbingan dan Penyuluhan di Sekolah*, (Bandung: CV Ilmu, 2012), h. 106.

³⁸ Sigit Priatmoko, dkk., “Pengaruh Media Permainan *Truth and Dare*....”, h. 231

³⁹ Evi Nurul Indayanti, dkk, Penerapan Permainan *Truth or Dare* Materi Sistem Ekskresi terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP, E-Journal UNESA, Surabaya: UNESA, hal. 2

bekerja sama dalam proses belajar serta menumbuhkan daya kreatifitas pada siswa.⁴⁰

Peneliti dapat menyimpulkan permainan *Truth and Dare* adalah alat bantu bagi guru dalam bentuk permainan yang menggunakan dua jenis kartu yaitu kartu *Truth* berisi pertanyaan yang membutuhkan jawaban “Ya atau Tidak” dan kartu *Dare* berisi pertanyaan yang membutuhkan jawaban dengan penjelasan, penjabaran serta alasan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Permainan *Truth and Dare* bertujuan agar siswa dapat belajar lebih mudah dan menyenangkan, siswa dapat menanamkan materi pelajaran dalam ingatan lebih lama serta mampu mencapai tujuan pembelajaran dengan mudah.

4. Prosedur Permainan *Truth and Dare*

Prosedur memainkan permainan *Truth and Dare* melalui tiga tahapan yaitu:

- a. Tahap persiapan, guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 5-6 orang siswa serta menjelaskan aturan permainan.
 - 1) Permainan dimulai dengan memutarakan botol, ujung botol akan menunjukan kelompok yang akan bermain pada saat botol berhenti.
 - 2) Kelompok 5 yang terpilih akan memilih koin yang bertuliskan huruf T (*Truth*) dan huruf D (*Dare*).

⁴⁰ Herliani, (2016), *Penggunaan Taksonomi SOLO (Structure of Observed Learning Outcomes) pada Pembelajaran Kooperatif Truth and Dare dengan Quick On The Draw untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Siswa pada Mata Pelajaran Biologi*, E-Journal Proceeding Biology Education, Conference, 13 (1), hal. 233

- 3) Pertanyaan diberikan berdasarkan huruf yang di dapat pada koin, misalnyan kartu *Truth*, menekankan pada ilmu pengetahuan yang ada, dan kartu *Dare* berisi perintah/pertanyaan mengenai fenomena yang ada.
 - 4) Bagi kelompok yang menjawab benar akan diberikan poin 100 dan apabila salah pertanyaan akan dilempar kepada kelompok lain.
 - 5) Kelompok yang memiliki poin tertinggi dan kompak dalam kelompok yang menjadi pemenang.
 - 6) Waktu untuk berpikir diberikan selama 45 detik.
- b. Tahap kedua (tahap inti). Permainan dijalankan sesuai dengan aturan–aturan yang telah disepakati.
 - c. Tahap ketiga (tahap penutupan). Guru mendapatkan pemenang dari permainan *Truth and Dare* dan memberikan hadiah atau poin kepada pemenang.⁴¹

5. Kelebihan dan Kekurangan Permainan *Truth and Dare*

Permainan *Truth and Dare* yang dilakukan pada pembelajaran memiliki beberapa kelebihan diantaranya:⁴²

- a. Dapat menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan menyenangkan sehingga antusiasme siswa terhadap pembelajaran semakin bertambah.
- b. Siswa dilibatkan secara langsung dalam permainan, guru hanya sebagai juri atau motivator dan validator

⁴¹ Muthan Mimmah, dkk, Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Sains IPA Fisika Siswa dengan Menerapkan Media Permainan *Truth And Dare*, h.5

⁴² Sigit Priatmoko dkk.....h. 231

- c. Suasana komprehensif selama permainan dapat memicu siswa untuk menjadi yang terbaik diantara siswa yang lainnya. Sehingga tujuan pembelajaran untuk membantu siswa mencapai kompetensi dasar lebih mudah.

Kekurangan media permainan *Truth and Dare* :

- a. Pertanyaan-pertanyaan dalam kartu *Truth* maupun kartu *Dare* belum sepenuhnya mencakup bahan yang dipertanyakan dalam instrumen uji kemampuan kognitif
- b. Apabila manajemen waktu dengan tidak baik maka tujuan dari pembelajaran tidak tercapai
- c. Apabila pengelolaan kelas tidak tepat dapat menimbulkan keributan yang mengganggu jalannya proses pembelajaran.⁴³

B. Kepercayaan Diri

1. Pengertian Kepercayaan Diri

Kepercayaan diri berasal dari bahasa Inggris yakni *self confidence* yang artinya percaya pada kemampuan, kekuatan dan penilaian diri sendiri. Kepercayaan diri merupakan atribut yang sangat berharga pada diri seseorang dalam kehidupan bermasyarakat, tanpa adanya kepercayaan diri seseorang akan mendapatkan permasalahan pada dirinya. Kepercayaan diri pada membuatnya mampu mengaktualisasikan segala potensi yang dimiliki. Willis (dalam Ghufron) menjelaskan kepercayaan diri adalah keyakinan seseorang dalam menanggulangi

⁴³ Sigit Priatmoko dkk.....h. 232

suatu masalah dengan situasi terbaik serta dapat memberikan sesuatu yang menyenangkan bagi orang sekelilingnya.⁴⁴

Rahman (dalam Suwarjo) menggambarkan kepercayaan diri sebagai keyakinan dalam diri seseorang untuk mampu mencapai kesuksesan dengan berpijak pada usaha sendiri.⁴⁵ E. Fatimah (dalam Alfitri) memaparkan kepercayaan diri adalah sikap positif seorang individu untuk mengembangkan penilaian positif, baik terhadap diri sendiri maupun terhadap lingkungan atau situasi yang dihadapi.⁴⁶

Lauster (dalam Asrullah Syam) mengemukakan kepercayaan diri merupakan sikap yakin atas kemampuan diri sendiri sehingga dalam tindakan-tindakannya tidak terlalu cemas, merasa bebas untuk melakukan hal-hal yang sesuai dengan keinginan dan bertanggungjawab atas perbuatannya, sopan dalam interaksi dengan orang lain, memiliki dorongan prestasi serta dapat mengenal kelebihan dan kekurangan diri sendiri. Lauster (dalam Asrullah Syam) menggambarkan orang yang mempunyai kepercayaan diri memiliki ciri-ciri tidak mementingkan diri sendiri, tidak membutuhkan dorongan orang lain, optimis, dan gembira.⁴⁷

Anthony (dalam Inge) berpendapat kepercayaan diri merupakan sikap pada diri seseorang yang dapat menerima kenyataan, dapat mengembangkan kesadaran diri, berfikir positif, memiliki kemandirian, mempunyai kemampuan untuk memiliki serta mencapai segala sesuatu yang diinginkan. Inge mendefinisikan

⁴⁴ Ghufron, dkk. *Teori-Teori Psikologi*. (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media. 2011), h.33

⁴⁵ Suwarjo dan Eva Imania Eliasa, *55 Permainan (Games) dalam Bimbingan dan Konseling*, (Yogyakarta: Paramitra Publishing, 2010), h. 74

⁴⁶ Alfitri Asmaul Husna, *Peningkatan Kepercayaan Diri Siswa Melalui Teknik Diskusi Kelompok Dalam Layanan Bimbingan Kelompok Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Talangpadang Tahun Pelajaran 2011/2012*, (Lampung :FKIP Universitas Lampung,2012), h. 5

⁴⁷ Asrullah Syam, *Pengaruh Kepercayaan Diri.....*, h. 9

kepercayaan diri adalah keyakinan seseorang akan kemampuan yang dimiliki untuk menampilkan perilaku atau untuk mencapai target.⁴⁸

Kepercayaan diri merupakan faktor yang sangat penting bagi siswa karena sikap percaya diri akan membuat individu merasa optimis serta mampu untuk melakukan penyesuaian dengan lingkungan sosial. Kepercayaan diri didefinisikan berbeda-beda dalam literatur psikologi. Pengertian secara sederhana dapat dikatakan sebagai suatu keyakinan seseorang terhadap gejala aspek kelebihan yang dimiliki oleh individu serta keyakinan yang membuatnya merasa mampu untuk dapat mencapai berbagai tujuan hidupnya.⁴⁹

Abdul Hayat, dalam bukunya menjelaskan kepercayaan diri adalah kebalikan dari putus asa. Orang yang percaya diri akan mampu bekerja keras dalam berusaha, tidak putus asa dalam kegagalan, suka melakukan introspeksi dan berusaha untuk memperbaiki dirinya, sehingga terhindar dari perilaku tercela dan sesat.⁵⁰

Dalam Al-Qur'an diterangkan kepercayaan diri berada pada pribadi yang istiqamah, yaitu pribadi konsisten dan konsekuen dalam memegang teguh keimanan kepada Allah SWT. Sehingga rasa takut kepada apapun dan siapapun kecuali terhadap Allah SWT serta tidak merasa hina, disebabkan keistiqamahan seseorang dalam beriman kepada Allah SWT. Memiliki kepercayaan diri yang tinggi, senantiasa merasakan adanya tempat pertolongan, serta memiliki perasaan

⁴⁸Inge Pudjiastuti Adywibowo, *Memperkuat Kepercayaan Diri Anak melalui Percakapan. Referensial*. Jurnal Pendidikan Penabur -No.15/Tahun ke-9/Desember 2010. Jakarta,h.37

⁴⁹ Syamsu Yusuf LN dan A. Juntika Nurihsan, *Teori Kepribadian* (Bandung: PT Remaja Rosda, 2007), h. 133

⁵⁰ Abdul Hayat, *Konsep-Konsep Konseling Berdasarkan Ayat-Ayat Al Qur'an*, (Banjarmasin: Antasari Press, 2007), h. 98

optimis akan mendapatkan surga di akhirat kelak. Allah sendiri menghimbau kepada manusia agar selalu percaya diri disebabkan keimanan.⁵¹

Kepercayaan diri berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan sebagai sikap yakin atas kemampuan diri sendiri sehingga dalam tindakan-tindakannya tidak cemas, merasa bebas untuk melakukan hal yang diinginkan, menyadari kemampuan yang dimiliki, dapat memanfaatkannya secara tepat untuk menyelesaikan serta menanggulangi suatu masalah dengan situasi terbaik serta dapat memberikan sesuatu yang menyenangkan bagi orang lain. Kepercayaan diri tidak terbentuk dengan sendirinya melainkan berkaitan dengan kepribadian seseorang serta dipengaruhi oleh faktor-faktor yang berasal dari pengalaman-pengalaman sejak kecil dalam diri individu.

2. Ciri Individu Memiliki Kepercayaan Diri

Individu yang memiliki kepercayaan diri akan menunjukkan gejala-gejala kepercayaan diri dalam setiap tindakannya. Mastuti (dalam Kamil) mengemukakan ada beberapa ciri atau karakteristik individu yang memiliki kepercayaan diri yang proporsional, diantaranya adalah :⁵²

- a. Percaya akan kompetensi atau kemampuan diri hingga, tidak membutuhkan pujian, pengakuan, penerimaan, serta rasa hormat dari orang lain.
- b. Tidak terdorong untuk menunjukkan sikap konformis demi diterima oleh orang lain atau kelompok.
- c. Berani menerima dan menghadapi penolakan dari orang lain, serta berani menjadi diri sendiri.

⁵¹Abdul Hayat, *Konsep Konseling Berdasarkan Ayat-Ayat Al Qur'an....*, h. 99

⁵²Kamil, *Mendidik Anak Agar Percaya Diri*. (Jakarta: Arcan, 2007), h. 13-14

- d. memiliki pengendalian diri yang baik.
- e. Memiliki internal *locus of control* (memandang keberhasilan atau kegagalan, tergantung dari usaha diri sendiri dan tidak mudah menyerah pada keadaan serta tidak mengharapkan bantuan orang lain.
- f. Mempunyai cara pandang yang positif terhadap diri sendiri, orang lain dan situasi di luar dirinya.
- g. Memiliki harapan yang realistis terhadap diri sendiri, sehingga mampu melihat sisi positif dirinya dari situasi yang terjadi.

Taylor mengemukakan ciri-ciri individu yang memiliki kepercayaan diri sebagai berikut:

- a. Merasa rileks, nyaman dan aman.
- b. Yakin kepada diri sendiri.
- c. Tidak percaya orang lain selalu lebih baik.
- d. Melakukan sebaik mungkin sehingga pintu terbuka di kemudian hari.
- e. Menetapkan tujuan yang tidak terlalu tinggi sehingga dapat diraih.
- f. Tidak melihat adanya jurang yang lebar ketika membandingkan diri sendiri dengan orang lain.
- g. Tidak mengambil kompensasi atas rasa ketidakamanan dengan bertindak kurang ajar dan agersif.
- h. Memiliki kemampuan untuk bertindak dengan percaya diri, sekalipun anda tidak merasa demikian.
- i. Memiliki kesadaran adanya kemungkinan gagal dan melakukan kesalahan.

- j. Merasa nyaman dengan diri sendiri dan tidak khawatir dengan apa yang dipikirkan orang lain.
- k. Memiliki keberanian untuk mencapai apa yang diinginkan.⁵³

Ciri-ciri individu yang memiliki kepercayaan diri menurut para ahli, diantaranya: percaya diri pada kemampuan diri sendiri, tidak konformis, berani menerima, menghadapi penolakan, mampu mengendalikan diri, *positife thinking*, realistis serta pantang menyerah.

Ciri-ciri kurangnya kepercayaan diri sebagai berikut:

- a. Tidak mampu bersosialisasi dan tidak yakin pada diri sendiri, sehingga mengabaikan kehidupan sosial
- b. Seringkali tampak murung dan depresi.
- c. Sikap pasrah pada kegagalan, memandang masa depan suram.
- d. Suka berpikir negatif dan gagal untuk mengenali potensi yang dimiliki.
- e. Takut dikritik dan merespon pujian dengan negatif.
- f. Takut untuk mengambil tanggung jawab.
- g. Takut untuk membentuk opininya sendiri.
- h. Hidup dalam keadaan pesimis dan suka menyendiri.⁵⁴

Bentuk tidak percaya diri menurut Prof. Dr. Abdul Aziz El Qussy ialah ragu-ragu, lidah terasa terkunci dihadapan orang banyak, gagap, murung, malu, tidak dapat berpikir bebas, tidak berani, menyangka akan terjadi bahaya, bertambah takut, sangat hati-hati, merasa rendah diri, dan takut memulai suatu

⁵³ R. Taylor, *Kiat Membangun Percaya Diri*. (Yogyakarta : Diva Press, 2009), h.20.

⁵⁴ Centi, P. J. *Mengapa Rendah Diri*. (Yogyakarta: Kanisius, 1995), h.45

hubungan baru dengan orang lain, serta pasif dalam pergaulan, tidak berani mengemukakan pendapat, dan tidak berani bertindak.⁵⁵

Peneliti dapat menyimpulkan ciri-ciri individu yang memiliki kepercayaan diri yang rendah adalah gugup, mudah cemas dalam menghadapi masalah, sulit meredakan ketegangan dalam situasi tertentu, cenderung tergantung pada orang lain, cenderung menolak pujian yang diberikan kepadanya, selalu menempatkan diri sebagai yang terakhir, pesimis, mudah menilai segala sesuatu dari segi negatif.

3. Faktor yang Mempengaruhi Kepercayaan Diri

Anggella mengemukakan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kepercayaan diri adalah sebagai berikut:

- a. Kemampuan pribadi, yaitu kepercayaan diri hanya timbul pada saat seseorang mengerjakan sesuatu yang memang mampu dilakukan.
- b. Keberhasilan, yaitu ketika seseorang mendapatkan apa yang diharapkan dan cita-citakan akan memperkuat timbulnya kepercayaan diri.
- c. Keinginan, yaitu ketika seseorang menghendaki sesuatu maka seseorang akan belajar dari kesalahan yang telah diperbuat untuk mendapatkannya.
- d. Tekad yang kuat, yaitu kepercayaan diri yang datang ketika seseorang memiliki tekad yang kuat untuk mencapai tujuan yang diharapkan.⁵⁶

Heru Mugiarso mengemukakan faktor penyebab kurang kepercayaan diri antara lain sebagai berikut:⁵⁷

⁵⁵ Prof. Dr. Abdul Aziz El Qussy, *Pokok-pokok kesehatan jiwa/mental*. (Jakarta: Bulan bintang, 1997) h.156

⁵⁶ Angelis. Barbara D, *Percaya Diri*, (Jakarta: Gramedia, 2003) h.4

⁵⁷ Heru Mugiarso, *Bimbingan dan Konseling*. (Semarang: UPT UNNES Press, 2008) h.46

- a. Perasaan tidak mampu untuk berbuat lebih baik dalam segala hal.
- b. Tidak percaya dirinya memiliki kelebihan
- c. Merasa curiga terhadap orang lain dan memposisikan diri sebagai korban.
- d. Menolak tanggungjawab hidup untuk mengubah diri menjadi lebih baik.
- e. Lingkungan yang kurang memberikan kasih sayang atau penghargaan terutama pada masa kanak-kanak dan pada masa remaja
- f. Lingkungan yang menerapkan kedisiplinan yang otoriter, tidak memberikan kebebasan berfikir, memilih dan berbuat.
- g. Kegagalan atau kekecewaan yang berulang kali tanpa diimbangi dengan optimisme yang memadai
- h. Keinginan untuk mencapai kesempurnaan dalam segala hal (idealisme yang tidak realistis).
- i. Sikap orang tua yang memberikan pendapat dan evaluasi negatif terhadap perilaku dan kelemahan anak.

Faktor yang mempengaruhi kepercayaan diri menurut para ahli dapat disimpulkan, faktor pertama dari keluarga atau pendidikan keluarga. Keluarga memiliki peran untuk membentuk baik buruk pribadi seseorang. Lingkungan merupakan faktor kedua, baik lingkungan sekolah maupun masyarakat karena lingkungan memegang peran sosialisasi dengan inidividu lain.

4. Aspek–aspek Kepercayaan Diri

Rini (dalam Ghufro) menjelaskan orang yang mempunyai kepercayaan diri tinggi akan mampu bergaul secara fleksibel, mempunyai toleransi yang cukup

baik, tidak mudah terpengaruh orang lain dalam bertindak serta mampu menentukan langkah pasti dalam kehidupannya. Individu yang mempunyai kepercayaan tinggi akan terlihat lebih tenang, tidak memiliki rasa takut dan mampu memperlihatkan kepercayaan dirinya setiap saat.⁵⁸

Terdapat beberapa aspek kepercayaan diri positif yang dimiliki seseorang seperti yang diungkapkan oleh Lauster sebagai berikut:

- a. Keyakinan akan kemampuan diri adalah sikap positif seseorang tentang dirinya dan mengerti sungguh-sungguh akan yang dilakukannya.
- b. Optimis, yaitu sikap positif seseorang yang selalu berpandangan baik dalam menghadapi segala hal tentang diri, harapan dan kemampuannya.
- c. Mampu menyesuaikan diri, yaitu seseorang yang mampu memanfaatkan potensi yang ada pada dirinya dilingkungan sosialnya.
- d. Mandiri, yaitu orang yang percaya diri memandang permasalahan atau segala sesuatu sesuai dengan kebenaran semestinya
- e. Tidak mudah menyerah adalah kesediaan seseorang untuk menanggung segala sesuatu yang telah menjadi konsekuensinya.
- f. Memiliki dan memanfaatkan kelebihanya terhadap suatu masalah, suatu hal, sesuatu kejadian dengan menggunakan pemikiran yang diterima oleh akal dan sesuai dengan kenyataan.
- g. Memiliki mental dan fisik yang menunjang.⁵⁹

Aspek kepercayaan diri berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan yaitu (1) memiliki keyakinan akan kemampuan diri, (2) mampu bersikap optimis

⁵⁸ Ghufon dan Risnawita, *Teori-Teori Psikologi*.(Jogjakarta: Ar-Ruzz Media,2011), h.35

⁵⁹ Ghufon, Nur, dan Risnawita, Rini.....,h.. 36

dalam memandang dan mengerjakan sesuatu, (3) obyektif, (4) bertanggung jawab, (5) mampu berpikir rasional, (6) berani mencoba hal yang baru tanpa ada rasa takut salah, dan (7) memiliki perasaan bahwa dirinya dapat diterima oleh lingkungan tempatnya berinteraksi.

5. Meningkatkan kepercayaan diri

Santrock menyebutkan terdapat empat cara meningkatkan rasa kepercayaan diri yaitu:⁶⁰

- a. Mengidentifikasi penyebab kurang kepercayaan diri dan identifikasi domain-domain kompetensi diri yang penting merupakan langkah yang penting untuk memperbaiki tingkat kepercayaan diri
- b. Memberi dukungan emosional dan penerimaan sosial, dukungan emosional dan persetujuan sosial dalam bentuk konfirmasi dari orang lain merupakan pengaruh bagi rasa kepercayaan diri remaja, seperti guru, keluarga serta teman sebaya menjadu faktor yang mempengaruhi terhadap kepercayaan diri individu. Dalam Islam Rasulullah SAW mengajarkan dalam meningkatkan kepercayaan diri pada anak menggunakan beberapa metode antara lain:⁶¹
 - a. Menguatkan keinginan anak, dengan membiasakannya menyimpan rahasia. Sebagaimana Rasulullah pada Anas bin Abdullah bin Jafar R.A, ketika anak belajar untuk menjaga rahasia dan tidak membocorkannya, pada saat yang sama keinginannya tumbuh menjadi semakin kuat, sehingga kepercayaan dirinya juga semakin besar. Selain itu membiasakan anak berpuasa, ketika anak

⁶⁰ Santrock, W. John. *Perkembangan Anak*: Edisi Kesebelas: Jilid 2. (Jakarta: Erlangga, 2007), h. 355.

⁶¹ Muhammad Nur Abdul Hafizh Suwaid, *Prophetic Parenting: Cara Nabi Shalallahu Alaihi Wa Sallam Mendidik Anak*, terj.Farid Abdul Aziz Qurusy, (Yogyakarta: Pro-U Media, 2010), h. 197-198

keinginan dalam menghadapi kehidupan yang semakin kuat dan dapat menambah kepercayaan dirinya

- b. Membangun kepercayaan sosial, ketika anak dapat menyelesaikan pekerjaan rumah yang diperintahkan oleh orang tuanya, berdialog dengan orang-orang dewasa, berkumpul dan bermain bersama anak-anak lainnya, saat itulah rasa percaya diri dalam bentuk sosialnya tumbuh.
- c. Membangun kepercayaan ilmiah yaitu dengan belajar Al-Qur'an, sunnah Rasulullah SAW dan sejarah hidup beliau. Anak akan tumbuh dewasa dengan bekal pengetahuan yang cukup mendalam. Sehingga, memiliki kepercayaan diri dalam bentuk keilmuan dan pengetahuan.
- d. Membangun kepercayaan finansial yaitu dengan membiasakan anak melakukan transaksi jual beli dipasar, dan ikut serta kedua orang tuanya dalam berbelanja. Diriwayatkan oleh Malik dari Sulaiman bin Yasar: makanan keledai Said bin Abi Waqqosh habis, beliau berkata kepada pembantunya yang masih belia, “ambilah tepung kemudian tukarkanlah dengan gandum timbangannya harus sama”, Rasulullah SAW melihat Abdullah bin Jakfar yang saat itu masih belia sedang melakukan transaksi jual beli. Maka beliau mendoakan keberkahan untuknya.

Dari penjelasan meningkatkan kepercayaan diri dapat disimpulkan, untuk meningkatkan kepercayaan diri yang tinggi dapat berhubungan yang baik dengan lingkungan maupun sosial maka perlu adanya upaya-upaya yang harus dilakukan dalam meningkatkan kepercayaan diri.

6. Kepercayaan Diri dalam Perpektif Islam

Menurut perspektif islam, kepercayaan diri merupakan suatu aspek kepribadian manusia yang memiliki fungsi penting dalam meningkatkan kemampuan yang dimiliki, untuk mendapatkan kepercayaan diri. Manusia harus mempercayai Allah SWT.⁶² Manusia harus percaya pada diri sendiri mampu melakukan sesuatu harus dengan rasa optimisme, sehingga dapat membuat seseorang percaya diri dengan segala keputusan yang diambil.

Dalam Al-Qur'an berbicara kepada akal dan perasaan manusia tentang: mengajar tentang aqidah tauhid, membersihkan jiwa dengan berbagai praktek ibadah, memberikan petunjuk untuk kebaikan dan kepentingan, baik dalam kehidupan individu maupun sosial menunjukkan kepada jalan terbaik guna mewujudkan jati dirinya, mengembangkan kepribadian dan meningkatkan diri menuju kesempurnaan insani, sehingga mampu mewujudkan kebahagiaan bagi dirinya di dunia dan akhirat.⁶³ Sebagaimana ayat-ayat yang mengindikasikan pentingnya memiliki kepercayaan diri seperti firman Allah SWT dalam surat Al-Imran ayat 139:

وَلَا تَهِنُوا وَلَا تَحْزَنُوا وَأَنْتُمْ الْأَعْلَوْنَ إِنْ كُنْتُمْ مُؤْمِنِينَ

Artinya: “Dan janganlah kamu bersikap lemah, dan janganlah (pula) kamu bersedih hati, padahal kamulah orang-orang yang paling tinggi (derajatnya), apabila kamu orang-orang yang beriman”⁶⁴

⁶² Mas Ian Rif'ati, *Kepercayaan Diri dalam Perpektif Islam*, Jurnal Psikologi, Vol.2, No.1 (2018) h.1

⁶³ Muhammad Usman Najati, *Al-Qur'an dan Psikologi*. Alih Bahasa: Tb. Ade Asnawi Syihabuddin, (Jakarta: Aras Pustaka, 2002), h. 9

⁶⁴ Departemen Agama RI, *Al-Qu'an Terjemah Indonesia*, Jakarta: Yayasan Pelenggara Penerjemah Al-Qur'an, 2006, h.67

Surat Al-Imran ayat 139 menjelaskan tentang persoalan kepercayaan diri kerana berkaitan dengan sifat dan sikap seorang mukmin yang memiliki nilai positif terhadap dirinya dan memiliki keyakinan yang kuat. Pengertian secara sederhana dapat dikatakan sebagai suatu keyakinan seseorang terhadap gejala aspek kelebihan yang dimiliki oleh individu dan keyakinan membuatnya merasa mampu untuk dapat mencapai berbagai tujuan hidupnya.⁶⁵

Makna kepercayaan diri yang tersirat pada Surat Al-Imran ayat 139 merupakan salah satu aspek kepribadian yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Seseorang yang mempunyai rasa percaya diri akan yakin dengan kemampuannya sendiri dan sanggup menunjukkan keberaniannya didepan orang lain.

⁶⁵ Thursan Hakim. *Mengatasi Rasa Tidak Percaya Diri.....*, h. 6

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif, yakni metode penelitian yang sistematis yang mengutamakan data dengan angka. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Sugiyono pendekatan kuantitatif adalah suatu pendekatan yang bersifat statistik atau data yang berupa angka yang bertujuan untuk menguji hipotesis yang sudah digunakan.⁶⁶

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.⁶⁷ Penelitian terdapat dua kali pengukuran yaitu *pretest* sebelum diberikan perlakuan dan *post-test* setelah diberikan perlakuan. Tujuannya agar hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan. Desain penelitian yang digunakan dapat dilihat pada tabel 3.1:

Tabel 3.1

Desain Penelitian Kelompok Tes awal dan Tes Akhir

Kelas	Tes Awal	Perlakuan	Tes Akhir
Eksperimen	O ₁	X	O ₂

(Sumber: Arikunto, 2010: 124)

Keterangan:

⁶⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Afabeta, 2017), h. 14.

⁶⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian...*, h. 107

- O1 : Tes awal pada kelas eskperimen sebelum diberikan media permainan *truth and dare*
 O2 : Tes akhir pada kelas eskperimen sesudah diberikan media permainan *truth and dare*
 X : Penerapan atau perlakuan media permainan *truth and dare*.⁶⁸

1. Pengukuran variabel (*Pretest*)

Bentuk pengukuran variabel (*pretest*) yang diberikan berbentuk skala (angket). Tujuan *pretest* dilakukan untuk mengetahui kepercayaan diri siswa sebelum diberikan perlakuan.

2. Pemberian *Treatment*

Pemberian *treatment* dilakukan selama 2 minggu. Masing-masing pertemuan dalam pemberian *treatment* membutuhkan waktu 2 x 45 menit untuk satu sesi bimbingan kelompok.

3. *Posttest*

Pemberian *posttest* dilakukan untuk mengetahui seberapa efektif perlakuan yang telah diberikan dengan teknik diskusi kelompok dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa.

B. Lokasi, Populasi dan Sampel Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah MTsN 4 Pidie Tahun Ajaran 2021/2022 yang beralamat di jalan Banda Aceh-Medan, Gampong Dayah Beureueh, Kecamatan Mutiara, Kabupaten Pidie.

2. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek

⁶⁸ Arikunto, S, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan dan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 124

yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁶⁹ Populasi penelitian yaitu siswa kelas VII 6 MTsN 4 Pidie berjumlah 30 orang. Pertimbangan memilih kelas VII 6 karena terdapat siswa yang kurangnya kepercayaan diri. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru bimbingan dan konseling terdapat beberapa siswa memiliki kepercayaan diri yang rendah, siswa banyak yang pasif serta rendahnya keberanian untuk tampil didepan kelas terdapat pada kelas VII 6. Selanjutnya kelas dilihat berdasarkan kepercayaan diri yang berada pada kategori rendah dari seluruh kelas sehingga memerlukan bimbingan dan pemahaman dalam meningkatkan kepercayaan diri. Jumlah populasi tersaji dalam tabel 3.2:

Tabel 3.2
Jumlah Populasi Penelitian Siswa Kelas VII MTsN 4 Pidie

No	Kelas	Anggota Populasi
1	VII. 6	30

3. Sampel

Pengambilan sampel dalam penelitian menggunakan metode *nonprobability sampling* dengan teknik *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu, yaitu pengambilan sampel terhadap siswa yang memiliki ciri-ciri yang sesuai dengan ketetapan peneliti.⁷⁰ Pertimbangan dalam memilih sampel yaitu:

1. Siswa dengan hasil *pre-test* kepercayaan diri rendah
2. Siswa dengan sosialisasi rendah, sehingga hasil prestasi akademik rendah.

⁶⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian....*, h. 117.

⁷⁰ Nanang Martono, *Metode Penelitian Kualitatif (Analisis Isi dan Data Sekunder) Edisi Revisi*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), h. 79

3. Siswa yang bersedia mengikuti proses *treatment* yang telah di rancang oleh peneliti.

Berdasarkan penjelasan sampel, maka peneliti akan memberikan *Treatment* berdasarkan kriteria yang sudah ditetapkan. Sampel yang diperoleh sebanyak 9 siswa MTsN 4 Pidie yang memiliki hasil skor kepercayaan diri terendah dari siswa yang lain berdasarkan hasil tes.

C. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam proses kegiatan pengumpulan data supaya kegiatan tersebut sistematis dan mudah.⁷¹ Pada umumnya penelitian akan berhasil apabila menggunakan instrumen, karena yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan penelitian (masalah) dan menguji hipotesis diperoleh melalui instrumen⁷²

1. Penyusunan Instrumen

Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah instrumen yang disusun berdasarkan pengembangan dan perumusan teori mengenai kepercayaan diri. Butir-butir pernyataan dalam instrumen merupakan gambaran tentang kepercayaan diri pada siswa.

Peneliti menggunakan angket yang berbentuk skala *Likert* untuk mengumpulkan data mengenai kepercayaan diri pada siswa. Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang dan

⁷¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Cipta, 2010).

⁷² Margono S, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 155.

sekelompok orang tentang fenomena sosial.⁷³ Butir-butir pernyataan dalam instrumen merupakan gambaran dari kepercayaan diri siswa. Adapun alternatif jawaban dalam penelitian ini ada 5 kategori pernyataan sebagai berikut:

Tabel 3.3
Kategori Pemberian Skor Alternatif Jawaban

Pernyataan	SS	S	KK	TS	STS
Positif	5	4	3	2	1
Negatif	1	2	3	4	5

Tabel 3.3 menunjukkan butir pernyataan positif diberi skor, 5, 4, 3, 2, dan 1 sedangkan bentuk jawaban negatif diberi skor 1, 2, 3, 4, dan 5. Semakin tinggi alternatif jawaban siswa maka semakin tinggi tingkat kepercayaan diri siswa dan semakin rendah alternatif jawaban siswa, maka semakin rendah pula tingkat kepercayaan diri siswa.

2. Kisi-Kisi Instrumen

Kisi-kisi instrumen untuk mengungkap kepercayaan diri pada siswa dikembangkan dari definisi operasional variabel penelitian. Kisi-kisi instrumen disajikan pada Tabel 3.4:

Tabel 3.4
Kisi-Kisi Instrumen Kepercayaan Diri pada Siswa
(Sebelum Uji Coba)

Variabel	Aspek	Indikator	Item		Jumlah
			+	-	
Kepercayaan Diri	1. Keyakinan akan kemampuan Diri	a. Peserta didik yakin dengan kemampuan diri sendiri	1,2,5,6,7,10,11	3,4,8,9,12,13	13
		b. Peserta didik memiliki sikap positif tentang dirinya.			

⁷³ Sugiyono, *Metode Penelitian...*, h. 134

		c. Peserta didik berani bertanya dan menyatakan pendapatnya.			
	2. Optimis	a. Bersikap positif dalam segala hal tentang dirinya b. Bersikap positif tentang harapan c. Bersikap Positif tentang kemampuannya	14,15,18, 19,22,23	16,17,20, 21,24,25	12
	3. Obyektif	a. Peserta didik memandang permasalahan dengan kebenaran yang semestinya b. Peserta didik mampu membedakan fakta dan opini.	26,27,29, 30	28,31,32	7
	4. Bertanggung jawab	a. Peserta didik bersedia untuk menanggung segala sesuatu yang telah menjadi konsekuensinya b. Bertindak mandiri dalam mengambil keputusan	33,34,37, 38	35,36,39, 40	8
	5. Rasional	a. Peserta didik menganalisa sesuatu kejadian menggunakan pemikiran yang dapat diterima oleh akal b. Peserta didik dapat menganalisa sesuatu kejadian menggunakan pemikiran yang	41,42,45, 46	43,44,47, 48	8

		sesuai kenyataan.			
	6. Berani mencoba hal baru tanpa rasa takut	a. Peserta didik berani mencoba sesuatu hal baru	49,50	51,52	4
	7. Merasa diterima oleh lingkungan tempat berinteraksi	a. Peserta didik yakin dirinya akan dapat diterima ditengah-lingkungan sekolah b. Peserta didik mampu bersosialisasi dengan baik di lingkungan sekolah.	53,54,57, 58	55,56,59, 60.	8
Jumlah Total Keseluruhan					60

Sebelum digunakan sebagai instrumen penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan tahapan validitas dan reabilitas instrumen. Validitas konstruk dilakukan penimbangan oleh 2 orang dosen ahli guna melihat dan mengoreksi instrumen dari penelitian. Terdapat 60 item yang dapat digunakan, kemudian peneliti melanjutkan pada tahap uji validitas dan reabilitas instrumen.

1. Validitas Instrumen

Uji validitas digunakan untuk mengetahui kelayakan butir-butir dalam suatu daftar pertanyaan atau pernyataan dalam mendefinisikan suatu variabel.⁷⁴ Untuk mengetahui kevalidan alat ukur dapat dilakukan secara statistik dengan bantuan SPSS 20 yang dilihat pada nilai *correlations* dibandingkan dengan taraf signifikan 5% atau 0,05. apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrumen dapat dikatakan valid dan apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrumen dapat dikatakan tidak

⁷⁴ Johor Arifin, *SPSS 24 untuk Penelitian*, (Jakarta: PT Alex Media Kamputindo, 2017), h. 239

valid. Cara menghitung tingkat validitas atau indeks validitas yaitu mencari koefisien *product moment* dengan hitungan statistik, melalui rumus⁷⁵:

Tabel 3.5
Rumus Validitas Instrumen

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\} \{N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

Keterangan:

- r_{xy} : Koefisien korelasi tes yang disusun dengan kriteria
 X : Skor masing-masing responden variabel X
 Y : Skor masing-masing responden variabel Y
 N : Jumlah responden

Pengujian validitas dilakukan terhadap 60 item pernyataan dengan jumlah subjek 60 siswa. Dari 60 item diperoleh 40 item yang valid dan 20 item yang tidak valid. Hasil validitas item dapat dilihat pada tabel 3.6 :

Tabel 3.6
Hasil Uji Validitas Butir Item

Kesimpulan	Item	Jumlah
Valid	1, 2, 6,7, 8, 10, 11,12, 13, 14, 15,16 17, 18, 20, 22, 23, 24, 26, 27, 28, 33, 34, 35, 36,37, 40, 41, 42, 44, 45, 48, 49, 50, 52,53, 54,55,59,60	40
Tidak Valid	3,4,5,9,19,21,25,29,30,31,32,38, 39,43,46,47,51,56,57	20

Lebih jelasnya hasil perhitungan validitas dengan menggunakan rumus *product moment* tersaji dalam tabel 3.7 berikut:

⁷⁵ Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendektan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, h. 213

Tabel 3.7
Skor r hitung dan r tabel Hasil Uji Validitas Butir Item

No Pernyataan	r hitung	r tabel	Kesimpulan	Keterangan
1	0.631	0.218	Valid	Dipakai
2	0.468	0.218	Valid	Dipakai
3	0.151	0.218	Invalid	Dibuang
4	0.215	0.218	Invalid	Dibuang
5	0.172	0.218	Invalid	Dibuang
6	0.224	0.218	Valid	Dipakai
7	0.442	0.218	Valid	Dipakai
8	0.524	0.218	Valid	Dipakai
9	0.124	0.218	Invalid	Dibuang
10	0.599	0.218	Valid	Dipakai
11	0.459	0.218	Valid	Dipakai
12	0.245	0.218	Valid	Dipakai
13	0.457	0.218	Valid	Dipakai
14	0.539	0.218	Valid	Dipakai
15	0.662	0.218	Valid	Dipakai
16	0.241	0.218	Valid	Dipakai
17	0.377	0.218	Valid	Dipakai
18	0.529	0.218	Valid	Dipakai
19	0.146	0.218	Invalid	Dibuang
20	0.221	0.218	Valid	Dipakai
21	0.074	0.218	Invalid	Dibuang
22	0.463	0.218	Valid	Dipakai
23	0.377	0.218	Valid	Dipakai
24	0.339	0.218	Valid	Dipakai
25	0.114	0.218	Invalid	Dibuang
26	0.332	0.218	Valid	Dipakai
27	0.689	0.218	Valid	Dipakai
28	0.549	0.218	Valid	Dipakai
29	0.153	0.218	Invalid	Dibuang
30	0.044	0.218	Valid	Dipakai
31	0.043	0.218	Invalid	Dibuang
32	0.075	0.218	Invalid	Dibuang
33	0.394	0.218	Valid	Dipakai
34	0.430	0.218	Valid	Dipakai
35	0.376	0.218	Valid	Dipakai
36	0.459	0.218	Valid	Dipakai
37	0.261	0.218	Valid	Dipakai
38	0.141	0.218	Invalid	Dibuang
39	0.156	0.218	Invalid	Dibuang

40	0.663	0.218	Valid	Dipakai
41	0.364	0.218	Valid	Dipakai
42	0.435	0.218	Valid	Dipakai
43	0.036	0.218	Invalid	Dibuang
44	0.532	0.218	Valid	Dipakai
45	0.482	0.218	Valid	Dipakai
46	0.071	0.218	Invalid	Dibuang
47	0.060	0.218	Invalid	Dibuang
48	0.359	0.218	Valid	Dipakai
49	0.656	0.218	Valid	Dipakai
50	0.311	0.218	Valid	Dipakai
51	0.042	0.218	Invalid	Dibuang
52	0.521	0.218	Valid	Dipakai
53	0.150	0.218	Invalid	Dibuang
54	0.412	0.218	Invalid	Dipakai
55	0.241	0.218	Invalid	Dipakai
56	0.071	0.218	Invalid	Dibuang
57	0.124	0.218	Invalid	Dibuang
58	0.067	0.218	Invalid	Dibuang
59	0.228	0.218	Valid	Dipakai
60	0.233	0.218	Valid	Dipakai

2. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas adalah keandalan instrumen yang menunjukkan suatu alat ukur dapat dipercaya walaupun dipakai dua kali atau berkali-kali untuk mengukur gejala yang sama. Apabila hasil tes konsisten, maka instrumen dapat dipercaya (*reliable*) atau dapat diandalkan (*dependable*). Untuk menguji reabilitas instrumen peneliti menggunakan *Cronbach's Alpha* dengan cara membandingkan nihil alpha dengan r table 3.8 Rumus yang digunakan yaitu:

Tabel 3.8
Rumus *Cronbach's Alpha*

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum a_b^2}{a_1^2} \right]$$

Keterangan:

- r : Koefisien reliabilitas
k : Jumlah pernyataan

α^2_t : Varian total
 $\Sigma\alpha^2_b$: Jumlah varian butir.⁷⁶

Reliabilitas dilakukan pengujian seperti yang dilakukan pada uji validitas. Dimana hasil yang didapatkan dari responden dimasukkan ke tabel untuk menghitung varian dan menghitung koefisien *alpha* (α). *Alpha* (α) yang memiliki standar nilai > 0.6 artinya reliabilitasnya mencukupi. Tetapi, apabila *alpha* (α) memiliki nilai > 0.7 artinya seluruh item dinyatakan reliabel karena seluruh tes konsisten secara internal memiliki reliabilitas yang kuat. Interpretasi mengenai besarnya koefisien reliabilitas dapat dilihat pada tabel 3.9:

Tabel 3.9
Kategori Reliabilitas Instrumen⁷⁷

Alpha	Reliabilitas
$r_{11} < 0,20$	Reliabilitas Sangat Rendah
$0,20 < r_{11} < 0,40$	Reliabilitas Rendah
$0,40 < r_{11} < 0,70$	Reliabilitas Sedang
$0,70 < r_{11} < 0,90$	Reliabilitas Tinggi
$0,90 < r_{11} < 1,00$	Reliabilitas Sangat Tinggi

Pengujian reliabilitas dilakukan dengan menggunakan program SPSS 20. Data dikatakan realibel apabila mempunyai nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari ($>0,60$). Dan sebaliknya apabila *Cronbach's Alpha* ditemukan angka koefisien lebih kecil ($>0,60$), maka tidak reliabel.⁷⁸

⁷⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian...*, h. 171

⁷⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian...*, h. 93

⁷⁸ Iman Ghazali, *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*, (Semarang: UNDIP Semarang, 2005), h. 42

Tabel 3.10
Output Uji Reliabilitas

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,852	,857	40

Sumber: Output SPSS Versi 20

Berdasarkan pengolahan data, hasil perhitungan memperlihatkan dari 40 item pernyataan menunjukkan koefisien reliabilitas (konsistensi internal) instrumen kepercayaan diri sebesar 0.852. Artinya, tingkat korelasi dan derajat keterandalan instrumen kepercayaan diri berada pada kategori sangat tinggi.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.⁷⁹ Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah dengan observasi dan tes berupa angket skala *likert*.

1. Observasi

Suharsimi Arikunto mengatakan observasi bukanlah sekedar mencatat tetapi juga mengadakan pertimbangan kemudian mengadakan penilaian kedalam suatu skala bertingkat.⁸⁰ Peneliti menggunakan teknik observasi dengan jenis

⁷⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian...*, h. 308

⁸⁰ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian...*, h. 272

nonparticipant observation. Jenis observasi nonpartisipasi adalah observasi yang menjadikan peneliti berperan sebagai penonton, contohnya pada saat siswa bermain permainan *Truth and Dare*. Peneliti tidak mengambil bagian langsung dalam situasi kehidupan siswa tetapi menangkap faktor yang ingin diketahui dari siswa.⁸¹

2. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.⁸² Angket yang digunakan adalah skala *likert* untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang tentang permainan *Truth and Dare* untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa.

Siswa diminta untuk memilih salah satu pilihan jawaban dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang telah disediakan. Pilihan jawaban yang diminta adalah jawaban yang dianggap sesuai dengan yang dilakukan, alami, dan terjadi.

Setiap pernyataan disediakan 5 (lima) pilihan jawaban sebagai berikut:

- a. Kategori sangat sesuai (SS) apabila pernyataan selalu anda lakukan, alami, terjadi pada diri anda berkisar 81% sampai 100%.
- b. Kategori sesuai (S) apabila pernyataan sering anda lakukan, alami, dan terjadi pada diri anda berkisar 61% sampai 80%.
- c. Kategori kadang-kadang (KK) apabila pernyataan anda lakukan, alami, dan terjadi pada diri Anda berkisar 41% sampai 60%.

⁸¹ Sugiyono, *Metode Penelitian...*, h. 204.

⁸² Sugiyono, *Metode Penelitian...*, h. 199.

- d. Kategori tidak sesuai (TS) apabila pernyataan jarang anda lakukan, alami, dan terjadi pada diri anda berkisar 21% sampai 40%.
- e. Kategori sangat tidak sesuai (STS) apabila pernyataan tidak pernah anda lakukan, alami, dan terjadi pada diri anda berkisar 0% sampai 20%.

Setelah angket skala *likert* diadministrasikan kepada siswa, maka peneliti memperoleh data yang berupa jawaban-jawaban dari siswa yang merupakan populasi dari penelitian. Selanjutnya data-data dianalisis untuk mendapatkan hasil yang sesuai dengan keinginan peneliti.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses lanjutan dari proses pengolahan data untuk melihat bagaimana menginterpretasikan data, kemudian menganalisis data dari hasil yang sudah ada pada tahap hasil pengolahan data.⁸³ Data yang diperoleh melalui instrumen penelitian selanjutnya diolah dan dianalisis dengan hasilnya dapat menjawab tujuan penelitian.

1. Uji Normalitas

Priyanto menjelaskan uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas digunakan untuk mengukur data berskala ordinal, interval ataupun rasio. Apabila menggunakan metode parametrik, maka persyaratan normalitas harus terpenuhi, yaitu data berasal dari distribusi yang normal. Apabila data tidak berdistribusi normal atau jumlah sampel sedikit dan jenis data adalah nominal atau ordinal maka metode

⁸³ Bambang Prasetyo, *Metode Penelitian...*, h. 184.

yang digunakan adalah statistik nonparametrik.⁸⁴ Dalam penelitian digunakan uji *one sample kolmogorov-smornov* dengan menggunakan taraf signifikansi 0,05 data dinyatakan berdistribusi normal apabila signifikasi lebih besar dari 5% atau 0,05.

2. Uji-t

Skor t penelitian menggunakan program SPSS versi 20 dengan menggunakan teknik analisis *Paired-Samples T-Test*. Uji-t bertujuan mengkaji efektivitas dari *treatment* dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa dengan cara membandingkan antara sebelum dengan sesudah diberikan *treatment*.⁸⁵

Sugiyono mendefinisikan rumus uji-t dengan rumus dalam tabel 3.11:

Tabel 3.11
Rumus Uji-t

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\{n\sum D^2 - (\sum D)^2 / (N-1)\} / \{N\sum Y^2\}}}$$

Keterangan:

D : Different/ selisih kelompok *post test-pre test*
N : Jumlah subjek⁸⁶

Penentuan hipotesis diterima apabila nilai t_{hitung} lebih besar nilai t_{tabel} ($t_{hitung} > t_{tabel}$) dan signifikasi lebih kecil dari 0.05 ($p < 0,05$): artinya terdapat peningkatan antara dua kelompok sampel. Setelah itu untuk mengetahui metode manakah yang lebih efektif, maka perlu diadakan perhitungan masing-masing kelompok.

⁸⁴ Duwi Priyanto. *Mandiri Belajar SPSS Untuk Analisis dan Uji Statistik*, (Yogyakarta: Media Kom, 2008), h. 28

⁸⁵ Furqon, *Statistika Terapan Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2009), h. 198.

⁸⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian...*, h. 179

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Gambaran Umum MTsN 4 Pidie

Penelitian dilakukan di MTsN 4 Pidie yang terletak di Jln. Banda Aceh–Medan Km.125. Desa Dayah Beureueh Kec. Mutiara Timur kabupaten Pidie. Letak MTsN 4 Pidie strategis disamping jalan dan sebelah utara berbatasan dengan MAN 2 Pidie, sebelah selatan berbatasan dengan Puskesmas Mutiara, sebelah timur berbatasan dengan SMA 1 Mutiara, dan sebelah barat berbatasan dengan jalan Kembang Tanjung. MTsN 4 Pidie berakreditasi A dibawah kepemimpinan Bapak Usman, S.Ag,M.Pd, dengan luas tanah 3.442 M².

Visi sekolah MTsN 4 Pidie “Terwujudnya siswa-siswi yang berbudi pekerti luhur, bermutu dan berprestasi, disiplin, berwawasan luas, serta mampu menyongsong globalisasi”

Misi sekolah MTsN 4 Pidie:

1. Mengoptimalkan pembinaan siswa (i) agar terbentuk pribadi yang tangguh, berwawasan luas, kreatif, inovatof, dan bertanggung jawab .
2. Melaksanakan pengamalan nilai-nilai islam secara benar dan konsekuen.
3. Melaksanakan aturan dan tata tertib yang berlaku untuk semua warga madrasah.
4. Melaksanakan proses pendidikan yang efektif dan efesien sehingga menjadi manusia yang ilmiah

5. Mengupayakan pembelajaran dan bimbingan yang unggul dan berprestasi dalam bidang akademis maupun non akademis.
6. Mempersiapkan dan memfasilitasi siswa (i) untuk menempuh pendidikan yang berkelanjutan dan diterima pada sekolah/madrasah yang favorit.
7. Meningkatkan pelayanan yang optimal bagi seluruh warga madrasah, baik sarana maupun prasarana pendidikan.
8. Menjadikan teladan yang baik bagi semua warga madrasah, orang tua, guru dan masyarakat dalam berperilaku dan bertutur kata yang sesuai dengan islami.
9. Menjadikan kerja sama dengan masyarakat dalam berbagai kegiatan yang positif sebagai wujud sikap sosial sesuai dengan syariat islam
10. Menumbuhkan rasa tanggung jawab dan peduli sosial dalam kehidupan masyarakat dan pelestarian lingkungan.

Tabel 4.1
Profil MTsN 4 Pidie

NO	IDENTITAS SEKOLAH	
1	Nama Sekolah	MTsN 4 Pidie
2	NPSN	10114413
3	Jenjang Pendidikan	SMP
4	Status Sekolah	Negeri
5	Alamat Sekolah	Jln. Banda Aceh- Medan KM.125
	Kode Pos	24173
	Kelurahan	Dayah Beureueh
	Kecamatan	Mutiara Timur
	Kabupaten/Kota	Pidie
	Provinsi	Aceh
	Negara	Indonesia
6	SK Kelembagaan	SKmenag RI No.CVI/1/Ps.02.1/1186/87
7	Status Kepemilikan	Pemerintah Daerah

8	Nomor Rekening	105-00-0005229-4
9	Nama Bank	BANK MANDIRI SYARIAH
10	Rekening Atas Nama	Kafrawi
11	Luas Tanah Milik (m2)	3.442 M ²
12	Nomor Telepon	(0653) 821846
13	Nomor Fax	0
14	Email	Mtsnbeureunuen@gmail.com
15	Website	-
16	Waktu Penyelenggaraan	Pagi
17	Sumber Listrik	PLN
18	Akses Internet	Ada
19	Kepala Sekolah	Usman, S.Ag,M.Pd
20	Akreditasi	A
21	Kurikulum	Kurikulum 2013

Sumber: Dokumentasi MTsN 4 Pidie

Untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran, setiap sekolah memerlukan sarana prasarana, demikian juga dengan MTsN 4 Pidie. Sarana prasarana di MTsN 4 Pidie memadai dan lengkap. Adapun sarana prasarana MTsN 4 Pidie dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut:

Tabel 4.2
Sarana/Prasarana MTsN 4 Pidie

No	Ruangan	Jumlah Ruangan
1	Ruang Tunggu	1
2	Ruang Ka. Sekolah	1
3	Ruang Tata Usaha	1
4	Ruang Guru	1
5	Ruang Bimbingan Konseling	1
6.	Ruang UKS	1
7	Kamar mandi	4
8	Ruang Kelas	25
9	Perpustakaan	1
10	Laboratorium	1
11	Laboratorium Komputer	1
12	Kamar mandi Siswa	2
13	Gudang	1

Sumber: Dokumentasi dan pengamatan pada MTsN 4 Pidie

Hasil tabel 4.2 menjelaskan fasilitas yang dimiliki MTsN 4 Pidie dan sudah dapat dikatakan memadai. Fasilitas yang memadai akan sangat mendukung keberhasilan pembelajaran siswa secara efektif di MTsN 4 Pidie. Jumlah keseluruhan siswa yang berada di MTsN 4 Pidie berjumlah 838 siswa, yang terdiri dari kelas VII berjumlah 273 siswa, kelas VIII berjumlah 272 siswa, dan kelas IX berjumlah 293 siswa. Sampel pada penelitian ini adalah kelas VII, yang berjumlah satu kelas yaitu kelas VII.6 Siswa yang menjadi sampel berjumlah 9 siswa. Kategori jumlah siswa dilihat pada tabel 4.3:

Tabel 4.3
Jumlah Populasi MTsN 4 Pidie

Kelas	Lelaki	Perempuan	Jumlah
VII.6	14	16	30

Sumber: Dokumentasi MTsN 4 Pidie

Sampel pada penelitian diberikan pada kelas VII.6 dengan jumlah keseluruhan 30 siswa yang nantinya akan dibagikan *instrument* untuk melihat kepercayaan diri yang dimiliki oleh siswa, sehingga mendapatkan hasil dan dapat diberikan tindakan lanjutan yaitu *treatment* dengan menggunakan media permainan *Truth and Dare* yang dilakukan dalam bentuk bimbingan kelompok.

B. Hasil Penelitian

1. Penyajian Data

Penelitian dilaksanakan di MTsN 4 Pidie. pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam bentuk bimbingan kelompok dengan menggunakan media permainan *Truth and Dare* terdiri dari tiga kali pemberian *treatment*. Sebelum memberikan *treatment*, peneliti lebih dahulu memberikan *pretest* dan diberikan *posttest* setelah diberikan *treatment*. Berikut langkah-langkah pemberian *treatment* yang peneliti lakukan untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa di MTsN 4 Pidie:

a. Pretest

Pretest diberikan kepada 30 orang siswa kelas VII.6 yang dilaksanakan 25 Oktober 2021. Adapun tujuan diberikan *pretest* ialah untuk mengukur tingkat kepercayaan diri siswa di MTsN 4 Pidie. Tingkat kepercayaan diri siswa dikelompok menjadi 3 yaitu: tinggi, sedang dan rendah. Berikut tingkat kepercayaan diri siswa sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok dengan media permainan *Truth and Dare* di MTsN 4 Pidie, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4
Tingkat Kepercayaan Diri

No	Batas Nilai	Kategori Kepercayaan Diri
1	>150	Tinggi
2	100-150	Sedang
3	<100	Rendah

Sumber: Microsoft Excel 2010

Dari hasil tabel 4.4 menunjukkan batas nilai >150 berada pada kategori kepercayaan diri tinggi, batas nilai 100-150 berada pada kategori kepercayaan diri sedang, dan batas nilai <100 berada pada ketegori kepercayaan diri rendah.

Maka batas nilai di tabel 4.4 mendapatkan jumlah sampel sebanyak 9 orang siswa yang berada dalam kategori rendah.

Hasil *pretest* pada pengungkapan kepercayaan diri siswa mendapat hasil 9 orang siswa yang berada pada kategori rendah yaitu siswa yang masih tidak berkomitmen dalam kepercayaan diri, tidak berani berbicara dihadapan teman kelasnya dan gugup berbicara dengan orang baru dikenal. Adapun skor *pretest* siswa dapat dilihat pada table 4.5 berikut:

Tabel 4.5
Jumlah Siswa yang Menjadi Sampel MTsN 4 Pidie

No.	Siswa	Pretest
1.	ZA	85
2.	TS	92
3	SLS	87
4.	MF	84
5	PK	84
6	MNR	87
7	MRA	92
8	FA	86
9	RF	90
	Jumlah	787

Tabel 4.5 menunjukkan siswa dengan skor terendah dan menjadi sampel penelitian yang akan diberikan *treatment* berupa bimbingan kelompok dengan media permainan *Truth and Dare*.

b. Pemberian *Treatment* 1

Treatment I dilakukan pada tanggal 26 Oktober 2021. Pemberian materi dalam layanan bimbingan kelompok mengenai kepercayaan diri. Setelah penjelasan materi selanjutnya diadakan permainan, sebelum melaksanakan permainan terlebih dahulu peneliti memberikan arahan kepada

siswa mengenai permainan, manfaat permainan, tatacara permainan serta peraturan dalam permainan *Truth and Dare*.

Siswa sangat antusias dalam kegiatan permainan serta siswa juga sabar menunggu kesempatannya untuk bermain. Setiap siswa yang mendapatkan kesempatan untuk bermain harus memputarkan papan permainan yang bentuk skala jarum jam, apabila arah panah menunjukkan pada *Truth* dan *Self* maka siswa harus menjawab dengan jujur setiap pertanyaan yang terdapat pada kartu *Truth* dan *Self*, apabila arah panah menunjukkan pada kartu *Dare* dan *Logic Fun* maka siswa harus melakukan setiap tantangan yang terdapat pada kartu *Dare* dan *Logic Fun*, dan apabila arah panah menunjukkan pada motivasi maka siswa akan mendapatkan kartu motivasi.

Setelah permainan selesai setiap siswa menyampaikan kesimpulan dari hasil permainan dan menutup pertemuan pada sesi pertama. Dari pemberian treatment I dapat disimpulkan siswa sudah mulai memahami tentang kepercayaan diri namun belum terdapat peningkatan, dilihat dari perilaku siswa yang masih kurang berani dan malu-malu.

c. Pemberian Treatment II

Treatment II diberikan pada tanggal 27 Oktober 2021. Pemberian materi pada layanan bimbingan kelompok mengenai keyakinan pada diri dan melakukan permainan seperti pada *treatment* I namun peneliti menambah sedikit peraturan dalam permainan, setiap siswa harus berbicara menggunakan bahasa Indonesia dan setiap mendapatkan kartu harus dibacakan didepan. Hal ini membuat siswa lebih berpartisipasi dalam permainan dan menunjukkan

kemampuan diri didalam kelompok dan mulai mengendalikan diri dalam suasana dengan merespon disetiap kegiatan berlangsung.

e. *Posttest*

Posttest dilakukan pada tanggal 29 Oktober terhadap siswa yang mendapatkan perlakuan sebanyak 9 orang siswa. Tujuan pemberian *posttest* untuk menunjukkan terdapat perubahan skor kepercayaan diri siswa sebelum dan sesudah memperoleh perlakuan berupa *treatment* bimbingan kelompok dengan permainan *Truth and Dare*. Artinya siswa mengalami peningkatan kepercayaan diri secara signifikan berdasarkan hasil pengolahan data. Berikut perbandingan *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut:

Tabel 4.6
Data *Pretest* dan *Posttes* Kepercayaan Diri

Siswa	Pretest	%	Posttes	%
ZA	85	42,5	96	48,0
TS	92	46,0	141	70,5
SLS	87	43,5	124	62,0
MF	84	42,0	131	65,5
PK	84	42,0	153	76,5
MNR	87	43,5	188	94,0
MRA	92	42,0	183	91,5
FA	86	43,0	176	88,0
RF	90	45,0	163	81,5

Tabel 4.6 menggambarkan hasil *pretest* dan *posttes* kepercayaan diri mengalami peningkatan secara signifikan. Selain dilihat dari berdasarkan skor *pretest* dan *posttes*, efektivitas layanan bimbingan kelompok dengan permainan *Truth and Dare* dapat dilihat berdasarkan hasil pengamatan peneliti secara umum siswa mengalami perubahan tingkah laku dan menjadi percaya diri.

Mengetahui perubahan sikap yang terjadi pada siswa adalah membandingkan skor kepercayaan diri sebelum dan sesudah diberikan bimbingan kelompok dengan permainan *Truth and Dare* terhadap siswa kelas VII.6 di MTsN 4 Pidie.

Perubahan yang dimaksud adalah meningkatnya skor kepercayaan diri siswa dengan diterapkannya bimbingan kelompok dengan permainan *Truth and Dare*. Lebih rinci hasil perbandingan skor pada pengukuran awal dan pengukuran akhir dapat dilihat pada tabel 4.7 berikut:

Tabel 4.7
Kategori Pengelompokkan Siswa *Prestes* dan *Posttes*

No.	Kategori	<i>Prestes</i>		<i>Posttes</i>	
		F	%	F	%
1	Tinggi	0	0	5	55.5
2	Sedang	0	0	3	33.3
3	Rendah	9	100	1	11.1
	Jumlah	9	100	9	100

Tabel 4.7 menunjukkan hasil perbandingan skor *prestes* dan *posttes* kepercayaan diri yang mengalami peningkatan secara signifikan. Hasil *prestes* menunjukkan kategori tinggi berjumlah 0 siswa yaitu tidak perlu diberikan *treatment* karena siswa sudah memiliki kepercayaan diri yang sangat baik. Kategori sedang berjumlah 0 siswa yaitu tidak perlu diberikan *treatment* karena siswa sudah memiliki kepercayaan diri yang baik. Dan kategori rendah berjumlah 9 siswa yaitu siswa yang menjadi sampel penelitian. Setelah pemberian *treatment* hasil *posttes* menunjukkan dari 9 siswa yang berkategori rendah meningkat 5 siswa mengalami perubahan berkategori tinggi (55.5%), 3 siswa mengalami peningkatan berkategori sedang (33.3%) dan satu orang (11.1%) berkategori rendah.

Kepercayaan diri dalam penelitian terbagi kedalam tujuh aspek yaitu aspek keyakinan akan kemampuan diri, optimis, obyektif, bertanggung jawab, rasional, berani mencoba hal baru tanpa rasa takut dan merasa siterima oleh lingkungan tempat berinteraksi. Berikut kepercayaan diri siswa kelas VII.6 MTsN 4 Pidie, pada setiap aspek tersaji pada tabel 4.8

Tabel 4.8
Kepercayaan Diri siswa kelas VII.6 MTsN 4 Pidie Berdasarkan Aspek

Aspek	F	%	Kategori
Keyakinan akan kemampuan diri	6	20	Tinggi
	13	43	Sedang
	11	36	Rendah
Optimis	6	20	Tinggi
	11	36	Sedang
	13	43	Rendah
Obyektif	8	26	Tinggi
	18	60	Sedang
	4	13	Rendah
Bertanggung jawab	6	20	Tinggi
	16	53	Sedang
	8	26	Rendah
Rasional	16	53	Tinggi
	9	30	Sedang
	5	16	Rendah
Berani mencoba hal baru tanpa rasa takut	10	33	Tinggi
	16	53	Sedang
	4	13	Rendah
Merasa siterima oleh lingkungan tempat berinteraksi	11	36	Tinggi
	8	26	Sedang
	11	36	Rendah

Tabel 4.8 menunjukkan presentase kepercayaan diri 30 siswa sebelum pelaksanaan layanan. Presentase hasil yang didapatkan siswa pada aspek keyakinan akan kemampuan diri berada pada kategori tinggi sebanyak 6 (20 %) yang berarti siswa sudah memiliki keyakinan terhadap kemampuan yang dimiliki

serta berani menunjukkan kemampuan diri dihadapan orang lain. Sebanyak 13 (43 %) berada pada kategori sedang, artinya sudah menunjukkan keyakinan akan kemampuan diri dengan baik. Persentase kategori rendah sebanyak 11 (36%), artinya siswa belum memiliki keyakinan akan kemampuan diri sendiri dengan baik dan siswa belum mampu memiliki keberanian untuk menunjukkan kemampuan diri di hadapan orang lain.

Aspek optimis jumlah siswa yang berada pada kategori tinggi sebanyak 6 siswa (20%), artinya siswa sudah mampu bersikap positif dalam segala hal tentang dirinya, mampu bersikap positif tentang harapan serta mampu bersikap positif tentang kemampuannya. Sebanyak 11 siswa (36%) berada pada kategori sedang, artinya siswa mampu bersikap positif dalam segala hal tentang dirinya mampu serta mampu bersikap positif tentang kemampuannya dengan baik. Persentase kategori rendah sebanyak 13 siswa (43%), artinya siswa sulit bersikap positif dalam segala hal tentang dirinya, sulit bersikap positif tentang harapan serta sulit bersikap positif tentang kemampuan yang dimiliki.

Aspek obyektif jumlah siswa yang berada pada kategori tinggi sebanyak 8 siswa (26%), artinya siswa sudah mampu memandang permasalahan dengan kebenaran yang semestinya dan mampu membedakan fakta dan opini. Sebanyak 18 siswa (60%) berada pada kategori sedang, artinya siswa mampu memandang permasalahan dengan kebenaran yang semestinya dan mampu membedakan fakta dan opini namun belum terlalu baik. Persentase kategori rendah sebanyak 4 siswa (13%), artinya siswa sulit untuk memandang permasalahan dengan kebenaran yang semestinya dan mampu membedakan fakta dan opini.

Aspek bertanggung jawab jumlah siswa yang berada pada kategori tinggi sebanyak 6 siswa (20%), artinya siswa sudah untuk menanggung segala sesuatu yang terjadi sesuai konsekuensinya dan mampu bertindak mandiri dalam mengambil keputusan. Jumlah siswa pada kategori sedang sebanyak 16 siswa (53%), artinya siswa mampu untuk menanggung segala sesuatu yang terjadi sesuai konsekuensinya dan mampu bertindak mandiri dalam mengambil keputusan. Persentase pada kategori rendah sebanyak 8 siswa (26%), artinya siswa sulit untuk menanggung segala sesuatu yang terjadi sesuai konsekuensinya dan sulit bertindak mandiri dalam mengambil keputusan.

Aspek rasional jumlah siswa pada kategori tinggi sebanyak 16 siswa (53%), artinya siswa sudah menganalisa sesuatu kejadian dengan menggunakan pemikiran yang dapat diterima oleh akal dan mampu menganalisa sesuatu kejadian dengan menggunakan pemikiran yang sesuai kenyataan. Sebanyak 9 siswa (30%) berada pada kategori sedang, artinya siswa mampu menganalisa sesuatu kejadian dengan menggunakan pemikiran yang dapat diterima oleh akal dan mampu menganalisa sesuatu kejadian dengan menggunakan pemikiran yang sesuai kenyataan. Persentase kategori rendah sebanyak 5 siswa (16%), artinya siswa tidak mampu menganalisa sesuatu kejadian dengan menggunakan pemikiran yang dapat diterima oleh akal dan tidak mampu menganalisa sesuatu kejadian dengan menggunakan pemikiran yang sesuai kenyataan.

Aspek berani mencoba hal baru tanpa rasa sakit sebanyak 10 siswa (33%) berada pada kategori tinggi, artinya siswa sudah memiliki keberanian untuk mencoba hal baru serta menyukai hal bersifat menantang. Pada kategori tinggi

siswa menunjukkan semangat untuk mengikuti segala hal di sekolah seperti ikut eskul. Persentase pada kategori sedang sebanyak 16 siswa (53 %), artinya siswa memiliki keberanian untuk mencoba hal baru serta menyukai hal bersifat menantang namun masih sedikit ragu untuk mencoba. Sebanyak 4 siswa (13%) berada pada kategori rendah, artinya siswa tidak memiliki keberanian untuk mencoba hal baru serta tidak menyukai hal bersifat menantang.

Aspek merasa diterima oleh lingkungan tempat berinteraksi jumlah siswa pada kategori tinggi sebanyak 11 (36%), artinya siswa sudah memiliki keyakinan bahwa dirinya akan diterima di tengah lingkungan sekolah serta mampu bersosialisasi dengan baik di lingkungan sekolah. Sebanyak 8 siswa (26%) berada pada kategori sedang, artinya siswa memiliki keyakinan bahwa dirinya akan diterima di tengah lingkungan sekolah serta mampu bersosialisasi dengan baik di lingkungan sekolah. Persentase pada kategori rendah sebanyak 11 siswa (36%), artinya siswa kurang memiliki keyakinan bahwa dirinya akan diterima di tengah lingkungan sekolah serta sulit bersosialisasi dengan baik di lingkungan sekolah.

Berikut hasil skor rata-rata bimbingan kelompok dengan media permainan *Truth and Dare* yang di ujikan dalam penelitian memiliki daya pengaruh yang sangat baik, yaitu mampu menghasilkan peningkatan yang signifikan pada perubahan skor rata-rata kepercayaan diri pada *pretest* dan *posttes*, dapat dilihat pada tabel 4.9 berikut :

Tabel 4.9
Hasil Perhitungan Rata-rata *Pretest* dan *Posttes*

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	9	84	92	87.44	3.167
Posttest	9	96	188	150.56	30.451
Valid N (listwise)	9				

Tabel 4.9 menunjukkan rata-rata *pretest* sebesar 87.44. Artinya, rata-rata *posttest* lebih tinggi dari pada skor *pretest*, dapat dikatakan terjadi peningkatan pada kepercayaan diri siswa setelah memperoleh perlakuan berubah bimbingan kelompok dengan media permainan *Truth and Dare*.

2. Pengolahan Data

Setelah semua data terkumpul selanjutnya dilakukan pengolahan data dengan cara pengelompokan data berdasarkan variabel dari seluruh responden, mentabulasi data berdasarkan variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang diajukan sebelum dilakukan analisis data lebih lanjut, sebelumnya dilakukan pengujian prasyarat penelitian sebagai syarat analisis statistik parametik.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui distribusi dalam variabel yang digunakan dalam penelitian. Data yang baik dan layak digunakan dalam penelitian adalah data berdistribusi normal, uji normalitas yang dilakukan adalah uji *Kolmogorov-Smirnov*. Normal tidaknya sebaran data penelitian dapat dilihat

dari pengambilan keputusan jika $\text{sig} > 0.05$ maka data berdistribusi normal. Sedangkan jika $\text{sig} < 0.05$ maka data tidak berdistribusi normal. Hasil yang diperoleh dari analisis uji normalitas tersaji pada tabel 4.10 berikut:

Tabel 4.10
Hasil Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		9
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0E-7
	Std. Deviation	21.26592390
	Absolute	.138
Most Extreme Differences	Positive	.116
	Negative	-.138
Kolmogorov-Smirnov Z		.414
Asymp. Sig. (2-tailed)		.995

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan tabel 4.10 diperoleh nilai uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* data kepercayaan diri siswa adalah 0.995 yaitu lebih besar dari ($\text{sig} > 0.05$) sehingga dapat disimpulkan data kepercayaan diri siswa dengan penggunaan media permainan *Truth and Dare* berdistribusi normal. Setelah dipastikan sebaran data berdistribusi normal.

b. Uji t

Kegiatan dalam pengolahan data yaitu mengelompokkan berdasarkan variabel dari seluruh sampel (responden), mentabulasikan data berdasarkan variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan untuk menganalisis data maka digunakan uji t.

Tabel 4.11
Uji t Berpasangan *Pretest* dan *Posttest* Kepercayaan Diri

		Paired Differences					T	D f	Sig. (2- tailed)
		Mean	Std. Deviasi on	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest- Posttest	63.111	29.421	9.807	85.726	40.496	6.435	8	.000

Hasil tabel 4.11 menunjukkan perolehan nilai *t hitung* sebesar 6.435 lebih besar dibandingkan dengan *t tabel* sebesar 1.833 dengan tingkat sig (2-tailed) < taraf signifikansi, yaitu $0,000 < 0,05$, *t hitung* lebih besar dari *t tabel* pada taraf signifikansi 0,05. Dapat disimpulkan penerapan media *Truth and Dare* dapat meningkatkan kepercayaan diri. Hasil pengolahan data dalam rangka uji hipotesis secara keseluruhan, dilakukan perbandingan peningkatan aspek kepercayaan diri siswa setelah dilakukan perlakuan pemberian media permainan *Truth and Dare* yang disajikan pada tabel 4.12 berikut:

Tabel 4.12
Hasil Uji t *Pretest* dan *Posttest* Kepercayaan diri Setiap Aspek

No	Aspek	Nilai Rata-rata		Hasil Uji T Hitung	Hasil Uji T Tabel	Asymp Sig. (2- tailed)	A	Ket
		Pretest	Posttest					
1.	Keyakinan Akan Kemampuan Diri	21,88	36,11	7.114	1.833	0.000	0.05	Signifikan
2.	Optimis	18,55	32,55	4.438	1.833	0.001	0.05	Signifikan
3.	Obyektif	6	11,11	5.469	1.833	0.000	0.05	Signifikan
4.	Bertanggung Jawab	12,88	22,66	4.783	1.833	0.001	0.05	Signifikan

5.	Rasional	11,55	17,88	3.391	1.833	0.004	0.05	Signifikan
6.	Berani Mencoba Hal Baru Tanpa Rasa Takut	13,44	21,55	3.881	1.833	0.001	0.05	Signifikan
7.	Merasa diterima oleh lingkungan tempat berinteraksi	10	18,44	5.377	1.833	0.000	0.05	Signifikan

Keterangan:

Nilai Sig (2-tailed) < α (0.05) = Signifikan

Nilai Sig (2-tailed) > α (0,05) = Tidak Signifikan

Hasil Uji t pada setiap aspek terlihat pada tabel 4.12 menunjukkan skor t hitung lebih besar dibandingkan t tabel pada taraf signifikan 0.05 memberikan makna, terdapat perbedaan signifikan pada skor *pretest* dan *posttest* setelah dilakukan layanan bimbingan kelompok melalui media permainan *Truth and Dare*. Artinya, penerapan media permainan *Truth and Dare* dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa. Tabel 4.12 juga menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* setiap aspek kepercayaan diri, artinya setelah penerapan media permainan *Truth and Dare* terlihat adanya perubahan skor pada kepercayaan diri siswa.

Aspek keyakinan akan kemampuan diri pada *pretest* adalah 21.88 mengalami peningkatan menjadi 36.11 pada saat *posttest*, aspek optimis pada *pretest* adalah 18.55 mengalami peningkatan menjadi 32.55 pada saat *posttest*, aspek obyektif pada *pretest* adalah 6 mengalami peningkatan menjadi 11,11 pada saat *posttest*, aspek bertanggung jawab pada *pretest* adalah 12.88 mengalami peningkatan menjadi 22,66 pada saat *posttest*, aspek rasional pada *pretest* adalah 11.55 mengalami peningkatan menjadi 17.88 pada saat *posttest*, aspek berani

mencoba hal baru tanpa rasa takut pada *pretest* adalah 13.44 mengalami peningkatan menjadi 21.55 pada saat *posttest*, serta aspek merasa diterima oleh lingkungan tempat berinteraksi pada *pretest* adalah 10 mengalami peningkatan menjadi 18.44 pada saat *posttest*.

c. Uji N-Gain

Uji N-Gain adalah selisih antara nilai *pretest* dan *posttest*. Untuk mengetahui besarnya peningkatan kepercayaan diri siswa setelah pemberian layanan bimbingan kelompok menggunakan media permainan *Truth and Dare*. Digunakan rumus rata-rata gain ternormalisasi. N-gain (normalized gain) digunakan untuk mengetahui peningkatan kepercayaan diri siswa antara sebelum dan setelah pemberian layanan bimbingan kelompok menggunakan media permainan *Truth and Dare*.⁸⁷

Tabel 4.13
Kriteria Indeks N-Gain

No	Rentang	Kategori
1.	$g > 0.70$	Tinggi
2.	$0.30 < g < 0.70$	Sedang
3.	$0.00 < g < 0.30$	Rendah

Tabel 4.14
Hasil Uji N-Gain Dengan Media Permainan Truth And Dare 9 Orang

No	SISWA	Tes Awal	Tes Akhir	Gain	N-Gain score	Kategori
1	ZA	85,00	96,00	11,00	0,73	Rendah
2	TS	92,00	141,00	49,00	6,13	Sedang
3	SLS	87,00	124,00	37,00	2,85	Rendah
4	MF	84,00	131,00	47,00	2,94	Rendah
5	PK	84,00	153,00	69,00	4,31	Sedang
6	MNR	87,00	188,00	101,00	7,77	Tinggi

⁸⁷ Rostina Sundayana, *Statistika Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h.151.

7	MRA	92,00	183,00	91,00	11,38	Tinggi
8	FA	86,00	176,00	90,00	6,43	Sedang
9	RF	90,00	163,00	73,00	7,30	Tinggi
Rata-Rata		87,44	150,56	63,11	5,54	Sedang

Berdasarkan tabel 4.14 menunjukkan nilai rata-rata kepercayaan diri siswa 87,44 menjadi 150,56 dengan nilai *Gain* rata-rata kepercayaan diri siswa sebesar 63,11 dan *N-Gain* adalah sebesar 5,54 berkategori sedang. Artinya terdapat peningkatan terhadap skor kepercayaan diri siswa setelah pemberian layanan bimbingan kelompok dengan media permainan *Truth and Dare*.

Tabel 4.15
Hasil Uji *N-Gain* Pada Aspek Kepercayaan Diri

No	Aspek	Tes Awal	Tes Akhir	Gain	N-Gain score	Kategori
1	Keyakinan akan kemampuan diri	60,49	81,73	21,23	0,54	Sedang
2	Optimis	39,20	76,11	36,91	0,61	Sedang
3	Obyektif	40,00	76,00	36,00	0,60	Sedang
4	Bertanggung Jawab	40,37	80,00	39,63	0,66	Sedang
5	Rasional	40,89	72,89	32,00	0,54	Sedang
6	Berani mencoba hal baru tanpa rasa takut	17,10	68,89	51,79	0,62	Sedang
7	Merasa diterima di tempat interaksi	27,00	78,00	51,00	0,70	Tinggi
Rata-Rata		37,86	76,23	38,37	0,61	Sedang

Tabel 4.15 menunjukkan skor nilai rata-rata meningkat pada setiap aspek kepercayaan diri siswa. Skor nilai rata-rata pada aspek keyakinan akan kemampuan diri berhasil meningkat dari 60.49 menjadi 81.73 dengan skor *N-gain* rata-rata sebesar 21.23 termasuk kategori sedang. Skor pada aspek optimis meningkat dari 39.20 menjadi 76.11 dengan skor *N-gain* rata-rata sebesar 36.91 termasuk kategori sedang. Skor pada aspek obyektif meningkat dari 40.00 menjadi 76.00 dengan skor *N-gain* rata-rata sebesar 36.00 termasuk kategori

sedang. Skor pada aspek bertanggung jawab meningkat dari 40.37 menjadi 80.00 dengan skor *N-gain* rata-rata sebesar 39.63 termasuk kategori sedang. Skor pada aspek rasional meningkat dari 40.89 menjadi 72.89 dengan skor *N-gain* rata-rata sebesar 32.00 termasuk kategori sedang. Skor pada aspek berani mencoba hal baru tanpa rasa takut meningkat dari 17.10 menjadi 68.89 dengan skor *N-gain* rata-rata sebesar 51.79 termasuk kategori sedang. Selanjutnya skor pada aspek merasa diterima di tempat interaksi meningkat dari 27.00 menjadi 78.00 dengan skor *N-gain* rata-rata sebesar 51.79 termasuk kategori tinggi.

Tahapan peningkatan pada aspek keyakinan akan kemampuan diri dan aspek optimis dilakukan dengan menggunakan media permainan *Truth and Dare* yang terdapat pada kartu *motivasi* yang dapat menumbuhkan dorongan dan memberikan keyakinan dan rasa optimis akan kemampuan diri yang dimiliki tanpa merasa ragu-ragu. Tahapan peningkatan pada aspek obyektif dan aspek rasional dilakukan dengan menggunakan media permainan *Truth and Dare* yang terdapat pada kartu *Truth* yang dapat melatih siswa untuk mampu memecahkan permasalahan dengan obyektif dan rasional. Tahapan peningkatan pada aspek bertanggung jawab dilakukan dengan menggunakan media permainan *Truth and Dare* yang terdapat pada kartu *Self* yang dapat bertindak mandiri dalam mengambil keputusan baik tentang pribadi, sosial, karir maupun belajar. Tahapan peningkatan pada aspek berani mencoba hal baru tanpa rasa takut dilakukan dengan menggunakan media permainan *Truth and Dare* yang terdapat pada kartu *Dare* yang dapat memberikan tantangan yang menantang tanpa rasa takut dan melatih keberanian untuk mencoba hal baru. Selanjutnya tahapan peningkatan

pada aspek merasa diterima oleh lingkungan tempat berinteraksi dilakukan dengan menggunakan media permainan *Truth and Dare* yang terdapat pada kartu *Login Fun* yang dapat meningkatkan kemampuan bersosialisasi dengan bermain bersama-sama lingkungan di sekolah dan lingkungan masyarakat.

3. Interpretasi Data

Interpretasi data melibatkan penafsiran hasil analisis data. Interpretasi data adalah tahapan yang dilakukan dengan tujuan mengkaitkan hubungan antar berbagai variabel penelitian dengan hipotesis penelitian, antara diterima atau ditolak, sehingga dapat menjelaskan terkait dengan fenomena penelitian secara mendalam berdasarkan data dan informasi yang berbeda.

Tabel 4.16
Korelasi Sampel Berpasangan

Paired Samples Correlations		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	9	.372	.325

Tabel 4.16 menunjukkan *paired sample correlations* nilai korelasi dari 9 siswa, sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok dengan media permainan *Truth and Dare* dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan

media permainan *Truth and Dare* berjumlah 372 dengan signifikansi 325. Disimpulkan adanya perubahan sebelum dan sesudah diterapkan media permainan *Truth and Dare* dalam layanan bimbingan kelompok.

Uji *paired sample test* digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel yang berpasangan, yaitu *pretest* dan *posttes*. Data uji *paired sample test* dapat dilihat pada hipotesis sebagai berikut :

H_a : Penerapan media permainan *Truth and Dare* tidak dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa di MTsN 4 Pidie.

H_o : Penerapan media permainan *Truth and Dare* dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa di MTsN 4 Pidie

Pengambilan keputusan uji *paired sample test* dengan taraf signifikansi (α) 0,05 sebagai berikut:

Tabel 4.17
Hasil Paired Sample Test

		Paired Differences				T	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Pretest - Posttest	-63.111	29.421	9.807	-85.726	40.496	-6.435	8	.000

Tabel 4.17 menjelaskan *paired samples test* diperoleh t hitung sebesar 6.435 dengan derajat kebebasan 8. Maka diperoleh nilai t tabel sebesar 1.833. Hasil *paired sample test* maka dapat dibandingkan t hitung > t tabel ($6.435 > 1.833$). Dari perbandingan dapat diputuskan H_a diterima H_o ditolak. Membuktikan hasil

uji hipotesis kepercayaan diri siswa sebelum dan sesudah mempunyai nilai skor yang lebih tinggi. Dapat disimpulkan layanan bimbingan kelompok dengan media permainan *Truth and Dare* dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa. H_a diterima artinya ada perbedaan antara sebelum dan sesudah diberikan *treatment* yang diberikan efek positif.

C. Efektifitas Media Permainan *Truth and Dare* Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri

Kepercayaan diri siswa sudah menunjukkan tingkat pencapaian yang signifikan, membuktikan penerapan media permainan *Truth and Dare* mampu meningkatkan kepercayaan diri siswa. Dapat disimpulkan media permainan *Truth and Dare* efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa di MTsN 4 Pidie. Dibuktikan dari hasil pengujian dengan perolehan nilai signifikan 6.435 nilai standarnya 1.833, maka dapat disimpulkan hipotesis diterima dan terdapat peningkatan antara *pretest* dan *posttes*, menunjukkan penerapan media permainan *Truth and Dare* efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa di MTsN 4 Pidie. Kriteria persentase respon aktivitas siswa dapat dilihat pada tabel 4.18 berikut:⁸⁸

Tabel 4.18
Kriteria Persentase

Interval	Kriteria Tingkat Penilaian
80% - 100%	Sangat Efektif
66% - 79%	Efektif
56% - 65%	Cukup Efektif
40% - 55%	Kurang Efektif
<40%	Tidak Efektif

⁸⁸ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h.245

Dapat disimpulkan keseluruhan dari tingkat kepercayaan diri siswa dapat dikelompokkan menjadi tiga tingkatan kategori yaitu: tinggi, sedang, dan rendah. Tingkat persentase kepercayaan diri siswa di MTsN 4 Pidie dapat dilihat ditabel 4.19 berikut :

Tabel 4.19
Tingkatan Persentase Kepercayaan Diri siswa di MTsN 4 Pidie

Kategori	Frekuensi	%
Tinggi	5	55.5
Sedang	3	33.3
Rendah	1	11.1
Jumlah	9	100

Tabel 4.19 menunjukkan tingkat persentase kepercayaan diri siswa di MTsN 4 Pidie berada pada kategori tinggi, sedang dan rendah. Namun siswa pada kategori tinggi diasumsikan telah mencapai tingkat kepercayaan diri yang optimal dalam aspek-aspeknya, walaupun masih ada beberapa aspek yang belum tercapai dan masing ada kekurangan.

Berdasarkan hasil pengamatan, menunjukkan secara umum siswa yang menjadi sampel penelitian adanya peningkatan kepercayaan diri. Peningkatan kepercayaan diri dilihat dari perilaku siswa yang sudah mulai berani mengemukakan pendapat, berbicara dihadapan temannya, serta siswa percaya diri pada kemampuan dirinya. Perubahan perilaku menunjukkan sudah meningkatnya kepercayaan diri siswa melalui penerapan media permainan *Truth and Dare*.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil data-data yang dihimpun melalui penyebaran angket, menunjukkan secara umum kepercayaan diri siswa kelas VII.6 MTsN 4 Pidie berada pada

kategori tinggi, sedang dan rendah. Siswa yang kategori tinggi diasumsikan telah mencapai tingkat kepercayaan diri yang efektif setiap aspeknya, yaitu keyakinan akan kemampuan diri yang diwujudkan dalam bentuk optimis, obyektif, bertanggung jawab, rasional, berani mencoba hal baru tanpa rasa takut serta merasa diterima oleh lingkungan tempat berinteraksi.

Hasil penelitian sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Lauster (dalam Tina) menjelaskan kepercayaan diri merupakan sikap yakin atas kemampuan diri sendiri sehingga dalam tindakan-tindakannya tidak terlalu cemas, merasa bebas untuk melakukan hal-hal yang sesuai keinginan dan tanggungjawab atas perbuatannya sopan dalam interaksi dengan orang lain, memiliki dorongan prestasi serta dapat mengenal kelebihan dan kekurangan diri sendiri.⁸⁹

Siswa dalam menciptakan interaksi sosial yang baik dituntut untuk memiliki kepercayaan diri yang baik. Kemampuan kepercayaan diri yang baik dapat menjadikan siswa berperilaku yang diterima secara sosial, memainkan peranan di lingkungan sosialnya dan memiliki sikap yang positif terhadap kelompok sosialnya. Pencapaian aspek-aspek kepercayaan diri siswa yang belum optimal diperlukan bimbingan untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa dengan tujuan dapat menjalin hubungan sosial dengan efektif.

Penelitian merujuk pada konsep kepercayaan diri yang dikemukakan oleh Lauster (dalam Ghufro) yaitu kepercayaan diri dapat berlangsung efektif apabila siswa memiliki tingkat pencapaian yang baik pada setiap aspeknya yaitu: a) memiliki keyakinan akan kemampuan diri, b) mampu bersikap optimis, c)

⁸⁹ Tina Afiatin dan Sri Mulyani Martinah, *Peningkatan Rasa Percaya Diri* (Yogyakarta: UGM, Jurnal Psikologika, vol IX, 2000) h.66-67

obyektif, d) bertanggung jawab, e) mampu berpikir rasional, f) berani mencoba hal yang baru tanpa ada rasa takut salah serta g) memiliki perasaan bahwa dirinya dapat diterima oleh lingkungan tempatnya berinteraksi.⁹⁰

Hasil penelitian pada aspek keyakinan akan kemampuan diri, menunjukkan perubahan yang signifikan dilihat dari nilai skor mengalami peningkatan. Perubahan siswa ditandai dengan keyakinan mengerjakan sesuatu dengan kemampuan yang dimiliki tanpa mencontek dan merasa yakin dengan kemampuan sendiri tanpa dipengaruhi oranglain. Siswa sudah dapat menunjukkan kemampuan diri seperti berani maju ke depan kelas untuk melakukan segala sesuatu tanpa paksaan.

Sejalan dengan pendapat fatimah ada beberapa ciri yang mempunyai rasa percaya diri yang proporsional, di antaranya adalah: (a) Percaya akan kompetensi atau kemampuan diri (b) Tidak terdorong untuk menunjukkan sikap konformis demi diterima oleh orang lain atau kelompok. (c) Berani menerima dan menghadapi penolakan orang lain-berani menjadi diri sendiri. (d) Punya pengendalian diri yang baik. (e) Memiliki internal locus of control. (f) Mempunyai cara pandang yang positif terhadap diri sendiri, orang lain, dan situasi di luar dirinya. (g) Memiliki harapan yang realistik terhadap diri sendiri, sehingga ketika harapan tidak terwujud, tetap mampu melihat sisi positif dirinya dan situasi yang terjadi.⁹¹

⁹⁰ Ghufron, Nur, dan Risnawita, Rini.....,h.. 36

⁹¹ Enung Fatimah, *Psikologi Perkembangan (Perkembangan Peserta Didik)*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2008), h. 149

Pada aspek optimis setelah memperoleh data siswa menunjukkan perubahan yang signifikan selain dilihat dari nilai skor mengalami peningkatan. Perubahan siswa ditandai dengan bersikap positif dalam segala hal baik terhadap harapan atau kemampuan dimiliki seperti bersikap tenang dan tidak merasa cemas. Hakim (dalam Tri Utami) rasa percaya diri yaitu keyakinan seseorang terhadap segala aspek kelebihan yang dimilikinya dan keyakinan membuatnya merasa mampu untuk dapat mencapai berbagai tujuan di dalam hidup. Jadi, dapat dikatakan seseorang yang memiliki kepercayaan diri akan optimis didalam melakukan semua aktifitasnya, dan mempunyai tujuan yang realistis, artinya individu akan membuat tujuan hidup yang mampu untuk dilakukan, sehingga apa yang direncanakan akan dilakukan dengan keyakinan akan berhasil atau akan mencapai tujuan yang telah ditetapkan.⁹²

Pada aspek obyektif setelah memperoleh data siswa menunjukkan perubahan yang signifikan selain dilihat dari nilai skor mengalami peningkatan. Perubahan peserta didik ditandai dengan kemampuan siswa dalam memandang permasalahan dengan kebenaran yang semestinya, seperti siswa percaya tugas sulit apapun yang diberikan oleh guru bukan untuk membebani melainkan untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki.

Pada aspek bertanggung jawab setelah memperoleh data peserta didik menunjukkan perubahan yang signifikan selain dilihat dari nilai skor mengalami peningkatan. Perubahan peserta didik ditandai dengan bersedia untuk menanggung segala sesuatu yang telah dilakukan sesuai dengan konsekuensinya,

⁹² Tri Utami Ngesti Handayani, Jurnal Ilmiah PG-PAUD, Vol 2 No 2, *Upaya meningkatkan kepercayaan diri dengan metode bercerita menggunakan wayang kardus pada anak*, (Semarang: IKIP Veteran Semarang, 2014), h. 122

seperti siswa melaksanakan sanksi yang diberikan ketika terlambat datang ke sekolah. Nurla Isna mengatakan tanggung jawab adalah pelajaran yang tidak hanya diperkenalkan dan diajarkan, namun juga perlu ditanamkan kepada siswa, baik pada masa prasekolah maupun sekolah kelak siswa akan tumbuh menjadi pribadi yang bersungguh-sungguh dalam menjalankan berbagai aktivitasnya.⁹³

Pada aspek rasional setelah memperoleh data siswa menunjukkan perubahan yang signifikan selain dilihat dari nilai skor mengalami peningkatan. Perubahan peserta didik ditandai dengan kemampuan individu menganalisa suatu kejadian dengan menggunakan pemikiran yang diterima oleh akal dan sesuai dengan kenyataan, seperti siswa berpikir guru memberikan peringatan kepada siswa memiliki tujuan agar siswa menjadi lebih baik. Pada aspek berani mencoba hal baru tanpa rasa takut ditandai dengan keberanian individu untuk mencoba sesuatu hal yang baru seperti, siswa mengikuti kegiatan eskul yang belum pernah diikuti sebelumnya. Pada aspek merasa diterima oleh lingkungan tempat berinteraksi setelah memperoleh data siswa menunjukkan perubahan yang signifikan selain dilihat dari nilai skor mengalami peningkatan. Perubahan peserta didik ditandai dengan keyakinan terhadap kemampuannya dalam berhubungan sosial, seperti merasa orang lain menyukainya, aktif menhadapi keadaan lingkungan, berani mengemukakan pendapat secara bertanggung jawab dan tidak mementingkan diri sendiri.

⁹³ Ainullah, Nurla Isna, *Pendidikan Karakter*, (Jogjakarta: Laksana, 2011), h. 83

Berdasarkan penyajian data hasil penelitian bimbingan kelompok mampu meningkatkan kepercayaan diri yang dimiliki siswa pada beberapa aspek sudah menunjukkan tingkat pencapaian optimal dan efektif. Hasil penelitian keefektifan bimbingan kelompok melalui media permainan *Truth and Dare* menunjukkan perubahan yang signifikan. Dapat disimpulkan penerapan media permainan *Truth and Dare* efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas VII.6 di MTsN 4 Pidie.



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai penerapan media permainan *Truth and Dare* untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa di MTsN 4 Pidie Tahun Ajaran 2021/2022 menghasilkan kesimpulan sebagai berikut:

Permainan *Truth and Dare* merupakan permainan visual gerak berbentuk papan yang dimainkan dengan cara diputar yang berbentuk jangka jarum jam. Dalam permainan *Truth and Dare* peneliti menambahkan beberapa poin seperti tentang *Self*, pemain nantinya dapat memilih kartu *Truth and Dare* antara pribadi atau karir, terdapat juga kartu motivasi dalam permainan *Truth and Dare* serta kartu *login fun* sebagai hiburan dalam permainan. Permainan *Truth and Dare* dimainkan dalam layanan bimbingan kelompok yang memberikan kesempatan untuk menggunakan dan menyelesaikan permasalahan melalui dinamika kelompok. Kepercayaan diri siswa sudah menunjukkan tingkat pencapaian yang signifikan, Dibuktikan dari hasil pengujian dengan perolehan nilai signifikan 6.435 nilai standarnya 1.833, dapat disimpulkan hipotesis diterima dan terdapat peningkatan antara *pretest* dan *posttes* dan menunjukkan penerapan media permainan *Truth and Dare* efektif dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa di MTsN 4 Pidie.

B. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan penelitian yang telah dipaparkan, dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi siswa

Diharapkan kepada siswa yang kepercayaan diri rendah untuk tetap meningkatkan kesadaran akan pentingnya kepercayaan diri. Sehingga siswa tidak lagi memiliki kepercayaan diri rendah yang berdampak pada permasalahan dalam belajar serta diharapkan dapat meningkatkan prestasi akademik. Siswa diharapkan dapat mengaplikasikan dan menggunakan permainan *Truth and Dare* sebagai media untuk meningkatkan kepercayaan diri yang dihadapi.

2. Bagi guru bimbingan dan konseling

Diharapkan menindak lanjuti kegiatan bimbingan kelompok dengan media permainan *Truth and Dare* untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa. Dan media permainan *Truth and Dare* selain memberikan suasana menyenangkan juga sebagai pengembangan diri siswa baik dalam bidang pribadi, belajar, sosial maupun karir.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya, disarankan agar nilai positif dalam penelitian dapat dikembangkan. Dan kepada peneliti selanjutnya kiranya dapat menjadi masukan dan memperkaya ilmu pengetahuan dan referensi tentang penelitian yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Hayat. (2007). *Konsep-Konsep Konseling Berdasarkan Ayat-Ayat Al Qur'an*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Agus N. Cahyo. (2011). *Game Kgusus Penyeimbang Otak Kanan & Kiri Anak*. Jogjakarta: FlashBooks
- A, Hallen. (2005). *Bimbingan dan Konseling Edisi Revisi*. Jakarta: Quantum Teaching
- Ahmad dkk. (2005). *Strategi Layanan Bimbingan & Konseling*. Bandung: PT Refika Aditama
- Alex Sobur. (2003). *Psikologi Umum*. Bandung: Pustaka Setia
- Alfitri Asmaul Husna. (2012). *Peningkatan Kepercayaan Diri Siswa Melalui Teknik Diskusi Kelompok Dalam Layanan Bimbingan Kelompok Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Talangpadang Tahun Pelajaran 2012*. Lampung :FKIP Universitas Lampung.
- Asrullah Syam. (2017). *Pengaruh Kepercayaan Diri (Self Confidence) Berbasis Kaderisasi IMM Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa (Studi Kasus di Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Parepare)*, Jurnal Biotek, vol.5
- Bambang Prasetyo. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif: Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Centi, P. J. (1995). *Mengapa Rendah Diri*. Yogyakarta: Kanisius
- Departemen Agama RI. (2006). Jakarta: Yayasan Penyelenggara Penterjemaah Al-Quran.
- Dewa Ketut Sukardi. (2008). *Proses Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djumhur. (2012). *Bimbingan dan Penyuluhan di Sekolah*. Bandung: CV Ilmu
- Duwi Priyatno. (2008). *Mandiri Belajar SPSS Untuk Analisis dan Uji Statistik*. Yogyakarta: Media Kom

- Elias. Gustap, Handayani, L. Supri. (2014). *Layanan Bimbingan dan Konseling Berbasis 5E untuk SMA*. Yogyakarta: PT Kanisius
- Elizabeth. B. Hurloc. (1999). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan, Ed. 5*. Jakarta: Erlangga
- Evi Nurul Indayanti, dkk. *Penerapan Permainan Truth or Dare Materi Sistem Ekskresi terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP*. E-Journal UNESA, Surabaya: UNESA
- Furqon. (2009). *Statistika Terapan Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Gantina Komalasari, Eka Wahyuni, dkk. (2011). *Asesmen Teknik Nontes dalam Perspektif BK Komprehensif*. Jakarta: Indeks
- Ghufron dan Risnawita. (2011). *Teori-Teori Psikologi*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Hendriati Agustin. (2009). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Refika Aditama
- Herliani. (2016). *Penggunaan Taksonomi SOLO (Structure of Observed Learning Outcomes) pada Pembelajaran Kooperatif Truth and Dare dengan Quick On The Draw untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Siswa pada Mata Pelajaran Biologi, E-Journal Proceeding Biology Education, Conference*.
- Inge Pudjiastuti Adywibowo. (2010). *Memperkuat Kepercayaan Diri Anak melalui Percakapan*. Referensial Jurnal Pendidikan Penabur-No.15/Tahun ke-9/Desember
- Iman Ghozali. (2005). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*. Semarang: UNDIP Semarang
- John Afifi. (2014). *1 Menit Mengatasi Rasa Percaya Diri Anda*. Jogjakarta: FlashBooks
- Johor Arifin. (2017). *SPSS 24 untuk Penelitian*. Jakarta: PT Alex Media Komputindo
- Kamil. (2007). *Mendidik Anak Agar Percaya Diri*. Jakarta: Arcan
- Kartono, Kartini (2000). *Psikologi Anak*. Jakarta: Alumni.
- Margono S. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta

- Mas Ian Rif'ati. (2018). *Kepercayaan Diri dalam Perpektif Islam*. Jurnal Psikologi, Vol.2, No.1
- Miftahur Wahyu Ningsih. *Pengembangan Media Permainan Monopoli Truth And Dare Untuk Meningkatkan Self Confidence Pada Siswa SMP*, E-Journal Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi.
- Muhammad Nur Abdul Hafizh Suwaid. (2010). *Prophetic Parenting: Cara Nabi Shalallahu Alaihi Wa Sallam Mendidik Anak*, terj.Farid Abdul Aziz Qurusy. Yogyakarta: Pro-U Media.
- Muhammad Usman Najati. (2002). *Al-Qur'an dan Psikologi*. Alih Bahasa: Tb. Ade Asnawi Syihabuddin . Jakarta: Aras Pustaka.
- M. Nur Ghufron, Rini Risnawita S. (2010). *Teori-Teori Psikologi*. Jogjakarta: Media Ar-Ruzz
- Nanang Martono. (2011). *Metode Penelitian Kualitatif (Analisis Isi dan Data Sekunder) Edisi Revisi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Nur Arijati. (2002). *Modul Bimbingan Konseling Kelas XII*. Solo: CV.Hayati Tumbuh subur
- Rina Fajriani. (2019). *Efektivitas Peer Counseling untuk Meningkatkan Perilaku Prososial pada Siswa di SMAS Babul Maghfirah Aceh Besar*. Skripsi. Banda Aceh: UIN Ar-Raniry Banda Aceh
- Romlah. (2006). *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*. Surabaya: Universitas Negeri Malang
- Rochman Natawidjaja. (2010). *Dasar-Dasar Konseling Tinjauan Teori dan Praktik*. Bandung: Cita Pustaka Media Perintis
- Rosmalia. (2016). *Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Diskusi dalam Meningkatkan Rasa Percaya Peserta Didik Kelas VII di SDN 2 Lampung Selatan*. Skripsi. Bandar Lampung: UIN Raden Intan Lampung.
- R. Taylor. (2009). *Kiat Membangun Percaya Diri*. Yogyakarta : Diva Press
- Santrock, W. John. (2007). *Perkembangan Anak*: Edisi Kesebelas: Jilid 2. Jakarta: Erlangga
- Sigit Priatmoko, dkk. (2008). *Pengaruh Media Permainan Truth And Dare Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Kimia SMA dengan Visi Sets*. Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia 2, No. 1

- Sudiyono. (2009). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Afabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sumardjono Padmomartono. (2014). *Konseling remaja*. Yogyakarta: Ombak
- Suwarjo, Eva Imania Eliasa. (2010). *55 Permainan (Games) dalam Bimbingan dan Konseling*. Yogyakarta: Paramitra Publishing
- Syamsu Yusuf LN, A. Juntika Nurihsan. (2007). *Teori Kepribadian*. Bandung: PT Remaja Rosda
- Tina Afiati, Sri Mulyani Martinah. (2000). *Peningkatan Rasa Percaya Diri*. Yogyakarta: UGM, Jurnal Psikologika, vol IX
- Thursan Hakim. (2002). *Mengatasi Rasa Tidak Percaya Diri*. Jakarta: Puspa Swara.
- Prayitno. (1995). *Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok (Dasar dan Profil)*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Prayitno dan Erman Amti. (2009). *Dasar-Dasar Bimbingan Dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta
- Prof. Dr. Abdul Aziz El Qussy. (1997). *Pokok-pokok kesehatan jiwa/mental*. Jakarta: Bulan bintang
- Wingkel. (2004). *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Jakarta: PT. Gramedia
- Zuhara Evi. (2014) . *Efektivitas Teknik Sosiodrama untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa*. Tesis. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR : B-8284/Un.08/FTK/KP.07.6/5/2021

TENTANG
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

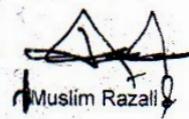
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan;
b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Sistem Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2012, tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang, Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS dilingkungan Depag RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011, tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama Sebagai Instansi pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan : Keputusan/Seminar Proposal Skripsi Prodi Bimbingan Konseling tanggal 23 November 2020

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :
PERTAMA : Menunjuk saudara :
1. Mukhlis, M. Pd Sebagai Pembimbing Pertama
2. Evi Zuhara, M. Pd Sebagai Pembimbing Kedua
- Untuk Membimbing Skripsi :
Nama : Mila Hayatillah
NIM : 170213086
Program Studi : Bimbingan Konseling
Judul Skripsi : Penerapan Media Permainan Truth and Dare Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa di MTsN 4 Pidie
- KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2022
- KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir semester Ganjil Tahun Akademik 2021/2022
- KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada Tanggal : 10 Mei 2021
an. Rektor
Dekan,


Muslim Razali

- Tembusan :
1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
 2. Ketua Prodi Bimbingan Konseling;
 3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dibebankan;
 4. Yang bersangkutan.



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-15998/Un.08/FTK.1/TL.00/10/2021
Lamp : -
Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

*Prof. Dr. H. Saiful
Wakil Dekan
Kampus*

Kepada Yth,
Kepala Sekolah MTsN 4 Pidie

Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **MILA HAYATILLAH / 170213086**
Semester/Jurusan : IX / Bimbingan Konseling
Alamat sekarang : Jln. Tengku Meurah, Gampoeng Tibang, Komplek Perumahan Grand Aceh, Kec. Syiah Kuala, Banda Aceh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul ***Penerapan Media Permainan Truth and Dare untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa di MTsN 4 Pidie***

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 21 Oktober 2021
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



Dr. M. Chalis, M.Ag.

Berlaku sampai : 21 November
2021

KASUS VII-6



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN PIDIE
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 4 PIDIE
JALAN BANDA ACEH-MEDAN KM.125 BEUREUNUEN
Telp (0653) 821846

Nomor : B-~~Agg~~ /MTs.01.05.04/PP. 00.1/ 11 /2021
Lamp : -
Hal : Penelitian Ilmiah Mahasiswa

Kepala Madrasah Tsanawiyah Negeri 4 Pidie menerangkan nama tersebut di bawah ini :

N a m a : Mila Hayatillah
NPM : 170213086
Prodi : S1 Bimbingan Konseling
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Benar yang namanya tersebut di atas telah menyelesaikan penelitian untuk data penyusunan Skripsi di MTsN 4 Pidie dari tanggal 25 Oktober 2021 s/d 1 November 2021, dengan Skripsi yang berjudul **“Penerapan Media Permainan Truth and Dare untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa di MTsN 4 Pidie”**

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk digunakan seperlunya.

Beureunuen, 01 November 2021



Kepala

MAN, S.Ag, M.Pd
NIP. 197212311999051007

HASIL JUDGEMENT INSTRUMEN

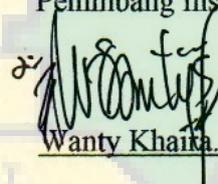
Instrumen : Kepercayaan Diri Siswa

Nama : Mila Hayatillah

Nim : 170213086

PERTIMBANGAN	SARAN/REKOMENDASI/REVISI
Bahasa	BAIK
Konstruksi	BAIK
Isi	BAIK

Banda Aceh, 22 Oktober 2021
Penimbang Instrumen


Wanty Khaika., M.Ed.

HASIL JUDGEMENT INSTRUMEN

Instrumen : Kepercayaan Diri Siswa

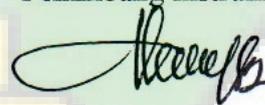
Nama : Mila Hayatillah

Nim : 170213086

PERTIMBANGAN	SARAN/REKOMENDASI/REVISI
Bahasa	✓
Konstruksi	✓
Isi	✓

Banda Aceh, 20 Oktober 2021

Penimbang Instrumen



Muslima, S.Ag. M.Si

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
item_1	135,98	334,423	,652	,845
item_2	135,97	333,999	,588	,846
item_6	136,87	339,473	,273	,850
item_7	136,17	328,514	,527	,845
item_8	137,00	335,390	,462	,847
item_10	137,12	314,851	,675	,839
item_11	137,35	334,265	,440	,847
item_12	137,45	369,743	-,402	,866
item_13	137,18	328,525	,419	,847
item_14	137,17	318,955	,553	,843
item_15	137,42	311,671	,709	,838
item_16	137,42	343,671	,151	,853
item_17	136,53	338,084	,288	,850
item_18	136,18	338,051	,344	,849
item_20	138,08	364,112	-,310	,863
item_22	137,03	321,151	,555	,843
item_23	136,97	326,236	,456	,846
item_24	137,17	340,514	,226	,851
item_26	136,23	347,267	,090	,854
item_27	136,72	322,749	,655	,842
item_28	136,37	334,168	,430	,847
item_33	136,70	376,925	-,496	,870
item_34	137,28	322,749	,464	,845
item_35	137,18	328,695	,377	,848
item_36	136,77	334,114	,359	,848
item_37	136,65	340,401	,229	,851
item_40	137,42	315,637	,712	,839
item_41	136,87	339,812	,220	,852
item_42	137,07	333,318	,436	,847
item_44	137,42	328,756	,472	,846
item_45	136,98	336,186	,402	,848
item_48	137,57	331,606	,349	,849
item_49	136,98	311,542	,733	,838
item_50	138,05	334,048	,337	,849
item_52	137,75	332,021	,538	,845
item_54	136,48	336,525	,337	,849
item_53	136,32	352,423	-,048	,856
item_55	136,48	343,745	,223	,851
item_59	137,23	339,640	,242	,851
item_60	137,28	357,969	-,161	,861

RELIABILITY

```
/VARIABLES=item_1 item_2 item_6 item_7 item_8 item_10 item_11  
item_12 item_13 item_14 item_15 item_16 item_17 item_18 item_20  
item_22 item_23 item_24 item_26 item_27 item_28 item_33 item_34  
item_35 item_36 item_37 item_40 item_41 item_42 item_44 item_45  
item_48 item_49 item_50 item_52 item_54 item_53 item_55 item_59  
item_60  
/SCALE('ALL VARIABLES') ALL  
/MODEL=ALPHA  
/STATISTICS=DESCRIPTIVE SCALE CORR  
/SUMMARY=TOTAL.
```

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

	N	%
Cases	Valid	60 100,0
	Excluded ^a	0 ,0
	Total	60 100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,852	,857	40

ANGKET KEPERCAYAAN DIRI SISWA

IDENTITAS DIRI

Nama Lengkap :

Kelas :

PETUNJUK PENGISIAN

1. Isilah terlebih dahulu identitas ananda (nama dan kelas)
2. Bacalah setiap pernyataan dengan seksama
3. Pilih jawaban pernyataan dengan memberikan tanda silang pada alternative jawaban yang paling sesuai dengan keadaan ananda.

Keterangan:

- SS : Sangat sesuai
S : Sesuai
KK : Kadang-kadang
TS : Tidak sesuai
STS : Sangat tidak sesuai

No	Pernyataan	SS	S	KK	TS	STS
1	Saya yakin dapat mengerjakan PR dengan baik.					
2	Saya yakin dengan bekerja keras, saya akan mendapatkan saya akan mendapatkan nilai baik.					
3	Berani mengatakan bakat atau kemampuan yang dimiliki kepada oranglain					
4	Saya bersyukur atas apa yang ada pada diri saya					
5	Saya putus asa ketika gagal mendapatkan nilai yang bagus					
6	Ketika dikelas, saya berani bertanya tanpa harus ditunjuk guru apabila ada yang belum saya mengerti.					
7	Saya lancar berbicara di depan kelas ketika menyampaikan pendapat saya.					
8	Saya takut salah ketika akan menjawab pertanyaan dari guru					
9	Saya takut apabila di anggap bodoh oleh teman-teman ketika ingin bertanya kepada bapak atau ibu guru.					
10	Saya mengatur jadwal kegiatan sehari-hari					
11	Saya mampu memperbaiki hal negatif yang ada pada diri saya					
12	Saya mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan					

13	Ketika ulangan saya mencontek					
14	Saya yakin bisa naik kelas dengan nilai yang memuaskan					
15	Saya ragu dengan nilai ulangan yang saya peroleh					
16	Saya mengikuti kegiatan ekstrakurikuler agar bakat yang miliki dapat berkembang					
17	Saya mampu menjelaskan materi pelajaran kepada teman					
18	Saya diam saja ketika guru mengajukan pertanyaan dikelas					
19	Saya percaya tugas sesulit apapun yang diberikan oleh guru bukan untuk membebanisaya, melainkan untuk mengembangkan kempauan yang saya miliki					
20	Mau mengakui kesalahan yang dilakukan					
21	Nilai saya jelek karena bapak/ibu guru tidak menyukai saya					
22	Saya menolak ajakkan teman untuk membolos, walupun saya ditolak untuk berteman dengan mereka					
23	Saya diberikan sanksi ketika terlambat datang ke sekolah					
24	Saya merasa tertekan dengan tata tertib yang ada disekolah					
25	Saya malas mengikuti kegiatan ekstrakulikuler di sekolah					
26	Saya menentukan sendiri tujuan apa yang akan di capai					
27	Saya takut menyampaikan kepada guru tentang keputusan yang saya pilih					
28	Peringatan guru kepada saya memiliki tujuan agar saya menjadi lebih baik					
29	Ketika ada teman yang menjauhi, saya mengintropeksi diri					
30	Saya kecewa ketika pendapat saya tidak disetujui.					
31	Saya mampu bersikap tenang saat menghadapi kesulitan dalam belajar					
32	Saya tidak disukai teman-teman karena penampilan saya tidak sebgus mereka					
33	Saya mau mengikuti kegiatan esktrakulikuler yang belum pernah saya ikuti					
34	Saya terlibat dalam OSIS					
35	Saya takut ketika pertama kali berbicara di depan kelas					
36	Saya diterima dengan baik oleh bapak/ibu guru					
37	Saya merasa nyaman ketika berada di sekolah					
38	Tidak ada yang mau berteman dengan saya					
39	Ketika jam istirahat, saya lebih senang menyendiri dikelas daripada berbincang dengan teman lainnya					
40	Saya mengenal teman sekelas saya saja.					

Hasil Perhitungan Rata-rata Pretest dan Posttest

Descriptives

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	9	84	92	87.44	3.167
Posttest	9	96	188	150.56	30.451
Valid N (listwise)	9				

Hasil Perhitungan Uji t Pretest dan Posttest

T-Test

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pretest	87.44	9	3.167	1.056
Pair 1 Posttest	150.56	9	30.451	10.150

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Pretest & Posttest	9	.372	.325

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest - Posttest	-63.111	29.421	9.807	-85.726	-40.496	-6.435	8	.000

Hasil Perhitungan Uji t Pretest dan Posttest Berdasarkan Aspek

Aspek 1

Group Statistics

	Pretest.Posttest	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil	Pretest	9	21,89	2,421	,807
	Posttest	9	36,11	5,487	1,829

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper	
Hasil	Equal variances assumed	1,669	,215	-7,114	16	,000	-14,222	1,999	-18,460	-9,984
	Equal variances not assumed			-7,114	11,001	,000	-14,222	1,999	-18,622	-9,822

Aspek 2

Group Statistics

	Pretest.Posttest	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil	Pretest	9	18,56	3,127	1,042
	Posttest	9	32,56	8,932	2,977

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper	
Hasil	Equal variances assumed	10,888	,005	-4,438	16	,000	-14,000	3,154	-20,687	-7,313
	Equal variances not assumed			-4,438	9,932	,001	-14,000	3,154	-21,035	-6,965

Aspek 3

Group Statistics

	Pretest.Posttest	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil	Pretest	9	6,00	1,225	,408
	Posttest	9	11,11	2,522	,841

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper	
Hasil	Equal variances assumed	7,222	,016	-5,469	16	,000	-5,111	,935	-7,092	-3,130
	Equal variances not assumed			-5,469	11,574	,000	-5,111	,935	-7,156	-3,066

Aspek 4

Group Statistics

	Pretest.Posttest	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil	Pretest	9	12,89	2,619	,873
	Posttest	9	22,67	5,545	1,848

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	
Hasil	Equal variances assumed	6,641	,020	-4,783	16	,000	-9,778	2,044	-14,111
	Equal variances not assumed			-4,783	11,401	,001	-9,778	2,044	-14,258

Aspek 5

Group Statistics

	Pretest.Posttest	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil	Pretest	9	11,56	2,506	,835
	Posttest	9	17,89	5,011	1,670

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper	
Hasil	Equal variances assumed	3,321	,087	-3,391	16	,004	-6,333	1,868	-10,292	-2,374
	Equal variances not assumed			-3,391	11,765	,005	-6,333	1,868	-10,411	-2,255

Aspek 6

Group Statistics

	Pretest.Posttest	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil	Pretest	9	13,44	2,603	,868
	Posttest	9	21,56	5,703	1,901

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper	
Hasil	5,797	,028	Equal variances assumed	-3,881	16	,001	-8,111	2,090	-12,541	-3,681
			Equal variances not assumed	-3,881	11,195	,002	-8,111	2,090	-12,701	-3,521

Aspek 7

Group Statistics

	Pretest.Posttest	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil	Pretest	9	10,00	2,784	,928
	Posttest	9	18,44	3,844	1,281

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper	
Hasil	,962	,341	Equal variances assumed	-5,337	16	,000	-8,444	1,582	-11,798	-5,091
			Equal variances not assumed	-5,337	14,581	,000	-8,444	1,582	-11,825	-5,064

Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		9
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0E-7
	Std. Deviation	21.26592390
	Absolute	.138
Most Extreme Differences	Positive	.116
	Negative	-.138
Kolmogorov-Smirnov Z		.414
Asymp. Sig. (2-tailed)		.995

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Pretest ^b	.	Enter

a. Dependent Variable: Posttest

b. All requested variables entered.

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.716 ^a	.512	.443	22.734

a. Predictors: (Constant), Pretest

b. Dependent Variable: Posttest

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	3800.306	1	3800.306	7.353	.030 ^b
	Residual	3617.916	7	516.845		
	Total	7418.222	8			

a. Dependent Variable: Posttest

b. Predictors: (Constant), Pretest

Coefficients^a

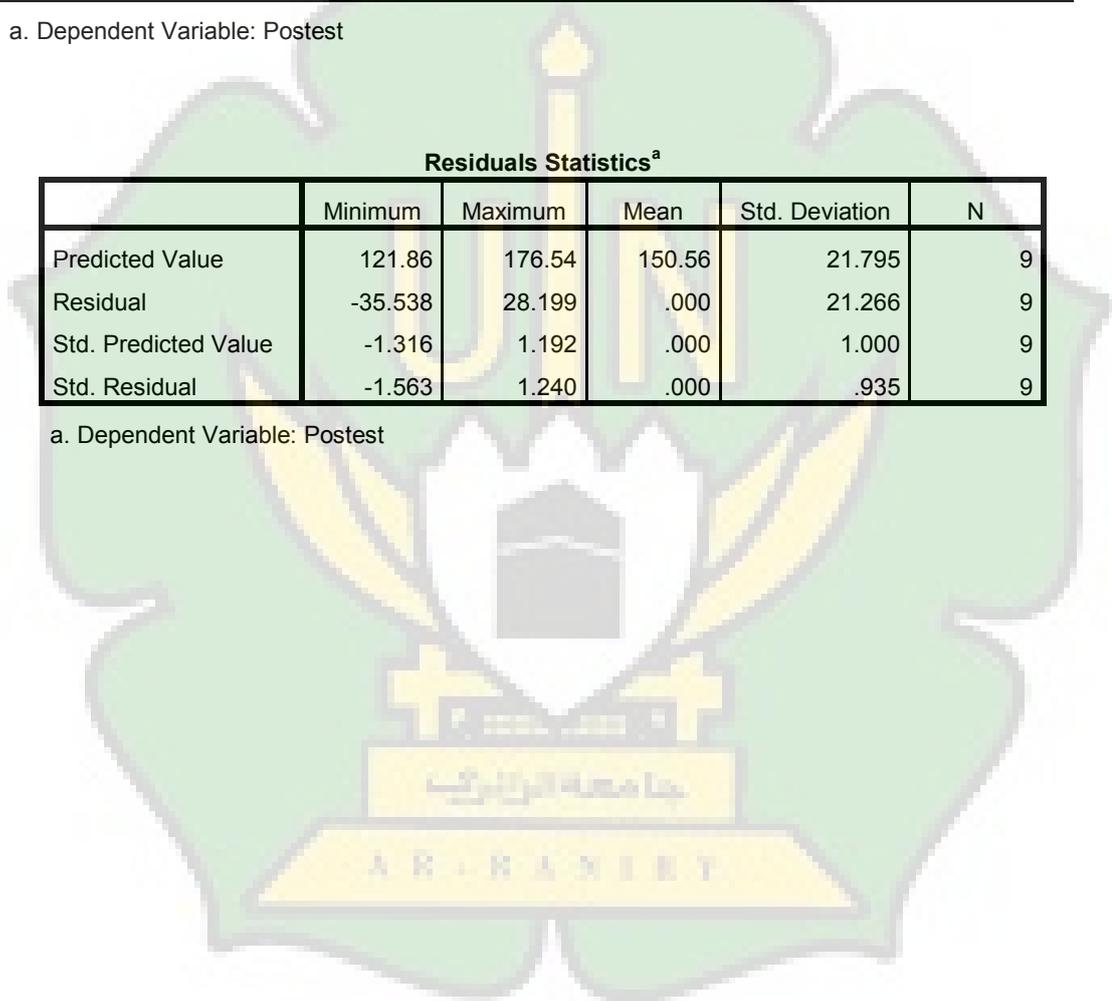
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	63.897	32.844		1.945	.093
	Pretest	.659	.243	.716	2.712	.030

a. Dependent Variable: Posttest

Residuals Statistics^a

	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	N
Predicted Value	121.86	176.54	150.56	21.795	9
Residual	-35.538	28.199	.000	21.266	9
Std. Predicted Value	-1.316	1.192	.000	1.000	9
Std. Residual	-1.563	1.240	.000	.935	9

a. Dependent Variable: Posttest



DATA FREKUENSI PER-INDIKATOR

NO.	RESPONDEN	KEYAKINAN AKAN KEMAMPUAN DIRI									TOTAL	KATEGORI
		1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1	R1	4	3	4	2	2	1	3	3	3	25	Rendah
2	R2	4	3	4	2	1	2	3	3	3	25	Rendah
3	R3	5	5	3	4	4	5	3	3	4	36	Tinggi
4	R4	5	1	3	2	2	5	3	3	3	27	Sedang
5	R5	5	5	3	3	5	4	4	4	3	36	Tinggi
6	R6	5	5	3	3	5	4	4	4	3	36	Tinggi
7	R7	4	5	3	5	2	4	4	4	1	32	Sedang
8	R8	3	2	2	2	3	2	2	2	3	21	Rendah
9	R9	5	5	2	3	5	5	4	4	3	36	Tinggi
10	R10	4	5	3	2	4	5	4	4	3	34	Sedang
11	R11	5	5	2	3	3	5	4	4	3	34	Sedang
12	R12	2	2	2	2	2	3	2	2	4	31	Rendah
13	R13	5	5	3	3	5	1	4	4	3	33	Sedang
14	R14	5	4	3	4	3	4	4	4	3	34	Sedang
15	R15	2	2	3	2	2	2	1	1	2	17	Rendah
16	R16	5	5	3	4	5	5	4	4	3	38	Tinggi
17	R17	5	5	3	3	3	5	3	3	3	33	Sedang
18	R18	3	3	3	2	2	4	2	2	3	24	Rendah
19	R19	2	2	1	3	2	2	3	3	4	22	Rendah
20	R20	2	5	3	3	3	2	2	2	2	24	Rendah
21	R21	5	5	3	2	4	5	5	5	3	37	Tinggi
22	R22	5	5	2	1	4	4	3	3	1	28	Rendah
23	R23	4	5	2	2	5	4	3	3	2	30	Sedang
24	R24	5	2	1	1	5	5	4	4	4	31	Sedang
25	R25	5	5	2	2	5	5	4	4	2	34	Sedang
26	R26	5	5	2	1	4	5	5	5	1	33	Sedang
27	R27	2	2	3	4	2	2	2	2	3	22	Rendah
28	R28	3	3	3	3	2	2	2	2	2	22	Rendah
29	R29	5	4	3	5	2	5	4	4	2	34	Sedang
30	R30	2	4	2	2	5	2	2	5	5	29	Sedang

NO.	RESPONDEN	OPTIMIS									TOTAL	KATEGORI
		10	11	12	13	14	15	16	17	18		
1	R1	1	2	2	3	1	2	3	2	2	18	Rendah
2	R2	1	1	1	3	1	1	1	1	1	11	Rendah
3	R3	4	4	4	5	5	5	3	4	5	39	Tinggi
4	R4	2	4	2	4	2	4	3	2	5	28	Sedang
5	R5	5	4	2	1	1	4	4	4	4	29	Sedang
6	R6	4	3	3	2	1	4	3	4	3	27	Sedang
7	R7	1	3	4	4	4	4	4	4	4	32	Sedang
8	R8	2	3	1	1	3	1	1	5	4	21	Rendah
9	R9	5	3	3	3	5	5	3	5	5	37	Tinggi
10	R10	3	2	3	5	4	2	5	5	2	31	Sedang
11	R11	5	3	2	4	3	5	3	5	5	35	Sedang
12	R12	3	3	1	3	1	2	3	3	5	24	Rendah
13	R13	1	2	2	1	2	1	3	2	4	18	Rendah
14	R14	1	2	3	4	1	2	1	4	5	23	Rendah
15	R15	3	4	4	4	3	3	2	4	5	32	Sedang
16	R16	2	2	2	1	4	2	2	1	4	20	Rendah
17	R17	4	4	3	4	4	4	4	5	5	37	Tinggi
18	R18	3	3	3	5	1	5	1	3	2	26	Rendah
19	R19	3	2	1	5	3	2	5	3	4	28	Rendah
20	R20	4	2	2	1	2	1	2	3	2	19	Rendah
21	R21	3	4	2	2	2	2	2	2	2	21	Rendah
22	R22	3	3	2	3	4	3	5	3	5	31	Sedang
23	R23	4	1	4	2	5	4	4	3	4	31	Sedang
24	R24	5	4	2	4	4	4	3	4	5	35	Sedang
25	R25	5	5	5	5	5	5	1	5	5	41	Tinggi
26	R26	5	5	4	4	5	5	4	4	5	41	Tinggi
27	R27	5	5	2	5	5	4	1	5	5	37	Tinggi
28	R28	2	2	2	2	2	2	1	3	2	18	Rendah
29	R29	4	2	2	2	2	2	2	3	2	21	Rendah
30.	R30	2	4	2	2	5	2	2	5	5	29	Sedang

NO.	RESPONDEN	OBYEKTIF			TOTAL	KATEGORI
		19	20	21		
1	R1	2	3	3	8	Sedang
2	R2	1	3	2	6	Sedang
3	R3	5	4	3	12	Tinggi
4	R4	2	2	4	8	Sedang
5	R5	5	2	3	10	Sedang
6	R6	2	1	3	6	Sedang
7	R7	5	1	3	9	Sedang
8	R8	1	2	4	7	Sedang
9	R9	5	3	5	13	Tinggi
10	R10	5	2	2	9	Sedang
11	R11	4	2	3	9	Sedang
12	R12	5	2	5	12	Tinggi
13	R13	1	2	2	5	Rendah
14	R14	2	5	5	12	Tinggi
15	R15	4	2	3	9	Sedang
16	R16	2	1	2	5	Rendah
17	R17	5	3	3	11	Tinggi
18	R18	2	2	3	7	Sedang
19	R19	2	1	1	4	Rendah
20	R20	2	2	2	6	Sedang
21	R21	3	2	2	7	Sedang
22	R22	5	2	4	11	Tinggi
23	R23	4	4	3	11	Tinggi
24	R24	3	2	2	7	Sedang
25	R25	5	3	3	11	Tinggi
26	R26	5	2	2	9	Sedang
27	R27	5	1	2	8	Sedang
28	R28	3	2	1	6	Sedang
29	R29	1	1	2	4	Rendah
30.	R30	2	5	3	10	Sedang

NO.	RESPONDEN	BERTANGGUNG JAWAB						TOTAL	KATEGORI
		22	23	24	25	26	27		
1	R1	1	1	3	3	2	2	12	Rendah
2	R2	1	1	3	2	5	2	14	Rendah
3	R3	3	5	3	5	5	5	26	Tinggi
4	R4	2	4	3	5	5	4	23	Sedang
5	R5	5	4	3	4	5	4	25	Sedang
6	R6	5	5	5	4	5	4	28	Tinggi
7	R7	1	4	3	5	4	2	19	Sedang
8	R8	1	1	1	3	3	1	10	Rendah
9	R9	5	5	3	1	5	5	24	Sedang
10	R10	2	3	3	3	2	4	17	Sedang
11	R11	4	4	5	4	4	5	26	Tinggi
12	R12	3	4	3	4	2	3	19	Sedang
13	R13	3	2	1	2	2	4	14	Rendah
14	R14	5	3	2	3	2	2	17	Sedang
15	R15	5	4	4	4	5	5	27	Tinggi
16	R16	2	2	5	4	3	2	18	Sedang
17	R17	5	4	4	2	5	4	24	Sedang
18	R18	2	5	3	2	5	5	22	Sedang
19	R19	3	1	3	4	3	5	19	Sedang
20	R20	4	2	3	1	3	1	14	Rendah
21	R21	2	3	3	1	1	2	12	Rendah
22	R22	5	3	3	2	5	4	22	Sedang
23	R23	4	3	2	2	3	4	18	Sedang
24	R24	4	3	2	3	4	4	20	Sedang
25	R25	5	5	5	5	5	5	30	Tinggi
26	R26	4	5	5	4	5	5	28	Tinggi
27	R27	5	5	1	1	4	2	18	Sedang
28	R28	2	2	2	2	3	2	13	Rendah
29	R29	1	1	2	1	2	2	9	Rendah
30.	R30	3	2	5	4	1	2	17	Sedang

NO.	RESPONDEN	RASIONAL					TOTAL	KATEGORI
		28	29	30	31	32		
1	R1	2	2	1	1	2	8	Rendah
2	R2	3	4	3	3	2	15	Sedang
3	R3	4	5	5	1	5	20	Tinggi
4	R4	5	4	3	3	5	20	Tinggi
5	R5	3	5	3	5	3	19	Tinggi
6	R6	3	4	2	5	3	17	Tinggi
7	R7	4	4	1	3	4	16	Tinggi
8	R8	3	2	4	1	2	12	Sedang
9	R9	5	3	5	5	1	19	Tinggi
10	R10	2	4	3	3	3	15	Sedang
11	R11	5	4	2	4	1	16	Tinggi
12	R12	5	1	3	3	3	15	Sedang
13	R13	3	2	4	1	3	13	Sedang
14	R14	5	3	2	3	2	15	Sedang
15	R15	4	4	5	3	3	19	Tinggi
16	R16	2	2	2	2	2	10	Rendah
17	R17	4	5	1	3	5	18	Tinggi
18	R18	5	5	2	1	2	15	Sedang
19	R19	3	4	2	2	3	14	Sedang
20	R20	2	2	4	4	3	15	Sedang
21	R21	2	2	2	1	2	9	Rendah
22	R22	5	5	4	3	4	21	Tinggi
23	R23	5	2	4	3	4	18	Tinggi
24	R24	4	4	2	3	4	17	Tinggi
25	R25	2	1	5	1	1	10	Rendah
26	R26	5	5	4	2	5	21	Tinggi
27	R27	5	2	5	2	3	17	Tinggi
28	R28	2	2	2	2	2	10	Rendah
29	R29	3	2	2	5	4	16	Tinggi
30.	R30	4	2	2	4	4	16	Tinggi

NO.	RESPONDEN	BERANI MENCoba HAL BARU TANPA RASA TAKUT			TOTAL	KATEGORI
		33	34	35		
1	R1	2	1	1	4	Rendah
2	R2	4	1	2	7	Sedang
3	R3	5	5	3	13	Tinggi
4	R4	2	5	2	9	Sedang
5	R5	5	5	5	15	Tinggi
6	R6	5	2	3	10	Sedang
7	R7	1	2	4	7	Sedang
8	R8	3	2	3	8	Sedang
9	R9	1	5	5	11	Tinggi
10	R10	4	3	2	9	Sedang
11	R11	4	5	5	14	Tinggi
12	R12	5	5	5	15	Tinggi
13	R13	2	2	1	5	Rendah
14	R14	4	3	2	9	Sedang
15	R15	5	5	1	11	Tinggi
16	R16	3	3	2	8	Sedang
17	R17	3	3	4	10	Sedang
18	R18	4	3	2	9	Sedang
19	R19	2	5	4	11	Tinggi
20	R20	2	2	2	6	Sedang
21	R21	2	2	3	7	Sedang
22	R22	5	5	4	14	Tinggi
23	R23	4	2	5	11	Tinggi
24	R24	3	3	3	9	Sedang
25	R25	2	5	3	10	Sedang
26	R26	4	4	5	13	Tinggi
27	R27	2	1	2	5	Rendah
28	R28	2	2	2	6	Sedang
29	R29	2	1	1	4	Rendah
30.	R30	3	3	3	9	Sedang

NO.	RESPONDEN	MERASA DITERIMA DI TEMPAT BERINTERAKSI					TOTAL	KATEGORI
		36	37	38	39	40		
1	R1	2	3	1	1	5	12	Rendah
2	R2	5	3	3	1	2	14	Rendah
3	R3	3	5	5	3	5	21	Tinggi
4	R4	5	2	5	4	4	20	Tinggi
5	R5	5	5	4	4	5	23	Tinggi
6	R6	2	1	4	4	2	13	Rendah
7	R7	4	4	5	4	4	21	Tinggi
8	R8	2	1	1	1	1	6	Rendah
9	R9	5	5	3	5	3	21	Tinggi
10	R10	3	4	4	3	4	18	Sedang
11	R11	5	4	4	3	3	19	Sedang
12	R12	2	5	5	3	3	18	Sedang
13	R13	2	2	2	2	1	9	Rendah
14	R14	4	2	3	4	4	17	Sedang
15	R15	4	5	4	3	5	21	Tinggi
16	R16	1	1	1	2	3	8	Rendah
17	R17	4	3	3	5	5	20	Tinggi
18	R18	3	5	5	4	5	22	Tinggi
19	R19	5	3	4	2	4	18	Sedang
20	R20	3	4	2	1	3	13	Rendah
21	R21	3	2	1	2	2	10	Rendah
22	R22	5	5	4	3	5	22	Tinggi
23	R23	2	3	4	3	3	15	Rendah
24	R24	4	5	3	5	4	21	Tinggi
25	R25	2	2	5	4	4	17	Sedang
26	R26	4	4	4	4	4	20	Tinggi
27	R27	2	2	5	4	3	16	Sedang
28	R28	2	2	2	2	2	10	Rendah
29	R29	2	2	3	2	2	11	Rendah
30.	R30	4	3	3	3	5	18	Sedang



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI (MTSN) 4 PIDIE

Jl. Banda Aceh Medan Km. 125 Kec. Mutiara Kab. Pidie Kode Pos 24173

Email : 025.04.mtsnbeureunuen@gmail.com

**RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)
BIMBINGAN KELOMPOK
SEMESTER GANJIL TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

A	Komponen	Layanan Dasar
B	Bidang Layanan	Pribadi dan Belajar
C	Topik / Tema Layanan	Membangun Rasa Percaya Diri
D	Fungsi Layanan	Pemahaman
E	Tujuan Umum	Peserta didik/konseli mampu meningkatkan rasa percaya diri dengan baik untuk mencapai tujuan hidupnya
F	Tujuan Khusus	1. Peserta didik/konseli dapat memahami Pentingnya rasa percaya diri 2. Peserta didik/konseli dapat memahami ciri-ciri dan manfaat orang yang mempunyai rasa percaya diri 3. Peserta didik/konseli dapat memahami proses pembentukan rasa percaya diri 4. Peserta didik/konseli dapat memahami membangun rasa percaya diri
G	Sasaran Layanan	Kelas VII.6
H	Materi Layanan	1. Pentingnya rasa percaya diri 2. Ciri-ciri dan manfaat orang yang mempunyai rasa percaya diri 3. Proses pembentukan rasa percaya diri 4. Membangun rasa percaya diri
I	Waktu	2 Kali Pertemuan x 45 Menit
J	Sumber Materi	1. Slamet, dkk 2016, <i>Materi Layanan Klasikal Bimbingan dan Konseling untuk SMP-MTs kelas 8</i> , Yogyakarta, Paramitra Publishing 2. http://mintotulus.wordpress.com
K	Pelaksanaan	
	Tahap	Uraian Kegiatan
	1. Tahap Awal / Pedahuluan	1. Membuka dengan salam dan berdoa 2. Membina hubungan baik dengan peserta didik (menanyakan kabar, pelajaran sebelumnya, ice breaking) 3. Menyampaikan tujuan layanan materi Bimbingan dan Konseling 4. Menanyakan kesiapan kepada peserta didik
2. Tahap Inti	1. Guru BK menayangkan media slide power point yang berhubungan dengan materi layanan 2. Peserta didik mengamati slide pp yang berhubungan dengan materi layanan 3. Guru BK mengajak curah pendapat dan tanya jawab 4. Guru BK membagi kelas menjadi 6 kelompok, 1 kelompok 5- 6 orang 5. Guru BK memberi tugas kepada masing-masing kelompok	

		6. Peserta didik mendiskusikan dengan kelompok masing-masing 7. Setiap kelompok mempresetasikan tugasnya kemudian kelompok lain menanggapi, dan seterusnya bergantian sampai selesai.
	3. Tahap Penutup	1. Guru BK mengajak peserta didik membuat kesimpulan yang terkait dengan materi layanan 2. Guru BK menyampaikan materi layanan yang akan datang 3. Guru BK mengakhiri kegiatan dengan berdoa dan salam
L	Evaluasi	
	1. Evaluasi Proses	Guru BK atau konselor melakukan evaluasi dengan memperhatikan proses yang terjadi : 1. Melakukan Refleksi hasil, setiap peserta didik menuliskan di kertas yang sudah disiapkan. 2. Sikap atau atusias peserta didik dalam mengikuti kegiatan 3. Cara peserta didik dalam menyampaikan pendapat atau bertanya 4. Cara peserta didik memberikan penjelasan dari pertanyaan guru BK
	2. Evaluasi Hasil	Evaluasi setelah mengikuti kegiatan klasikal, antara lain : 1. Merasakan suasana pertemuan : menyenangkan/kurang menyenangkan/tidak menyenangkan. 2. Topik yang dibahas : sangat penting/kurang penting/tidak penting 3. Cara Guru Bimbingan dan Konseling atau konselor menyampaikan : mudah dipahami/tidak mudah/sulit dipahami 4. Kegiatan yang diikuti : menarik/kurang menarik/tidak menarik untuk diikuti

Beureunen, 26 Oktober 2021

Mengetahui

Kepala Sekolah



H. Idris Daud S.Ag. M.Pd
NIP. 197212311999051007

Guru BK

Jakfar, S. Ag

NIP : 197310141999051001



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI (MTSN) 4 PIDIE**

Jl. Banda Aceh Medan Km. 125 Kec. Mutiara Kab. Pidie Kode Pos 24173

Email : 025.04.mtsnbeureunuen@gmail.com

**LAPORAN PELAKSANAAN LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK
TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

1. Nama Konseli : MNR, MRA,FA,RF,MF,PK,TJ,SLS,ZA
2. Kelas : VII.6
3. Hari/tanggal : Selasa/26 Oktober 2021
4. Pertemuan ke : 1 (pertama)
5. Waktu : 40 menit
6. Tempat : Aula
7. Teknik konseling : Bimbingan Kelompok
8. Hasil yang dicapai : Peserta didik mampu memahami manfaat media permainan *Truth and Dare* untuk meningkatkan kepercayaan diri serta mengetahui pentingnya kepercayaan diri.

Beureunen, 26 Oktober 2021

Mengetahui

Kepala Sekolah



H. J. Daud S.Ag. M.Pd
212311999051007

Guru BK

Jakfar, S. Ag

NIP : 197310141999051001

**INSTRUMEN
PENILAIAN HASIL**

A. PENGETAHUAN (UNDERSTANDING)

1. Apa manfaat media permainan *Truth and Dare* dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa ?
2. Bagaimanakah dampak yang anda rasakan setelah bermain *Truth and Dare* ?

B. SIKAP/PERASAAN POSITIF (COMFORTABLE)

Berilah tanda cek (v) pada kolom S (setuju) jika pernyataan sesuai dengan kondisi anda dan berikan tanda cek (V) pada kolom TS (tidak setuju) jika pernyataan tidak sesuai dengan kondisi anda.

NO.	PERNYATAAN	SETUJU	TIDAK SETUJU
1	Saya merasa senang melaksanakan layanan BK menggunakan media permainan <i>Truth and dare</i>		
2	Setelah menerima layanan BK tentang membangun kepercayaan diri, saya lebih mengetahui dan memahami bagaimana cara meningkatkan kepercayaan diri		
3	Setelah melaksanakan layanan BK menggunakan media permainan <i>Truth and dare</i> dengan kemauan sendiri, saya menyadari kepercayaan diri yang saya miliki		
4.	Setelah melaksanakan layanan BK menggunakan media permainan <i>Truth and dare</i> saya memahami dampak positif permainan <i>Truth and dare</i> dalam meningkatkan kepercayaan diri.		

C. KETERAMPILAN (ACTION)

Setelah melaksanakan layanan BK menggunakan media permainan *Truth and dare*, kegiatan dilakukan dengan:

Tujuan : Peserta didik dapat mengetahui dan memahami bagaimana cara membangun kepercayaan diri.

Deskripsi Kegiatan: (Terdapat dalam RPL)

**INSTRUMEN
PENILAIAN PROSES
(Mengacu pada Laporan Pelaksanaan)**

No.	PROSES YANG DINILAI	HASIL PENGAMATAN		KET
		YA	TIDAK	
A.	Keterlaksanaan program			
	1. Program layanan terlaksana sesuai dengan RPL			
	2. Waktu pelaksanaan sesuai dengan RPL			
	3. Metode yang digunakan variatif dan menarik			
	4. Menggunakan media layanan BK			
	5. Rpl minimal terdiri dari tujuan, materi layanan, kegiatan, sumber, bahan dan alat penilaian.			
B.	Perolehan Siswa Pasca Layanan			
	1. Peserta didik memperoleh pemahaman baru			
	2. Peserta didik mempunyai perasaan positif			
	3. Peserta didik berkurang masalahnya			
	4. Peserta didik terentaskan masalahnya memperoleh pemahaman baru			
	5. Berkembangnya PTSDL			
C.	Perhatian Peserta Didik			
	1. Peserta didik antusias mengikuti materi layanan BK			
	2. Peserta didik aktif bertanya			
	3. Peserta didik aktif menjawab			
	4. Peserta didik mengerjakan tugas yang diberikan konselor			
	5. Peserta didik hadir semua			
D.	Kesesuaian Program			
	1. Program disusun sesuai dengan kebutuhan peserta didik			
	2. Materi layanan sesuai kebutuhan peserta didik			
	3. Materi layanan sesuai tugas perkembangan peserta didik			
	4. Materi layanan mengacu pada sumber yang jelas			
	5. Program dilaksanakan sesuai waktu yang telah ditentukan.			

MEMBANGUN RASA PERCAYA DIRI

1. Pentingnya Rasa Percaya Diri

Percaya diri merupakan salah satu aspek kepribadian yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Orang yang percaya diri yakin atas kemampuan mereka sendiri serta memiliki pengharapan yang realistis, bahkan ketika harapan mereka tidak terwujud, mereka tetap berpikiran positif dan dapat menerimanya. Thantaway dalam Kamus istilah Bimbingan dan Konseling, percaya diri adalah kondisi mental atau psikologis diri seseorang yang memberi keyakinan kuat pada dirinya untuk berbuat atau melakukan sesuatu tindakan. Orang yang tidak percaya diri memiliki konsep diri negatif, kurang percaya pada kemampuannya, karena itu sering menutup diri. Spencer percaya diri adalah keyakinan pada kemampuan dan penilaian diri atau citra sendiri, termasuk atas kemampuan dirinya yang diwujudkan dalam lingkungan yang semakin menantang serta percaya pada keputusan dan pendapatnya untuk mengatasi kegagalan secara konstruktif.

2. Manfaat Rasa Percaya Diri

- a. Menjadi pribadi yang tahan banting, tidak mudah terpengaruh oleh orang lain.
- b. Mampu mengatasi keadaan dengan baik.
- c. Mengetahui kemampuan diri sendiri, sehingga mengerjakan sesuatu secara efektif dan efisien.
- d. Memandang semua hal secara optimis.
- e. Kualitas kepribadian akan meningkat
- f. Mampu mengontrol emosi dengan baik.
- g. Hidup akan lebih sistematis.

3. Proses Pembentukan Rasa Percaya Diri

Rasa percaya diri tidak muncul begitu saja pada diri seseorang. Ada proses tertentu dalam pribadi seseorang sehingga terjadilah pembentukan rasa percaya diri. Secara garis besar, terbentuknya rasa percaya yang kuat terjadi melalui proses sebagai berikut:

- a. Terbentuknya kepribadian yang baik sesuai dengan proses perkembangan yang melahirkan kelebihan–kelebihan tertentu.
- b. Pemahaman seseorang terhadap kelebihan–kelebihan yang dimilikinya dan melahirkan keyakinan kuat untuk bisa berbuat segala sesuatu dengan memanfaatkan kelebihan tersebut.
- c. Pemahaman dan reaksi positif seseorang terhadap kelemahan–kelemahan yang dimilikinya agar tidak menimbulkan rasa rendah diri atau kesulitan menyesuaikan diri.
- d. Pengalaman didalam menjalani berbagai aspek kehidupan dengan menggunakan segala kelebihan yang ada pada dirinya.

4. Membangun Rasa Percaya Diri

Rasa percaya diri sangat diperlukan setiap orang. Tanpa rasa percaya diri, seseorang akan merasa kikuk, serba salah, dan tidak dapat melakukan sesuatu secara maksimal. Berikut ini ada tujuh (7) pilar untuk membangun rasa percaya diri yang dikutip dari buku ‘Sukses Membangun rasa Percaya Diri’ karya Wishnubroto Widarso, antara lain:

- a. Sadar bahwa kita adalah ciptaan Tuhan yang dikaruniai hak dasar yang sama yaitu, hak untuk hidup, hak untuk merdeka, dan hak untuk mencari kebahagiaan kita sendiri.
- b. Hidup Mandiri, dalam arti mempunyai pikiran sendiri, mempunyai minat dan hobi sendiri, dan berani secara terbuka menyatakan pendapat/pikiran sendiri, serta melakukan apapun yang menjadi minat dan hobi, sejauh itu tidak merugikan orang lain.
- c. Menemukan keunggulan/kelebihan diri dan kemudian mengembangkannya dengan sungguh–sungguh.
- d. Menimba ilmu dan mengumpulkan pengetahuan umum sebanyak yang mampu dilakukan.
- e. Berfikir realistis bahwa setiap manusia pasti punya keunggulan/kelebihan disamping kelemahan/kekurangan.
- f. Berfikir asertif, tulus mengakui hak orang lain, tetapi pada saat yang sama mampu menegakkan haknya sendiri.



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI (MTSN) 4 PIDIE**

Jl. Banda Aceh Medan Km. 125 Kec. Mutiara Kab. Pidie Kode Pos 24173

Email : 025.04.mtsnbeureunuen@gmail.com

**RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)
BIMBINGAN KELOMPOK
SEMESTER GANJIL TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

A	Komponen	Layanan Dasar
B	Bidang Layanan	Pribadi dan Belajar
C	Topik / Tema Layanan	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Rasa Percaya Diri
D	Fungsi Layanan	Pemahaman
E	Tujuan Umum	Peserta didik/konseli mampu meningkatkan rasa percaya diri dengan baik untuk mencapai tujuan hidupnya
F	Tujuan Khusus	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik/konseli dapat memahami faktor-faktor yang mempengaruhi rasa percaya diri Pentingnya rasa percaya diri 2. Peserta didik/konseli dapat memahami membangun rasa percaya diri
G	Sasaran Layanan	Kelas VII.6
H	Materi Layanan	1. Faktor-faktor yang mempengaruhi rasa percaya diri
I	Waktu	2 Kali Pertemuan x 45 Menit
J	Sumber Materi	1. Slamet, dkk 2016, <i>Materi Layanan Klasikal Bimbingan dan Konseling untuk SMP-MTs kelas 8</i> , Yogyakarta, Paramitra Publishing
K	Pelaksanaan	
	Tahap	Uraian Kegiatan
	1. Tahap Awal / Pedahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuka dengan salam dan berdoa 2. Membina hubungan baik dengan peserta didik (menanyakan kabar, pelajaran sebelumnya, ice breaking) 3. Menyampaikan tujuan layanan materi Bimbingan dan Konseling 4. Menanyakan kesiapan kepada peserta didik
	2. Tahap Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru BK menayangkan media slide power point yang berhubungan dengan materi layanan 2. Peserta didik mengamati slide pp yang berhubungan dengan materi layanan 3. Guru BK mengajak curah pendapat dan tanya jawab 4. Guru BK membagi kelas menjadi 6 kelompok, 1 kelompok 5- 6 orang 5. Guru BK memberi tugas kepada masing-masing kelompok 6. Peserta didik mendiskusikan dengan kelompok masing-masing 7. Setiap kelompok mempresetasikan tugasnya kemudian kelompok lain menanggapi, dan seterusnya bergantian sampai selesai.
	3. Tahap Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru BK mengajak peserta didik membuat kesimpulan yang terkait dengan materi layanan 2. Guru BK menyampaikan materi layanan yang akan

		datang 3. Guru BK mengakhiri kegiatan dengan berdoa dan salam
L	Evaluasi	
	1. Evaluasi Proses	Guru BK atau konselor melakukan evaluasi dengan memperhatikan proses yang terjadi : 1. Melakukan Refleksi hasil, setiap peserta didik menuliskan di kertas yang sudah disiapkan. 2. Sikap atau atusias peserta didik dalam mengikuti kegiatan 3. Cara peserta didik dalam menyampaikan pendapat atau bertanya 4. Cara peserta didik memberikan penjelasan dari pertanyaan guru BK
	2. Evaluasi Hasil	Evaluasi setelah mengikuti kegiatan klasikal, antara lain : 1. Merasakan suasana pertemuan : menyenangkan/kurang menyenangkan/tidak menyenangkan. 2. Topik yang dibahas : sangat penting/kurang penting/tidak penting 3. Cara Guru Bimbingan dan Konseling atau konselor menyampaikan : mudah dipahami/tidak mudah/sulit dipahami 4. Kegiatan yang diikuti : menarik/kurang menarik/tidak menarik untuk diikuti

Beureunen, 27 Oktober 2021

Mengetahui

Kepala Sekolah



H. Idris Daud S.Ag. M.Pd
NIP. 197212311999051007

Guru BK

Jakfar, S. Ag

NIP : 197310141999051001



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI (MTSN) 4 PIDIE**

Jl. Banda Aceh Medan Km. 125 Kec. Mutiara Kab. Pidie Kode Pos 24173

Email : 025.04.mtsnbeureunuen@gmail.com

**LAPORAN PELAKSANAAN LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK
TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

1. Nama Konseli : MNR, MRA,FA,RF,MF,PK,TJ,SLS,ZA
2. Kelas : VII.6
3. Hari/tanggal : Rabu/27 Oktober 2021
4. Pertemuan ke : 1 (pertama)
5. Waktu : 40 menit
6. Tempat : Aula
7. Teknik konseling : Bimbingan Kelompok
8. Hasil yang dicapai : Peserta didik mampu memahami manfaat media permainan *Truth and Dare* untuk meningkatkan kepercayaan diri serta mengetahui pentingnya kepercayaan diri.

Beureunen, 27 Oktober 2021

Mengetahui

Kepala Sekolah




H. Jusman Daud S.Ag. M.Pd
NIP. 197212311999051007

Guru BK



Jakfar, S. Ag

NIP : 197310141999051001

**INSTRUMEN
PENILAIAN HASIL**

A. PENGETAHUAN (UNDERSTANDING)

3. Apa manfaat media permainan *Truth and Dare* dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa ?
4. Bagaimanakah dampak yang anda rasakan setelah bermain *Truth and Dare* ?

B. SIKAP/PERASAAN POSITIF (COMFORTABLE)

Berilah tanda cek (v) pada kolom S (setuju) jika pernyataan sesuai dengan kondisi anda dan berikan tanda cek (V) pada kolom TS (tidak setuju) jika pernyataan tidak sesuai dengan kondisi anda.

NO.	PERNYATAAN	SETUJU	TIDAK SETUJU
1	Saya merasa senang melaksanakan layanan BK menggunakan media permainan <i>Truth and dare</i>		
2	Setelah menerima layanan BK tentang membangun kepercayaan diri , saya lebih mengetahui dan memahami bagaimana cara meningkatkan kepercayaan diri		
3	Setelah melaksanakan layanan BK menggunakan media permainan <i>Truth and dare</i> dengan kemauan sendiri, saya menyadari kepercayaan diri yang saya miliki		
4.	Setelah melaksanakan layanan BK menggunakan media permainan <i>Truth and dare</i> saya memahami dampak positif permainan <i>Truth and dare</i> dalam meningkatkan kepercayaan diri.		

C. KETERAMPILAN (ACTION)

Setelah melaksanakan layanan BK menggunakan media permainan *Truth and dare*, kegiatan dilakukan dengan:

Tujuan : Peserta didik dapat mengetahui dan memahami bagaimana cara membangun kepercayaan diri.

Deskripsi Kegiatan: (Terdapat dalam RPL)



**INSTRUMEN
PENILAIAN PROSES
(Mengacu pada Laporan Pelaksanaan)**

No.	PROSES YANG DINILAI	HASIL PENGAMATAN		KET
		YA	TIDAK	
A.	Keterlaksanaan program			
	1. Program layanan terlaksana sesuai dengan RPL			
	2. Waktu pelaksanaan sesuai dengan RPL			
	3. Metode yang digunakan variatif dan menarik			
	4. Menggunakan media layanan BK			
	5. Rpl minimal terdiri dari tujuan, materi layanan, kegiatan, sumber, bahan dan alat penilaian.			
B.	Perolehan Siswa Pasca Layanan			
	1. Peserta didik memperoleh pemahaman baru			
	2. Peserta didik mempunyai perasaan positif			
	3. Peserta didik berkurang masalahnya			
	4. Peserta didik terentaskan masalahnya memperoleh pemahaman baru			
	5. Berkembangnya PTSDL			
C.	Perhatian Peserta Didik			
	1. Peserta didik antusias mengikuti materi layanan BK			
	2. Peserta didik aktif bertanya			
	3. Peserta didik aktif menjawab			
	4. Peserta didik mengerjakan tugas yang diberikan konselor			
	5. Peserta didik hadir semua			
D.	Kesesuaian Program			
	1. Program disusun sesuai dengan kebutuhan peserta didik			
	2. Materi layanan sesuai kebutuhan peserta didik			
	3. Materi layanan sesuai tugas perkembangan peserta didik			
	4. Materi layanan mengacu pada sumber yang jelas			
	5. Program dilaksanakan sesuai waktu yang telah ditentukan.			

Materi

FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PERCAYA DIRI

Hurlocks (1999) menjelaskan bahwa perkembangan kepercayaan diri pada masa remaja dipengaruhi oleh :

1. Pola asuh

pola asuh yang demokratis dimana anak diberikan kebebasan dan tanggung jawab untuk mengemukakan pendapatnya dan melakukan apa yang sudah menjadi tanggung jawabnya

2. Kematangan usia

remaja yang matang lebih awal, yang diperlakukan seperti orang yang hampir dewasa, mengembangkan konsep diri yang menyenangkan, sehingga dapat menyesuaikan diri dengan baik

3. Jenis kelamin terkait dengan peran yang akan dibawakan.

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

4. Penampilan fisik sangat mempengaruhi pada rasa percaya diri

daya tarik fisik yang dimiliki sangat mempengaruhi dalam pembuatan penilaian tentang ciri kepribadian seorang remaja

5. Hubungan keluarga

remaja yang mempunyai hubungan yang erat dengan seorang anggota keluarga akan mengidentifikasi diri dengan orang ini dan ingin mengembangkan pola kepribadian yang sama. Apabila dalam keluarga diciptakan hubungan yang erat satu sama lain, harmonis, saling menghargai satu sama lain dan memberikan contoh yang baik akan memberikan pandangan yang positif pada remaja dalam membentuk identitas diri.

6. Teman sebaya

Teman sebaya mempengaruhi pola kepribadian remaja dalam dua cara: (1) konsep diri, remaja merupakan cerminan dari anggapan tentang konsep teman-teman tentang dirinya, (2) berada dalam tekanan untuk mengembangkan ciri-ciri kepribadian yang di akui oleh kelompok.



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI (MTSN) 4 PIDIE**

Jl. Banda Aceh Medan Km. 125 Kec. Mutiara Kab. Pidie Kode Pos 24173

Email : 025.04.mtsnbeureunuen@gmail.com

**RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)
BIMBINGAN KELOMPOK
SEMESTER GANJIL TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

A	Komponen	Layanan Dasar
B	Bidang Layanan	Pribadi dan Belajar
C	Topik / Tema Layanan	Mengenali dan menggali potensi diri
D	Fungsi Layanan	Pemahaman
E	Tujuan Umum	Peserta didik/konseli dapat mengatur untuk mengembangkan potensi diri
F	Tujuan Khusus	1. Peserta didik/konseli dapat memahami potensi diri 2. Peserta didik/konseli dapat mengembangkan potensi diri
G	Sasaran Layanan	Kelas VII.6
H	Materi Layanan	1. Mengenali dan menggali potensi diri 2. Cara menggali potensi diri
I	Waktu	2 Kali Pertemuan x 45 Menit
J	Sumber Materi	1. Slamet, dkk 2016, <i>Materi Layanan Klasikal Bimbingan dan Konseling untuk SMP-MTs kelas 8</i> , Yogyakarta, Paramitra Publishing
K	Pelaksanaan	
	Tahap	Uraian Kegiatan
	1. Tahap Awal / Pedahuluan	1. Membuka dengan salam dan berdoa 2. Membina hubungan baik dengan peserta didik (menanyakan kabar, pelajaran sebelumnya, ice breaking) 3. Menyampaikan tujuan layanan materi Bimbingan dan Konseling 4. Menanyakan kesiapan kepada peserta didik
	2. Tahap Inti	1. Guru BK menayangkan media slide power point yang berhubungan dengan materi layanan 2. Peserta didik mengamati slide pp yang berhubungan dengan materi layanan 3. Guru BK mengajak curah pendapat dan tanya jawab 4. Guru BK membagi kelas menjadi 6 kelompok, 1 kelompok 5- 6 orang 5. Guru BK memberi tugas kepada masing-masing kelompok 6. Peserta didik mendiskusikan dengan kelompok masing-masing 7. Setiap kelompok mempresetasikan tugasnya kemudian kelompok lain menanggapi, dan seterusnya bergantian sampai selesai.
	3. Tahap Penutup	1. Guru BK mengajak peserta didik membuat kesimpulan yang terkait dengan materi layanan 2. Guru BK menyampaikan materi layanan yang akan datang 3. Guru BK mengakhiri kegiatan dengan berdoa dan salam

L	Evaluasi	
	1. Evaluasi Proses	<p>Guru BK atau konselor melakukan evaluasi dengan memperhatikan proses yang terjadi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan Refleksi hasil, setiap peserta didik menuliskan di kertas yang sudah disiapkan. 2. Sikap atau atusias peserta didik dalam mengikuti kegiatan 3. Cara peserta didik dalam menyampaikan pendapat atau bertanya 4. Cara peserta didik memberikan penjelasan dari pertanyaan guru BK
	2. Evaluasi Hasil	<p>Evaluasi setelah mengikuti kegiatan klasikal, antara lain :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Merasakan suasana pertemuan : menyenangkan/kurang menyenangkan/tidak menyenangkan. 2. Topik yang dibahas : sangat penting/kurang penting/tidak penting 3. Cara Guru Bimbingan dan Konseling atau konselor menyampaikan : mudah dipahami/tidak mudah/sulit dipahami 4. Kegiatan yang diikuti : menarik/kurang menarik/tidak menarik untuk diikuti

Beureunen, 28 Oktober 2021

Mengetahui

Kepala Sekolah



H. J.  Daud S. Ag. M. Pd
NIP. 197212311999051007

Guru BK



Jakfar, S. Ag

NIP : 197310141999051001



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI (MTSN) 4 PIDIE**

Jl. Banda Aceh Medan Km. 125 Kec. Mutiara Kab. Pidie Kode Pos 24173

Email : 025.04.mtsnbeureunuen@gmail.com

**LAPORAN PELAKSANAAN LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK
TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

1. Nama Konseli : MNR, MRA,FA,RF,MF,PK,TJ,SLS,ZA
2. Kelas : VII.6
3. Hari/tanggal : Kamis/28 Oktober 2021
4. Pertemuan ke : 1 (pertama)
5. Waktu : 40 menit
6. Tempat : Aula
7. Teknik konseling : Bimbingan Kelompok
8. Hasil yang dicapai : Peserta didik mampu memahami manfaat media permainan *Truth and Dare* untuk meningkatkan kepercayaan diri serta mengetahui pentingnya kepercayaan diri.

Beureunen, 28 Oktober 2021

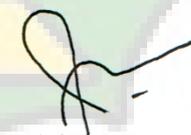
Mengetahui

Kepala Sekolah




H. Jusman Daud S.Ag. M.Pd
NIP. 197212311999051007

Guru BK



Jakfar, S. Ag

NIP : 197310141999051001

**INSTRUMEN
PENILAIAN HASIL**

A. PENGETAHUAN (UNDERSTANDING)

1. Apa manfaat media permainan *Truth and Dare* dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa?
2. Bagaimanakah dampak yang anda rasakan setelah bermain *Truth and Dare* ?

B. SIKAP/PERASAAN POSITIF (COMFORTABLE)

Berilah tanda cek (v) pada kolom S (setuju) jika pernyataan sesuai dengan kondisi anda dan berikan tanda cek (V) pada kolom TS (tidak setuju) jika pernyataan tidak sesuai dengan kondisi anda.

NO.	PERNYATAAN	SETUJU	TIDAK SETUJU
1	Saya merasa senang melaksanakan layanan BK menggunakan media permainan <i>Truth and dare</i>		
2	Setelah menerima layanan BK tentang membangun kepercayaan diri , saya lebih mengetahui dan memahami bagaimana cara meningkatkan kepercayaan diri		
3	Setelah melaksanakan layanan BK menggunakan media permainan <i>Truth and dare</i> dengan kemauan sendiri, saya menyadari kepercayaan diri yang saya miliki		
4.	Setelah melaksanakan layanan BK menggunakan media permainan <i>Truth and dare</i> saya memahami dampak positif permainan <i>Truth and dare</i> dalam meningkatkan kepercayaan diri.		

C. KETERAMPILAN (ACTION)

Setelah melaksanakan layanan BK menggunakan media permainan *Truth and dare*, kegiatan dilakukan dengan:

Tujuan : Peserta didik dapat mengetahui dan memahami bagaimana cara membangun kepercayaan diri.

Deskripsi Kegiatan: (Terdapat dalam RPL)

**INSTRUMEN
PENILAIAN PROSES
(Mengacu pada Laporan Pelaksanaan)**

No.	PROSES YANG DINILAI	HASIL PENGAMATAN		KET
		YA	TIDAK	
A.	Keterlaksanaan program			
	1. Program layanan terlaksana sesuai dengan RPL			
	2. Waktu pelaksanaan sesuai dengan RPL			
	3. Metode yang digunakan variatif dan menarik			
	4. Menggunakan media layanan BK			
	5. Rpl minimal terdiri dari tujuan, materi layanan, kegiatan, sumber, bahan dan alat penilaian.			
B.	Perolehan Siswa Pasca Layanan			
	1. Peserta didik memperoleh pemahaman baru			
	2. Peserta didik mempunyai perasaan positif			
	3. Peserta didik berkurang masalahnya			
	4. Peserta didik terentaskan masalahnya memperoleh pemahaman baru			
	5. Berkembangnya PTSDL			
C.	Perhatian Peserta Didik			
	1. Peserta didik antusias mengikuti materi layanan BK			
	2. Peserta didik aktif bertanya			
	3. Peserta didik aktif menjawab			
	4. Peserta didik mengerjakan tugas yang diberikan konselor			
	5. Peserta didik hadir semua			
D.	Kesesuaian Program			
	1. Program disusun sesuai dengan kebutuhan peserta didik			
	2. Materi layanan sesuai kebutuhan peserta didik			
	3. Materi layanan sesuai tugas perkembangan peserta didik			
	4. Materi layanan mengacu pada sumber yang jelas			
	5. Program dilaksanakan sesuai waktu yang telah ditentukan.			

Materi

Mengenali dan Menggali Potensi Diri

Pada dasarnya setiap manusia memiliki kekuatan dan potensi masing-masing. Tapi sampai saat ini masih banyak yang belum menyadari potensi di dalam dirinya sendiri. Padahal potensi setiap orang sangat menunjang kesuksesan hidupnya jika diasah dengan baik. Berikut tips mengenali potensi diri:

1. Kenali diri sendiri

Coba buat daftar pertanyaan, seperti: apa yang membuat bahagia, apa yang diinginkan dalam hidup ini, apa kelebihan dan apa saja kelemahan. Kemudian jawablah pertanyaan secara jujur dan objektif.

2. Tentukan tujuan hidup

Tentukan tujuan hidup baik itu tujuan jangka waktu pendek maupun jangka panjang secara realistis. Realistis maksudnya yang sesuai dengan kemampuan dan kompetensi. Menentukan tujuan yang jauh boleh saja asal diikuti oleh semangat untuk mencapainya.

3. Kenali motivasi hidup

Setiap manusia memiliki motivasi tersendiri untuk mencapai tujuan hidupnya. Coba kenali apa motivasi hidup, apa yang bisa melecut semangat untuk menghasilkan karya terbaik, dan sebagainya.

4. Hilangkan negative thinking

Buanglah pikiran-pikiran negatif yang bisa menghambat langkah mencapai tujuan. Setiap menghadapi hambatan, jangan menyalahkan orang lain. Lebih baik coba evaluasi kembali mungkin ada sesuatu yang perlu diperbaiki. Kemudian melangkahlah kembali jika telah menemukan jalan yang mantap.

5. Jangan mengadili diri sendiri

Jika terjadi sesuatu yang tidak diinginkan dalam mencapai tujuan, jangan menyesali dan mengadili diri sendiri berlarut-larut. Hal ini hanya akan membuang waktu dan energi. Bangkit dan tataplah masa depan. Jadikan kegagalan sebagai pengalaman dan bahan pelajaran untuk maju.

PRETEST (Penyebaran Angket Kepercayaan Diri)



Pemberian Treatment 1



Pemberian Treatment 2

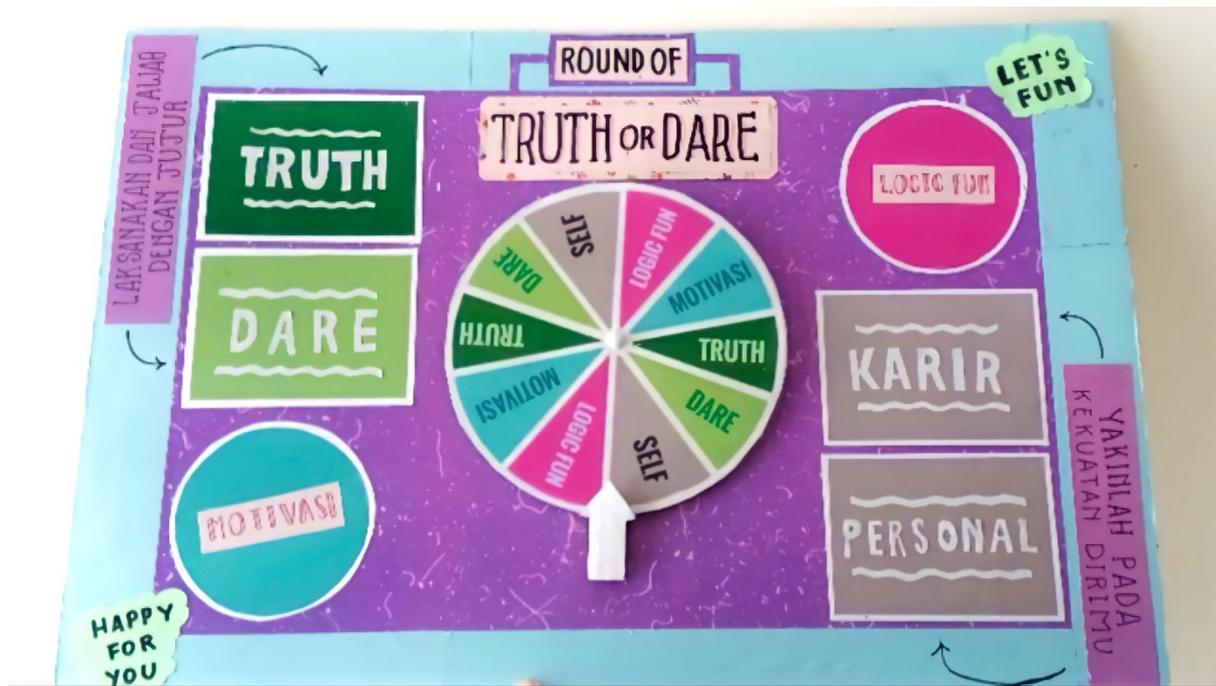


Pemberian Treatment 3



POSTEST (Penyebaran Angket Kepercayaan Diri Setelah Treatment)





Papan Permainan Truth and Dare



Kartu Motivasi



Kartu Truth



Kartu Dare



Kartu Karir



Kartu Personal



Kartu Logic Fun