

**PENERAPAN MEDIA *TRUTH OR DARE* UNTUK
MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI SISWA DI MAN 3
KOTA BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

**LIAWARIKA
NIM. 190213051**

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



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
DARUSSALAM, BANDA ACEH
2023 M/ 1445 H**

**PENERAPAN MEDIA *TRUTH OR DARE* UNTUK MENINGKATKAN
KEPERCAYAAN DIRI SISWA DI MAN 3 KOTA BANDA ACEH**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan Bimbingan dan Konseling**

Oleh

**LIAWARIKA
NIM.190213051**

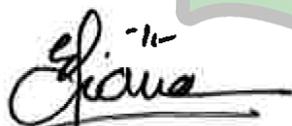
**Mahasiswa Program Studi Bimbingan Konseling
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**

Disetujui oleh:

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

Pembimbing I



**Elviana, S.Ag., M.Si
NIP. 197806242014112001**

Pembimbing II



**Nuzliah, M.Pd
NIDN. 2013049001**

**PENERAPAN MEDIA *TRUTH OR DARE* UNTUK MENINGKATKAN
KEPERCAYAAN DIRI SISWA DI MAN 3 KOTA BANDA ACEH**

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 Perogram Sarjana (S-1)
Dalam Ilmu Pendidikan Bimbingan dan Konseling

Pada Hari/Tanggal

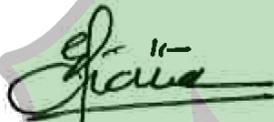
Senin, 18 Desember 2023

05 Jumadil Akhir 1445 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Sekretaris,



Elviana, S.Ag., M.Si
NIP. 197806242014112001

Nuzliah, M.Pd
NIDN. 2013049001

Penguji I,

Penguji II,



Dr. Fakhri Jacob, M.Ed
NIP. 196704011991031006

Ustur Ridha, S.Psi., M.Psi., Psikolog
NIDN : 2006078301

A R - R A N I R Y

Mengetahui,

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



Prof. Saiful Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D
NIP. 197301021997031003

1/6



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN (FTK)
DARUSSALAM - BANDA ACEH

Telp: (0651) 7551423, Faks: 7553020

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Liawarika
NIM : 190213051
Prodi : Bimbingan Konseling
Judul Skripsi : Penerapan Media *Truth or Dare* Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa di MAN 3 Kota Banda Aceh

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penelitian skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
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 dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karyanya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenakan sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 18 Desember 2023

Yang Menyatakan,



Liawarika

NIM. 190213051

ABSTRAK

Nama : Liawarika
NIM : 190213051
Prodi : Bimbingan dan Konseling
Judul Skripsi : Penerapan Media *Truth or Dare* Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa di MAN 3 Kota Banda Aceh
Pembimbing I : Elviana, S.Ag., M.Si.
Pembimbing II : Nuzliah, M.Pd
Kata Kunci : Bimbingan Kelompok, Media *Truth or Dare*, 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, serta mudah dalam berinteraksi dengan orang lain. Pada faktanya masih banyak terdapat siswa MAN 3 Kota Banda Aceh yang memiliki kepercayaan diri yang rendah, sehingga perlu upaya meningkatkan kepercayaan diri menggunakan layanan bimbingan kelompok dengan media permainan *Truth or Dare*. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui penerapan media *Truth or Dare* dengan layanan bimbingan kelompok dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa di MAN 3 Kota Banda Aceh. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen berbentuk *One Group Pretest-Posttest Desain*, dengan populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X IPS 3 berjumlah 27 siswa. Total sampel penelitian berjumlah 10 siswa, dipilih dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Data penelitian dikumpulkan dengan menggunakan skala kepercayaan diri. Analisis data uji normalitas menggunakan SPSS versi 22 Shapiro Wilk dengan taraf signifikan 5%. Berdasarkan hasil *paired samples test* uji-T bahwa terdapat perbedaan yang signifikan sesudah dan sebelum diberikan media *Truth or Dare*, hal ini membuktikan bahwa hasil uji hipotesis kepercayaan diri siswa sebelum dan sesudah mempunyai skor yang lebih tinggi. Berdasarkan skor tafsiran efektivitas N-Gain termasuk pada kategori cukup efektif. Berdasarkan hasil analisis pembahasan dari data penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan media *Truth or Dare* melalui layanan bimbingan kelompok dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa.

Kata kunci: Bimbingan Kelompok, Media *Truth or Dare*, Kepercayaan Diri

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah banyak memberikan karunia-Nya berupa kekuatan, kesatuan, serta kesempatan sehingga penulis dapat memenuhi syarat untuk menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam juga penulis sanjungkan kehadiran Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari alam kebodohan kepada alam yang penuh ilmu pengetahuan. Akhirnya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul **“Penerapan Media *Truth Or Dare* Untuk Meningkatkan Kepercayaan diri Siswa Di MAN 3 Kota Banda Aceh”**

Dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis dengan senang hati menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr.H. Mujibburahman, M. Ag. Rektor Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh yang bertanggung jawab terhadap penyelenggaraan pendidikan di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
2. Bapak Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed. Ph.D. dekan fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
3. Bapak Muzakkar Usman S.Ag.,M.Pd., selaku kepala sekolah MAN 3 Kota Banda Aceh yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan dorongan dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Muslima, S.Ag., M.Ed Selaku Ketua Prodi Bimbingan dan Konseling UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

5. Ibu Nuzliah, M.Pd, selaku penasehat akademik dan pembimbing II yang selalu bijaksana memberikan bimbingan, nasehat, serta waktunya selama penelitian dan penulisan skripsi ini.
6. Ibu Elviana, M.Pd selaku pembimbing I yang selalu mencurahkan perhatian, tenaga, pikiran, nasehat, kritik, serta waktunya kepada penulis serta membimbing peneliti dengan sabar selama penyusunan skripsi berlangsung.
7. Bapak/ibu dosen penguji naskah ujian akhir dan ujian komprehensif, atas segala yang menjadikan hasil penelitian ini menjadi lebih baik.
8. Seluruh Dosen beserta staf prodi Bimbingan dan Konseling UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang telah membekali penulisan dengan berbagai ilmu selama mengikuti perkuliahan sampai akhir penulisan skripsi.
9. Persembahan yang sangat istimewa untuk kedua orang tua Ayahanda Kasrizal beserta Ibunda Waliati, selaku orang tua penulis yang selalu memberikan dukungan, mendoakan dan memotivasi serta kasih sayang yang tulus kepada penulis yang tidak pernah bisa tergantikan atas jasa-jasa yang telah diberikan selama ini.
10. Kepada Venti Merizalmi, Riska Hastuti, Mustawa S.H, Siiti Fadhilah Rafil, Ayunzira, Maya Saari, Ahdaniya, dan M. Rizky Al Khair yang senantiasa membantu saya dalam keadaan apapun, sehingga sangat meringankan saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih atas kerja samanya selama ini, perjuangan demi perjuangan serta pengalaman semoga menjadi kenangan yang terbaik dan tak terlupakan.

11. Teman-teman seangkatan 2019 BK FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang telah banyak memberikan semangat, motivasi kepada penulis yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

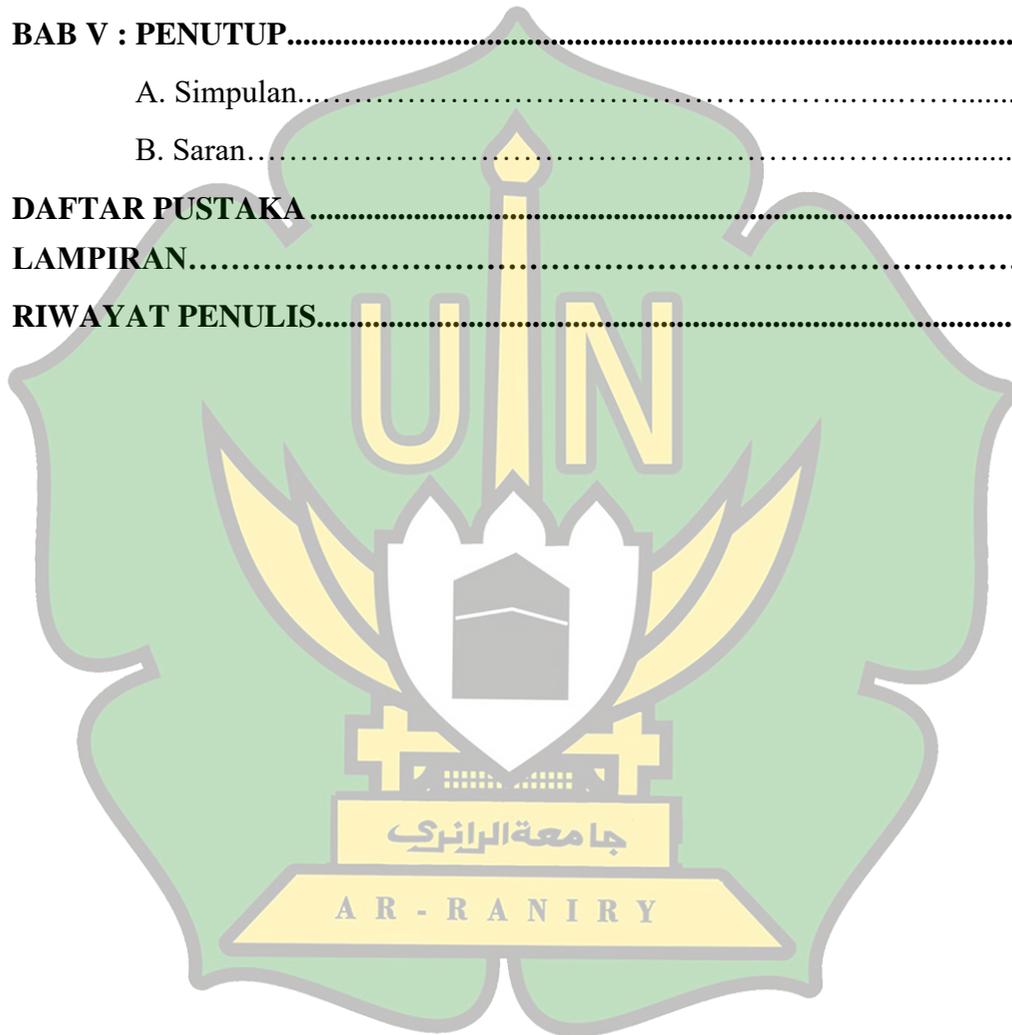
Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda pada semuanya. Demi perbaikan selanjutnya kritik dan saran yang membangun akan penulis terima dengan senang hati. Akhirnya hanya kepada Allah SWT penulis serahkan segalanya mudah-mudahan dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi kita semua.



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I: PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Hipotesis Penelitian.....	8
E. Manfaat Penelitian.....	8
F. Defninsi Operasional	9
BAB II: KAJIAN PUSTAKA.....	13
A. Pengertian dan Tujuan Bimbingan Kelompok.....	13
B. Teknik-Teknik Bimbingan Kelompok.....	17
C. Pengertian dan Prosedur Media <i>Truth or Dare</i>	23
D. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Truth or Dare</i>	28
E. Pengertian dan Ciri Individu Memiliki Kepercayaan diri	28
F. Aspek -aspek dan Cara Meningkatkan Kepercayaan diri	32
G. Faktor yang Mempengaruhi Kepercayaan diri	34
BAB III: METODE PENELITIAN.....	37
A. Rancangan Penelitian.....	37
B. Lokasi, Populasi dan Sampel Penelitian	41
C. Prosedur Penelitian	46
D. Instrumen Pengumpulan Data.....	46
E. Teknik Pengumpulan Data.....	58
F. Teknik Analisis Data.....	58
BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN.....	62
A. Gambaran Umum Penelitian.....	62
B. Hasil Penelitian dan Pengolahan Data.....	65

1. Penyajian data.....	65
2. Pengolahan Data.....	75
3. Analisis Data.....	84
C. Pembahasan.....	87
BAB V : PENUTUP.....	91
A. Simpulan.....	91
B. Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA.....	94
LAMPIRAN.....	98
RIWAYAT PENULIS.....	194



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Desain Penelitian Kelompok Tes awal dan Tes Akhir	38
Tabel 3. 2 Jumlah Populasi Penelitian Siswa Kelas.....	42
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Kepercayaan Diri Berdasarkan Teori Lautser.....	47
Tabel 3. 4 Kategori Pemberian Skor Alternatif Jawaban.....	49
Tabel 3. 5 Rumus Uji Validasi.....	50
Tabel 3. 6 Hasil Uji Validitas Butir Item	51
Tabel 3. 7 Skor Rhitung dan Rtabel Hasil Uji Validasi Butir Item.....	51
Tabel 3. 8 Kisi-Kisi Instrumen Kepercayaan diri yang Sudah di Validasi	54
Tabel 3. 9 Rumus Pengujian Reliabilitas Instrumen.....	56
Tabel 3. 10 Kategori Reliabilitas Instrumen	56
Tabel 3. 11 Statistik Uji Reliabilitas Instrumen	57
Tabel 3. 12 Rumus Uji-t.....	59
Tabel 3. 13 Kriteria Indeks N-gain	61
Tabel 4. 1 Data Siswa Kelas X IPS 3 MAN 3 Kota Banda Aceh.....	63
Tabel 4. 2 Jumlah siswa yang menjadi sampel	67
Tabel 4. 3 Standar Pembagian Kategor.....	67
Tabel 4. 4 Tingkat Kepercayaan diri.....	68
Tabel 4. 5 Skor Post-test Kepercayaan diri Siswa di MAN 3 Kota Banda Aceh ...	72
Tabel 4. 6 Kategori Presentase Kepercayaan diri di MAN 3 Kota Banda Aceh	73
Tabel 4. 7 Data hasil Kepercayaan diri di MAN 3 Kota Banda Aceh	73
Tabel 4. 8 Kategori Pengelompokkan Siswa Hasil dari Pre-test dan Post-Test.....	74
Tabel 4. 9 Nilai Rata-Rata Pre-test dan Post-Test.....	75
Tabel 4. 10 Data Hasil Uji Normalitas Shapiro Wilk	76
Tabel 4. 11 Paired Samples Tes	77
Tabel 4. 12 Nilai Rata-Rata Khusus Uji Kuesioner Pre-test dan Post-test	79
Tabel 4. 13 Kategori Tafsiran N-Gain	80
Tabel 4. 14 Pembagian Skor Gain.....	80
Tabel 4. 15 Korelasi Sampel Berpasangan	81
Tabel 4. 16 Perbandingan Skor Nilai Rata-Rata Tes Awal dan Akhir.....	82
Tabel 4. 17 Persentase N-Gain Rata-Rata Kepercayaan diri Siswa.....	82

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : SK Pembimbing Skripsi
- Lampiran 2 : Surat Pengantar Penelitian
- Lampiran 3 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
- Lampiran 4 : Surat Izin Penelitian
- Lampiran 5 : Hasil *Judgement Instrument*
- Lampiran 6 : Angket Kepercayaan Diri
- Lampiran 7 : Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL)
- Lampiran 8 : Modul
- Lampiran 9 : Kisi- Kisi Instrumen Kepercayaan Diri
- Lampiran 10 : Hasil Uji Validitas Butir Item
- Lampiran 11 : Skor Rhitung dan Rtabel Hasil Uji Validasi Butir Item
- Lampiran 12 : Kisi-Kisi Instrumen Kepercayaan diri yang Sudah di Validasi
- Lampiran 13 : Hasil *Realiabilitas Instrument*
- Lampiran 14 : Hasil Uji Normalitas
- Lampiran 15 : Uji Berpasangan *Pre-Test* dan *Post-Test*
- Lampiran 16 : Uji N-Gain
- Lampiran 17 : Dokumentasi
- Lampiran 18 : Gambar Kartu Truth and Dare
- Lampiran 19 : Riwayat Hidup



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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, serta mudah dalam berinteraksi dengan orang lain. Pada faktanya masih banyak terdapat siswa SMA yang memiliki kepercayaan diri yang rendah, beberapa siswa terlihat pada saat presentasi di depan kelas dimana siswa masih kurang percaya diri ketika menyampaikan presentasi dan berinteraksi dengan peserta presentasi. Siswa juga cenderung malu ketika akan mengajukan pertanyaan kepada guru jika siswa merasa kurang jelas terhadap penjelasan guru. Selain itu, masih banyak siswa yang mungkin saja cenderung untuk menutup diri, menutup diri yaitu salah satu ciri orang yang memiliki kepercayaan diri yang rendah, dimana mereka lebih cenderung untuk diam, kurang aktif, sulit berbicara di depan umum. Dengan rasa percaya diri yang rendah, maka seseorang akan kesulitan untuk mengambil keputusan jika dihadapkan pada suatu permasalahan dan akan selalu bergantung kepada orang lain.

Berdasarkan informasi yang peneliti dapatkan dari guru BK di MAN 3 Kota Banda Aceh, terdapat siswa siswi yang memiliki permasalahan mengenai kepercayaan diri siswa, terutama siswa siswi yang telah direkomendasikan oleh Guru BK. Permasalahan mereka meliputi, tidak terlalu banyak bicara selain dengan teman akrabnya, suka menyendiri, selalu merasa takut, tidak bisa mengontrol emosi, ragu-

ragu ketika di suruh oleh bapak/ibu guru, tidak berani menyampaikan pendapat, selalu waspada bila bertemu orang baru dan selalu cemas. Hal ini dibuktikan sendiri oleh peneliti ketika melakukan observasi dengan ikut serta dalam proses belajar mengajar ketika mata pelajaran BK. Mereka sangat pendiam, membuat pertahanan diri, selalu kelihatan cemas jika berhadapan dengan orang baru serta tidak bisa sering menatap lawan bicaranya ketika berkomunikasi.

Syaiful Amri dalam penelitiannya mengatakan dengan kepercayaan diri yang cukup, seseorang individu akan dapat mengaktualisasikan potensi yang dimilikinya dengan yakin dan mantap.¹ Siswa diharapkan mampu memiliki rasa percaya diri yang tinggi memandang dunia sebagai hal yang dapat dikendalikan, dan memandang dirinya sebagai orang yang mampu mengendalikannya. Rasa tidak percaya diri akan sangat mengganggu aktivitas sehari-hari. Tidak percaya diri merupakan salah satu dari bentuk ketakutan yang sangat dihindari banyak orang. Kepercayaan yang tinggi sangat berperan dalam memberikan sumbangan yang bermakna dalam proses kehidupan seseorang, karena apabila individu memiliki kepercayaan diri yang tinggi, maka akan timbul motivasi pada diri individu untuk melakukan hal-hal dalam hidupnya. Dengan kepercayaan diri, individu dapat meningkatkan kreativitas dirinya, sikap dalam mengambil keputusan, nilai-nilai moral, sikap dan pandangan, harapan dan aspirasi

Fenomena yang terjadi di masyarakat pada saat ini, siswa kurang memiliki kepercayaan diri yang tinggi, bahkan kenyataannya siswa terlihat saat presentasi di

¹Syaiful Amri., "Pengaruh Kepercayaan Diri (*Self Confidence*) Berbasis Ekstrakurikuler Pramuka Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Sma Negeri 6 Kota Bengkulu", *Jurnal Pendidikan matematika raflesia*, vol.03, No 02 (2018): h. 1

depan kelas dimana siswa masih kurang percaya diri ketika menyampaikan presentasi dan berinteraksi dengan peserta presentasi lainnya. Siswa juga cenderung menunjukkan sikap malu ketika ingin mengajukan pertanyaan kepada guru mata pelajaran jika merasa kurang jelas terhadap penjelasan yang diberikan oleh guru. Hal ini sejalan dengan penelitian Yossi Erma Yolanda, Luhur Wicaksono, Yuline, kepercayaan diri dalam kehidupan bagi siswa adalah modal untuk mencapai kesuksesan dalam hal apapun. Tingkat percaya diri yang baik juga dapat memudahkan individu dalam mengambil keputusan dan juga dapat memudahkan individu dalam mendapatkan teman serta dapat membantu individu untuk mempertahankan kesuksesan dalam pembelajaran dan pekerjaan.²

Cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi kepercayaan diri siswa yaitu dengan layanan konseling. Rina Fajriani dalam penelitiannya menjelaskan bahwa 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.³

Oleh karena itu, perlu adanya salah satu cara untuk meningkatkan kepercayaan diri yang rendah yaitu dengan menggunakan Media dalam konseling salah satunya Media permainan *Truth and Dare*, Teknik ini digunakan berdasarkan hasil observasi

² Yossi Erma Yolanda, dkk., "STUDI TENTANG ANAK YANG KURANG PERCAYA DIRI PADA PESERTA DIDIK DI SMA NEGERI 05 PONTIANAK", *Jurnal Bimbingan Konseling*, No 1 (2019): h. 1

³ Rina Fajriani, "Efektivitas Peer Counseling untuk Meningkatkan Perilaku Prososial pada Siswa di SMAS Babul Maghfirah Aceh Besar", *Skripsi*, (Banda Aceh: UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2019), h. 4

dimana ada beberapa siswa yang mengalami kepercayaan diri yang rendah terlihat saat presentasi di depan kelas dimana siswa masih kurang percaya diri ketika menyampaikan presentasi dan berinteraksi dengan peserta presentasi lainnya. Siswa juga cenderung menunjukkan sikap malu ketika ingin mengajukan pertanyaan kepada guru mata pelajaran jika merasa kurang jelas terhadap penjelasan yang diberikan oleh guru.

Media *Truth or Dare* berasal dari kata *Truth* dalam bahasa Indonesia berarti kebenaran dan *Dare* yang berarti berani. Sigit Priatmoko menjelaskan Media *Truth or Dare* adalah permainan yang didalamnya berisi pertanyaan untuk dijawab secara jujur dan berisi tantangan yang harus dilakukan secara berani. Media *Truth or Dare* berisi pertanyaan dan tantangan seputar materi pembelajaran dengan menggunakan dua jenis kartu. Kartu pertama adalah kartu *Truth*, yakni kartu berwarna putih yang bertuliskan “*Truth*” di sisi depannya, lalu di sisi belakangnya berisi pertanyaan mengenai tanggapan siswa terhadap fenomena baru yang sedang hangat menjadi pembicaraan. Kartu kedua adalah *Dare*, yakni kartu berwarna merah yang bertuliskan “*Dare*” di sisi depannya, lalu di sisi belakangnya berisi perintah atau tantangan.⁴

Media *Truth or Dare* berfungsi dapat menjadi Media untuk berlatih berbicara, berani tampil di depan, serta menumbuhkan semangat belajar karena memungkinkan siswa berpartisipasi aktif didalam permainan *Truth and Dare*. Media *Truth or Dare* menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan kepercayaan diri, kemampuan berbahasa, berfikir serta bergaul dengan lingkungan. Miftahur

⁴ 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

Wahyu Ningsih mengemukakan dalam penelitiannya bahwa prosedur Media *Truth or Dare* serupa dengan permainan pada umumnya, namun dalam Media *Truth or 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 memotivasi 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.⁵

Penggunaan Media *Media Truth or Dare* dalam kepercayaan diri dapat merangsang siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, karena Media *Media Truth or Dare* dapat memberikan umpan balik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan efektif. Lebih jelasnya seperti yang dikemukakan oleh Evi Nurul Indayati Media *Media Truth or Dare* juga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar, baik belajar mandiri maupun belajar berkelompok. Dengan adanya Media *Media Truth or Dare* siswa dapat belajar secara maksimal serta dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa.⁶

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

⁵ Miftahur Wahyu Ningsih, Pengembangan Media Permainan Monopoli Truth And Dare Untuk Meningkatkan Self Confidence Pada Siswa SMP, *E-Journal Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi*, h. 4

⁶ Evi Nurul Indayanti, dkk, *Penerapan Permainan Truth or Dare Materi Sistem Ekskresi terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP*, *E-Journal UNESA*, Surabaya: UNESA, h. 2

dalam mengambil keputusan, memiliki rasa positif terhadap diri sendiri, berani mengungkapkan pendapat, rasional dan realistis serta menghadapi persoalan yang ada dihati dengan tenang. Penelitian Miftahur Wahyu Ningsih, pada tahun 2018 dapat dikatakan cukup efektif dan memenuhi standar 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 Media *Truth or Dare* yang digunakan untuk meningkatkan *self confidence*/percaya diri pada remaja. Sedangkan perbedaannya terdapat pada pengemasan Media *Truth or Dare* penelitian terdahulu dilakukan dalam bentuk monopoli, berisi empat sifat rasulullah yaitu *sidiq, amanah, fathanah* dan *tabligh*. Sedangkan Media *Truth or Dare* pada penelitian ini dilakukan dalam bentuk kartu *Truth*, kartu *Dare*, kartu motivasi serta *login fun*⁷

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi awal yang telah peneliti lakukan dengan salah satu guru dan siswa di MAN 3 Kota Banda Aceh dikatakan bahwa kepercayaan diri siswa cukup rendah apalagi dalam perihal pembelajaran di dalam ruangan, kepercayaan diri beberapa anak sangat terbilang lumayan rendah sehingga dikhawatirkan akan menghambat proses pembelajaran siswa. Apabila permasalahan kepercayaan diri tidak ditangani 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 MAN 3 Kota Banda Aceh juga memberikan pernyataan yang serupa tentang beberapa siswa kelas X guru memberikan

⁷ Miftahur Wahyu Ningsih....., h. 160

layanan dikelas, siswa terlihat pasif dan kurang responsive terhadap guru BK, dan salah satu alasan ketidakpercayaan diri siswa karena dikarenakan belum maksimalnya penyesuaian pada lingkungan baru sehingga siswa merasa malu, minder, dan kurang percaya diri dalam mengutarakan atau menanggapi pernyataan pernyataan atau masalah pribadi kepada guru BK dikelas.

Berdasar kan masalah tersebut, jika dibiarkan terus menerus 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 di dalam lingkungan sosial, munculnya rasa putus asa serta mengalami kegagalan. Dari latar belakang fenomena yang terjadi, peneliti tertarik ingin meneliti tentang penerapan Media *Truth or Dare* untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa, agar siswa memiliki rasa percaya diri yang tinggi akan kemampuan dirinya dan mudah dalam mengambil sebuah keputusan serta dapat memepertanggung jawabkan segala keputusan yang di buatnya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dipaparkan, rumusan masalah penelitian adalah: apakah penerapan Media *Truth or Dare* dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa di MAN 3 Kota Banda Aceh ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian untuk mengetahui penerapan Media *Truth or Dare* dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa di MAN 3 Kota Banda Aceh.

D. Hipotesis Penelitian

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

Ho (hipotesis nihil) : Penerapan Media *Truth or Dare* tidak dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa di MAN 3 Kota Banda Aceh.

Ha (hipotesis alternatif) : Penerapan Media *Truth or Dare* dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa di MAN 3 Kota Banda Aceh

E. Manfaat Penelitian

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

1. Manfaat secara teoritis

Secara teoritis, penelitian ini bermanfaat sebagai alternative guru bk dalam memberikan media pada pelaksanaan bimbingan konseling. serta menambah wawasan bagi para pembaca mengenai kepercayaan diri.

2. Manfaat secara praktis

Secara praktis, penelitian ini bermanfaat dan memberikan kontribusi pemikiran dalam pendidikan, serta dapat menjadi bahan studi banding penelitian yang relevan dikemudian hari.

a. Masyarakat

Media *Truth or 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 Media *Truth or 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 Media *Truth or Dare* secara maksimal.

F. Defnisi Operasional

Adapun untuk memperjelas pemaknaan dari permasalahan penelitian dan menghindari kesalahan dalam penelitian ini, maka dirumuskan definisi operasional permasalahan sebagai berikut:

1. Bimbingan Kelompok

Menurut Prayitno 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. Bimbingan kelompok merupakan salah satu pengalaman melalui pembentukan kelompok yang khas untuk keperluan pelayanan bimbingan kelompok. Bimbingan kelompok merupakan salah satu upaya yang diberikan kepada beberapa individu dalam situasi kelompok, dengan sasaran kelompok tetap adalah individu yang memiliki masalah yang sama.⁸

Dapat disimpulkan bimbingan kelompok adalah salah satu layanan dalam bimbingan konseling untuk memberikan bantuan kepada siswa/siswa yang dilakukan oleh seorang pembimbing/konselor melalui kegiatan kelompok yang dapat berguna untuk mencegah berkembangnya masalah-masalah yang dihadapi siswa. Layanan bimbingan kelompok dengan Media *Truth or Dare* diharapkan mampu meningkatkan kepercayaan diri siswa/siswi.

2. Media *Truth or Dare*

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

⁸ Prayitno dan Erman Amti, *Dasar-Dasar Bimbingan Konseling*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), h.99

sisi depannya, lalu di sisi belakangnya berisi perintah atau pertanyaan mengenai fenomena yang ada.⁹

Media *Truth or Dare* yang dimaksud yaitu permainan visual gerak berbentuk papan yang dimainkan dengan cara diputar yang berbentuk jangka jarum jam. Dalam Media *Truth or 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.

3. Kepercayaan diri

Laustser (dalam Wenny) menjelaskan kepercayaan diri merupakan suatu sikap atau perasaan yakin akan kemampuan diri sendiri sehingga orang yang bersangkutan tidak terlalu cemas dalam tindakan-tindakannya, dapat merasa bebas melakukan hal yang disukainya dan bertanggung jawab atas perbuatannya, hangat dan sopan dalam berinteraksi dengan orang lain dan memiliki perasaan atau sikap tidak mementingkan diri sendiri, cukup toleransi, tidak memerlukan perlakuan orang lain, selalu optimis dan tidak ragu-ragu dalam mengambil keputusan.¹⁰

Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan kepercayaan diri adalah keyakinan bahwa dirinya yakin akan kemampuan yang ia miliki dalam menyelesaikan suatu masalah. Percaya diri juga berarti sikap positif seorang individu yang

⁹ Sigit Priatmoko, dkk., , h. 231

¹⁰ Wenny Hulukati , *Pengembangan Diri Siswa SMA*, (Gorontalo: Ideas Publishing, 2016). h.3-5

memampukan dirinya untuk mengembangkan nilai positif baik terhadap diri sendiri maupun terhadap lingkungan/situasi yang dihadapinya



BAB II **KAJIAN PUSTAKA**

A. Pengertian dan Tujuan Bimbingan Kelompok

Bimbingan kelompok merupakan salah satu layanan dalam proses Bimbingan konseling di sekolah. Bimbingan kelompok bisa dikatakan sebagai proses pemberian bantuan yang dilakukan oleh konselor atau pembimbing kepada peserta didik. Bimbingan kelompok dilakukan dengan memasukkan dinamika kelompok dalam membahas hal-hal yang dirasa bermanfaat bagi pengembangan, pencegahan, atau pengentasan masalah setiap individu atau kelompok. Bimbingan kelompok dilakukan untuk membahas masalah-masalah penting yang berkembang di lingkungannya baik lingkungan masyarakat atau di lingkungan sekolah.

Menurut Prayitno 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 berlaku.¹¹ Rosmalia mendefinisikan 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.¹²

¹¹ Prayitno dan Erman Amti, *Dasar-Dasar Bimbingan Dan Konseling*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009). h .70

¹² Rosmalia, “Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Diskusi dalam Meningkatkan Rasa Percaya Peserta Didik Kelas VII di S D N 2 Lampung Selatan ”, *Skripsi*, (Bandar Lampung: UIN Raden Intan Lampung, 2016). H. 11

Sitti Hartinah mengemukakan bahwa bimbingan kelompok merupakan bimbingan yang dilaksanakan secara kelompok terhadap sejumlah individu sekaligus agar individu tersebut dapat menerima bimbingan yang dimaksudkan.¹³ Hal tersebut mengindikasikan bahwa dalam kegiatan bimbingan kelompok pelaksanaannya dilakukan secara bersama-sama terhadap sejumlah individu sehingga masing-masing individu dapat memahami kegiatan bimbingan kelompok pelaksanaannya dilakukan secara bersama-sama terhadap sejumlah individu dapat memahami kegiatan bimbingan yang tengah diterapkan. Sitti Hartinah juga mengemukakan bahwa kriteria bimbingan kelompok yang baik yaitu “bila didalam kelompok diwarnai semangat tinggi, dinamis, hubungan yang harmonis, kerjasama yang baik dan saling mempercayai antara kelompok”¹⁴

Prayitno mendefinisikan bimbingan yang diberikan kepada siswa secara bersama-sama atau kelompok agar kelompok menjadi besar, kuat, dan mandiri.¹⁵ Bimbingan kelompok dimaksudkan untuk mencegah berkembangnya masalah atau kesulitan pada diri konseli (siswa). Bimbingan kelompok dapat berupa penyampaian informasi atau aktivitas kelompok untuk membahas masalah-masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi, maupun masalah social. Bimbingan kelompok merupakan suatu kegiatan yang mengandung unsur psikopedagogis yang memanfaatkan dinamika

¹³ Djannah Wardatul "Dan" Edy. K . Drajat, 2012, *Bimbingan Kelompok Teknik Sociodrama Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Dengan Teman Sebaya*, Universitas Sebelas Maret , Tersedia Jurnal (<http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/cons/article/download/727/04>, Pdf Diakses Pada 20.24 WIB (26 Februari 2017)

¹⁴ Djannah Wardatul, Yulita, Ayom, Juli 2012, *Teknik Sociodrama Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri*, Universitas Sebelas Maret Surakarta, Tersedia Jurnal (<http://www.jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/councilium/articale/dwload/1295/886>. Pdf Diakses Pada 11.23 WIB 28 Februari 2017).

¹⁵ Prayitno, *Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok (Dasar dan Profil)*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 1995), h. 61

kelompok, dengan jumlah anggota kelompok yang dibatasi 10 – 15 orang, sehingga memungkinkan pemimpin kelompok dapat melakukan pendekatan personal, serta dilakukan secara berkesinambungan yang berisi pemberian informasi tentang cara mengembangkan self-esteem siswa secara lebih mendalam.

Rochman Natawidjaja yang menyatakan bahwa kegiatan bimbingan kelompok berupa penyampaian yang tepat mengenai masalah pendidikan, pekerjaan, pemahaman pribadi, penyesuaian diri, dan masalah hubungan antar pribadi. Informasi tersebut diberikan terutama dengan tujuan untuk memperbaiki dan mengembangkan pemahaman diri individu dan pemahaman terhadap orang lain.¹⁶

Dari pemaparan teori di atas dapat disimpulkan bahwa 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.

Layanan bimbingan kelompok merupakan sebuah layanan bimbingan konseling yang bertujuan untuk membentuk pribadi individu yang dapat hidup secara harmonis, dinamis, produktif, kreatif dan mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya secara optimal. Pelaksanaan dilakukan dengan cara berkelompok dengan memperhatikan norma-norma yang berlaku dengan memanfaatkan dinamika

¹⁶ Rochman Natawidjaja, *Konseling Kelompok Konsep Dasar & Pendekatan*. (Bandung: Rizqi Press.2009). h.3-5

kelompok. Gadza menyatakan bahwa bimbingan kelompok bertujuan untuk mencegah berkembangnya suatu masalah individu atau kelompok, yang meliputi masalah-masalah dalam lingkungan pendidikan, pekerjaan, pribadi, dan masalah sosial yang tidak disajikan dalam bentuk pelajaran. Dengan bimbingan kelompok diharapkan remaja dapat berbagi informasi yang akurat sehingga membantu mereka dalam mengatasi perilaku bermasalah.

Rochman 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.¹⁷ 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.¹⁸

¹⁷ Rochman Natawidjaja, *Dasar-Dasar Konseling Tinjauan Teori dan Praktik*, (Bandung: Cita Pustaka Media Perintis, 2010), h. 45.

¹⁸ Romlah Tetik, 2006, *Teori Dan Praktek Bimbingan Kelompok*, Malang: Universitas Negeri Malang 2001). H .45

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 diinginkan dalam dinamika kelompok.¹⁹

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.

B. Teknik-Teknik Bimbingan Kelompok

Penggunaan teknik dalam kegiatan bimbingan kelompok mempunyai banyak fungsi selain dapat lebih memfokuskan kegiatan bimbingan kelompok terhadap tujuan yang ingin dicapai tetapi juga dapat membuat suasana yang terbangun dalam kegiatan bimbingan kelompok agar lebih bergairah dan tidak cepat membuat siswa jenuh mengikutinya, teknik bimbingan kelompok bukan merupakan tujuan tetapi sebagai alat untuk mencapai tujuan.

Romlah menyebutkan dalam penelitiannya ada beberapa teknik yang dapat digunakan dalam melaksanakan bimbingan kelompok antara lain:

a. Diskusi Kelompok

Diskusi kelompok adalah percakapan yang telah direncanakan antara tiga orang atau lebih dengan tujuan memecahkan masalah atau memperjelas suatu

¹⁹ A. Hallen, *Bimbingan dan Konseling Edisi Revisi*, (Jakarta: Quantum Teaching, 2005), h.73

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.

Menurut Miftakus, diskusi kelompok adalah suatu teknik bimbingan kelompok yang digunakan agar para anggota kelompok dapat mengumpulkan pendapat, membuat kesimpulan, dan memecahkan masalah yang dihadapi dengan jalan mendiskusikan masalah tersebut secara beresam-sama.²⁰ Sejalan dengan Dewa Ketut Sukardi, diskusi kelompok merupakan suatu pertemuan dua orang atau lebih yang bertujuan untuk menghasilkan keputusan bersama melalui proses saling tukar pengalaman dan pendapat.²¹

Romlah menyebutkan beberapa manfaat dari diskusi kelompok diantaranya:

1. Mengembangkan diri sendiri
2. Mengembangkan kesadaran tentang diri
3. Mengembangkan pandangan baru tentang hubungan antar manusia²²

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa teknik diskusi kelompok adalah salah satu metode dalam layanan bimbingan kelompok yang bertujuan untuk menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi dengan saling bertukar

²⁰ Miftakus Agus, S., *Ragam Strategi Pembelajaran, Dilengkapi dengan Evaluasi Formatif*. (CV Aa. Rizky, 2020) h. 34

²¹ Dewa KetuT Sukardi, *Proses Bimbingan dan Konseling di Sekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), h. 60.

²² Romlah, *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*, (Malang: Univesitas Malang, 2001), h. 87

pikiran yang terarah dan teratur antara anggota kelompok untuk mendapatkan kesepakatan dan keputusan penyelesaian masalah dalam kelompok.

b. Permainan Peran (*Role Playing*)

Role Playing (bermain peran) sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna jati diri di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan membentuk kelompok. Artinya, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan orang lain. 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.

Nur Aeni Sanjaya berpendapat 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.²³ Corey dalam Gantina Komalasari, mengemukakan bahwa *Role Playing* biasanya digunakan dalam proses bimbingan dan konseling dimana melibatkan orang lain. Anggota kelompok lain dapat berperan sebagai ego state yang bermasalah dengan klien. Dalam kegiatan ini konseli berlatih dengan anggota kelompok untuk bertingkah laku sesuai dengan apa yang akan diuji coba di dunia nyata. Variasi lain dapat dilakukan dengan melebih-lebihkan karakteristik ego state tertentu.²⁴

²³ Nur Aeni Sanjaya, "*Tekni Role Play Dalam Bimbingan dan Konseling* Jurnal Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam Vol.2 NO.1 (2014) hal.

²⁴ Gantina Komalasari, Eka Wahyuni, Karsih. *Teori dan Teknik Koseling*. Jakarta Barat: P.T.Indeks. (2011) h.130.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa Bermain peran adalah proses penampilan sebagian dari ciri-ciri kepribadian yang sesungguhnya ataupun yang dibayangkan. Bila proses ini dipakai dalam melaksanakan latihan bimbingan dan konseling ia akan memberikan sejumlah kemungkinan manfaat bagi calon konselor.

c. Permainan Simulasi

Bermain adalah suatu aktivitas yang menyenangkan, ringan, dan bersifat kompetitif atau kedua-duanya. Model permainan simulasi merupakan model yang tepat dipergunakan untuk melatih sekaligus meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik, karena model ini dapat menyesuaikan permasalahan dengan pengetahuan yang diperoleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

Romlah berpendapat bahwa 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.²⁵ Menurut M.D. Dahlan permainan simulasi dapat merangsang berbagai variasi belajar seperti kompetisi, kooperasi, empati, sistem sosial, konsep, keterampilan, efikasi, pembayaran hukuman, menunggu kesempatan, kesempatan kemampuan berfikir kritis dan mengambil keputusan. Keberhasilan simulasi secara maksimum dalam kenyataannya terletak pada partisipasi dan kerja sama yang baik dari para peserta didik. Kerjasama dan sumbangan fikiran dari peserta didik dimaksudkan sebagai evaluasi oleh guru.²⁶ Hamalik menjelaskan bahwa

²⁵ Romlah, *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok...*, h. 109.

²⁶M.D Dahlan, *Model-model Mengajar Bandung*. (CV. Diponegoro. 2011) h.77

permainan simulasi merupakan permainan yang dimaksudkan untuk merefleksikan situasi-situasi yang terdapat dalam kehidupan yang sebenarnya.²⁷

Dalam penelitian ini alat yang digunakan untuk mengatasi permasalahan belajar siswa adalah dengan menggunakan model permainan simulasi dengan media permainan *Truth or Dare*. Dengan permainan *Truth or 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*.

Berdasarkan dari beberapa pendapat dapat ditarik kesimpulan bahwa teknik simulasi merupakan teknik atau metode pelatihan yang meragakan sesuatu dalam bentuk tiruan yang mirip dengan keadaan yang sesungguhnya. Dalam simulasi, peserta akan lebih banyak berperan sebagai dirinya sendiri saat melakukan suatu kegiatan yang akan dilakukan.

d. *Home Room*

Home room, adalah teknik untuk mengadakan pertemuan dengan sekelompok siswa diluar jam-jam pelajaran dalam suasana kekeluargaan, dan dipimpin oleh guru atau konselor. Yang ditekankan dalam pertemuan *homeroom* adalah terciptanya suasana yang penuh kekeluargaan seperti suasana rumah yang menyenangkan. *Home room* dilakukan dengan tujuan mengenal siswa dengan lebih baik, sehingga dapat membentuk individu atau siswa secara efisien.

²⁷ Hamalik, Oemar. *Metode Belajar dan Kesulitan-Kesulitan Belajar.*(Bandung: Rosda Karya.2009) h.54

Menurut Nursalim *Homeroom* adalah suatu kegiatan bimbingan kelompok yang dilakukan dalam ruang atau kelas dalam bentuk pertemuan antara konselor atau guru dengan kelompok untuk membicarakan beberapa hal yang dianggap perlu terutama hal-hal atau masalah-masalah yang berhubungan dengan pelajaran, kegiatan sosial, masalah tata tertib dan moral, cara berpakaian, atau masalah-masalah lain di luar sekolah.²⁸ Senada dengan pendapat yang di atas Anas Salahudin mengemukakan pendapatnya tentang pengertian teknik *Homeroom* yaitu suatu program kegiatan yang dilakukan dengan tujuan agar guru dapat mengenal peserta didiknya lebih baik, sehingga dapat membantunya secara efisien.²⁹

Edi Irawan menjelaskan *Home 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. 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.

²⁸Nursalim. *Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Home Room*. (Jurnal Prakarsa Paedagogia. 2018), h.12

²⁹ Anas Salahudin. *Bimbingan dan Konseling*. Bandung: (CV Pustaka Setia. 2010) h.55

3. Apabila *home room* diorganisasikan sesuai dengan tingkat kelas siswa, maka dapat diprogramkan kegiatan-kegiatan bimbingan kelompok yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.³⁰

Dari penjelasan beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa teknik homeroom adalah salah satu teknik bimbingan konseling kelompok yang dilakukan diluar jam pelajaran dan dibentuk dengan suasana kekeluargaan yang dipimpin oleh guru pembimbing. Dalam pertemuan homeroom yang ditekankan adalah terciptanya suasana yang penuh kekeluargaan seperti suasana rumah yang menyenangkan dan akrab, sehingga, siswa merasa aman dan nyaman sehingga dapat mengungkapkan masalah-masalah yang tak dapat dibicarakan dalam kelas pada waktu jam pelajaran bidang studi.

C. Pengertian dan Prosedur Media *Truth or Dare*

Media *Truth or Dare* berasal dari *Truth* dalam bahasa Indonesia berarti kebenaran, *Dare* berarti berani. Media *Truth or Dare* merupakan salah satu game populer yang tidak hanya dimainkan oleh anak-anak tetapi juga remaja hingga orang dewasa. Permainan ini dimainkan minimal dua orang dan diharuskan memilih, antara menjawab pertanyaan dengan jujur (*Truth*) atau melakukan tantangan yang diminta oleh peserta lain (*Dare*).

Sigit Priatmoko menjelaskan Media *Truth or Dare* adalah sebuah permainan yang didalamnya berisi pertanyaan untuk dijawab secara jujur dan berisi tantangan

³⁰ Edi Irawan, "Efektivitas Teknik Bimbingan dan Kelompok Untuk Meningkatkan Konsep Diri Remaja, *Jurnal Bimbingan dan Konseling*" *PSIKODEGAGOIA*" Vol.2 N0.1 (2013) hal.12

yang harus dilakukan secara berani.³¹ Evi Nurul Indayanti memaparkan permainan *Truth or 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.³² Herliani mengemukakan Media *Truth or Dare* adalah suatu strategi pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar aktif dan bertujuan agar siswa saling bekerja sama dalam proses belajar serta menumbuhkan daya kreatifitas pada siswa.³³

Peneliti dapat menyimpulkan Media *Truth or Dare* adalah alat bantu bagi guru dalam dengan model permainan simulasi 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. Media *Truth or 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.

Perlu adanya persiapan dan prosedur sebelum memulai permainan *Truth or Dare* ini agar selama permainan berlangsung tidak terjadi gangguan sehingga

³¹ Sigit Priatmoko, dkk., “Pengaruh Media Permainan *Truth and Dare*....”, h. 231

³²Evi Nurul Indayanti, dkk, Penerapan Permainan *Truth or Dare* Materi Sistem Ekskresi terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP, *E-Journal UNESA*, Surabaya: UNESA, hal. 2

³³ 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

permainan tetap dapat berjalan dengan lancar. Muthan Mimmah menyebutkan dalam penelitiannya ada beberapa prosedur memainkan Media *Truth or 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*)
 3. Pertanyaan diberikan berdasarkan huruf yang di dapat pada koin, misalnyan kartu *Truth*, menekankan pada ilmu pengetahuan yang ada, dan kartu *Dare* berisi perinta/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 permaianan *Truth or Dare* dan memberikan hadiah atau poin kepada pemenang.³⁴

³⁴ Muthan Mimmah, dkk, *Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Sains IPA Fisika Siswa dengan Menerapkan Media Permainan Truth And Dare*, h.5

Dalam Media *Truth or Dare* peneliti menambahkan beberapa poin seperti tentang *Self*, pemain nantinya dapat memilih kartu *Truth or Dare* antara pribadi atau karir, terdapat juga kartu motivasi dalam permainan *Truth or Dare* serta kartu *Login Fun* sebagai hiburan dalam permainan.

D. Kelebihan dan Kekurangan Media *Truth or Dare*

Sebagai media pembelajaran, media permainan *truth or dare* ini juga mempunyai kelebihan dan kekurangan, kelebihan dari media ini adalah menjadi suatu yang menyenangkan untuk dilakukan. Sesuatu yang menghibur dan menarik. Dengan adanya media pembelajaran permainan akan menimbulkan motivasi dan minat dalam diri siswa dalam proses belajar, lalu salah satu kekurangannya yaitu Apabila manajemen waktu dengan tidak baik maka tujuan dari pembelajaran tidak tercapai.

Sigit Priatmoko menjelaskan media *Truth or Dare* yang dilakukan pada pembelajaran memiliki beberapa kelebihan diantaranya:³⁵

- 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 validitor
- 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.

³⁵ Sigit Priatmoko dkk.....h. 231

Sigit Priatmoko juga mendefinisikan Kekurangan Media *Truth or 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.³⁶

Permainan *Truth or Dare* yang dilakukan pada pembelajaran menurut Kamil, dkk (2013) memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan. Adapun kelebihan dari permainan truth or dare sebagai berikut:

- 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, motivator dan fasilitator.
- c. Suasana kompetitif selama permainan mampu memacu siswa untuk menjadi yang terbaik diantara siswa lainnya. Sehingga tujuan pembelajaran untuk membantu siswa mencapai kompetensi dasar lebih mudah.
- d. Praktis, mudah dibawa kemana-mana. Dalam hal ini permainan truth or dare merupakan bentuk permainan yang praktis untuk dimainkan. Hal tersebut

³⁶ Sigit Priatmoko dkk.....h. 232

dikarenakan permainan *truth or dare* adalah bentuk permainan yang praktis untuk dibawa kemana-mana.

Sedangkan kekurangan dari media permainan *Truth Or Dare* yaitu sebagai berikut:

- a. Pertanyaan-pertanyaan yang ditampilkan dalam kartu *Truth* maupun kartu *Dare* belum sepenuhnya mencakup bahan yang dipertanyakan dalam instrumen uji kemampuan kognitif.
- b. Jika tidak bisa memanajemen waktu dengan baik maka tujuan dari pembelajaran bisa tidak tercapai.
- c. Jika kurang pengalaman dalam pengelolaan kelas, akan menimbulkan keributan yang mengganggu jalannya proses pembelajaran.³⁷

Dari pemaparan teori diatas, menurut peneliti kelebihan media permainan *truth or dare* ini yaitu media pembelajaran *truth or dare* mudah dimainkan dimana saja dan bisa menjadi hiburan bagi siswa siswi disekolah, sedangkan kekurangan dari media ini yaitu apabila manajemen waktu dengan tidak baik maka tujuan dari pembelajaran tidak tercapai.

E. Pengertian dan Ciri Individu Memiliki 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

³⁷ Hartanti Yekti Utami. *Buku Pandan Permainan Trth or Dare Tentang Kepercayaan Diri Peserta Didik.* (Universitas Ahmad Dahlan. Yogyakarta. 2018) h. 39

bermasyarakat, tanpa adanya kepercayaan diri seseorang akan mendapatkan permasalahan pada dirinya. Kepercayaan diri pada membuatnya mampu mengaktualisasikan segala potensi yang dimiliki.

Percaya diri penting artinya karena individu dapat memandang diri dan dunianya. Percaya diri dapat mempengaruhi perilaku individu dan juga tingkat kepuasan yang diperoleh dalam hidupnya. Setiap individu pasti memiliki percaya diri tetapi mereka tidak tahu apakah percaya diri yang di miliknya itu negatif atau positif. Peserta didik yang memiliki percaya diri positif ia akan memiliki dorongan mandiri yang lebih baik, peserta didik dapat mengenal serta memahami dirinya sendiri sehingga dapat berperilaku efektif dalam berbagai situasi.³⁸

Willis (dalam Ghufron) menjelaskan kepercayaan diri adalah keyakinan seseorang dalam menanggulangi suatu masalah dengan situasi terbaik serta dapat memberikan sesuatu yang menyenangkan bagi orang sekelilingnya.³⁹

Rahman (dalam Suwarjo) menggambarkan kepercayaan diri sebagai keyakinan dalam diri seseorang untuk mampu mencapai kesuksesan dengan berpijak pada usaha sendiri.⁴⁰ E. Fatimah (dalam Alfitri) memaparkan kepercayaan diri adalah

³⁸ Muslima, LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI PESERTA DIDIK, : *Jurnal Studi Gender dan Islam serta Perlindungan Anak*, Volume 7 Nomor 2 Juli-Desember 2018. Banda Aceh. H.2

³⁹ Ghufron, dkk. *Teori-Teori Psikologi*. (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media. 2011), h.33

⁴⁰ Suwarjo dan Eva Imania Eliasa, *55 Permainan (Games) dalam Bimbingan dan Konseling*, (Yogyakarta: Paramitra Publishing, 2010), h. 74

sikap positif seorang individu untuk mengembangkan penilaian positif, baik terhadap diri sendiri maupun terhadap lingkungan atau situasi yang dihadapi.⁴¹

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.⁴²

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 kepercayaan diri adalah keyakinan seseorang akan kemampuan yang dimiliki untuk menampilkan perilaku atau untuk mencapai target.⁴³ 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. Syamsu Yusuf

⁴¹ Alfritri 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

⁴² 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*, Volume 5 Nomor 1 Juni 2017 h. 9

⁴³ Inge Pudjiastuti Adywibowo, Memperkuat Kepercayaan Diri Anak melalui Percakapan.Referensial. *Jurnal Pendidikan Penabur* -No.15/Tahun ke-9/Desember 2010. Jakarta,h.37

LN menjelaskan 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.⁴⁴

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.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri individu yang tidak memiliki kepercayaan diri merupakan suatu keadaan di mana individu sangat peduli dengan penilaian orang lain terhadap dirinya dan merasa cemas karena penilaian sosial tersebut, sehingga cenderung untuk menarik dirinya. Orang yang kurang percaya diri akan terlihat dari sikap dan tindakannya seperti, tidak yakin pada diri sendiri, selalu bergantung pada orang lain, dan tidak berani mengambil keputusan.

⁴⁴ Syamsu Yusuf LN dan A. Juntika Nurihsan, *Teori Kepribadian* (Bandung: PT Remaja Rosda, 2007), h. 13

F. Aspek–aspek dan Cara Meningkatkan Kepercayaan diri

Individu yang mempunyai kepercayaan diri yang tinggi akan terlihat lebih tenang, tidak mudah cemas, tidak terlihat mempunyai rasa takut. Sedangkan individu yang memiliki tingkat kepercayaan diri rendah, setiap kegagalan yang mereka rasakan akan mempertegas bahwa dirinya tidak mampu, tidak adanya rasa percaya diri yang timbul pada dirinya untuk mewujudkan apa yang mereka inginkan. Yang timbul pada dirinya adalah rasa putus asa, rasa tidak berdaya, dan perasaan cemas untuk melaksanakan sesuatu. Tetapi disisi lain, percaya diri yang berlebihan juga dapat membuat individu tampak sombong, terutama bila ia tidak mempunyai ketrampilan social.

Rini (dalam Ghufron) 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 diri nya setiap saat.⁴⁵ Terdapat beberapa aspek kepercayaan diri 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, merupakan sikap positif yang dimana setiap seseorang yang selalu berpandangan baik dalam menghadapi masalah yang ada pada dirinya.

⁴⁵ Ghufron dan Risnawita, *Teori-Teori Psikologi*. (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media,2011), h.35

- c. Objektif merupakan seseorang yang selalu memandang permasalahan atau sesuatu sesuai dengan kebenarannya, bukan menurut kebenaran pribadi atau menurut dirinya sendiri.
- d. Sikap rasional dan realistis, yaitu dapat berlaku tegas pada diri sendiri, dapat berlaku tegas pada orang lain, serta dapat percaya diri dalam lingkungan sosial. Rasional dan realistis merupakan suatu analisis terhadap sesuatu masalah, sesuatu hal, dan suatu kejadian dengan menggunakan pemikiran yang dapat diterima oleh dirinya yang sesuai dengan akal dan sesuai dengan kenyataan.⁴⁶

Berkaitan dengan aspek-aspek kepercayaan diri, Kumara dalam Yulianto & Nashori menyatakan bahwa ada empat aspek kepercayaan diri, yaitu:⁴⁷

- a. Kemampuan menghadapi masalah, seseorang yang percaya diri mampu menghadapi masalah yang sedang dihadapi, dan lebih bersikap mandiri.
- b. Bertanggung jawab terhadap keputusan yang di ambil secara objektif dan tindakannya, seseorang yang percaya diri lebih bertanggung jawab atas keputusan dan tindakan yang dilakukan.
- c. Kemampuan dalam bergaul, seseorang yang percaya diri tidak mengalami masalah atau kesulitan dalam berinteraksi dengan orang-orang disekitarnya, karena memiliki pergaulan yang lebih luas

⁴⁶ Lautser, *Tes Kepribadian (Ahli Bahasa)*. (Jakarta : Bumi Aksar, 2002) h. 4

⁴⁷ Yulianto, F. & Nashori, F. Kepercayaan diri dan prestasi atlet tae kwon do Daerah Istimewa Yogyakarta. *Jurnal Psikologi Universitas Diponegoro*. Vol. 3 No.1 th. 2006. H. 55-62.

- d. Kemampuan menerima kritik, seseorang yang percaya diri dapat menerima kritikan atau saran dari orang disekitarnya, akan lebih bersikap terbuka dan berpikir positif dalam menerima kritikan dari orang disekitarnya.

Menurut Anthony, mengemukakan aspek-aspek kepercayaan diri antara lain:⁴⁸

- a. Optimis, dalam kamus besar bahasa Indonesia dijelaskan bahwa yang dimaksud optimis adalah orang yang selalu berpandangan baik dalam menghadapi segala hal atau persoalan.
- b. Memandang permasalahan sebagai tantangan hidup yang harus dihadapi. Dalam menghadapi sebuah permasalahan diharapkan dapat diatasi dalam tingkatan yang lebih baik.
- c. Tidak mementingkan diri sendiri dan toleran.

Dari teori yang dicantumkan diatas peneliti mengambil indikator kepercayaan diri menurut teori Lautser, dan teori kumara dalam artikel yang ditulis oleh Yulianto dan Nashori. Setelah digabungkan dua teori tersebut dapat muncul untuk mengukur kepercayaan diri sehingga peneliti dapat hasil indikator yang diinginkan.

G. Faktor yang Mempengaruhi Kepercayaan diri

Rasa percaya diri dapat muncul akibat dari pengalaman masa kanak-kanak hingga dewasa, terutama sebagai akibat dari hubungan dengan orang lain. Faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi mempengaruhi kepercayaan diri individu. Rasa percaya diri tidak muncul begitu saja pada diri seseorang, tetapi terdapat proses

⁴⁸ Anthony, R. *Rahasia Membangun Kepercayaan Diri*. (Jakarta: Bina Rupa Aksara, 1996), h. 355

tertentu di dalam pribadinya sehingga terjadilah pembentukan rasa percaya diri, yang mana prosesnya tidak secara instan melainkan melalui proses panjang yang berlangsung sejak dini.

Angelis 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-citannya akan memperkuat timbulnya kepercayaan diri .
- c. Tekad yang kuat, yaitu kepercayaan diri yang datang ketika seseorang memiliki tekad yang kuat untuk mencapai tujuan yang diharapkan.⁴⁹

Hurlock (2001) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kepercayaan diri ialah :

- a. Orang tua Orang tua berpengaruh sangat kuat untuk membina, dan menumbuhkan rasa percaya diri terhadap anak dan perkembangan anak. Orangtua juga berpengaruh dalam mengembangkan kepercayaan diri pada anak dilingkungan sekitarnya.
- b. Rasa aman Rasa aman diterima dari rumah dan orang-orang yang ada disekitarnya. Jika rasa aman sudah terbentuk maka individu akan melangkah keluar dengan penuh rasa percaya diri.

⁴⁹ Angelis. Barbara D, *Percaya Diri*, (Jakarta: Gramedia, 2003) h.4

- c. Penampilan Fisik Individu yang memiliki daya tarik merasakan sikap sosial yang menguntungkan dengan hal-hal ini akan mempengaruhi konsep diri sehingga akan lebih percaya.⁵⁰

Menurut Fahmi (2004) faktor-faktor yang mempengaruhi kepercayaan diri adalah :

- a. Perlakuan orangtua Sebagai anak, seseorang harus menyesuaikan atau mengidentifikasi diri individu dengan orangtua dan menyerap nilai-nilai yang merdeka jadikan sebagai pegangan hidup.
- b. Saudara sekandung Selama bersamaan saudara sekandung juga mempunyai peranan penting dalam menentukan kesuksesan atau kegagalan individu.
- c. Kebudayaan Norma berupa pandangan umum yang diterima dalam masyarakat dimana individu hidup dan diteruskan kepada individu lain melalui media, baik itu media cetak dan elektronik.⁵¹

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat dua faktor yang mempengaruhi rasa percaya diri pada individu, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi konsep diri, harga diri dan keadaan fisik. Faktor eksternal meliputi pendidikan, pekerjaan, lingkungan dan pengalaman hidup. faktor yang dapat mempengaruhi kepercayaan diri yaitu penampilan fisik, konsep diri, hubungan dengan orang tua, dan hubungan dengan teman sebaya.

⁵⁰ Sif'atur Rif'ah Nur Hidayati, Ina Savira, Hubungan Antara Konsep Diri Dan Kepercayaan Diri Dengan Intensitas Penggunaan Media Sosial Sebagai Moderator Pada Mahasiswa Psikologi Universitas Negeri Surabaya. *Jurnal Penelitian Psikologi*. Volume 08, Nomor 03. (2021). Surabaya ,h.5

⁵¹ Rilla Sovitriana, Tias Prawita Sari, STUDI KASUS KEPERCAYAAN DIRI DAN HARGA DIRI PADA WANITA TUNA SUSILA DI JAKARTA, *Jurnal Sosial Ekonomi*, Vol 3, No.1, Th, 2012. Jakarta. H.13

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.⁵²

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian eksperimen. Sugiono memaparkan bahwa penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.⁵³ Penelitian menggunakan Metode *One Group Pre-test Post-test Design*, yaitu kelompok eksperimen diukur variabel dependennya (*pre-test*), kemudian diberikan stimulus, dan diukur kembali variabel dependennya (*post-test*), tanpa ada kelompok pembanding. Maksudnya penelitian ini terdapat dua kali pengukuran yaitu *pretest* sebelum diberi perlakuan dan *post-test* setelah diberi perlakuan. Tujuannya agar hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain penelitian yang digunakan dapat dilihat pada tabel 3.1

⁵² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Afabeta, 2017), h. 14.

⁵³ Sugiyono, *Metode Penelitian...*, h. 107

Tabel 3. 1
Desain Penelitian Kelompok Tes awal dan Tes Akhir

Kelas	Tes Awal	Perlakuan	Tes Akhir
Eksperimen	O1	X	O2

Keterangan:

O1 : Tes awal pada kelas eskperimen sebelum diberikan Media *Truth or Dare*

O2 : Tes akhir pada kelas eskperimen sesudah diberikan Media *Truth or Dare*

X : Penerapan atau perlakuan Media *Truth or Dare* .

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 *Treatmen*

Pemberian dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan dalam seminggu. Hal ini menimbang apabila pemberian dilakukan dalam jangka waktu tidak terlalu lama, dikhawatirkan akan timbulnya rasa malas dan kesibukan siswa lainnya. Untuk masing-masing pertemuan dalam pemberian membutuhkan waktu 2 x 45 menit untuk satu sesi. Pemberian .

3. *Postest* Pemberian

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

a. Treatment I

Tindakan dilaksanakan kelas X IPS 3 di MAN 3 Kota Banda Aceh. Peneliti menyiapkan materi kepercayaan diri dengan judul aspek “keyakinan akan kemampuan diri dan optimis” untuk diberikan kepada anggota kelompok, dan memberikan informasi yang relevan kepada anggota kelompok, supaya semua anggota kelompok mendapatkan informasi dan materi perilaku yakin akan kemampuan dirinya dan bersikap optimis. *Pre-test* ini perlu dilakukan untuk mengetahui apakah kepercayaan diri siswa tentang keyakinan akan kemampuan diri dan rasa optimis dipengaruhi oleh media *truth or dare*. Tujuannya agar pusat saraf bahasa siswa berpikir dan memecahkan masalah di saat memulai layanan bimbingan kelompok agar dapat berjalan dengan baik. Siswa diharapkan antusias dalam kegiatan permainan serta siswa juga sabar menunggu kesempatannya untuk bermain. Setiap siswa yang mendapatkan kesempatan untuk bermain harus memutar papan permainan yang bentuk skala jarum jam, apabila arah panah menunjukkan pada *Truth* maka siswa harus menjawab dengan jujur setiap pertanyaan yang terdapat pada kartu *Truth*, apabila arah panah menunjukkan pada kartu *Dare* maka siswa harus melakukan setiap tantangan yang terdapat pada kartu *Dare*, apabila arah panah menunjukkan pada kartu *Self* maka siswa harus menjawab pertanyaan yang terdapat pada kartu *Self* 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.

b. Treatment II

Tindakan dilaksanakan kelas X IPS 3 di MAN 3 Kota Banda Aceh. Pada pertemuan kedua akan diberikan materi, pemberian materi pada layanan bimbingan kelompok mengenai kepercayaan diri dengan judul aspek “ bertanggung jawab dan kemampuan dalam bergaul” dan memberikan informasi yang relevan kepada anggota kelompok, supaya semua anggota kelompok mendapatkan informasi dan materi perilaku bertanggung jawab dan kemampuan dalam bergaul. Setelah tahap pemberian informasi dilanjutkan dengan melakukan permainan seperti pada treatment I serta mengulang lagi pembahasan yang diberikan sebelumnya. Dalam pertemuan kedua ini 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. Setelah permainan selesai setiap siswa menyampaikan kesimpulan dari hasil permainan dan menutup pertemuan pada sesi kedua.

c. Treatment III

Tindakan dilaksanakan kelas X IPS 3 di MAN 3 Kota Banda Aceh. Pada pertemuan ketiga akan diberikan materi, pemberian materi pada layanan bimbingan kelompok mengenai kepercayaan diri dengan judul aspek “ rasional dan realistis” dan memberikan informasi yang relevan kepada anggota kelompok, supaya semua anggota kelompok mendapatkan informasi dan materi perilaku rasional dan realistis. Kemudian setelah dilakukannya media permainan *truth or dare*. Pada treatment III ini

sama dengan treatment I dan treatment II, serta mengulang lagi pembahasan yang diberikan sebelumnya dan diharapkan siswa juga aktif menjawab, setelah permainan selesai peneliti memberikan kuesioner atau *post-test* untuk mengukur tingkat kepercayaan diri anggota kelompok. Setelah itu, tahap terakhir dilanjutkan dengan tahap penutup untuk menyimpulkan pembahasan yang telah di bahas dan peneliti juga memberikan kuesioner untuk mengukur evaluasi hasil yang di rasakan oleh siswa untuk menentukan keberhasilan treatment III ini.

B. Lokasi, Populasi dan Sampel Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di MAN 3 Kota Banda Aceh adalah salah satu Sekolah Menengah Atas yang terdapat di Kota Banda Aceh, Provinsi Aceh, Berdasarkan hasil pengamatan studi pendahuluan yang dilakukan, jumlah guru Bimbingan dan Konseling di MAN 3 Kota Banda Aceh berjumlah 2 orang.

2. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi penelitian yaitu siswa kelas X MAN 3 Kota Banda Aceh berjumlah 27 orang. Pertimbangan memilih kelas X 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 X 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

No	Kelas	Jenis kelamin		Jumlah siswa
		Laki laki	Perempuan	
1	X IPA 1	15	20	35
2	X IPA 2	15	18	33
3	X IPA 3	17	17	34
4	X IPS 1	14	14	28
5	X IPS 2	15	17	32
6	X IPS 3	13	14	27
	Jumlah	89	100	189

Berdasarkan tabel di atas populasi pada penelitian ini ialah siswa jenjang kelas X yang terdiri dari enam kelas meliputi kelas X IPA 1, X IPA 2, X IPA 3, X IPS 1, X IPS 2, X IPS 3 yang terdiri dari laki-laki berjumlah 89 dan perempuan berjumlah 100 siswa, total keseluruhan berjumlah 189 siswa.

3. Sampel

Sampel penelitian dapat diartikan sebagai bagian dari populasi yang di jadikan sebagai subjek penelitian dan wakil dari anggota populasi, dimana keduanya merupakan dua hal yang sangat menentukan dalam penelitian karena dapat memberi generalisasi pada kesimpulan hasil penelitian yang didapat.⁵⁴ Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik pengambilan sampel

⁵⁴ Kurniullah dkk, *Desain Penelitian Bisnis: Pendekatan Kuantitatif*, (Penerbit Yayasan Kita Menulis, 2021), h. 207.

yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Sampling Purposive* (teknik pengambilan/penentuan sampel dengan pertimbangan atau tujuan tertentu) sampel diambil setelah dilakukan uji homogenitas dan uji normalitas. Teknik *sampling* dalam penelitian ini adalah *Sampling Purposive*. Kelas X IPS 3 sebagai kelas eksperimen. Kegiatan penelitian ini berlangsung tahun 2023 pada siswa kelas X IPS 3 yang mendapat perlakuan yaitu layanan menggunakan media *Truth or Dare* dalam layanan bimbingan kelompok dan penelitian ini menggunakan model eksperimen dengan desain *pre experimental designs* dengan bentuk *one-group pretest posttest design*, yaitu membandingkan pemahaman siswa antara sebelum dan sesudah mendapat perlakuan. Desain penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. Penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. variabel bebas dalam penelitian ini adalah media *truth or dare*. Sedangkan variabel terikatnya adalah kepercayaan diri siswa kelas X IPS 3 di MAN 3 Kota Banda Aceh.

Tabel 3.3
Data Sampel Kelas X IPS 3

Kelas	Jenis kelamin		Jumlah siswa
	Laki-laki	Perempuan	
X IPS 3	3	7	10

Pertimbangan dari peneliti mengambil kelas X IPS 3 berdasarkan saran dari guru BK yang ada di MAN 3 Kota Banda Aceh, dimana kelas tersebut merupakan kelas yang rendahnya tingkat kepercayaan diri siswa, sehingga peneliti ingin meningkatkan kepercayaan diri siswa dengan menggunakan media *Truth or Dare* melalui layanan bimbingan kelompok tersebut.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur pelaksanaan pada penelitian ini, penulis melakukan tiga tahapan perlakuan yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap akhir.

1) Tahap Persiapan

- a. Penyusunan perangkat layanan, yaitu persiapan layanan bimbingan konseling yang dilakukan secara kelompok, dengan menggunakan media permainan *Truth or Dare*.
- b. Persiapan instrumen penelitian, uji validitas dan reliabilitas instrumen berupa kuesioner kepercayaan diri. Agar tidak terjadi kesalahan dalam pengukuran data, maka harus divaliditas dan reliabilitas yang tinggi, untuk menghasilkan instrumen yang standar.
- c. Menentukan subjek penelitian, dengan menggunakan teknik *purposive sampling*.

2) Tahap Pelaksanaan

- a. Melakukan *pre-test*, adalah pengukuran dengan menggunakan kuesioner kepada sampel penelitian sebelum diadakan perlakuan yaitu layanan bimbingan kelompok dengan media *Truth or Dare*. Tujuan dari *pretest* adalah untuk mengetahui tingkat kepercayaan diri siswa dengan media *Truth or Dare* sebelum diberikan perlakuan atau . Hasil *pretest* ini akan menjadi data perbandingan pada data *post-test*.
- b. Pemberian , dimana peneliti akan melakukan pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan layanan yang dilakukan menggunakan media *Truth or Dare* yang sesuai dengan prosedur dan jadwal yang telah

ditentukan dengan hasil kesepakatan Bersama siswa yang menjadi sampel penelitian dan pertimbangan dengan pihak sekolah, Maka dari itu dalam pelaksanaan yang akan diberikan selama 3 kali pertemuan dengan durasi 45 menit pertemuan, yaitu dalam bentuk layanan bimbingan kelompok.

- 3) Pelaksanaa tes akhir (*post-test*) dengan cara membagikan kuesioner yang sama setelah diberikan pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan media *Truth or Dare* untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa.
- 4) Tahap akhir
 - a. Mengelola skor tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post -test*) kuesioner pemahaman kepercayaan diri siswa dengan media *Truth or Dare*.
 - b. Menganalisis data dengan berbagai teknik analisis data. Analisis data merupakan salah satu tahapan dalam penelitian setelah peneliti memperoleh informasi dan data penelitian.
 - c. Laporan hasil pengumpulan data, dilakukan hasil pelaporan untuk menyempurnakan hasil penelitian yang sudah dibuat sehingga hasil tersebut siap ketika proses skripsi.
 - d. Menarik kesimpulan dari serangkaian proses penelitian. Dalam menarik kesimpulan tidak bisa dilakukan secara sembarangan. Sebab itu bukan merupakan karangan biasa, melainkan berupa hasil proses penelitian yang dilakukan oleh peneliti berdasarkan data-data yang diperoleh dan dianalisis sedemikian rupa. Yang perlu diperhatikan oleh seorang peneliti dalam menarik kesimpulan adalah kesimpulan harus memiliki hubungan

dengan rumusan masalah dan juga kesimpulan itu merupakan jawaban peneliti dari masalah penelitian.

D. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatan mengumpulkan data agar kegiatan pengumpulan data sistematis dan mudah. Margono menjelaskan bahwa pada umumnya penelitian akan berhasil apabila banyak menggunakan instrumen, karena yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan penelitian (masalah) dan menguji hipotesis diperoleh melalui instrumen.⁵⁵

a. Penyusunan Instrumen

Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah instrumen yang disusun berdasarkan pengembangan dan perumusan teori mengenai keterampilan sosial. Butir-butir pernyataan dalam instrumen merupakan gambaran tentang kecenderungan keterampilan sosial pada siswa. Menurut Sugiono instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengukur penelitian berupa fakta alam ataupun sosial yang diamati.⁵⁶ Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengukur variabel pada suatu penelitian sehingga peneliti mudah melakukan pengumpulan data.

Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Angket (kuisioner). Menurut Sugiono kuisioner merupakan teknik pengumpulan data yang

⁵⁵ Margono S, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: RinekaCipta, 2010), h. 155

⁵⁶ Sugiono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)* (Bandung: Alfabeta, 2018)

dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Dalam mengumpulkan data angket atau kuesioner, yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden. Angket yang digunakan tipe angket pilihan yang meminta responden untuk memilih jawaban, satu jawaban yang sudah ditentukan. Untuk alternatif jawaban dalam angket ini ditetapkan skor yang diberikan untuk masing-masing pilihan dengan menggunakan modifikasi skala likert.⁵⁷ Butir-butir pernyataan pada penelitian ini menggambarkan tentang kepercayaan diri siswa.

b. Kisi-Kisi Instrumen

Kisi-kisi instrumen untuk menggambarkan tentang kepercayaan diri siswa. Berdasarkan aspek kepercayaan diri, kisi-kisi instrument berdasarkan teori Lautser, di antaranya sebagai berikut:

Tabel 3. 3

Kisi-Kisi Instrumen Kepercayaan Diri Berdasarkan Teori Lautser

VARIABEL	ASPEK - INDIKATOR	ITEM		JUMLAH	
		(+)	(-)		
	Keyakinan akan Kemampuan Diri	a. Tidak meragukan kemampuan diri	3,6,9,10,13,16	8,14,18,20	15
		b. Menyelesaikan tugas dengan baik berdasarkan kemampuan diri.	1,4,11	15,21	
		a. Bersikap positif dalam menghadapi tantangan	7,17,19,22	2,5,12	

⁵⁷ Sugiono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif..., h. 70

K E P E R C A Y A N D I R I	Optimis	b. Bertahan dalam menghadapi tantangan	27,29, 34	23,31, 35	17
		c. Menciptakan pemikiran yang positif.	24,32	25,28	
	Bertanggung Jawab	a. Dapat berperan aktif dalam mengerjakan tugas kelompok	26,30, 37	36,39, 41	18
		b. Siap menerima konsekuensi.	38,40, 46,47	42,48, 49	
		c. Memiliki komitmen yang baik.	43,51, 52	44,50	
	Rasional dan Realistis	a. Menggunakan pemikiran yang diterima akal sehat.	45,53, 55	54,56	17
		b. Dapat menjadi diri sendiri	57,62, 69	58,63, 70	
		c. Dapat berlaku tegas pada diri sendiri	60,64, 78	59,68, 33	
	Kemampuan Dalam Bergaul	a. Pandangan atau penilaian siswa terhadap kemampuan bergaul dan bekerja sama dengan orang lain	65,73, 79	66,74, 75, 80	13
		b. Dapat percaya diri dalam lingkungan sosial	61,72, 77	67,71, 76	
Jumlah			43	37	80

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa dari aspek kepercayaan diri siswa terdapat 80 item pernyataan yang terdiri dari 45 *favorable* dan 35 *unfavorable*. Adapun pemberian kategori skor disajikan pada tabel 3.4 sebagai berikut:

Tabel 3. 4
Kategori Pemberian Skor Alternatif Jawaban

Alternatif jawaban	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>
Sangat setuju (SS)	4	1
Setuju (S)	3	2
Tidak Setuju (TS)	2	3
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4

Untuk kategori pernyataan *favorable* (positif) alternatif jawaban siswa diberi skor 1-5. Apabila siswa menjawab pada kolom sangat setuju (SS) diberi skor 4, kolom setuju (S) diberi skor 3, kolom tidak setuju (TS) diberi skor 2. Kolom Sangat Tidak Setuju (STS) diberi skor 1. Sedangkan butir pernyataan *unfavorable* (negatif) apabila siswa menjawab pada kolom sangat setuju (SS) diberi skor 1, kolom setuju (S) diberi skor 2, kolom tidak setuju (TS) diberi skor 3, kolom Sangat Tidak Setuju (STS) diberi skor 4. 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.

c. Uji Validitas Instrumen

Validasi adalah proses pemeriksaan untuk mengetahui suatu data valid (sah) atau tidak. Uji validasi digunakan untuk mengetahui kelayakan butir-butir dalam suatu daftar pertanyaan dalam mendefinisikan suatu variabel.⁵⁸ Penguji validasi ini dapat dilakukan dengan rumus korelasi *product moment* dari person, dengan rumus:

⁵⁸ Indra Prasetia dkk, *Metode Penelitian Pendekatan Teori dan Praktik* (Jakarta: UMSU PRESS, 2022) h. 131

Tabel 3. 5

Rumus Uji Validasi

$$r_{xy} = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\{n\sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n\sum y^2 - \sum y^2\}}$$

Keterangan:

R_{xy} : Koefisien korelasi antara variabel x dan variabel y, dua variabel yang dikorelasikan ($x = x - \bar{x}$) dan ($Y = y - \bar{y}$)

$\sum x$: jumlah masing- masing skor

$\sum y$: jumlah skor seluruh item

$\sum xy$: jumlah skor antara X dan Y

N : jumlah responden

Dari hasil perhitungan validitas dianalisis dengan menggunakan tabel koefisien jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ (uji dua sisi dengan signifikan 0,05) maka instrumen tersebut berkorelasi signifikan terhadap skor total dinyatakan valid. Sebaliknya, apabila $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ (uji dua sisi dengan signifikan 0.05) maka instrumen tersebut tidak berkorelasi signifikan terhadap skor total, ini berarti instrumen dinyatakan tidak valid. Untuk menghitung kevalidannya dibantu oleh SPSS. Dalam memberikan interpretasi terhadap angka indeks korelasi “r” *product moment* (r_{xy}).⁵⁹

Pengujian validitas dilakukan terhadap 80 item pertanyaan dengan jumlah subjek 28 peserta didik. Dari 80 item diperoleh 51 item pertanyaan yang valid dan 29 item yang tidak valid. Hasil uji validitas butir item dapat dilihat pada tabel berikut:

⁵⁹ Anna Sudijono, *Pengantar Statistic*, h. 193.

Tabel 3. 6
Hasil Uji Validitas Butir Item

Kesimpulan	Item	Jumlah
Valid	1,4,5,7,11,12,13,14,15,17,18,19,20,22,25,27,28,30,31,32,33,34,35,36,39,40,42,44,46,47,49,51,52,53,54,55,57,59,60,61,63,66,69,70,72,74,75,76,78,79,80	51
Tidak Valid	2,3,6,8,9,10,16,21,23,24,26,29,37,38,41,43,45,48,50,56,58,62,64,65,67,68,71,73,77	29

Jumlah keseluruhan item yang valid sebanyak 51 item yang dapat digunakan dalam penelitian, sedangkan 29 item yang gugur tidak dapat digunakan dalam penelitian. Untuk lebih jelasnya hasil perhitungan validitas dengan menggunakan rumus *product moment* tersaji di tabel berikut:

Tabel 3. 7
Skor Rhitung dan Rtabel Hasil Uji Validasi Butir Item

No Item	Rhitung	Rtabel	Keterangan
1	0,394	0,374	Valid
2	0,278	0,374	Tidak Valid
3	0,184	0,374	Tidak Valid
4	0,455	0,374	Valid
5	0,780	0,374	Valid
6	0,231	0,374	Tidak Valid
7	0,501	0,374	Valid
8	0,195	0,374	Tidak Valid
9	0,004	0,374	Tidak Valid
10	0,001	0,374	Tidak Valid
11	0,452	0,374	Valid
12	0,606	0,374	Valid
13	0,543	0,374	Valid
14	0,570	0,374	Valid
15	0,619	0,374	Valid
16	0,032	0,374	Tidak Valid
17	0,549	0,374	Valid
18	0,584	0,374	Valid
19	0,627	0,374	Valid
20	0,482	0,374	Valid
21	0,228	0,374	Tidak Valid
22	0,406	0,374	Valid
23	0,177	0,374	Tidak Valid

24	0,292	0,374	Tidak Valid
25	0,474	0,374	Valid
26	0,024	0,374	Tidak Valid
27	0,550	0,374	Valid
28	0,473	0,374	Valid
29	0,067	0,374	Tidak Valid
30	0,535	0,374	Valid
31	0,718	0,374	Valid
32	0,382	0,374	Valid
33	0,443	0,374	Valid
34	0,514	0,374	Valid
35	0,510	0,374	Valid
36	0,385	0,374	Valid
37	0,154	0,374	Tidak Valid
38	0,195	0,374	Tidak Valid
39	0,424	0,374	Valid
40	0,521	0,374	Valid
41	0,029	0,374	Tidak Valid
42	0,399	0,374	Valid
43	0,180	0,374	Tidak Valid
44	0,399	0,374	Valid
45	0,034	0,374	Tidak Valid
46	0,527	0,374	Valid
47	0,386	0,374	Valid
48	0,059	0,374	Tidak Valid
49	0,472	0,374	Valid
50	0,321	0,374	Tidak Valid
51	0,400	0,374	Valid
52	0,401	0,374	Valid
53	0,491	0,374	Valid
54	0,404	0,374	Valid
55	0,438	0,374	Valid
56	0,028	0,374	Tidak Valid
57	0,471	0,374	Valid
58	0,256	0,374	Tidak Valid
59	0,399	0,374	Valid
60	0,489	0,374	Valid
61	0,399	0,374	Valid
62	0,361	0,374	Tidak Valid
63	0,444	0,374	Valid
64	0,152	0,374	Tidak Valid
65	0,225	0,374	Tidak Valid
66	0,504	0,374	Valid
67	0,005	0,374	Tidak Valid

68	0,061	0,374	Tidak Valid
69	0,537	0,374	Valid
70	0,729	0,374	Valid
71	0,282	0,374	Tidak Valid
72	0,383	0,374	Valid
73	0,226	0,374	Tidak Valid
74	0,440	0,374	Valid
75	0,386	0,374	Valid
76	0,564	0,374	Valid
77	0,270	0,374	Tidak Valid
78	0,414	0,374	Valid
79	0,461	0,374	Valid
80	0,520	0,374	Valid

Dari tabel 3. 7 di atas setelah melakukan uji validasi instrumen untuk menemukan beberapa item yang valid dan yang akan dijadikan butir item untuk penelitian. Uji validasi di uji coba pada kelas X SMAN 5 Banda Aceh yang berjumlah 28 siswa. Pengujian validitas butir item yang dilakukan dalam penelitian ini adalah seluruh item yang terdapat dalam skala kepercayaan diri siswa. Dari 80 item yang dinyatakan valid, terdapat 51 valid dan 29 yang tidak valid, jadi yang digunakan untuk sebagai penelitian adalah 51 butir item. Setelah melakukan uji validitas, kisi-kisi instrumen berubah dari sebelumnya. Dan hasil dari perubahan kisi-kisi instrumen yang digunakan untuk penelitian dapat dilihat pada tabel 3.8 berikut ini:

Tabel 3. 8

Kisi-Kisi Instrumen Kepercayaan diri yang Sudah di Validasi

VARIABEL	ASPEK	INDIKATOR	ITEM		JUMLAH
			(+)	(-)	
Kepercayaan diri	Keyakinan akan Kemampuan Diri	a. Tidak meragukan kemampuan diri	13	14, 18, 20	8
		b. Menyelesaikan tugas dengan baik berdasarkan kemampuan diri.	1,4,11	15	
	Optimis	a. Bersikap positif dalam menghadapi tantangan	7,17,19, 22	5,12	13
		b. Bertahan dalam menghadapi tantangan	27, 34	31, 35	
		c. Menciptakan pemikiran yang positif.	32	25, 28	
	Bertanggung Jawab	a. Dapat berperan aktif dalam mengerjakan tugas kelompok	30	36, 39	11
		b. Siap menerima konsekuensi.	40,46, 47	42, 49	
		c. Memiliki komitmen yang baik.	51, 52	44	
	Rasional dan Realistis	a. Menggunakan pemikiran	53, 55	54	

		yang diterima akal sehat.			11
		b. Dapat menjadi diri sendiri	57, 69	63, 70	
		c. Dapat berlaku tegas pada diri sendiri	60, 78	59, 33	
	Kemampuan Dalam Bergaul	a. Pandangan atau penilaian siswa terhadap kemampuan bergaul dan bekerja sama dengan orang lain	79	66, 74, 75, 80	8
		b. Dapat percaya diri dalam lingkungan sosial	72, 77	76	
	Jumlah		26	25	51

Berdasarkan tabel di atas butir pertanyaan yang telah di uji kevalidannya, dan dari 80 item terdapat 51 item dinyatakan valid. Di antaranya 26 *Favorable* dan 25 *Unfavorable*.

d. Uji Reliabilitas

Instrumen yang reliabel adalah yang digunakan berkali-kali untuk mengukur objek yang sama, maka akan menghasilkan data yang sama dengan kata lain memiliki hasil data yang konsisten.⁶⁰ Pengujian reabilitas instrumen peneliti menggunakan *Cronbach's Alpha* dengan cara membandingkan nihil *Alpha* dengan r

⁶⁰ Aziz Alimul hidayat, *Menyusun Instrumen Penelitian dan Uji Validitas Reabilitas* (Jakarta, 2021) h. 15.

table. Dalam menguji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *Alpha* sebagai berikut:

Tabel 3. 9

Rumus Pengujian Reliabilitas Instrumen

$$a = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \sum \frac{a^2}{a^2} \right]$$

Keterangan:

a : Koefisien reliabilitas instrumen

k : Jumlah pertanyaan

$\sum \sigma_i^2$: Jumlah variabel butir pertanyaan yang valid

σ^2 : Varian skor total

Sama halnya dengan validitas, reliabilitas juga 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. Namun jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ itu artinya instrumen dikatakan tidak reliabilitas.

Intrepretasi mengenai besarnya koefesien reliabilitas dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 3. 10

Kategori Reliabilitas Instrumen

<i>Cronbach Alpha</i>	Reliabilitas
0,800-1,00	Sangat Tinggi
0,600-0,800	Tinggi
0,200-0,400	Rendah
0,000-0,200	Sangat Rendah

Berdasarkan analisis reliabilitas, diketahui nilai *Cronbach's Alpha*. Karena nilai $>0,6$, artinya instrumen penelitian dinyatakan reliabel.⁶¹ Output SPSS seri 22 uji reliabilitas instrumen sebagai berikut:

Tabel 3. 11
Statistik Uji Reliabilitas Instrumen

Cronbach's Alpha	N of Items
,916	51

Berdasarkan pengolahan data, hasil perhitungan memperlihatkan dari 51 item pernyataan menunjukkan reabilitas (konsistensi internal) instrumen kepercayaan diri siswa sebesar 0,916. Artinya tingkat korelasian derajat kebenaran dalam instrumen kepercayaan diri siswa berada pada kategori sangat tinggi, yang dikatakan sudah reliabel.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam memperoleh data pada penelitian ini yaitu:

Skala

Skala yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah angket. Angket (*self-administered questionnaire*) merupakan bentuk pengumpulan data dengan menyerahkan atau mengirimkan daftar pertanyaan untuk diisi sendiri oleh siswa

⁶¹ Husein, *Metode Riset Komunikasi Organisasi*, (Jakarta, Gramedia Pustaka Utama, 2017), h.

sebagai responden. Irawan Soeharto menjelaskan bahwa responden adalah orang yang memberikan tanggapan atas jawaban dari pernyataan-pernyataan yang diajukan.⁶² Hadi Sutrisno menjelaskan skala likert merupakan skala yang berisi lima tingkat jawaban mengenai kesetujuan responden terhadap statemen atau pernyataan yang dikemukakan mendahului opsi jawaban yang disediakan. Untuk alternatif jawaban dalam angket ini ditetapkan skor yang diberikan untuk masing-masing pilihan dengan menggunakan skala likert.⁶³

Siswa diminta untuk memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda cheklis pada salah satu kolom pilihan jawaban yang telah disediakan. Pilihan jawaban yang diminta adalah jawaban yang dianggap sesuai dengan yang dilakukan, dialami dan terjadi. Setelah kuesioner skala likert diberikan kepada siswa, maka peneliti akan mendapat data berupa jawaban-jawaban dari populasi penelitian. Selanjutnya data-data tersebut akan dianalisis untuk mendapatkan hasil sesuai yang diinginkan oleh peneliti.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan salah satu langkah yang sangat penting dalam kegiatan penelitian. Dengan analisis data maka akan dapat membuktikan hipotesis. Arikunto menyatakan penelitian eksperimen bertujuan mengetahui dampak dari suatu perlakuan, yaitu mencoba sesuatu, lalu dicermati akibat dari suatu perlakuan tersebut.⁶⁴

⁶² Irawan Soehartono, *Metode Penelitian Sosial*, (Bandung: Rosdakarya, 2011), h.85

⁶³ Hadi, Sutrisno. *Metodologi research*. (Yogyakarta: Andi Offset, 1991), h. 19

⁶⁴ Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Rineka Cipta 2006), hal.73.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas, digunakan untuk menguji apakah analisis data distribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas data menggunakan bantuan dengan uji *statistic Kolmogorov-smirnov*. Pengambilan kesimpulan pada uji normalitas ini adalah:

- a. Jika nilai signifikan lebih besar dari 0,05 maka berdistribusi normal
- b. Jika nilai signifikan lebih kecil dari 0.05 maka data tidak normal

2. Uji-t

Uji-t adalah perbedaan dengan tujuan untuk menentukan ada tidaknya perbedaan hasil dari dua sampel. Uji-t bertujuan untuk mengkaji efektivitas suatu perlakuan () dalam mengubah sesuatu perilaku dengan cara membandingkan antara sebelumnya dengan keadaan sesudah perlakuan. Uji digunakan untuk mengetahui penerapan media *Truth or Dare* untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa.⁶⁵

Tabel 3. 12

Rumus Uji-t

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\left\{ n \sum D^2 - \frac{(\sum d)^2}{N-i} \right\} N \sum Y^2}}$$

Keterangan:

D : *Dufferant/* selisih kelompok *posttest-pretest*

N : Jumlah subjek⁶⁶

⁶⁵ Ria Nuryanti, "Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Strategi Team Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Bilangan Romawi bagi Siswa Tunarungu Kelas IV SDLB". *Jurnal Pendidikan*, Vol 20. No1, 2019, h. 44.

⁶⁶ Magdalena Purnama dkk, *Perbandingan Dua Rata-Rata Uji-T* (Jakarta: CICENDO, 2020), h. 12.

Dalam penentuan hipotesis diterima apabila nilai thitung lebih besar nilai ttabel ($t_{hitung} > t_{tabel}$) dan signifikansi lebih kecil dari 0.05 (< 0.05):

- a. Bila nilai signifikan $t < 0.5$, maka H_0 ditolak, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara satu variabel independen terhadap variabel dependen.
 - b. Apabila nilai signifikan $t > 0.05$, maka H_a diterima, artinya tidak ada pengaruh yang signifikan antara satu variabel independen terhadap variabel dependen.
3. Uji Indeks Gain (N-Gain)

Analisis data pada skor *pre-test* dan *post-test* pengetahuan konsep siswa yang dilakukan dengan membandingkan nilai rata-rata. Selanjutnya, analisis skor untuk *pre-test* dan *post-test* dilakukan dengan uji indeks *gain* (*N-gain*). Sebelum dilakukan uji indeks *gain* dilakukan perhitungan nilai dari skor yang diperoleh siswa pada tes. Perhitungan nilai dari perolehan skor dilakukan dengan persamaan berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Siswa} \times 100}{\text{Skor Maksimum}}$$

Perubahan ini antara *pre-test* diukur melalui indeks *gain*. Indeks *gain* dilakukan untuk mengetahui peningkatan kepercayaan diri siswa dengan media *Truth or Dare*. Data skor dari soal kepercayaan diri siswa dengan media *Truth or Dare* diperoleh dari instrumen yang telah diuji cobakan sebelumnya kepada siswa. Penilaian kepercayaan diri siswa dengan media *Truth or Dare* dilakukan dua kali yaitu sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan. Peningkatan kepercayaan diri siswa dengan media *Truth or Dare* dapat dicari dengan menghitung indeks *gain* adalah sebagai berikut:

$$\langle g \rangle = \frac{\text{Skor posttest-skor pretes}}{\text{Skor maksimum - skor pretest}}$$

Hasil perhitungan selanjutnya diinterpretasi dan dikelompokkan berdasarkan kategori kriteria indeks *gain* sesuai dengan 3.13 berikut:

Tabel 3. 13
Kriteria Indeks N-gain

Nilai	Klasifikasi
$\langle g \rangle > 0,7$	Tinggi
$0,7 > \langle g \rangle > 0,3$	Sedang
$\langle g \rangle < 0,3$	Rendah

Berdasarkan tabel di atas pengelompokkan untuk menentukan hasil kategori indeks gain dengan klasifikasi nilai 0,7 tinggi, $0,7 > \langle g \rangle > 0,3$ sedang dan $\langle g \rangle < 0,3$ rendah untuk menentukan hasil indeks gain dalam mengukur kepercayaan diri siswa.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MAN 3 Kota Banda Aceh. Berlokasi Jl. Linkar Kampus UIN Ar-Raniry Banda Aceh Gampong Rukoh Kecamatan Syiah Kuala Banda Aceh. MAN 3 Kota Banda Aceh berakreditasi A dan dibawah kepemimpinan Bapak Muzakkar Usman, S.Ag. M.Pd. Visi sekolah MAN 3 Kota Banda Aceh adalah “Unggul, Terampil, Religius, dan Berakhlak Mulia” . dan misi MAN 3 Kota Banda Aceh adalah, sebagai berikut:

- a. Menyelenggarakan pembelajaran yang Islami.
- b. Menyelenggarakan Pembelajaran yang berbasis Tehnologi
- c. Menyelenggarakan Pembelajaran dan bimbingan yang efektif dan Efesian.
- d. Menyelenggarakan tes bakat dan minat untuk siswa mengenali potensi diri.
- e. Menyelenggarakan Pengembangan diri bagi warga madrasah.
- f. Meningkatkan kompetensi kerja dan disiplin warga madrasah.
- g. Menerapkan pembiasaan perilaku terpuji.
- h. Menumbuhkembangkan semangat berprestasi kepada seluruh warga madrasah

Tujuan Madrasah Aliyah Negeri 3 Kota Banda Aceh sebagai bagian dari tujuan Pendidikan Nasional adalah :

- a. Mendorong warga madrasah selalu dapat meningkatkan iman dan taqwa kepada Allah serta berakhlakul qarimah.

- b. Mempersiapkan lulusan yang siap bekerja mandiri atau diserap di dunia kerja, dengan memiliki keterampilan dan dilandasi moralitas yang kuat (kuat dalam imtak dan terampil dalam iptek).
- c. Mempersiapkan lulusan yang siap berkompetisi secara Nasional, maupun internasional untuk melanjutkan pendidikan kejenjang pendidikan tinggi yang berkualitas baik dalam negeri maupun luar negeri, dengan landasan iman dan taqwa sehingga menjadi muslim yang menguasai IPTEK
- d. Membekali peserta didik agar memiliki ketrampilan teknologi informasi dan komunikasi serta mampu mengembangkan diri secara mandiri
- e. Menanamkan sikap ulet dan gigih dalam berkompetisi, beradaptasi dengan lingkungan dan mengembangkan sikap sportifitas terhadap peserta didik
- f. Mendorong masyarakat madrasah untuk bersama-sama berupaya meningkatkan profesionalisme dalam melaksanakan tugas
- g. Menanamkan nilai-nilai budaya pada peserta didik agar dapat menghargai dan mengembangkan potensi daerah.

Berikut ini merupakan rincian siswa kelas X IPS 3:

Tabel 4. 1

Data Siswa Kelas X IPS 3 MAN 3 Kota Banda Aceh

KELAS	LAKI-LAKI	PEREMPUAN	JUMLAH SISWA
X IPS 3	14	13	27

Tabel 4.1 menunjukkan data siswa kelas X IPS 3 Man 3 Kota Banda Aceh berjumlah 27 siswa.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas X pada tanggal 14, 15, 16, dan 17 November 2023. Penelitian ini dilakukan dengan metode kuantitatif dengan tipe *one*

group pre test post test design. Sebelum melakukan penelitian, peneliti mempersiapkan apa saja yang diperlukan untuk penelitian. Prosedur penelitian merupakan penjelasan langkah-langkah yang harus ditempuh dalam suatu penelitian. Prosedur langkah-langkah dalam penelitian ini adalah:

1. Tahap Pendahuluan. Pada tahap ini peneliti melakukan persiapan untuk melaksanakan penelitian lapangan seperti: mengurus surat izin penelitian dari Fakultas untuk melakukan penelitian. Kemudian setelah surat penelitian selesai, peneliti datang ke lokasi penelitian untuk bertemu dengan guru BK dan tim pengajaran di Man 3 Kota Banda Aceh. Pada hari berikutnya peneliti juga bertemu dengan guru BK untuk meminta izin melakukan penelitian terhadap kelas yang akan dilakukan penelitian.
2. Tahap Pelaksanaan. Pada tahap ini guru BK langsung mengarahkan ke kelas X yang akan diteliti untuk melaksanakan penerapan media *Truth or Dare* melalui layanan Bimbingan. Kelompok diberikan selama tiga kali dengan materi yang berbeda. Di hari pertama sebelum diberikan peneliti menyebarkan kuesioner *pre-test* untuk melihat tingkat kepercayaan diri siswa sebelum diberi perlakuan, setelah itu baru di berikan perlakuan. Di hari ke dua peneliti memberikan perlakuan yaitu penerapan *media Truth or Dare* dengan layanan bimbingan kelompok. Selanjutnya, dihari ketiga peneliti memberi perlakuan yang sama dengan hari kedua yaitu penerapan *media Truth or Dare* dengan kartu yang berbeda. Kemudian di hari keempat peneliti memberikan perlakuan dan diakhiri dengan menyebarkan kuesioner *pos-test* untuk melihat peningkatan pemahaman setelah diberi treatment.

3. Tahap Akhir. Setelah menyelesaikan penelitian, dari pihak sekolah juga memberikan surat keterangan yang menerangkan bahwa peneliti sudah menyelesaikan tugas penelitiannya dari tanggal 14, 15, 16, dan 17 November 2023

B. Hasil Penelitian dan Pengolahan Data

Hasil penelitian yang diuraikan yaitu berupa penyajian data yang meliputi data (*pretest*, dan *posttest*), pengelolaan data yang meliputi uji normalitas dan interpretasi data yang meliputi data uji t. Hasil ini diperoleh dari hasil penelitian pada tanggal 14, 15, 16, dan 17 November 2023. Adapun hasil penelitian diuraikan sebagai berikut:

1. Penyajian Data

Penelitian ini dilakukan di MAN 3 Kota Banda Aceh dengan cara eksperimen. Peneliti melakukan pengukuran awal dengan cara menyebarkan angket yang kemudian diisi oleh siswa yang disebut dengan *pre-test*. Kemudian peneliti memberikan treatment kepada sampel sebanyak tiga kali. Adapun rincian secara umum treatment yang peneliti lakukan adalah dengan melakukan layanan bimbingan kelompok menggunakan media *Truth or Dare* kepada seluruh sampel penelitian. Berikut ini langkah-langkah pemberian penelitian eksperimen yang peneliti lakukan untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa di MAN 3 Kota Banda Aceh.

a. *Pre-test*

Pre-test dilaksanakan tanggal 14 November 2023 di MAN 3 Kota Banda Aceh. Pemberian *pretest* diberikan kepada siswa kelas X IPS 3 yang berjumlah 27 orang siswa. Tujuan diberikan *pretest* ialah untuk mengukur tingkat kepercayaan diri siswa

di MAN 3 Kota Banda Aceh. Penelitian tanggal 14 November 2023 merupakan penelitian awal pembagian angket kepercayaan diri, pada pukul 09.00 s/d 10.00 dibagikan kepada siswa kelas X IPS 3 bertujuan untuk mengetahui skor awal kepercayaan diri siswa, untuk skor yang rendah akan dijadikan sampel dalam penelitian kemudian dilakukan berupa permainan *Truth or Dare*.

Tahapan pelaksanaan pemberian pretest:

- 1) Peneliti sudah mempersiapkan instrument berupa soal pretest dalam bentuk angket likert
- 2) Peneliti memberikan salam kepada siswa
- 3) Peneliti memberi arahan kepada siswa dalam pengisian angket
- 4) Peneliti membagikan angket kepada siswa dan meminta siswa untuk mengisinya
- 5) Peneliti memperhatikan sikap dan tingkah laku siswa untuk dibina
- 6) Tahap akhir, peneliti menyampaikan bahwa kegiatan selesai dan mempersilahkan siswa istirahat
- 7) Peneliti kemudian menghitung jumlah skor kuesioner yang bertujuan untuk mengetahui siswa yang mempunyai kepercayaan diri rendah

Penelitian menggunakan kuesioner berbentuk *skala likert*. Dalam pembagian skala likert kepercayaan diri kepada siswa MAN 3 Kota Banda Aceh, peneliti membagikan kepada 27 responden peserta didik, dengan menggunakan 51 pernyataan.

Skor *pretest* siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 2

Jumlah siswa yang menjadi sampel
Kelas X IPS 3 MAN 3 Kota Banda Aceh

NO	Responden	Kelas	Pretest
1	AR	X IPS 3	73
2	CSY	X IPS 3	72
3	GR	X IPS 3	72
4	HN	X IPS 3	73
5	KA	X IPS 3	73
6	RAF	X IPS 3	68
7	TS	X IPS 3	64
8	MFA	X IPS 3	78
9	MZF	X IPS 3	78
10	MI	X IPS 3	78

Tabel 4.2 menunjukkan siswa dengan skor terendah dan menjadi sampel penelitian yang akan diberikan treatment berupa bimbingan kelompok dengan media permainan *Truth or Dare*. Berdasarkan hasil skor kepercayaan diri dapat peneliti kelompokkan berdasarkan rumus sebagai berikut :

Tabel 4. 3

Standar Pembagian Kategor

Kategori	Nilai
Tinggi	$M + 1SD < X$
Sedang	$M - 1SD < X < M + 1SD$
Rendah	$X < M - 1SD$

Keterangan:

M = Rata-rata skor

SD = Standar deviasi

X = Nilai/Skor masing-masing responden

Data variabel penelitian perlu dikategorikan pada langkah-langkah menurut Anwar yaitu sebagai berikut :⁶⁷

- a. Kelompok tinggi, semua responden yang mempunyai skor sebanyak skor rata-rata plus 1 (+1) standar deviasi ($M + 1SD \leq X$)
- b. Kelompok sedang, semua responden yang mempunyai skor antara skor rata-rata minus 1 standar deviasi dan skor rata-rata plus 1 standar deviasi antara ($M-1SD \leq X < M+1SD$).
- c. Kelompok rendah, semua responden yang mempunyai skor lebih rendah dari skor rata-rata minus 1 standar deviasi ($X < M-1SD$).

Berdasarkan rumus diatas dan hasil penelitian, peneliti mengelompokkan kepercayaan diri siswa sebagai berikut:

Tabel 4. 4

Tingkat Kepercayaan diri

NO	Batas Nilai		Kategori Kepercayaan diri
1	>179	88%-100%	Tinggi
2	149-179	74%-88%	Sedang
3	<149	< 74%	Rendah

Dari hasil tabel 4.4 menunjukkan batas nilai 88%-100% berada pada kategori kepercayaan diri tinggi, batas nilai 74%-88% berada pada kategori kepercayaan diri sedang, dan batas nilai < 74% berada pada kategori kepercayaan rendah. Maka batas nilai di tabel 4.2 mendapatkan jumlah sampel sebanyak 7 orang siswa yang berada dalam kategori rendah, dan 3 orang siswa berada dalam kategori sedang. Hasil *pretest*

⁶⁷ Saiduddin Anwar, *Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2012), hal. 49

pada pengungkapan kepercayaan diri siswa mendapat hasil 7 orang siswa yang berada dalam kategori rendah, dan 3 orang siswa berada dalam kategori sedang yaitu siswa yang masih tidak berkomitmen dalam kepercayaan diri, tidak berani berbicara dihadapan teman kelasnya dan selalu meragukan kemampuan yang dimilikinya.

b. Pemberian treatment I

Treatment I dilakukan pada tanggal 15 november 2023, dan dimulai pada pukul 08:30-10:00 wib. Tindakan dilaksanakan kelas X IPS 3 MAN 3 Kota Banda Aceh. Peneliti menyiapkan materi kepercayaan diri dengan judul “yakin akan kemampuan diri dan bersikap optimis” untuk diberikan kepada anggota kelompok, dan memberikan informasi yang relevan kepada anggota kelompok, supaya semua anggota kelompok mendapatkan informasi dan materi yakin akan kemampuan diri dan bersikap optimis. Tujuannya agar pusat saraf ketika siswa berpikir dan memecahkan masalah di saat memulai layanan bimbingan kelompok agar dapat berjalan dengan baik.

Setelah penjelasan materi selanjutnya dilakukan permainan *Truth or Dare*, dan meminta anggota kelompok untuk memainkan permainan *Truth or Dare*. Peneliti melihat anggota kelompok pada tahap awal masih belum beradaptasi dengan kelompok yang peneliti bentuk dan terlihat masih bingung dengan suasana kelompok, lalu pada tahap inti anggota kelompok sudah terlihat senang dengan media yang dipersiapkan dan memainkan dengan penuh semangat. Setelah bermain permainan *Truth or Dare* peneliti memberikan LKPD untuk diisi siswa. Setelah itu, peneliti memberikan kuesioner tes untuk melihat pemahaman siswa terhadap materi

yang diberikan. Kemudian masuk pada tahap penutup, peneliti meminta siswa untuk menyimpulkan materi yang dibahas. Setelah itu peneliti memberikan arahan dengan membahas pertemuan selanjutnya dan diakhiri dengan salam.

c. Pemberian treatment II

Treatment II dilakukan pada tanggal 16 november 2023, pada pertemuan kedua akan diberikan materi kepercayaan diri , serta mengulang lagi pembahasan yang diberikan sebelumnya, dan mengingatkan kepada siswa harus tetap berkonsentrasi agar ilmu yang didapatkan bermanfaat.

Pada pertemuan kedua akan dibahas materi dengan judul aspek “ bertanggung jawab dan kemampuan dalam bergaul”. Setelah membahas materi dalam pertemuan kali ini, peneliti kembali menyiapkan permainan *Truth or Dare* seperti kegiatan sebelumnya.

Dalam pertemuan kedua ini 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. Pada pemberian treatment kedua ini terlihat anggota kelompok mulai terbiasa dengan kegiatan kelompok yang dibentuk oleh peneliti dan sangat antusias untuk mengikuti kegiatan kelompok. Setelah permainan selesai setiap siswa menyampaikan kesimpulan dari hasil permainan dan menutup pertemuan pada sesi kedua. Setelah bermain permainan *Truth or Dare* peneliti

memberikan LKPD untuk diisi siswa. Setelah itu, peneliti memberikan kuesioner tes untuk melihat pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan. Kemudian masuk pada tahap penutup, peneliti meminta siswa untuk menyimpulkan materi yang dibahas. Setelah itu peneliti memberikan arahan dengan membahas pertemuan selanjutnya dan diakhiri dengan salam.

d. Pemberian treatment III

Treatment III dilakukan pada tanggal 17 november 2023, pada pertemuan ketiga akan diberikan materi kepercayaan diri serta mengulang lagi pembahasan yang diberikan sebelumnya serta siswa juga aktif menjawab, dari sini juga sudah terlihat bahwa siswa memahami apa saja yang dijelaskan oleh peneliti dan tingkat konsentrasinya sudah terjaga. Pada treatment III ini sama dengan treatment I dan treatment II, serta mengulang lagi pembahasan yang diberikan sebelumnya dan diharapkan siswa juga aktif menjawab, setelah permainan selesai peneliti memberikan kuesioner atau *post-test* untuk mengukur tingkat kepercayaan diri anggota kelompok. Setelah itu, Setelah bermain permainan *Truth or Dare* peneliti memberikan LKPD untuk diisi siswa. Lalu, peneliti memberikan kuesioner tes untuk melihat pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan. Kemudian masuk pada tahap penutup, peneliti meminta siswa untuk menyimpulkan materi yang dibahas. Setelah itu peneliti memberikan arahan dengan membahas pertemuan selanjutnya dan diakhiri dengan salam.

e. *Post-test*

Posttest dilakukan pada tanggal 17 november 2023 siswa yang mendapatkan perlakuan sebanyak 10 orang siswa. Tujuan pemberian *posttest* untuk menunjukkan terdapat perubahan kepercayaan diri siswa sebelum dan sesudah memperoleh perlakuan berupa permainan *Truth or Dare*. Artinya siswa mengalami peningkatan kepercayaan diri secara signifikan berdasarkan hasil pengolahan data. Adapun data hasil *pretest* dan *posttest* kepercayaan diri siswa dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4. 5

Skor *Post-test* Kepercayaan diri Siswa di MAN 3 Kota Banda Aceh

NO	Responden	Kelas	<i>Post-test</i>
1	AR	X IPS 3	88
2	CSY	X IPS 3	89
3	GR	X IPS 3	93
4	HN	X IPS 3	88
5	KA	X IPS 3	90
6	RAF	X IPS 3	93
7	TS	X IPS 3	90
8	MFA	X IPS 3	89
9	MZF	X IPS 3	93
10	MI	X IPS 3	87

Dari hasil tabel 4.5 di atas, menunjukkan hasil *post-test* dengan jumlah standarisasi yang telah ditentukan, maka dapat dikatakan bahwa 06 siswa diberikan treatment layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan media permainan *Truth or Dare* sebanyak tiga kali, kemudian diberikan kuesioner *post-test* kepercayaan diri memperoleh hasil skor kategori rendah dan sedang menjadi meningkat. Berikut perbandingan *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada tabel di bawah ini;

Tabel 4. 6
Kategori Presentase Kepercayaan diri di MAN 3 Kota Banda Aceh

No	Batas Nilai	Kategori Kepercayaan Diri
1	88% - 100%	Tinggi
2	74%-88%	Sedang
3	<74%	Rendah

Dari tabel di atas, batas nilai 88% - 100% berada pada kepercayaan diri siswa tinggi, batas nilai 74%-88% berada pada kategori sedang, dan batas nilai dari <74% berada pada kategori rendah. Adapun skor *pre-test* dan *post-test* hasil kuesioner kepercayaan diri dapat dilihat pada tabel 4.7 berikut ini:

Tabel 4. 7
Data hasil Kepercayaan diri di MAN 3 Kota Banda Aceh

No	Nama Siswa	Pre-test		Kriteria	Post-test		Kriteria
		Total	%		Total	%	
1	AR	148	73	Rendah	179	88	Tinggi
2	CSY	146	72	Rendah	181	89	Tinggi
3	GR	147	72	Rendah	189	93	Tinggi
4	HN	149	73	Rendah	180	88	Tinggi
5	KA	149	73	Rendah	184	90	Tinggi
6	RAF	138	68	Rendah	189	93	Tinggi
7	TS	131	64	Rendah	183	90	Tinggi
8	MFA	160	78	Sedang	182	89	Tinggi
9	MZF	160	78	Sedang	189	93	Tinggi
10	MI	159	78	Sedang	179	87	sedang
jumlah Rata-rata		72			90		

Berdasarkan tabel 4.7 di atas dengan menggunakan media *Truth or Dare* melalui layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa diperoleh nilai *pre-test* yaitu terdapat tidak ada kategori tinggi, 7 siswa dengan kategori

rendah dan 3 orang siswa dengan kategori sedang. Sedangkan pada nilai *post-test* diperoleh 9 siswa dengan kategori tinggi, dan 1 orang siswa beradda pada kategori sedang dan tidak ada siswa dengan kategori rendah.

Secara keseluruhan telah diperoleh hasil rata-rata penggunaan media *Truth or Dare* malalui layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa yaitu nilai rata-rata *pre-test* 72 dengan kriteria sedang, dan rata-rata *post-test* 90 termasuk dalam kategori tinggi. Dan terjadi peningkatan penggunaan media *Truth or Dare* malalui layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa di MAN 3 Kota Banda Aceh.

Tabel 4. 8

Kategori Pengelompokkan Siswa Hasil dari Pre-test dan Post-Test

Kriteria	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
	F	%	F	%
Tinggi	0	0	9	90
Sedang	3	30	1	10
Rendah	7	70	0	0
Total	10	100	10	100

Berdasarkan hasil tabel 4.7 menunjukkan bahwa penggunaan media *Truth or Dare* malalui layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa di MAN 3 Kota Banda Aceh, dengan 10 siswa pada *pre-test* diperoleh frekuensi dengan nilai tinggi tidak ada dengan presentase 0%. 3 siswa pada kategori sedang dengan 30%, 7 orang siswa pada kategori rendah dengan persentase 70%. Setelah diterapkan layanan bimbingan kelompok dengan media *Truth or Dare* semakin meningkat yaitu dengan kriteria tinggi 9 siswa dengan persentase 90%. Kriteria sedang 1 siswa dengan persentase 10%. Dan tidak ada siswa pada kategori rendah. Dengan

memberikan bimbingan kelompok dengan media *Truth or Dare*, maka siswa mengalami peningkatan kepercayaan diri . Berdasarkan hasil skor rata-rata peningkatan kepercayaan diri siswa yang diujikan dalam penelitian memiliki daya efektivitas yang baik, yaitu mampu menghasilkan peningkatan yang signifikan pada perubahan skor rata-rata peningkatan kepercayaan diri siswa pada *pre-test* dan *post-test*, dapat dilihat pada tabel 4.9 berikut ini:

Tabel 4. 9
Nilai Rata-Rata Pre-test dan Post-Test
Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 PRE TEST	72,9000	10	4,50802	1,42556
POST TEST	90,0000	10	2,26078	,71492

Tabel 4.9 menunjukkan rata-rata *pre-test* sebesar 72,9000 sedangkan rata-rata *post-test* sebesar 90,0000. artinya rata-rata *post-test* lebih besar daripada rata-rata *pre-test*, dapat dikatakan terjadi peningkatan kepercayaan diri siswa setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan media *Truth or Dare*.

2. Pengolahan Data

Kegiatan yang dilakukan dalam pengelolaan data adalah mengelompokkan berdasarkan variabel dari seluruh responden, mentabulasi data berdasarkan variabel yang diteliti dan melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis yang diajukan. Sebelum dilakukan analisis data maka dilakukan pengujian prasyarat penelitian berupa analisis statistik parametris.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Data yang baik dan layak digunakan dalam penelitian adalah data yang berdistribusi normal, uji normalitas yang dilakukan adalah uji *Shapiro Wilk*. Dalam pengujian suatu data dikatakan berdistribusi normal apabila 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
Data Hasil Uji Normalitas Shapiro Wilk

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>PRE-TEST</i>	,221	10	,182	,886	10	,153
<i>POST-TEST</i>	,208	10	,200*	,869	10	,097

Berdasarkan tabel 4. 10 diperoleh nilai uji normalitas *Shapiro-Wilk* data peningkatan kepercayaan diri siswa adalah data *pre-test* siswa 0,153 lebih besar dari ($\text{sig} > 0,05$), jadi data dari *pre-test* peningkatan kepercayaan diri siswa dengan menggunakan media *Truth or Dare* berdistribusi normal. Kemudian berdasarkan hasil nilai uji normalitas data *post-test* peningkatan kepercayaan diri siswa adalah 0,097 lebih besar dari ($\text{sig} > 0,05$), jadi dapat disimpulkan bahwa data *post-test* peningkatan kepercayaan diri siswa dengan menggunakan media *Truth or Dare* berdistribusi normal.

b. Uji-t

Kegiatan dalam pengelolaan data yaitu mengelompokkan berdasarkan variabel dari seluruh sampel, mentabulasikan data berdasarkan variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan untuk menganalisis data maka digunakan uji T.

Tabel 4. 11
Paired Samples Tes
Paired Samples 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 - POST TEsT	-17,100	5,507	1,741	-21,039	-13,161	-9,820	9	,000

Hasil tabel 4. 11 pada *paired sample test* diperoleh sig $0.000 < 0,05$, yang artinya H_a diterima dan H_o ditolak. Dan thitung 9,820 dan ttabel 1,833. thitung > ttabel ($9,820 > 1.833$). hal ini membuktikan bahwa hasil uji hipotesis peningkatan kepercayaan diri siswa sebelum dan sesudah mempunyai nilai skor yang lebih tinggi. Dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara penggunaan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan media permainan *Truth or Dare*. H_a diterima artinya ada perbedaan antara sebelum dan sesudah diberikan *treatment* (layanan bimbingan kelompok dengan media *Truth or Dare*) dan artinya *treatment*

yang diberikan memberikan efek positif. Kesimpulannya bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara permainan *Truth or Dare* melalui layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa di MAN 3 Kota Banda Aceh.

c. Uji N-Gain

Uji N-Gain adalah selisih antara *pre-test* dan *post-test*. Untuk mengetahui besarnya peningkatan kepercayaan diri setelah pemberian layanan bimbingan kelompok menggunakan media *Truth or Dare*. Digunakan rumus rata-rata gain ternormalitas. N-Gain (*normalized gain*) Digunakan untuk mengetahui peningkatan kepercayaan diri antara sebelum dan setelah pemberian layanan bimbingan kelompok menggunakan media *Truth or Dare*.

Perubahan nilai *pre-test* dan *post-test* diukur melalui indeks gain. Indeks gain dilakukan untuk mengetahui peningkatan kepercayaan diri menggunakan media *Truth or Dare*. Data skor dari kuesioner peningkatan kepercayaan diri menggunakan media *Truth or Dare* diperoleh dari instrumen yang telah diuji cobakan sebelumnya pada siswa. Penilaian peningkatan kepercayaan diri menggunakan media *Truth or Dare* dilakukan sebanyak tiga kali yaitu sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan. Peningkatan peningkatan kepercayaan diri menggunakan media *Truth or Dare* dapat dicari dengan menghitung indek gain adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 12

Nilai Rata-Rata Khusus Uji Kuesioner *Pre-test* dan *Post-test* untuk Meningkatkan Kepercayaan diri Siswa

No	Nama	Nilai ratarata		Gain	Skor ideal 100 pre	N-Gain	NGain Skor (%)	Kategori
		Pre	Post					
1	AR	73	88	15	27	0,5	56	SEDANG
2	CSY	72	89	17	28	0,6	61	SEDANG
3	GR	72	93	21	28	0,7	75	TINGGI
4	HN	73	88	15	27	0,5	56	SEDANG
5	KA	73	90	17	27	0,6	63	SEDANG
6	RAF	68	93	25	32	0,7	78	TINGGI
7	TS	64	90	26	36	0,7	72	TINGGI
8	MFA	78	89	11	22	0,5	50	SEDANG
9	MZF	78	93	15	22	0,6	68	SEDANG
10	MI	78	87	9	22	0,4	41	SEDANG
	Rata-rata					0,6	62	SEDANG

Berdasarkan tabel 4.12 menunjukkan adanya peningkatan. N-Gain rata-rata keseluruhan pada pelaksanaan layanan bimbingan kelompok menggunakan media *Truth or Dare* untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa sebesar 0,6 dan termasuk dikategori sedang, dan skor persen N-Gain sebesar 62 % yang berada pada kategori cukup efektif.

Berdasarkan hasil skor N-Gain dari hasil penelitian, peneliti mengelompokkan kategori tafsiran efektifitas N-Gain dan pembagian skor Gain sebagai berikut:

Tabel 4. 13
Kategori Tafsiran N-Gain

Presentase (%)	Tafsiran
<40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Sumber: Hake ,R.R, 1999

Tabel 4. 14
Pembagian Skor Gain

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber : Meizer dalam Syahfitri, 2008:33

Berdasarkan pengelompokan di atas dapat dilihat bahwa setiap kategori memiliki batas nilainya masing-masing, pada tabel 4.13 batas nilai tafsiran kategori N-Gain <40 berada pada katagori tidak efektif , bahwa jika berada dalam batas nilai tersebut penggunaan media *Truth or Dare* menandakan tidak efektif . Untuk batas nilai tafsiran kategori N-Gain 40-55 berada pada katagori Kurang Efektif, bahwa jika berada dalam batas nilai tersebut penggunaan media *Truth or Dare* menandakan kurang efektif. Untuk batas nilai tafsiran kategori N-Gain 56-75 berada pada katagori cukup efektif, bahwa jika berada dalam batas nilai tersebut penggunaan media *Truth or Dare* menandakan cukup efektif. Dan, Untuk batas nilai tafsiran kategori N-Gain >76 berada pada katagori efektif, bahwa jika berada dalam batas nilai tersebut penggunaan media *Truth or Dare* menandakan efektif. Berdasarkan tabel 4.14 pembagian skol Gain dapat dilihat bahwa setiap kategori memiliki batas nilainya

masing-masing, batas nilai $g < 0,3$ berada pada katagori rendah, dan pada kategori $0,3 \leq g \leq 0,7$ berada pada kategori sedang, dan batas nilai $g > 0,7$ berada pada kategori tinggi.

Interpretasi data melibatkan penafsiran hasil analisis data. Interpretasi data adalah tahapan yang dilakukan dengan tujuan mengaitkan 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. 15
Korelasi Sampel Berpasangan
Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 <i>PRETEST & POST TEST</i>	10	-,240	,504

Tabel 4.15 menunjukkan korelasi sampel berpasangan dengan nilai korelasi 10 siswa, sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok dengan *Truth or Dare* dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan *Truth or Dare* berjumlah 240 dengan signifikan 504. Disimpulkan adanya perubahan sebelum dan sesudah diterapkan layanan bimbingan kelompok dengan *Truth or Dare*.

Uji korelasi sampel berpasangan digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel yang berpasangan, yaitu *pretest* dan *posttest*. Data korelasi sampel berpasangan dapat dilihat pada hipotesis sebagai berikut:

H_a : Terdapat perbedaan kepercayaan diri siswa sebelum dan sesudah

diterapkan layanan bimbingan kelompok dengan *Truth or Dare*.

H_0 : Tidak terdapat perbedaan kepercayaan diri siswa sebelum dan sesudah

diterapkan layanan bimbingan kelompok dengan *Truth or Dare*.

Tabel 4. 16

Perbandingan Skor Nilai Rata-Rata Tes Awal dan Akhir Kepercayaan diri

No	Data Nilai	Nilai Tes Awal	Nilai Tes Akhir
1	Skor Tertinggi	78	93
2	Skor Terendah	64	87
3	Rata-Rata	71	90
4	Standar Deviasi	4,51	2,26

Berdasarkan deskripsi data tabel 4.18 menunjukkan, nilai rata-rata kepercayaan diri mengalami peningkatan. Skor tes awal tertinggi 78 dan terendah 64. Skor tes akhir tertinggi sebesar 93 dan terendah 87. Nilai rata-rata kepercayaan diri siswa meningkat dari 71 menjadi 90 dengan standar deviasi 4,51 dan 2,26. Deskripsi nilai rata-rata tes awal dan akhir berdasarkan indikator kepercayaan diri siswa dapat dilihat pada tabel 4.17

Tabel 4. 17

Nilai Rata-Rata Uji Angket *Pre- Test* dan *Post-Test* Berdasarkan Aspek Kepercayaan Diri Siswa

Variabel	Aspek	Indikator	Nilai rata-rata		Gain	Skor ideal	N-Gain	N-Gain Skor (%)	kategori
			pre	post					
	1. Keyakinan akan	a. Tidak meragukan	59	71	12	41	0,3	30	SEDANG

K E P E R C A Y A A N D I R I	kemampuan diri	kemampuan diri								
		b. Menyelesaikan tugas dengan baik berdasarkan kemampuan diri	55	75	20	45	0,45	45	SEDANG	
	2. Optimis	a. Bersikap positif dalam menghadapi tantangan	94	99	5	6	0,84	84	TINGGI	
		b. Bertahan dalam menghadapi tantangan	61	85	24	39	0,62	62	SEDANG	
		c. Menciptakan pemikiran yang positif	45	79	34	55	0,62	62	SEDANG	
	3. Bertanggung jawab	a. Dapat berperan aktif dalam mengerjakan tugas kelompok	45	78	33	55	0,6	60	SEDANG	
		b. Siap menerima konsekuensi	73	86	13	27	0,49	49	SEDANG	
		c. Memiliki komitmen yang baik	42	80	38	58	0,64	64	SEDANG	
	4. Rasional dan realistis	a. Menggunakan pemikiran yang diterima akal sehat	40	78	38	60	0,63	63	SEDANG	
		b. Dapat menjadi diri sendiri	55	72	17	45	0,38	38	SEDANG	
		c. Dapat berlaku tegas pada diri sendiri	54	68	14	46	0,31	31	SEDANG	
	5. kemampuan dalam bergaul	a. pandangan atau penilaian siswa terhadap kemampuan bergaul dan bekerja sama dengan orang lain	67	86	19	33	0,58	58	SEDANG	
		b. Dapat percaya diri dalam lingkungan sosial	40	88	48	60	0,8	80	TINGGI	
	RATA-RATA							0,56	56	SEDANG

Berdasarkan deskripsi data tabel 4. 17 menunjukkan, skor N-Gain sebesar 0,56 dengan skor N-gain rata-rata kepercayaan diri siswa sebesar 56 % termasuk kategori sedang dengan kriteria keefektifan berada pada kategori cukup efektif.

3. Analisis Data

Penelitian ini menggunakan instrumen kuesioner untuk mengukur tingkat kepercayaan diri siswa. Pengukuran hasil dilakukan di awal (*pre-test*) sebelum diberikan treatment atau perlakuan. Dan di akhir pertemuan yaitu (*post-test*). Setelah diperoleh hasil penelitian di MAN 3 Kota Banda Aceh, maka perlu di analisis kembali apakah hipotesis yang telah diterapkan sebelumnya dapat diterima kebenarannya atau tidak.

Hal ini digunakan untuk menjawab hipotesis penelitian. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji-t. Uji-t yang digunakan dalam penelitian ini uji perbedaan rata-rata dua sampel bebas berpasangan untuk menguji ada tidaknya perbedaan mean untuk dua sampel bebas berpasangan hasil dari pengolahan data uji-t menunjukkan bahwa diperoleh $\text{sig } 0,000 < 0,05$, yang artinya H_a diterima dan H_0 ditolak. Dan $t_{hitung} 9,820$ dan $t_{tabel} 1.833$. $t_{hitung} > t_{tabel} (9,820 > 1.833)$. Penelitian juga melakukan uji normalitas, uji normalitas digunakan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak, dengan nilai *pre-test* yaitu $\text{sig } 0,153$ lebih besar dari ($\text{sig} > 0,05$) dan *pos-test* $0,097$ lebih besar dari ($\text{sig} > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa data penelitian *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal.

Penelitian juga dilakukan uji N-gain guna mengetahui peningkatan yang terjadi pada tes awal dan tes akhir dari proses layanan yang diberikan sebagai data tambahan

guna mendukung data yang diperoleh dari hipotesis penelitian. Untuk menentukan data adapun hasil analisis uji statistik peningkatan kepercayaan diri siswa sebagai berikut:

Penelitian deskripsi pada tabel 4.12 menunjukkan adanya peningkatan. N-Gain rata-rata keseluruhan pada pelaksanaan layanan bimbingan kelompok menggunakan media *Truth or Dare* untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa sebesar 0,6 dan termasuk dikategori sedang, dan skor persen N-Gain sebesar 62 % yang berada pada kategori cukup efektif, dan berdasarkan deskripsi data tabel 4. 17 menunjukkan skor nilai rata-rata meningkat pada setiap aspek kepercayaan diri siswa kelas X IPS 3 MAN 3 Kota Banda Aceh, dengan skor rata-rata dari 56 % meningkat menjadi 69 % dengan keefektifan berada pada kategori cukup efektif.

a. Aspek Keyakinan Akan Kemampuan Diri

Skor nilai rata-rata aspek keyakinan akan kemampuan diri meningkat dari 57% menjadi 73% termasuk dalam kategori cukup efektif. Peningkatan ini terjadi juga pada *treatment* pertama. Dengan materi dan media *Truth or Dare* digabungkan dengan aspek optimis menjadi materi dan media *Truth or Dare* *treatment* I untuk dilakukan melalui layanan bimbingan kelompok. Sehingga adanya perubahan pada diri siswa, yaitu mampu memahami kepercayaan diri yakin terhadap kemampuan nya dan berpikir optimis.

b. Aspek Optimis

Skor nilai rata-rata aspek optimis meningkat dari 67% menjadi 74% termasuk dalam kategori cukup efektif. Peningkatan ini terjadi juga pada *treatment* pertama. Dengan materi dan media *Truth or Dare* digabungkan dengan aspek keyakinan akan

kemampuan diri menjadi materi dan media *Truth or Dare* treatment I untuk dilakukan melalui layanan bimbingan kelompok. Sehingga adanya perubahan pada diri siswa, yaitu mampu memahami kepercayaan diri yakin terhadap kemampuan nya dan berpikir optimis.

c. Aspek Bertanggung Jawab

Skor nilai rata-rata aspek bertanggung jawab meningkat dari 53% menjadi 64% termasuk dalam kategori cukup efektif. Peningkatan ini terjadi juga pada treatment kedua. Dengan materi dan media *Truth or Dare* digabungkan dengan aspek kemampuan dalam bergaul menjadi materi dan media *Truth or Dare* treatment II untuk dilakukan melalui layanan bimbingan kelompok. Sehingga adanya perubahan pada diri siswa, yaitu mampu Menjadi pribadi yang bertanggung jawab.

d. Aspek Rasional dan Realistis

Skor nilai rata-rata aspek rasional dan realistis meningkat dari 50% menjadi 65% termasuk dalam kategori cukup efektif. Peningkatan ini terjadi juga pada treatment ketiga. Dengan materi dan media *Truth or Dare* melalui layanan bimbingan kelompok. Sehingga adanya perubahan pada diri siswa, yaitu mampu Menjadi pribadi yang rasional dan realistis.

e. Aspek Kemampuan dalam Bergaul

Skor nilai rata-rata aspek bertanggung jawab meningkat dari 53% menjadi 70% termasuk dalam kategori cukup efektif. Peningkatan ini terjadi juga pada treatment kedua. Dengan materi dan media *Truth or Dare* digabungkan dengan aspek bertanggung jawab menjadi materi dan media *Truth or Dare* treatment II untuk

dilakukan melalui layanan bimbingan kelompok. Sehingga adanya perubahan pada diri siswa, yaitu mampu Menjadi pribadi yang mampu dalam bergaul atau bersosialisasi.

C. Pembahasan

Hasil analisis penelitian yang telah diperoleh menggunakan pengujian statistik dapat menjawab rumusan masalah. Hasil pengujian tersebut diolah untuk mengetahui standarisasi kategori kelompok tingkat tinggi, sedang, dan rendah yang kemudian dijadikan acuan dalam mengkategorikan siswa yang memiliki kepercayaan diri rendah. Setelah angket kepercayaan diri diisi oleh siswa maka langkah selanjutnya ialah membuat kategorisasi untuk mengetahui jumlah subjek yang memiliki nilai rendah untuk dijadikan sampel. Dari hasil tabulasi *pre-test* dan *post-test* dilakukan pengujian hipotesis sebagai berikut :

Ha: Terdapat peningkatan kepercayaan diri siswa sebelum dan setelah diterapkan permainan *Truth or Dare* melalui layanan bimbingan kelompok kelas X IPS 3 MAN 3 Kota Banda Aceh

Ho: Tidak terdapat peningkatan kepercayaan diri siswa sebelum dan setelah diterapkan permainan *Truth or Dare* melalui layanan bimbingan kelompok kelas X

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh normal sehingga memenuhi syarat untuk pengujian hipotesis. Dari hasil uji t menghasilkan dua kesimpulan. Pertama, terdapat peningkatan kepercayaan diri siswa sebelum dan setelah diterapkan permainan *Truth or Dare* melalui layanan bimbingan

kelompok kelas X IPS 3 MAN 3 Kota Banda Aceh. Hal ini ditunjukkan bahwa diperoleh $\text{sig } 0.000 < 0,05$, yang artinya H_a diterima dan H_0 ditolak. Dan $t_{hitung} 9,820$ dan $t_{tabel} 1833$. $t_{hitung} > t_{tabel} (9,820 > 1.833)$. Penelitian juga melakukan uji normalitas, uji normalitas digunakan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak, dengan nilai *pre-test* yaitu $\text{sig } 0,153$ lebih besar dari ($\text{sig} > 0,05$) dan *post-test* $0,091$ lebih besar dari ($\text{sig} > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa data penelitian *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal yang berarti H_a diterima dan H_0 ditolak. Peneliti juga melakukan uji N-Gain dapat dilihat pada tabel 4.12 menunjukkan adanya peningkatan. N-Gain rata-rata keseluruhan pada pelaksanaan layanan bimbingan kelompok menggunakan media *Truth or Dare* untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa sebesar $0,6$ dan termasuk dikategori sedang, dan skor persen N-Gain sebesar 62% yang berada pada kategori cukup efektif, dan berdasarkan deskripsi data tabel 4. 17 menunjukkan skor nilai rata-rata meningkat pada setiap aspek kepercayaan diri siswa kelas X IPS 3 MAN 3 Kota Banda Aceh, dengan skor rata-rata dari 56% meningkat menjadi 69% dengan keefektifan berada pada kategori cukup efektif.

Selanjutnya untuk mendapatkan nilai tersebut peneliti melakukan tiga kali . tersebut dilakukan pada pertemuan pertama dengan topik Setelah penjelasan materi selanjutnya dilakukan permainan *Truth or Dare*, dan meminta anggota kelompok untuk memainkan permainan *Truth or Dare*. Peneliti melihat anggota kelompok senang dengan media yang dipersiapkan dan memainkan dengan penuh semangat. Setelah bermain permainan *Truth or Dare* peneliti memberikan LKPD untuk diisi siswa. Setelah itu, peneliti memberikan kuesioner tes untuk melihat pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan. Kemudian masuk pada tahap penutup,

peneliti meminta siswa untuk menyimpulkan materi yang dibahas. Setelah itu peneliti memberikan arahan dengan membahas pertemuan selanjutnya dan diakhiri dengan salam. Pada pertemuan kedua akan diberikan materi kepercayaan diri , serta mengulang lagi pembahasan yang diberikan sebelumnya, dan mengingatkan kepada siswa harus tetap berkonsentrasi agar ilmu yang didapatkan bermanfaat.

Pada pertemuan kedua akan dibahas materi dengan judul aspek “ bertanggung jawab dan kemampuan dalam bergaul”. Setelah membahas materi dalam pertemuan kali ini, peneliti kembali menyiapkan permainan *Truth or Dare* seperti kegiatan sebelumnya.

Dalam pertemuan kedua ini 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. Setelah permainan selesai setiap siswa menyampaikan kesimpulan dari hasil permainan dan menutup pertemuan pada sesi kedua. Setelah bermain permainan *Truth or Dare* peneliti memberikan LKPD untuk diisi siswa. Setelah itu, peneliti memberikan kuesioner tes untuk melihat pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan. Kemudian masuk pada tahap penutup, peneliti meminta siswa untuk menyimpulkan materi yang dibahas. Setelah itu peneliti memberikan arahan dengan membahas pertemuan selanjutnya dan diakhiri dengan salam. Pada pertemuan ketiga akan diberikan materi kepercayaan diri serta mengulang lagi pembahasan yang diberikan sebelumnya serta siswa juga aktif

menjawab, dari sini juga sudah terlihat bahwa siswa memahami apa saja yang dijelaskan oleh peneliti dan tingkat konsentrasinya sudah terjaga. Pada III ini sama dengan I dan II, serta mengulang lagi pembahasan yang diberikan sebelumnya dan diharapkan siswa juga aktif menjawab, setelah permainan selesai peneliti memberikan kuesioner atau *post-test* untuk mengukur tingkat kepercayaan diri anggota kelompok. Setelah itu, Setelah bermain permainan *Truth or Dare* peneliti memberikan LKPD untuk diisi siswa. Lalu, peneliti memberikan kuesioner tes untuk melihat pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan. Kemudian masuk pada tahap penutup, peneliti meminta siswa untuk menyimpulkan materi yang dibahas. Setelah itu peneliti memberikan arahan dengan membahas pertemuan selanjutnya dan diakhiri dengan salam. Penelitian deskripsi pada tabel 4. 9 menunjukkan skor nilai rata-rata kepercayaan diri siswa mengalami peningkatan, yaitu dari 72,90 menjadi 90,00 peningkatan nilai tersebut dikarenakan pemberian yaitu penggunaan media *Truth or Dare* melalui layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa.

Menurut Hakim karakteristik individu yang memiliki rasa percaya diri adalah, bersikap tenang yaitu tidak cemas atau tidak gugup dalam menghadapi situasi tertentu, memiliki kemampuan berkomunikasi, yaitu melakukan hubungan yang baik dengan orang lain melalui komunikasi, berani menerima dan menghadapi penolakan orang lain, berani menjadi diri sendiri, Berfikir positif, yaitu menyadari dan mengetahui bahwa dirinya memiliki kekuatan untuk mengatasi rintangan, mampu bersosialisasi, yaitu dapat berhubungan dan berinteraksi dengan orang lain. Sejalan dengan penjelasan Fatimah beberapa ciri atau karakteristik individu yang

mempunyai rasa kepercayaan diri yang proposional, di antaranya adalah sebagai berikut:

- a. Percaya akan kompetensi/kemampuan diri, hingga tidak membutuhkan pujian, pengakuan, penerimaan, ataupun hormat orang lain.
- b. Tidak terdorong untuk menunjukkan sikap konformitas 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 (tidak moody dan emosinya stabil)
- e. Memiliki internal *locus of control* (memandang keberhasilan atau kegagalan, bergantung pada usaha diri sendiri dan tidak mudah menyerah pada nasib atau keadaan serta tidak bergantung/mengharapkan bantuan bantuan orang lain).

Berdasarkan hasil penelitian di atas, peneliti melihat secara umum siswa yang menjadi sampel penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan kepercayaan diri siswa. Maka dari itu dengan pemberian layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan media *Truth or Dare* cukup efektif untuk kepercayaan diri siswa.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai penerapan media *Truth or Dare* untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa menghasilkan kesimpulan sebagai berikut: Bahwa hasil perhitungan rata-rata skor peningkatan kepercayaan diri siswa sebelum mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan media *Truth or Dare* adalah 72,90 dan setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan media *Truth or Dare* adalah 90,00. Dari hasil uji t menggunakan program SPSS versi 22, bahwa t_{hitung} 9,820, mean 17,100 lower = 21,039 dan upper 13,161, kemudian t_{hitung} dibandingkan t_{tabel} df = 9, dengan ketentuan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($9,820 > 1,833$), dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan signifikan 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan media *Truth or Dare* efektif meningkatkan kepercayaan diri siswa di MAN 3 Kota Banda Aceh.

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

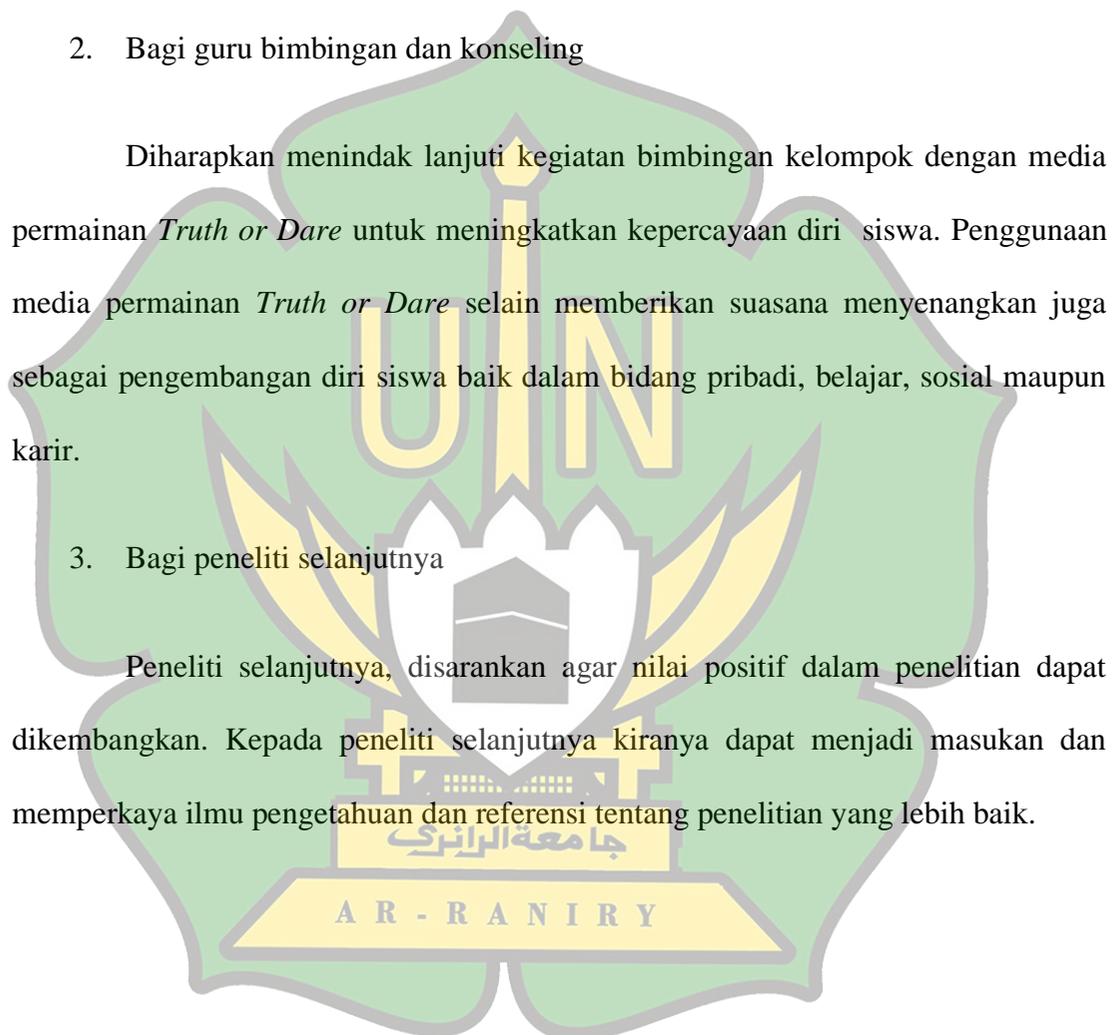
serta diharapkan dapat meningkatkan prestasi akademik. Siswa diharapkan dapat mengaplikasikan dan menggunakan permainan *Truth or Dare* sebagai media untuk meningkatkan kepercayaan diri yang dihadapi.

2. Bagi guru bimbingan dan konseling

Diharapkan menindak lanjuti kegiatan bimbingan kelompok dengan media permainan *Truth or Dare* untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa. Penggunaan media permainan *Truth or 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. Kepada peneliti selanjutnya kiranya dapat menjadi masukan dan memperkaya ilmu pengetahuan dan referensi tentang penelitian yang lebih baik.



DAFTAR PUSTAKA

- Amri Syaiful, (2018) "Pengaruh Kepercayaan Diri (*Self Confidence*) Berbasis Ekstrakurikuler Pramuka Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Sma Negeri 6 Kota Bengkulu", *Jurnal Pendidikan matematika raflesia*, vol.03, No 02
- Yolanda Yossi Erma, dkk., (2019) "STUDI TENTANG ANAK YANG KURANG PERCAYA DIRI PADA PESERTA DIDIK DI SMA NEGERI 05 PONTIANAK", *Jurnal Bimbingan Konseling*, No1
- Rina Fajriani, (2019) "Efektivitas Peer Counseling untuk Meningkatkan Perilaku Prosocial pada Siswa di SMAS Babul Magfirah Aceh Besar", *Skripsi*, (Banda Aceh: UIN Ar-Raniry Banda Aceh)
- Miftahur Wahyu Ningsih, (2019) "Pengembangan Media Permainan Monopoli Truth And Dare Untuk Meningkatkan Self Confidence Pada Siswa SMP", *E-Journal Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi*,
- 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
- Indayanti, Evi Nurul, dkk, (2019) "Penerapan Permainan Truth or Dare Materi Sistem Ekskresi terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP", *E-Journal UNESA*, Surabaya: UNESA, hal. 2
- Prayitno, dan Erman Amti, (2018) *Dasar-Dasar Bimbingan Konseling*, (Jakarta: Rineka Cipta.
- Hulukati, Wenny, (2016) *Pengembangan Diri Siswa SMA*. Gorontalo: Ideas Publishing.
- 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.

- Wardatul, Djannah "Dan" Edy. K . Drajat, (2018), *Bimbingan Kelompok Teknik Sosiodrama Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Dengan Teman Sebaya*, Universitas Sebelas Maret, Tersedeia Jurnal ([Http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/cons/article/download/727/04,pdf](http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/cons/article/download/727/04/pdf) Diaksesb Pada 20.24 WIB (26 Februari 2018)
- Prayitno,(2009) *Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok (Dasar dan Profil)*, jakarta: Ghalia Indonesia.
- Natawidjaja, Rochman , (2018) *Konseling Kelompok Konsep Dasar & Pendekatan*. Bandung:Rizqi Press.
- Natawidjaja, Rochman, (2010) *Dasar-Dasar Konseling Tinjauan Teori dan Praktik*, Bandung: Cita Pustaka Media Perintis
- Romlah, Tetik, (2006), *Teori Dan Praktek Bimbingan Kelompok*, Malang: Universitas Negeri Malang.
- Hallen. A, (2005) *Bimbingan dan Konseling Edisi Revisi*, Jakarta: Quantum Teaching.
- Dr.Tohirin, (2005) *Bimbigan dan Konseling diSekolah dan Madrasah Berbasis Integrasi*, Jakarta:Rajawali Press.
- Irawan, Edi, (2018) "Efektivitan Teknik Bimbingan dan Kelompok Untuk Meningkatkan Konsep Diri Renaja, *Jurnal Bimbingan dan Konseling "PSIKODEGAGOLA"* Vol.2 N0.1.
- Miftakus Agus, S., (2020) *Ragam Strategi Pembelajaran, Dilengkapi dengan Evaluasi Formatif*. CV Aa. Rizky.
- Sukardi, Dewa Ketut, (2009) , *Proses Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Saiful, Djamarah Bahri dan Aswan Zain. (2010), *Strategi Belajar dan Mengajar*.Jakarta: Rineka Cipta.
- Majid, Abdul. (2010) *Perencanaa Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. etakan Kedelapan. Bandung: Rosda Karya.

- Nur Aeni Sanjaya, (2014)“*Tekni Role Play Dalam Bimbingan dan Konseling* Jurnal Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam Vol.2 N0.1
- Gantina Komalasari, Eka Wahyuni, Karsih. (2011).*Teori dan Teknik Koseling*. Jakarta Barat: P.T.Indeks
- Wingkel, (2004) *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*, Jakarta: PT. Gramedia,
- M.D Dahlan, (2011) *Model-model Mengajar Bandung*. CV. Diponegoro. 2011.
- Hamalik, Oemar. (2011).*Metode Belajar dan Kesulitan-Kesulitan Belajar*. Bandung: Rosda Karya.
- H.M.Surya,(2011). *Bimbingan Konseling*, Jakarta: Univertas Terbuka..
- Danie Goleman, daniel.(2018). *Bimbingan Kelompok Teknik Field Trip*. Journal of Chemical Information and Modeling.
- Syaiful, Sagala. (2019). *Supervisi Pembelajaran dalam Profesi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- 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*.
- Muthan Mimmah, dkk,(2019). *Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Sains IPA Fisika Siswadengan Menerapkan Media Permainan Truth And Dare*, Jakarta: Univertas Terbuka
- Hartanti ,Yekti Utami. (2018) *Buku Pandan Permainan Trth or Dare Tentang Kepercayaan Diri Peserta Didik..* Universitas Ahmad Dahlan. Yogyakarta.
- Muslima, (2018). LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI PESERTA DIDIK, : *Jurnal Studi Gender dan Islam serta Perlindungan Anak*, Volume 7 Nomor 2 .
- Ghufron, dkk.(2011). *Teori-Teori Psikologi*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

- Suwarjo dan Eva Imania Eliasa, (2010). *55 Permainan (Games) dalam Bimbingan dan Konseling*, Yogyakarta: Paramitra Publishing.
- 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 2011/2012*. Lampung :FKIP Universitas Lampung.
- Inge Pudjiastuti Adywibowo, (2010). Memperkuat Kepercayaan Diri Anak melalui Percakapan.Referensial. *Jurnal Pendidikan Penabur* -No.15/Tahun ke-9/Desember 2010. Jakarta.
- Syamsu Yusuf LN dan A. Juntika Nurihsan, (2020). *Teori Kepribadian*. Bandung: PT Remaja Rosda.
- Abdul Hayat,(2019) *Konsep-Konsep Konseling Berdasarkan Ayat-Ayat Al Qur'an*., Banjarmasin: Antasari Press.
- Kamil, (2020). *Mendidik Anak Agar Percaya Diri*. Jakarta: Arcan,.
- R. Taylor, Kia. .(2019). *Membangun Percaya Diri*. Yogyakarta:Diva Press.
- Ghufron dan Risnawita, *Teori-Teori Psikologi*.(Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Lautser, (2018). *Tes Kepribadian (Ahli Bahasa)*. Jakarta : Bumi Aksar.
- Yulianto, F. & Nashori, F. (2009). Kepercayaan diri dan prestasi atlet tae kwon do Daerah Istimewa Yogyakarta. *Jurnal Psikologi Universitas Diponegoro*. Vol. 3 No.1 th.
- Anthony, R.Rahasia. (2019). *Membangun Kepercayaan Diri* . Jakarta: Bina Rupa Aksara.
- Santrock, W. John. (2020). *Perkembangan Anak: Edisi Kesebelas: Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Sif'atur Rif'ah Nur Hidayati, Ina Savira, (2021). Hubungan Antara Konsep Diri Dan Kepercayaan Diri Dengan Intensitas Penggunaan Media Sosial Sebagai Moderator Pada Mahasiswa Psikologi Universitas Negeri Surabaya. *Jurnal Penelitian Psikologi*. Volume 08, Nomor 03. Surabaya

Rilla Sovitriana, Tias Prawita Sari,(2019). STUDI KASUS KEPERCAYAAN DIRI DAN HARGA DIRI PADA WANITA TUNA SUSILA DI JAKARTA, *Jurnal Sosial Ekonomi*, Vol 3, No.1.

Sugiyono, (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Afabeta..



LAMPIRAN

Lampiran 1



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN**
Jl. Syekh Abdul Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telp. 0651 7553020 : www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

**SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR : B-5611/Un.08/FTK/KP.07.6/05/2023**

**TENTANG
PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**

DEKAN FAKULTAS TARBIIYAH 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 awal 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 mahasiswa Semester Genap Tahun Akademik 2022/2023.

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 rencana pelaksanaan seminar proposal prodi Bimbingan Konseling tanggal 22 September 2022

MEMUTUSKAN

Menetapkan :

PERTAMA : Menunjuk saudara :

Elviana, M. Si Sebagai Pembimbing Pertama
Nuzliah, M. Pd Sebagai Pembimbing Kedua

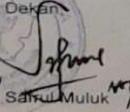
Untuk Membimbing Skripsi :

Nama : Lia Warika
NIM : 190213051
Program Studi : Bimbingan Konseling
Dengan Judul Skripsi :
Penerapan Media Truth Or Dare Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Di MAN 3 Kota Banda Aceh

KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2023

KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir semester Genap Tahun Akademik 2022/2023

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 : 15 Mei 2023
an. Rektor
Dekan

Sarkul Muluk

Tembusan :

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



Lampiran 2



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

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

Nomor : B-11665/Un.08/FTK.1/TL.00/11/2023
Lamp : -
Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,

1. Kepala Kantor Kementerian Agama Kota Banda Aceh
2. Kepala MAN 3 Kota Banda Aceh

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **LIAWARIKA / 190213051**
Semester/Jurusan : IX / Bimbingan Konseling
Alamat sekarang : Tanjung Selamat, Darussalam, Aceh Besar

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Penerapan Media Truth Or Dare untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa di MAN 3 Kota Banda Aceh**

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

Banda Aceh, 02 November 2023

an. Dekan

A R - R A N I R Y

Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan,



*Berlaku sampai : 29 Desember
2023*

Prof. Habiburrahim, S.Ag., M.Com., Ph.D.

Lampiran 3



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA BANDA ACEH
MADRASAH ALIYAH NEGERI 3 BANDA ACEH
Jalan Utama Rukoh Kecamatan Syiah Kuala Banda Aceh (23111)
Email: man3kotabandaaceh@gmail.com Website: www.man3kotabandaaceh.sch.id
NSM : 13111710003 NPSN : 10113772

Nomor : B-763/MA.01.07.0003/TL.00/12/2023
Lampiran : 1 (satu) eks
Hal : Telah mengambil data untuk Penulisan Skripsi.

5 Desember 2023

Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry
Di -
Banda Aceh

Dengan Hormat,

Sesuai dengan surat dari Kepala Kantor Kementerian Agama Kota Banda Aceh, Nomor : B-6916/Kk.01.07/4/TL.00/11/2023, Tanggal 02 November 2023 tentang Rekomendasi Melakukan Penelitian dalam rangka penulisan *Skripsi* pada MAN 3 Banda Aceh, maka bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa yang tersebut dibawah ini :

Nama : Liawarika
NIM : 190213051
Prodi/Jurusan : Bimbingan Konseling
Semester : IX

Telah selesai mengambil data untuk Penulisan *Skripsi* dengan judul:
"Penerapan Media *Truth Or Dare* untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa di MAN 3 Kota Banda Aceh".

Demikian surat ini kami sampaikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

AR - R A N I R Y



Kepala Madrasah,

Mukarr Usman

Lampiran 4



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA BANDA ACEH
Jalan Mohd. Jam No. 29 Telp 6300597 Fax. 22907 Banda Aceh Kode Pos 23242
Website : kemenagbna.web.id

Nomor : B - 0016 /Kk.01.07/4/TL.00/11/2023
Sifat : Biasa
Lampiran : Nihil
Hal : **Rekomendasi Melakukan Penelitian**

02 November 2023

Yth, Kepala MAN 3
Kota Banda Aceh

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Sehubungan dengan surat dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Bimbingan Konseling Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, nomor : B-11665/Un.08/FTK.1/TL.00/11/2023 tanggal 02 Oktober 2023, perihal sebagaimana tersebut dipokok surat, maka dengan ini kami mohon bantuan saudara untuk dapat memberikan data maupun informasi lainnya yang dibutuhkan dalam rangka memenuhi persyaratan bahan penulisan Skripsi, kepada saudara/i :

Nama : Liawarika
NIM : 190213051
Prodi/Jurusan : Bimbingan Konseling
Semester : IX

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Harus berkonsultasi langsung dengan Kepala Madrasah yang bersangkutan dan sepanjang tidak mengganggu proses belajar mengajar.
2. Tidak memberatkan Madrasah.
3. Tidak menimbulkan keresahan-keresahan lainnya di Madrasah.
4. Tetap mematuhi protokol kesehatan yang berlaku di Madrasah.
5. Bagi yang bersangkutan supaya menyampaikan foto copy hasil penelitian sebanyak 1 (satu) eksemplar ke Kantor Kementerian Agama Kota Banda Aceh.

Demikian rekomendasi ini kami keluarkan, atas perhatian dan kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh



Tembusan :

1. Kepala Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Aceh;
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Bimbingan Konseling Universitas Islam Negeri Ar-Raniry;
3. Mahasiswa Yang Bersangkutan.

Lampiran 5

HASIL JUDGMENT INSTRUMEN

Instrumen : Kepercayaan Diri
Nama : Liawarika
Nim : 190213051

PERTIMBANGAN	SARAN/REKOMENDASI/REVISI
Bahasa	Baik
Konstruk	Baik
Isi	Baik

Banda Aceh, 27 Oktober 2023
Penimbangan Instrumen



Desi Arliani, M.Pd

HASIL JUDGMENT INSTRUMEN

Instrumen : Kepercayaan Diri

Nama : Liawarika

Nim : 190213051

PERTIMBANGAN	SARAN/REKOMENDASI/REVISI
Bahasa	Baik dan Bagus
Konstruk	Subab Beraturan
Isi	Senai dengan format

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

Banda Aceh, 24 Oktober 2023
Penimbangan Instrumen



Muslima, S. Ag., M. Ed

Lampiran 6

ANGKET KEPERCAYAAN DIRI SISWA

A. Identitas Siswa

Nama Lengkap :

Kelas :

Alamat :

Jenis Kelamin :

Anak Ke :

Usia :

B. Petunjuk Pengisian

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

Keterangan :

- SS** : Sangat Setuju
- S** : Setuju
- TS** : Tidak Setuju
- STS** : Sangat Tidak Setuju

C. Uraian Pernyataan

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya mampu menunjukkan kemampuan saya dalam menyelesaikan tugas				
2	Saya mampu bekerja sama dengan teman-teman dalam menyelesaikan tugas.				
3	Dengan kemampuan yang saya miliki saya tidak yakin bisa menghadapi tantangan menuju keberhasilan				
4	Saya memiliki cita-cita di masa depan yang harus saya capai				
5	Meskipun banyak banyak kesulitan saya akan menunjukkan kepada teman-teman bahwa saya bisa.				
6	Saya tidak memiliki keinginan untuk berusaha menjadi juara kelas				
7	Saya yakin bisa memenangkan perlombaan jika rajin berlatih				

8	Saya tidak berani berbicara dengan teman.				
9	Saya tidak suka berdiskusi dengan teman.				
10	Saya yakin dapat menggapai cita-cita yang saya inginkan				
11	Saya tidak yakin semua masalah dapat saya selesaikan				
12	Saya belajar sungguh-sungguh agar dapat menggapai cita-cita yang saya miliki				
13	Jika saya memiliki masalah dengan teman, saya kesulitan menyelesaikannya sendiri				
14	Saya yakin dengan kemampuan yang saya miliki saya dapat menggapai cita-cita dimasa depan				
15	Saya suka berprasangka buruk terhadap teman				
16	Saya tidak akan menyerah walaupun teman-teman mengejek saya tidak bisa mengerjakannya				
17	Saya takut gagal untuk mengerjakan tugas yang belum saya pahami.				
18	Saya senang menyelesaikan tugas sebaik mungkin				
19	Saya merasa tidak mampu menyelesaikan tugas dengan baik				
20	Dengan saya mencoba mempelajari materi yang belum saya pahami, saya akan mudah ketika mengerjakan tugas.				
21	Saya tidak berani untuk menolak ajakan teman untuk mengerjakan tugas individu secara bersama-sama				
22	Meskipun tidak menemukan jawaban dengan mudah tetapi saya tetap mencoba mengerjakan				
23	Saya mudah menyerah saat mengerjakan tugas yang sulit.				
24	Saya tidak suka kerja kelompok				
25	Saya malu mengemukakan pendapat ketika belajar kelompok				
26	Dalam berteman, saya yakin tidak semua orang harus menyukai saya				
27	Dalam mengerjakan tugas jika sulit saya tidak mengerjakannya				
28	Ketika teman-teman berbondong-bondong mengikuti perlombaan sekolah saya hanya diam dikelas saja				
29	Saya berani menanggung resiko dari perbuatan yang saya lakukan.				
30	Saya akan bertanggung jawab jika saya membuat kesalahan kepada teman saya.				
31	Saya sulit meminta maaf jika berbuat salah kepada orang lain				
32	Ketika orang tua saya menentukan jurusan kuliah yang tidak saya sukai, saya tetap akan konsisten dengan jurusan yang saya sukai				
33	Saya tidak pernah terlambat mengumpulkan tugas.				

34	Saya tidak mudah menyalahkan orang lain jika belum memahami persoalannya.				
35	Terkadang orang yang tidak mau berteman dengan saya hanya karena iri saja.				
36	Perbedaan pendapat dengan orang lain adalah sesuatu hal yang biasa.				
37	Saya berpenampilan diri apa adanya.				
38	Saya malas mengambil keputusan atas dasar pertimbangan penilaian baik / buruk.				
39	Saya tetap mengikuti pelajaran dengan baik walaupun saya tidak menyukai pelajarannya.				
40	Saya mampu bersosialisasi dengan mudah dalam suatu kelompok kerja.				
41	Saya tidak merasa percaya diri dengan tubuh yang saya miliki				
42	Saya tidak disukai oleh guru dan teman-teman saya.				
43	Saya tidak malu tampil menjadi diri sendiri				
44	Saya sulit menerima kekurangan yang saya miliki				
45	Saya senang mengungkapkan pendapat di depan kelas				
46	Saya merasa dikucilkan dalam kelompok bergaul.				
47	Saya merasa tidak nyaman bila berada bersama-sama orang lain yang bukan keluarga saya.				
48	Saya tidak dapat mengobrol dengan siapapun				
49	Saya akan berkata “tidak bisa” jika teman mengajak saya saat sedang mengerjakan tugas.				
50	Saya memiliki komunikasi yang baik dengan teman-teman saya.				
51	Saya tidak mampu bekerja secara kelompok karena tidak bisa berbaur dengan teman yang lain.				

Lampiran 7

**RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)
BIMBINGAN KELOMPOK
SEMESTER GANJIL TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

A	Komponen	Layanan Dasar
B	Bidang Layanan	Pribadi dan Belajar
C	Topik / Tema Layanan	Keyakinan akan kemampuan diri dan Optimis
D	Fungsi Layanan	Pemahaman dan pengembangan
E	Tujuan Umum	Peserta didik/konseli mampu meningkatkan rasa percaya diri dengan baik dan bersikap optimis untuk mencapai tujuan hidupnya
F	Tujuan Khusus	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik/konseli dapat memahami dan menyimpulkan pentingnya perasaan yakin akan kemampuan dirinya dan bersikap optimis. 2. Peserta didik/konseli dapat menumbuhkan rasa yakin akan kemampuan dirinya dan bersikap optimis. 3. Peserta didik/konseli dapat mengimplementasikan bentuk rasa percaya diri akan kemampuan diri dan bersikap Optimis
G	Sasaran Layanan	Kelas XI MIA 1
H	Materi Layanan	Definisi dan tips memahami Pentingnya perasaan yakin akan kemampuan dirinya dan bersikap optimis.
I	Waktu	1 Kali Pertemuan x 40 Menit
J	Sumber Materi	<ol style="list-style-type: none"> 1. https://id.wikihow.com/untuk-Yakin-pada-Diri-Sendiri 2. https://www.gramedia.com/best-seller/sikap-optimis/ 3. http://etheses.uin-malang.ac.id/796/6/10410178%20Bab%202.pdf 4. http://etheses.uin-malang.ac.id/1781/5/09410125_Bab_2.pdf
K	Metode/Teknik	<i>Problem Solving</i>
L	Media / Alat	Media permainan <i>Truth Or Dare</i>
M	Pelaksanaan	
	1	Uraian Kegiatan
	1	Tahap Awal/Pendahuluan
	a.	Pernyataan Tujuan
		<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)

		<p>3. Menyampaikan tujuan layanan materi Bimbingan dan Konseling</p> <p>4. Menanyakan kesiapan kepada peserta didik</p>
	b. Penjelasan tentang langkah-langkah kegiatan	<p>1. Guru Bimbingan Konseling menjelaskan bahwa kegiatan layanan yang akan dilaksanakan menggunakan metode “diskusi kelompok berbentuk permainan”</p> <p>2. Guru Bimbingan Konseling membentuk kelompok dan peserta didik menyimak dan mengamati apa yang disampaikan guru BK sebelum melanjutkan tahap inti</p>
	c. Mengarahkan kegiatan (konsolidasi)	Guru Bimbingan Konseling memberikan penjelasan tentang topik yang akan dibicarakan yaitu Keyakinan akan kemampuan diri dan Optimis
	d. Tahap peralihan (Transisi)	Guru Bimbingan Konseling menanyakan kesiapan peserta didik melaksanakan kegiatan, dan memulai ke tahap inti
2	Tahap Inti	<p>1. Guru BK memberikan dan menjelaskan materi yang berhubungan dengan materi layanan</p> <p>2. Peserta didik mengamati apa yang dijelaskan guru BK yang berhubungan dengan materi layanan</p> <p>3. Guru BK mengajak curah pendapat dan tanya jawab</p> <p>4. Guru BK membagi kelas menjadi 1 kelompok, 1 kelompok 5-12 orang</p> <p>5. Guru BK memberi arahan cara bermain media <i>Truth Or Dare</i></p> <p>6. Didalam media <i>Truth Or Dare</i> merangkum sintak model pembelajaran <i>Problem Solving</i> berupa pertanyaan atau tantangan yang terdapat pada kartu media <i>Truth Or Dare</i>, Langkah-langkah pembelajaran menggunakan model pembelajaran <i>problem solving</i> menurut Sani adalah sebagai berikut.</p> <p>a. Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran.</p> <p>b. Guru memberikan permasalahan yang perlu dicari solusinya.</p> <p>c. Pendidik (guru) menjelaskan prosedur pemecahan masalah yang benar.</p> <p>d. Peserta didik mengetahui dan merumuskan masalah secara jelas dan mencari literatur yang</p>

		<p>mendukung untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan guru.</p> <p>e. Siswa atau peserta didik menetapkan beberapa solusi yang dapat diambil untuk menyelesaikan permasalahan dengan menggunakan pengetahuan untuk memperinci, menganalisis masalah dari berbagai sudut.</p> <p>f. Peserta didik melaporkan tugas yang diberikan guru.</p> <p>7. Peserta didik mendiskusikan dengan anggota kelompok masing-masing</p> <p>8. Setiap kelompok mempresetasikan tugasnya kemudian anggota kelompok lain menanggapi, dan seterusnya bergantian sampai selesai.</p>
	3 Tahap penutup	<p>1. Guru BK mengajak peserta didik membuat kesimpulan yang terkait dengan materi layanan</p> <p>2. Guru BK menyampaikan materi layanan yang akan datang</p> <p>3. Guru BK mengakhiri kegiatan dengan berdoa dan salam</p>
N	Evaluasi Proses	<p>Guru BK atau konselor melakukan evaluasi dengan memperhatikan proses yang terjadi :</p> <p>1. Melakukan Refleksi hasil, setiap peserta didik menuliskan di kertas yang sudah disiapkan.</p> <p>2. Sikap atau atusias peserta didik dalam mengikuti kegiatan</p> <p>3. Cara peserta didik dalam menyampaikan pendapat atau bertanya</p> <p>4. Cara peserta didik memberikan penjelasan dari pertanyaan guru BK</p>
O	Evaluasi Hasil	<p>Evaluasi setelah melakukan kegiatan bimbingan kelompok (Angket Kepuasan mengikuti layanan) meliputi :</p> <p>1. Mengajukan pertanyaan untuk mengungkap pengalaman siswa dalam layanan</p> <p>2. Mengamati perubahan perilaku peserta setelah bimbingan kelompok yaitu dengan siswa mengisi instrumen penilaian dari guru pembimbing</p>

Peneliti, 15 November 2023



Liawarika
190213051

Materi Layanan

Pentingnya perasaan yakin akan kemampuan dirinya dan bersikap optimis.

Ada orang-orang yang sering kali sulit meyakini diri sendiri, apalagi jika mereka merasa tidak mampu memberi atau tidak layak menerima sesuatu. Tetapi, Anda sesungguhnya layak dan mampu. Jika Anda belum bisa melihat semua sisi baik dari diri Anda, ada beberapa cara mudah yang bisa Anda lakukan untuk menumbuhkan keyakinan pada diri sendiri. Mulailah dengan menghargai pencapaian Anda selama ini dan tentukan tujuan-tujuan baru. Setelah itu, cobalah mencari teman baru dan manfaatkan peluang untuk memberdayakan keterampilan Anda. Dan agar lebih yakin lagi, Anda juga harus memperhatikan diri sendiri dengan baik. Cara-cara tersebut agar Anda bisa merasa lebih yakin pada diri sendiri.

1. Buatlah daftar yang berisi semua pencapaian yang sudah Anda raih selama ini.

Mulailah menumbuhkan keyakinan pada diri sendiri dengan menulis pencapaian Anda. Sediakan waktu untuk mencatat semua hal yang sudah Anda lakukan dengan baik pada saat-saat tertentu dalam kehidupan Anda. Masukkan juga hal-hal yang sepertinya tidak begitu penting, misalnya karena Anda bisa merakit sendiri furnitur yang Anda beli di IKEA atau suksesnya penyelenggaraan pesta untuk teman atau anggota keluarga Anda.

- a. Cobalah mencari pola dari berbagai kegiatan yang sudah Anda catat tadi. Kenali apa yang sudah Anda lakukan berulang kali untuk mencari tahu keterampilan apa saja yang Anda kuasai.

- b. Setelah mengenali keterampilan yang selama ini Anda gunakan untuk menyelesaikan berbagai hal, mulailah mencatatnya di kolom yang baru. Selain itu, Anda juga bisa mencatat hal-hal yang Anda kagumi dari diri sendiri dengan membuat kolom.
- c. Contohnya, jika selama ini Anda mampu merawat anjing atau kucing dengan baik, ini berarti bahwa Anda pada dasarnya adalah orang yang penuh kasih sayang. Oleh sebab itu, cobalah mencari kegiatan lain agar keterampilan Anda lebih bermanfaat lagi, misalnya dengan menjadi sukarelawan di tempat penampungan hewan.

2. Mintalah pendapat tentang diri Anda dari orang-orang terkasih.

Kadang-kadang kita tidak bisa melihat kebaikan diri sendiri, tetapi orang-orang yang menyayangi kita biasanya akan sangat mudah melihatnya. Jika Anda masih belum bisa menemukan sisi baik dari diri Anda, mintalah pendapat dari seseorang yang menyayangi Anda.

- a. Anda bisa mengatakan, “Akhir-akhir ini, aku merasa tidak bisa melakukan apa pun dengan baik, tetapi aku sedang berusaha mengatasinya dan mencari tahu apa saja keterampilanku. Menurut kamu, apa yang baik dari diriku?”
- b. **Temukan alasan yang bisa Anda yakini.**

Anda tidak akan bisa merasa yakin pada diri sendiri jika selalu ingin menyenangkan orang lain. Berusahalah menemukan alasan dan tujuan yang penting bagi Anda dan benar-benar Anda yakini. Gairah yang timbul karena alasan dan tujuan ini akan mendorong Anda untuk bekerja keras dan mencari tahu seberapa jauh Anda bisa mencapainya.

3. Tentukan tujuan yang realistis.

Adanya tujuan yang realistis akan menumbuhkan keyakinan pada diri sendiri dan pada kemampuan Anda mencapai tujuan. Jadi, tentukan tujuan yang bisa Anda capai sesuai dengan keterampilan Anda. Sebagai contoh, jika tujuan jangka panjang Anda adalah menjadi asisten dokter hewan karena Anda mampu merawat binatang dengan baik, mulailah menentukan tujuan kecil yang bisa Anda capai dengan melamar pekerjaan sebagai asisten dokter hewan. Setelah tujuan ini tercapai, lanjutkan dengan menentukan tujuan berikutnya yang bisa mendukung tercapainya tujuan jangka panjang Anda.

- a. Bersiaplah untuk meninggalkan zona nyaman. Meskipun Anda sudah menentukan tujuan yang realistis, mungkin Anda harus melakukan hal-hal yang belum biasa Anda lakukan untuk mencapainya.
- b. Setelah menentukan tujuan, bekerjalah dengan giat sampai Anda berhasil mencapainya. Jangan mengabaikan tujuan Anda hanya karena terlalu sulit. Jika Anda menghadapi kesulitan, cobalah membaginya menjadi beberapa tujuan yang lebih kecil dan fokuskan diri untuk mencapainya satu demi satu.

Sikap Optimis Merupakan sikap yang mengarah untuk berpikir positif yang ditunjukkan pribadi ketika dihadapi dengan berbagai aspek kehidupannya, pribadi yang memiliki sikap optimis seringkali memiliki pikiran akan masa depan yang lebih baik dan juga sudut pandang yang positif ketika melihat atau dihadapkan dengan hal-hal di kehidupan ini. Ciri-ciri pribadi yang memiliki sikap optimis ini biasanya menjalankan kehidupannya dengan penuh semangat serta ketika menjalani aktivitas di kehidupan pribadi biasanya memiliki hati yang bahagia dan ketika terjadi hal-hal di dalamnya

pribadi akan melihat segala hal-hal tersebut menjadi peluang. Memiliki sikap optimis ini membantu pribadi melihat dunia dengan memberi banyak pilihan kepada individu-individu agar melakukan tanggung jawabnya agar hidup dapat berjalan dengan baik, pribadi yang memiliki sikap optimis ini cenderung memiliki mental yang lebih sehat dibanding lingkungan sekitar yang memiliki sikap pesimis.

Namun pribadi yang memiliki sikap yang optimis ini tidak berarti selalu terlepas dari masalah-masalah yang ada namun kebanyakan mereka yang memiliki sikap, berikut ciri-ciri pribadi yang memiliki sikap optimis dalam menjalani harinya,

- Memiliki pikiran akan terjadi hal-hal baik yang akan datang ketika terjadi peristiwa negatif di kehidupannya
- Saat terjadi suatu pengalaman buruk didalam hidupnya tidak akan membuat pribadi menjadi mengaburkan harapan di hidupnya di masa depan.
- Selalu merasa bersyukur akan hal-hal yang ada di dalam hidup mereka
- Selalu mencari cara untuk selalu memanfaatkan peluang sebaik mungkin mereka
- Melihat sebuah hambatan atau tantangan dalam hidup sebagai sebuah peluang untuk belajar
- Menanamkan dalam pikirannya bahwa segala sesuatu akan berjalan dengan baik baik saja
- Memiliki perasaan mampu akan melalui tantangan hidup dengan berhasil
- Menerima untuk selalu bertanggung jawab atas kesalahan dengan niat yang tulus

cara menjadi pribadiMenerapkan sikap optimis pada pribadi perlu untuk dimiliki agar kita dapat menjalani hari dengan baik serta memiliki kesehatan mental yang baik untuk kedepannya dan memiliki kualitas hidup yang baik di kehidupan ini oleh karena itu berikut cara-cara untuk memiliki sikap yang optimis,

1. Sikap Optimis

Sebagai pribadi kita harus untuk melatih keyakinan didalam pikiran kita agar kita dapat melakukan berbagai macam hal-hal yang positif yang kemudian mampu membawa kita pada keberhasilan dan terus yakin bahwa diri kita mampu dan lakukan hal yang pastinya membuat hal tersebut terjadi latih dan tekunlah,

2. Berfokus untuk masa saat ini dan masa depan

Berfokus untuk masa saat ini dan masa depan, dimana kita sebagai pribadi yang terus hidup yang terus maju kita tidak bisa terperangkap oleh masa lalu kita namun kita bisa menjadikan masa lalu sebagai pelajaran Grameds untuk masa saat ini atau di masa depan. Grameds perlu fokus dengan apa yang perlu dikerjakan di saat ini dan juga merencanakan masa depan, bukan terus terperangkap akan masa lalu dan Grameds tidak bisa mengubah masa lalu.

3. mengambil hal yang baik di setiap kejadian hidup

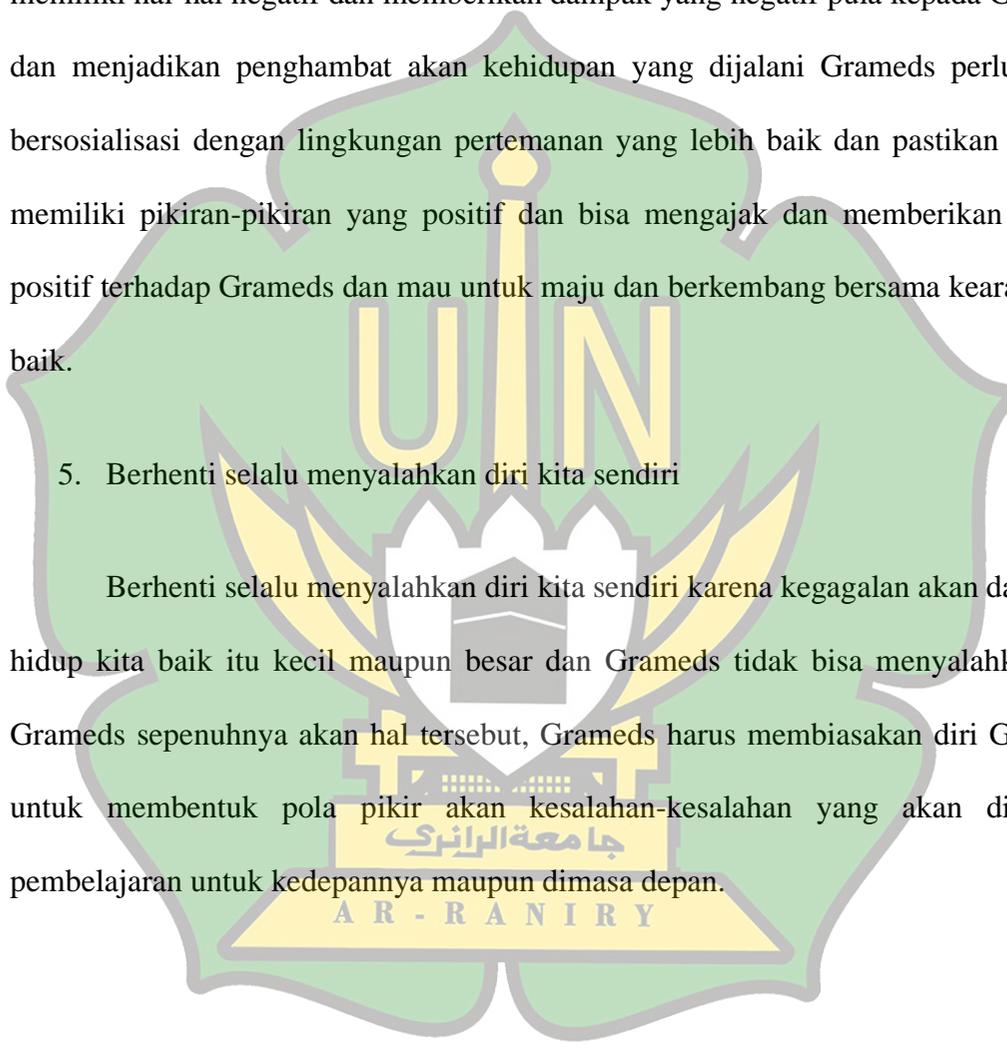
Di Setiap kejadian hidup kita setiap harinya, Grameds perlu untuk mengambil hal-hal baik di dalamnya seperti mengambil hal-hal positif yang diraih selama menjalani hari yang panjang dan ketika terjadi hal-hal yang tidak diinginkan kita perlu untuk bersyukur akan hal-hal yang telah diraih selama di hari tersebut.

4. Bersosialisasi dengan mereka yang memiliki pikiran positif

Dimana dengan Grameds berada dikelilingi dengan lingkungan dan sosial yang memiliki hal-hal negatif dan memberikan dampak yang negatif pula kepada Grameds dan menjadikan penghambat akan kehidupan yang dijalani Grameds perlu untuk bersosialisasi dengan lingkungan pertemanan yang lebih baik dan pastikan mereka memiliki pikiran-pikiran yang positif dan bisa mengajak dan memberikan hal-hal positif terhadap Grameds dan mau untuk maju dan berkembang bersama kearah yang baik.

5. Berhenti selalu menyalahkan diri kita sendiri

Berhenti selalu menyalahkan diri kita sendiri karena kegagalan akan datang di hidup kita baik itu kecil maupun besar dan Grameds tidak bisa menyalahkan diri Grameds sepenuhnya akan hal tersebut, Grameds harus membiasakan diri Grameds untuk membentuk pola pikir akan kesalahan-kesalahan yang akan dijadikan pembelajaran untuk kedepannya maupun dimasa depan.



**RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)
BIMBINGAN KELOMPOK
SEMESTER GANJIL TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

A	Komponen	Layanan Dasar
B	Bidang Layanan	Pribadi dan Belajar
C	Topik / Tema Layanan	Bertanggung jawab dan kemampuan dalam bergaul
D	Fungsi Layanan	Pemahaman dan pengembangan
E	Tujuan Umum	Peserta didik/konseli mampu meningkatkan pribadi yang bertanggung jawab dan kemampuan dalam bergaul untuk mencapai tujuan hidupnya
F	Tujuan Khusus	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik/konseli dapat memahami dan menyimpulkan Pentingnya menjadi pribadi yang bertanggung jawab dan mempunyai kemampuan dalam bergaul 2. Peserta didik/konseli dapat mengimplementasikan pribadi yang bertanggung jawab dan memiliki kemampuan dalam bergaul. 3. Peserta didik/konseli menciptakan pribadi yang bertanggung jawab dan memiliki kemampuan dalam bergaul
G	Sasaran Layanan	Kelas XI MIA 1
H	Materi Layanan	Definisi dan tips Pentingnya pribadi yang bertanggung jawab dan mempunyai kemampuan dalam bergaul
I	Waktu	1 Kali Pertemuan x 40 Menit
J	Sumber Materi	<ol style="list-style-type: none"> 1. https://staiku.ac.id/membangun-karakter-yang-kuat-menjadi-pribadi-yang-berintegritas-dan-bertanggung-jawab/ 2. http://upbk.unp.ac.id/news/read/22/cara-bergaul-yang-baik-agar-anda-punya-banyak-teman 3. file:///C:/Users/LENQVO/Downloads/74-227-1-PB.pdf 4. https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgsd/article/view/File/14936/14488
K	Metode/Teknik	<i>Problem Solving</i>
L	Media / Alat	Media permainan <i>Truth Or Dare</i>
M	Pelaksanaan	
	1 Tahap Awal/Pendahuluan	Uraian Kegiatan
	a.Pernyataan Tujuan	<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

	b.Penjelasan tentang langkah-langkah kegiatan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru Bimbingan Konsling menjelaskan bahwa kegiatan layanan yang akan dilaksanakan menggunakan metode“diskusi kelompok berbentuk permainan“ 2. Guru Bimbingan Konsling membentuk kelompok dan peserta didik menyimak dan mengamati apa yang disampaikan guru BK sbelum melanjutkan tahap inti
	c. Mengarahkan kegiatan (konsolidasi)	Guru Bimbingan Konsling memberikan penjelasan tentang topik yang akan dibicarakan yaitu Keyakinan akan kemampuan diri dan Optimis
	d. Tahap peralihan (Transisi)	Guru Bimbingan Konsling menanyakan kesiapan peserta didik melaksanakan kegiatan, dan memulai ke tahap inti
2	Tahap Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru BK memberikan dan menjelaskan materi yang berhubungan dengan materi layanan 2. Peserta didik mengamati apa yang dijelaskan guru BK yang berhubungan dengan materi layanan 3. Guru BK mengajak curah pendapat dan tanya jawab 4. Guru BK membagi kelas menjadi 1 kelompok, 1 kelompok 5-12 orang 5. Guru BK memberi arahan cara bermain media <i>Truth Or Dare</i> 6. Didalam media <i>Truth Or Dare</i> merangkum sintak model pembelajaran <i>Problem Solving</i> berupa pertanyaan atau tantangan yang terdapat pada kartu media <i>Truth Or Dare</i>, Langkah-langkah pembelajaran menggunakan model pembelajaran <i>problem solving</i> menurut Sani sebagai berikut. <ol style="list-style-type: none"> a. Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran. b. Guru memberikan permasalahan yang perlu dicari solusinya. c. Pendidik (guru) menjelaskan prosedur pemecahan masalah yang benar. d. Peserta didik mengetahui dan merumuskan masalah secara jelas dan mencari literatur yang mendukung untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan guru. e. Siswa atau peserta didik menetapkan beberapa solusi yang dapat diambil untuk menyelesaikan permasalahan dengan menggunakan pengetahuan untuk memperinci, menganalisis masalah dari berbagai sudut. f. Peserta didik melaporkan tugas yang diberikan guru.

		<p>7. Peserta didik mendiskusikan dengan anggota kelompok masing-masing</p> <p>8. Setiap kelompok mempresetasikan tugasnya kemudian anggota kelompok lain menanggapi, dan seterusnya bergantian sampai selesai.</p>
	3 Tahap penutup	<p>1. Guru BK mengajak peserta didik membuat kesimpulan yang terkait dengan materi layanan</p> <p>2. Guru BK menyampaikan materi layanan yang akan datang</p> <p>3. Guru BK mengakhiri kegiatan dengan berdoa dan salam</p>
N	Evaluasi Proses	<p>Guru BK atau konselor melakukan evaluasi dengan memperhatikan proses yang terjadi :</p> <p>1. Melakukan Refleksi hasil, setiap peserta didik menuliskan di kertas yang sudah disiapkan.</p> <p>2. Sikap atau atusias peserta didik dalam mengikuti kegiatan</p> <p>3. Cara peserta didik dalam menyampaikan pendapat atau bertanya</p> <p>4. Cara peserta didik memberikan penjelasan dari pertanyaan guru BK</p>
O	Evaluasi Hasil	<p>Evaluasi setelah melakukan kegiatan bimbingan kelompok (Angket Kepuasan mengikuti layanan) meliputi :</p> <p>1. Mengajukan pertanyaan untuk mengungkap pengalaman siswa dalam layanan</p> <p>2. Mengamati perubahan perilaku peserta setelah bimbingan kelompok yaitu dengan siswa mengisi instrumen penilaian dari guru pembimbing</p>

Peneliti, 15 November 2023

جامعة الرانيري

AR - RANIRY



Liawarika
190213051

Materi Layanan

Bertanggung Jawab dan Kemampuan dalam Bergaul

Membangun karakter yang kuat adalah hal penting dalam kehidupan, karena karakter adalah dasar dari kepribadian seseorang. Menjadi pribadi yang berintegritas dan bertanggung jawab merupakan salah satu ciri dari karakter yang kuat. Membangun karakter yang kuat membutuhkan waktu dan usaha yang konsisten. Dengan menerapkan tips-tips di atas Anda dapat membangun karakter yang kuat dan menjadi pribadi yang berintegritas dan bertanggung jawab.

1. Menjadi Pribadi yang Berintegritas dan Bertanggung Jawab

Menjadi pribadi yang berintegritas dan bertanggung jawab adalah penting untuk mencapai kesuksesan dalam hidup dan membangun hubungan yang sehat dengan orang lain. Berikut ini adalah beberapa tips untuk membantu Anda menjadi pribadi yang berintegritas dan bertanggung jawab:

2. Kenali Nilai-Nilai Anda

Kenali nilai-nilai yang penting bagi Anda dan jadikan sebagai pedoman dalam hidup Anda. Misalnya, nilai-nilai seperti kejujuran, integritas, tanggung jawab, kerja keras, dan rasa empati.

3. Jadilah Pribadi yang Konsisten

Jadilah pribadi yang konsisten dalam tindakan dan kata-kata Anda. Jangan hanya berbicara tentang nilai-nilai yang Anda anut, tetapi juga terapkan nilai-nilai tersebut dalam tindakan sehari-hari.

4. Ambil Tanggung Jawab atas Tindakan Anda

Ambil tanggung jawab atas tindakan Anda dan jangan mencari-cari alasan atau pembenaran atas kesalahan yang telah Anda lakukan. Ketika melakukan kesalahan, akui dan perbaiki kesalahan tersebut.

5. Berikan yang Terbaik dalam Setiap Hal

Berikan yang terbaik dalam setiap hal yang Anda lakukan, baik itu dalam pekerjaan, belajar, maupun hubungan sosial. Berusaha untuk mencapai tujuan Anda dengan penuh dedikasi dan semangat.

6. Jadilah Pribadi yang Jujur

Jadilah pribadi yang jujur dan transparan dalam segala hal. Hindari kebohongan dan berbicara secara jujur, terutama ketika menghadapi masalah atau kesulitan.

Cara Bergaul yang Baik Agar Anda Punya Banyak Teman

Mahasiswa adalah individu unik yang masing-masing memiliki karakter yang berbeda-beda. Karakter terbentuk karena kebiasaan, lingkungan, keturunan dan

pengalaman hidup. Setiap individu memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam berinteraksi. Ada yang memang pandai bergaul, namun ada juga yang cenderung pemalu dan terbatas dalam pergaulan. Bagi seseorang yang pandai bergaul, tentunya sangat mudah baginya untuk mendapatkan teman kuliah, lingkungan masyarakat, atau tempat kerja. Lalu bagaimana bila Anda pemalu dan tertutup dalam pergaulan? Apa yang akan Anda lakukan? Ayo ikuti cara bergaul yang baik agar Anda punya banyak teman.

1. Belajar Menerima Diri Sendiri

Pertama, Anda harus belajar menerima diri apa adanya. Bukankah setiap orang punya kelebihan dan kekurangan, termasuk Anda? Jika Anda terus berfokus pada kekurangan-kekurangan yang ada, akibatnya Anda akan dipenuhi perasaan-perasaan negatif. Misalnya minder, merasa tidak dihargai, merasa tidak diterima, dan sebagainya. Padahal bisa jadi itu hanya perasaan Anda saja, yang mengucilkan diri sendiri.

2. Bergaul dengan Niat Baik

Dengan beragam cerita kenakalan remaja jaman sekarang yang sering kita dengar, pentingnya memulai pergaulan dengan niat baik sangat perlu dilakukan. Rentannya remaja memulai suatu perilaku yang kurang baik bisa diawali dengan niat yang kurang baik ketika menjalin pertemanan dan pergaulan. Memilih teman dengan ciri ciri teman yang baik dan tulus sangatlah penting. Jika memulai pergaulan dengan niat yang baik, maka kita juga akan mencari lingkungan yang baik yang tidak akan

mudah mempengaruhi atau menjerumuskan orang kepada tingkah laku yang menyimpang dari nilai sosial.

3. Perluas Lingkup Pergaulan Anda

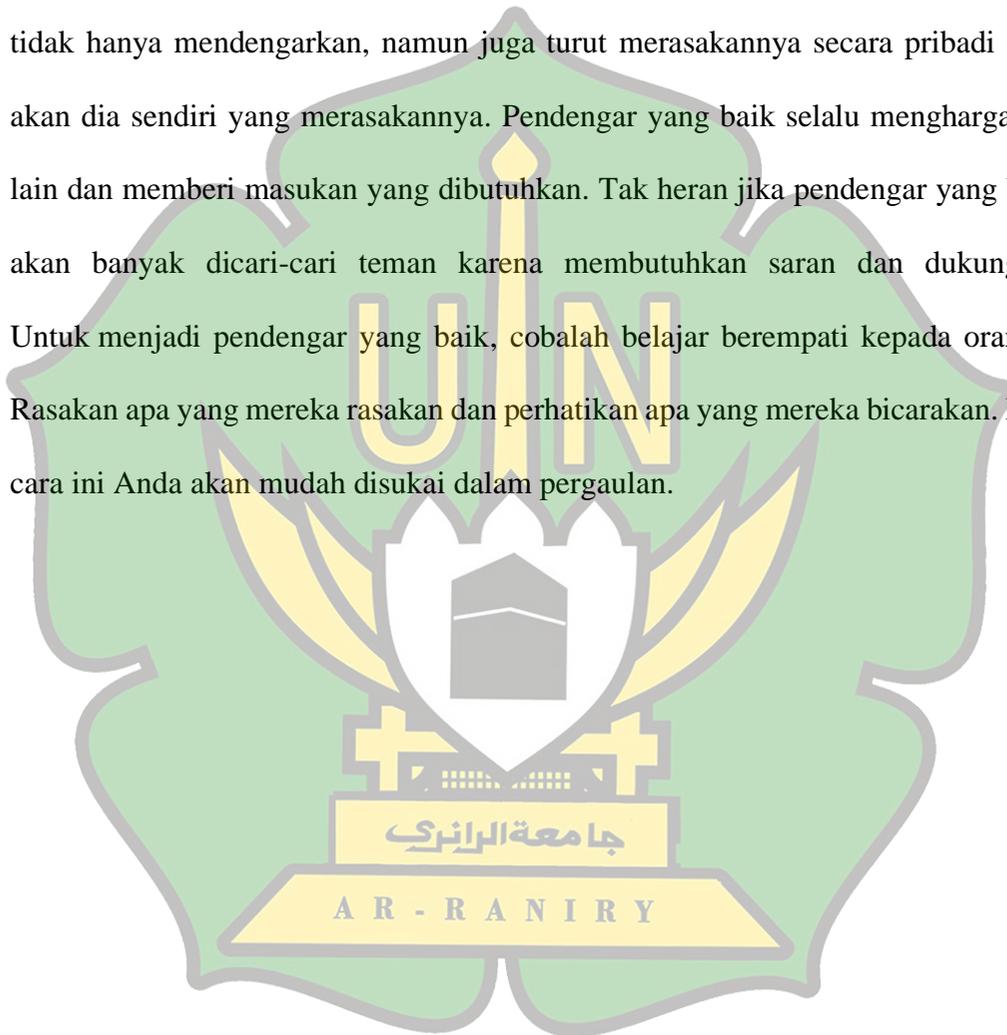
Dalam kehidupan kita harus bisa memperluas lingkup pergaulan. Jika awalnya aktivitas Anda hanya berangkat kuliah, pulang ke rumah lalu tidur, coba lakukan sedikit variasi. Mungkin Anda bisa menghubungi teman-teman lama yang selama ini Anda abaikan karena kesibukan. Lalu ajak mereka bertemu di cafe untuk membahas acara reuni misalnya atau sekadar ngobrol ngalor ngidul sambil ngopi. Atau Anda bisa mengikuti komunitas-komunitas baik offline maupun online yang memiliki kesamaan dengan Anda dalam minat dan hobi. Intinya, perluas pergaulan Anda. Cobalah bergaul yang baik dengan sebanyak-banyaknya orang. Sehingga Anda memiliki banyak teman dan kenalan yang bisa berbagi pengalaman bahkan info yang bermanfaat. Jika di tahap ini Anda tidak mengalami kesulitan, artinya Anda mulai siap membuka diri dan memperbaiki cara bergaul Anda.

4. Senyum

Cara bergaul yang baik dengan teman sebaya adalah dengan selalu bersikap ramah dan murah senyum. Sering tersenyum akan memberi kesan bahwa kita adalah orang yang mudah didekati dan dapat diajak bicara. Selalu tersenyum juga merupakan ciri – ciri orang baik hati dan cara bergaul agar disenangi orang lain. Karena itulah usahakan untuk selalu tampak ramah, terbuka serta mudah didekati agar banyak orang yang ingin bergaul dengan kita.

5. Jadilah Pendengaran yang Baik

Tahukah Anda bahwa sebenarnya setiap orang suka didengar? Namun sayangnya, tak semua orang bisa menjadi pendengar yang baik. Pendengar yang baik tidak hanya mendengarkan, namun juga turut merasakannya secara pribadi seakan-akan dia sendiri yang merasakannya. Pendengar yang baik selalu menghargai orang lain dan memberi masukan yang dibutuhkan. Tak heran jika pendengar yang baik ini akan banyak dicari-cari teman karena membutuhkan saran dan dukungannya. Untuk menjadi pendengar yang baik, cobalah belajar berempati kepada orang lain. Rasakan apa yang mereka rasakan dan perhatikan apa yang mereka bicarakan. Dengan cara ini Anda akan mudah disukai dalam pergaulan.



**RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)
BIMBINGAN KELOMPOK
SEMESTER GANJIL TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

A	Komponen	Layanan Dasar
B	Bidang Layanan	Pribadi dan Belajar
C	Topik / Tema Layanan	Rasional dan realistik
D	Fungsi Layanan	Pemahaman dan pengembangan
E	Tujuan Umum	Peserta didik/konseli mampu meningkatkan pribadi yang Rasional dan realistik bergaul untuk mencapai tujuan hidupnya
F	Tujuan Khusus	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik/konseli dapat memahami dan menyimpulkan Pentingnya menjadi pribadi Rasional dan realistik 2. Peserta didik/konseli dapat menciptakan cara meningkatkan pribadi yang Rasional dan realistik. 3. Peserta didik/konseli dapat mengimplementasikan bentuk pribadi yang Rasional dan realistik 4. Peserta didik/konseli dapat membangun rasa Rasional dan realistik
G	Sasaran Layanan	Kelas XI MIA 1
H	Materi Layanan	Definisi dan tips Pentingnya pribadi Rasional dan realistik
I	Waktu	1 Kali Pertemuan x 40 Menit
J	Sumber Materi	<ol style="list-style-type: none"> 1. https://www.gramedia.com/best-seller/realistik/ 2. https://www.gramedia.com/literasi/rasional/ 3. https://www.orami.co.id/magazine/realistik 4. https://buku.kompas.com/read/341/contoh-berpikir-rasional-cara-efektif-menjadi-lebih-positif
K	Metode/Teknik	Metode : Teknik Diskusi kelompok, Sosiodrama
L	Media / Alat	Media permainan <i>Truth Or Dare</i>
M	Pelaksanaan	
	1 Tahap Awal/Pendahuluan	Uraian Kegiatan

	a.Pernyataan Tujuan	<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
	b.Penjelasan tentang langkah-langkah kegiatan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru Bimbingan Konseling menjelaskan bahwa kegiatan layanan yang akan dilaksanakan menggunakan metode “diskusi kelompok berbentuk permainan” 2. Guru Bimbingan Konseling membentuk kelompok dan peserta didik menyimak dan mengamati apa yang disampaikan guru BK sebelum melanjutkan tahap inti
	c. Mengarahkan kegiatan (konsolidasi)	Guru Bimbingan Konseling memberikan penjelasan tentang topik yang akan dibicarakan yaitu Keyakinan akan kemampuan diri dan Optimis
	d. Tahap peralihan (Transisi)	Guru Bimbingan Konseling menanyakan kesiapan peserta didik melaksanakan kegiatan, dan memulai ke tahap inti
2	Tahap Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru BK memberikan dan menjelaskan materi yang berhubungan dengan materi layanan 2. Peserta didik mengamati apa yang dijelaskan guru BK yang berhubungan dengan materi layanan 3. Guru BK mengajak curah pendapat dan tanya jawab 4. Guru BK membagi kelas menjadi 1 kelompok, 1 kelompok 5-12 orang 5. Guru BK memberi arahan cara bermain media <i>Truth Or Dare</i> 6. Didalam media <i>Truth Or Dare</i> merangkum sintak model pembelajaran <i>Problem Solving</i> berupa pertanyaan atau tantangan yang terdapat pada kartu media <i>Truth Or Dare</i>, Langkah-langkah pembelajaran menggunakan model pembelajaran <i>problem solving</i> menurut Sani (2019, hlm. 243) adalah sebagai berikut.

		<ol style="list-style-type: none"> a. Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran. b. Guru memberikan permasalahan yang perlu dicari solusinya. c. Pendidik (guru) menjelaskan prosedur pemecahan masalah yang benar. d. Peserta didik mengetahui dan merumuskan masalah secara jelas dan mencari literatur yang mendukung untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan guru. e. Siswa atau peserta didik menetapkan beberapa solusi yang dapat diambil untuk menyelesaikan permasalahan dengan menggunakan pengetahuan untuk memperinci, menganalisis masalah dari berbagai sudut. f. Peserta didik melaporkan tugas yang diberikan guru. 7. Peserta didik mendiskusikan dengan anggota kelompok masing-masing 8. Setiap kelompok mempresentasikan tugasnya kemudian anggota 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
N	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

O	Evaluasi Hasil	Evaluasi setelah melakukan kegiatan bimbingan kelompok (Angket Kepuasan mengikuti layanan) meliputi : 1. Mengajukan pertanyaan untuk mengungkap pengalaman siswa dalam layanan 2. Mengamati perubahan perilaku peserta setelah bimbingan kelompok yaitu dengan siswa mengisi instrumen penilaian dari guru pembimbing
---	----------------	---

Peneliti, 15 November 2023



Liawarika
190213051

Materi Layanan Realistis

Seseorang yang memiliki cara berpikir realistis adalah mereka yang anti dengan hal-hal yang bersifat angan-angan semata. Mereka bisa saja dianggap pesimis oleh orang-orang di sekitar mereka. Mereka dianggap tidak berani bermimpi atau lebih menyukai berada dalam zona nyaman. Sebenarnya, bukan seperti itu. Mereka tetap mempunyai impian, tapi mungkin tidak pernah terkesan muluk-muluk. Mimpi mereka adalah mimpi-mimpi yang sederhana. Mimpi yang sekiranya mudah mereka raih karena berbekal pengalaman dan pengetahuan. Namun, memang semua yang terjadi di dunia ini adalah atas persetujuan atau ridho Yang Maha Kuasa, sehingga bagaimanapun mereka berusaha berpikir realistis sebelum melakukan suatu hal, pada akhirnya mereka bisa saja mendapat kegagalan. Jika sekiranya mereka mendapat firasat buruk di tengah hal yang sedang mereka jalani atau berusaha mereka capai,

mereka bisa saja langsung menghentikan langkah mereka dan berbalik arah untuk meninggalkan sesuatu yang belum terlihat jelas hasilnya itu. Dan mereka langsung merutuki diri mereka sendiri yang sudah berani berkhayal. Padahal semua firasat buruk dan keragu-raguan datangnya dari syaitan atau iblis. Hal ini seakan menunjukkan bahwa seseorang yang berpikir realistis sepertinya tidak bisa lepas dari kata “ Paranoid ”. Bukan berarti berpikir realistis itu tidak baik. Berpikir realistis sangat baik dan akan lebih baik jika dibarengi dengan keteguhan hati atau berserah diri kepada Yang Maha Kuasa. Jika tidak dibarengi hal tersebut, diri pribadi akan mudah mengalami stress.

Rasional

Berdasarkan pengertiannya, antara realistis dan rasional tampak tidak ada perbedaan. Perbedaannya adalah berpikir realistis bersifat akan terjadi dalam waktu dekat, sedangkan rasional bersifat jangka panjang. Maka, seseorang yang berpikir rasional dianggap memiliki cara berpikir yang panjang dan menggunakan logika atau akal sehat. Kaum perempuan sering kali dianggap tidak rasional dan lebih bersifat emosional dalam mengambil suatu keputusan. Padahal cara berpikir manusia tidak ada hubungannya dengan genre. Sering kali kaum laki-laki juga terlihat mengambil keputusan tanpa berpikir panjang terlebih dahulu atau dengan emosi.

Terkadang melarikan diri dari komitmen dalam suatu hubungan disangkutpautkan dengan cara berpikir yang rasional dan irasional. Buruknya lagi, jika tidak ada usaha sejak dini untuk menata hidup dari masing-masing pihak yang menyebabkan perubahan ke arah yang lebih baik dalam suatu hubungan menjadi sulit dicapai, hingga akhirnya hubungan tersebut terpaksa berakhir. Sesungguhnya, seseorang yang berpikir rasional adalah mereka yang mengedepankan masa depan dan mulai menyusun

langkah-langkah yang harus diambil untuk mencapai tujuan-tujuan mereka. Tanpa memulai menyusun langkah-langkah untuk mencapai tujuan atau sekadar praduga belaka sama halnya dengan seseorang yang sering mengumbar omong kosong.

Pentingnya Berpikir Rasional dan realistik

Kita telah banyak membahas tentang pemikiran rasional itu sendiri. Mulai dari pengertian hingga tanda-tandanya. Jadi, kita pun perlu mengetahui alasan mengapa perlu untuk berpikir secara rasional. Berikut pentingnya berpikir rasional adalah:

1. Dapat Berpikir Secara Kritis

Salah satu alasan pentingnya berpikir rasional adalah untuk bisa mengetahui langkah apa yang harus diambil sebelum mengambil suatu kesimpulan. Dengan pola pikir yang rasional, kita dapat mempertimbangkan sesuatu jika dianggap tidak relevan dengan prinsip yang kita percayai.

2. Membantu dalam Mempelajari Hal Baru

Manfaat yang akan didapat dari berpikir secara rasional adalah membantu kita dalam mempelajari hal baru. Karena, dengan pola pikir yang seperti itu, kita akan lebih mudah memecahkan masalah karena dapat mengambil langkah secara realistik dan mengetahui sebab akibatnya.

3. Mendapat Solusi Terbaik dari Setiap Masalah

Mungkin pengalaman dapat menjadi guru terbaik. Tetapi seiring dengan berjalannya waktu, kita akan menjadi semakin cepat untuk membuat keputusan karena telah

terbiasa berpikir rasional. Kita secara otomatis akan melakukan riset dan mengumpulkan data sebelum mengambil keputusan.

4. Memudahkan untuk Beradaptasi

Seperti yang kita ketahui, rasional adalah kemampuan berpikir seseorang yang logis dengan mempertimbangkan segala sesuatu. Hal inilah yang menyebabkan orang yang rasional lebih mudah beradaptasi karena terbiasa dalam membuat penyesuaian dan pertimbangan. Mereka juga lebih tanggap dalam mempelajari sesuatu.



Lampiran 8

Modul Panduan Rancangan Eksperimen

Treatment I

A. Identitas Modul



Nama Penyusunan	: Liawarika
Nama Sekolah	: MAN 3 Kota Banda Aceh
Tahun Pelajaran	: 2023/2024
Semester	: Ganjil
Kelas	: X IPS 3
Alokasi Waktu	: 1x 45 menit (3 pertemuan)
Bidang Layanan	: Pribadi
Aspek Perkembangan	: Keyakinan akan kemampuan diri dan Optimis
Topik/Materi	: Kepercayaan Diri

B. Capaian Layanan

Peserta didik mampu memahami dan mengentaskan masalah dirinya dengan memanfaatkan dinamika kelompok, serta mengembangkan diri berdasarkan konsep ilmu pengetahuan dan perilaku belajar, menggunakan media permainan *Truth Or Dare*.

C. Tujuan Layanan

Pengenalan : Peserta didik/konseli dapat memahami dan menyimpulkan pentingnya perasaan yakin akan kemampuan dirinya dan bersikap optimis dengan menggunakan media *Truth Or Dare*.

Akomodasi : Peserta didik/konseli dapat mengkaitkan rasa yakin akan kemampuan dirinya dan bersikap optimis dalam kehidupan sehari-hari
Peserta didik/konseli dapat menerapkan rasa yakin akan kemampuan dirinya dan bersikap optimis dalam kehidupan sehari-hari.

D. Sarana Dan Prasarana

1. Sarana : Media permainan *Truth Or Dare*.
2. Prasarana : Instrument Penilaian I R Y

E. Metode dan Teknik

1. Jenis Layanan : Bimbingan Kelompok
2. Kegiatan Pendukung: Menghimpun Data, Pemberian Materi, Tanya Jawab, *Problem Solving*.

F. Kegiatan Layanan (Eksperimen)

I. Tahap Pembentukan

1. Menerima secara terbuka dan mengucapkan terima kasih
2. Berdoa
3. Menjelaskan apa itu Bimbingan Kelompok

“ pemberian bantuan kepada siswa melalui situasi kelompok. Masalah yang dibahas dalam bimbingan kelompok adalah masalah yang dialami bersama dan tidak rahasia, baik menyangkut masalah pribadi, sosial, belajar, maupun karir.”

4. Menjelaskan tujuan bimbingan kelompok

“ untuk membantu para siswa yang mengalami masalah melalui prosedur kelompok”

5. Menjelaskan cara pelaksanaan Bimbingan kelompok

- a. Masing-masing anggota kelompok dalam bimbingan kelompok secara bebas dan sukarela berbicara, bertanya, mengeluarkan pendapat, ide, sikap, saran, serta perasaan yang dirasakannya pada saat itu.

- b. Mendengarkan dengan baik bila anggota kelompok berbicara, yaitu setiap salah satu anggota kelompok menyampaikan tanggapan, maka anggota kelompok lainnya memperhatikannya.

- c. Pelaksanaan bimbingan kelompok dibuat semacam kesepakatan antara pemimpin kelompok dengan para anggota kelompok, sehingga diharapkan dalam pelaksanaan kegiatan tersebut dapat berjalan sesuai yang diharapkan oleh kedua belah pihak.

6. Menjelaskan asas-asas bimbingan kelompok

- a. Kerahasiaan, Segala sesuatu yang dibahas dan muncul dalam kegiatan kelompok hendaknya menjadi rahasia kelompok yang hanya boleh diketahui oleh anggota kelompok dan tidak disebarluaskan ke luar kelompok. Seluruh anggota kelompok hendaknya menyadari benar dan bertekad untuk melaksanakannya. Aplikasi asas kerahasiaan lebih dirasakan pentingnya dalam konseling.
- b. Kesukarelaan, Kesukarelaan anggota kelompok dimulai sejak awal rencana pembentukan kelompok oleh Moderator Konseling (guru BK). Kesukarelaan terus menerus dibina melalui upaya Moderator Konseling agar dapat mengembangkan suasana kelompok yang dinamis. Dengan kesukarelaan itu, anggota kelompok akan dapat mewujudkan peran aktif diri mereka masing-masing untuk mencapai tujuan layanan.
- c. Keterbukaan, Anggota kelompok menampilkan diri tanpa rasa takut, malu atau ragu.
- d. Kegiatan, Anggota kelompok mengikuti konseling kelompok dengan aktif. Dinamika kelompok dalam konseling kelompok semakin intensif dan efektif apabila semua anggota kelompok secara penuh menerapkan asas kegiatan.
- e. Kenormatifan, Asas kenormatifan dipraktikkan berkenaan dengan cara-cara berkomunikasi dan bertatakrama dalam kegiatan kelompok, dan dalam mengemas isi bahasan. Dinamika kelompok akan semakin tinggi apabila

banyaknya masukan dan pendapat dari anggota kelompok yang saling melakukan sentuhan dengan bahasa, gaya, dan sikap yang sangat normatif.

7. Melaksanakan perkenalan dilanjutkan dengan permainan (*ice breaking*) rangkaian nama Saling menyapa dan menyebutkan nama dan kelas masing-masing agar saling mengenal.

II. Tahap Peralihan

1. Menjelaskan kembali kegiatan kelompok
2. Tanya jawab tentang kesiapan anggota untuk kegiatan lebih lanjut atau Pengenalan suasana apabila anggota secara keseluruhan/sebagian belum siap untuk memasuki tahap berikutnya dan mengatasi suasana tersebut (Kolaborasi)
3. Memberi contoh masalah yang dibahas dalam kelompok
4. Mengucapkan ikrar janji kerahasiaan dalam kelompok yang dipimpin oleh konselor
5. Guru BK menegaskan komitmen para anggota kelompok (Apa yang akan dilakukan berkenaan dengan topik yang telah dilakukan)
6. Selingan/ Ice breaking (Kreatifitas)

III. Tahap Kegiatan

1. Guru BK/Pemimpin kelompok mengemukakan topik bahasan yang telah dipersiapkan yaitu, kepercayaan diri dengan aspek keyakinan akan kemampuan diri dan optimis
2. Guru BK menjelaskan pentingnya topik “keyakinan akan kemampuan diri dan optimis” yang akan dibahas dalam kelompok

3. Pembahasan dengan teknik *Problem Solving* menggunakan media permainan *Truth or Dare*.

A. Persiapan :

- a. Guru BK/Pemimpin kelompok mengemukakan materi yang akan dimainkan dalam media permainan *Truth or Dare*. Seperti, memutar arah roda permainan sesuai arah jarum jam, jika berhenti disalah satu perintah, anggota mengambil kartu sesuai roda yang berhenti dan membaca perintah dan wajib melaksanakannya, jika tidak anggota akan mendapat kartu hukuman.
- b. Melakukan tanya jawab untuk memperjelas masalah dan cara memainkan permainan *Truth or Dare*.

B. Prosedur permainan *Truth or Dare*.

- a. Guru BK memberikan peraturan dalam permainan *Truth or Dare*, dan membuat kesepakatan persetujuan dengan anggota kelompok.
- b. Guru BK/Pemimpin Kelompok menentukan anggota kelompok yang akan memainkan permainan *Truth or Dare* terlebih dahulu sesuai dengan peraturan yang diberikan oleh guru BK.
- c. Setelah ditentukannya urutan anggota kelompok yang memainkan permainan *Truth or Dare* terlebih dahulu, permainan segera dimulai sesuai peraturan yang sudah disepakati. Permainan berjalan hingga kurang lebih 45 menit atau setelah seluruh anggota kelompok mendapat gilirannya.

C. Evaluasi dan diskusi:

- a. Setelah permainan selesai, guru BK/ Pemimpin kelompok memulai dan menginstruksikan diskusi mengenai pelaksanaan permainan yang sudah dilakukan bersama.
- b. Guru BK mengarahkan diskusi untuk membicarakan tanggapan mengenai bagaimana perasaan setiap anggota kelompok setelah memainkan permainan *Truth or Dare*.
- c. Guru BK mengarahkan diskusi untuk membicarakan bagaimana cara pemecahan masalah.

IV. Tahap pengakhiran

1. Menjelaskan bahwa kegiatan bimbingan kelompok akan diakhiri
2. Anggota kelompok mengemukakan kesan dan menilai kemajuan yang dicapai masing-masing
3. Pembahasan kegiatan lanjutan
4. Pesan serta tanggapan anggota kelompok
5. Ucapan terima kasih
6. Berdoa
7. perpisahan

G. Evaluasi

1. Evaluasi Proses

Konselor melakukan evaluasi dengan melakukan proses yang terjadi:

- a. Keterlaksanaan perencanaan

b. Perolehan Siswa Pasca Layanan

c. Perhatian Peserta Didik

d. Kesesuaian Program

2. Evaluasi Hasil

Memberikan instrumen berupa kuesiner untuk melihat hasil yang di pahami oleh peserta didik

LAMPIRAN

- Materi
- LKPD
- Instrument Evaluasi
- Daftar Pustaka

Materi I: Aspek Keyakinan akan kemampuan diri dan Optimis

Pentingnya perasaan yakin akan kemampuan dirinya dan bersikap optimis.

Ada orang-orang yang sering kali sulit meyakini diri sendiri, apalagi jika mereka merasa tidak mampu memberi atau tidak layak menerima sesuatu. Tetapi, Anda sesungguhnya layak dan mampu. Jika Anda belum bisa melihat semua sisi baik dari diri Anda, ada beberapa cara mudah yang bisa Anda lakukan untuk menumbuhkan keyakinan pada diri sendiri. Mulailah dengan menghargai pencapaian Anda selama ini dan tentukan tujuan-tujuan baru. Setelah itu, cobalah mencari teman baru dan manfaatkan peluang untuk memberdayakan keterampilan Anda. Dan agar lebih yakin lagi, Anda juga harus memperhatikan diri sendiri dengan baik. Cara-cara tersebut agar Anda bisa merasa lebih yakin pada diri sendiri.

1. Buatlah daftar yang berisi semua pencapaian yang sudah Anda raih selama ini.

Mulailah menumbuhkan keyakinan pada diri sendiri dengan menulis pencapaian Anda. Sediakan waktu untuk mencatat semua hal yang sudah Anda lakukan dengan baik pada saat-saat tertentu dalam kehidupan Anda. Masukkan juga hal-hal yang sepertinya tidak begitu penting, misalnya karena Anda bisa merakit sendiri furnitur yang Anda beli di IKEA atau suksesnya penyelenggaraan pesta untuk teman atau anggota keluarga Anda.

- d. Cobalah mencari pola dari berbagai kegiatan yang sudah Anda catat tadi. Kenali apa yang sudah Anda lakukan berulang kali untuk mencari tahu keterampilan apa saja yang Anda kuasai.
- e. Setelah mengenali keterampilan yang selama ini Anda gunakan untuk menyelesaikan berbagai hal, mulailah mencatatnya di kolom yang baru. Selain itu, Anda juga bisa mencatat hal-hal yang Anda kagumi dari diri sendiri dengan membuat kolom.
- f. Contohnya, jika selama ini Anda mampu merawat anjing atau kucing dengan baik, ini berarti bahwa Anda pada dasarnya adalah orang yang penuh kasih sayang. Oleh sebab itu, cobalah mencari kegiatan lain agar keterampilan Anda lebih bermanfaat lagi, misalnya dengan menjadi sukarelawan di tempat penampungan hewan.

2. Mintalah pendapat tentang diri Anda dari orang-orang terkasih.

Kadang-kadang kita tidak bisa melihat kebaikan diri sendiri, tetapi orang-orang yang menyayangi kita biasanya akan sangat mudah melihatnya. Jika Anda masih

belum bisa menemukan sisi baik dari diri Anda, mintalah pendapat dari seseorang yang menyayangi Anda.

- c. Anda bisa mengatakan, “Akhir-akhir ini, aku merasa tidak bisa melakukan apa pun dengan baik, tetapi aku sedang berusaha mengatasinya dan mencari tahu apa saja keterampilanku. Menurut kamu, apa yang baik dari diriku?”
- d. Temukan alasan yang bisa Anda yakini.

Anda tidak akan bisa merasa yakin pada diri sendiri jika selalu ingin menyenangkan orang lain. Berusahalah menemukan alasan dan tujuan yang penting bagi Anda dan benar-benar Anda yakini. Gairah yang timbul karena alasan dan tujuan ini akan mendorong Anda untuk bekerja keras dan mencari tahu seberapa jauh Anda bisa mencapainya.

3. Tentukan tujuan yang realistis.

Adanya tujuan yang realistis akan menumbuhkan keyakinan pada diri sendiri dan pada kemampuan Anda mencapai tujuan. Jadi, tentukan tujuan yang bisa Anda capai sesuai dengan keterampilan Anda. Sebagai contoh, jika tujuan jangka panjang Anda adalah menjadi asisten dokter hewan karena Anda mampu merawat binatang dengan baik, mulailah menentukan tujuan kecil yang bisa Anda capai dengan melamar pekerjaan sebagai asisten dokter hewan. Setelah tujuan ini tercapai, lanjutkan dengan menentukan tujuan berikutnya yang bisa mendukung tercapainya tujuan jangka panjang Anda.

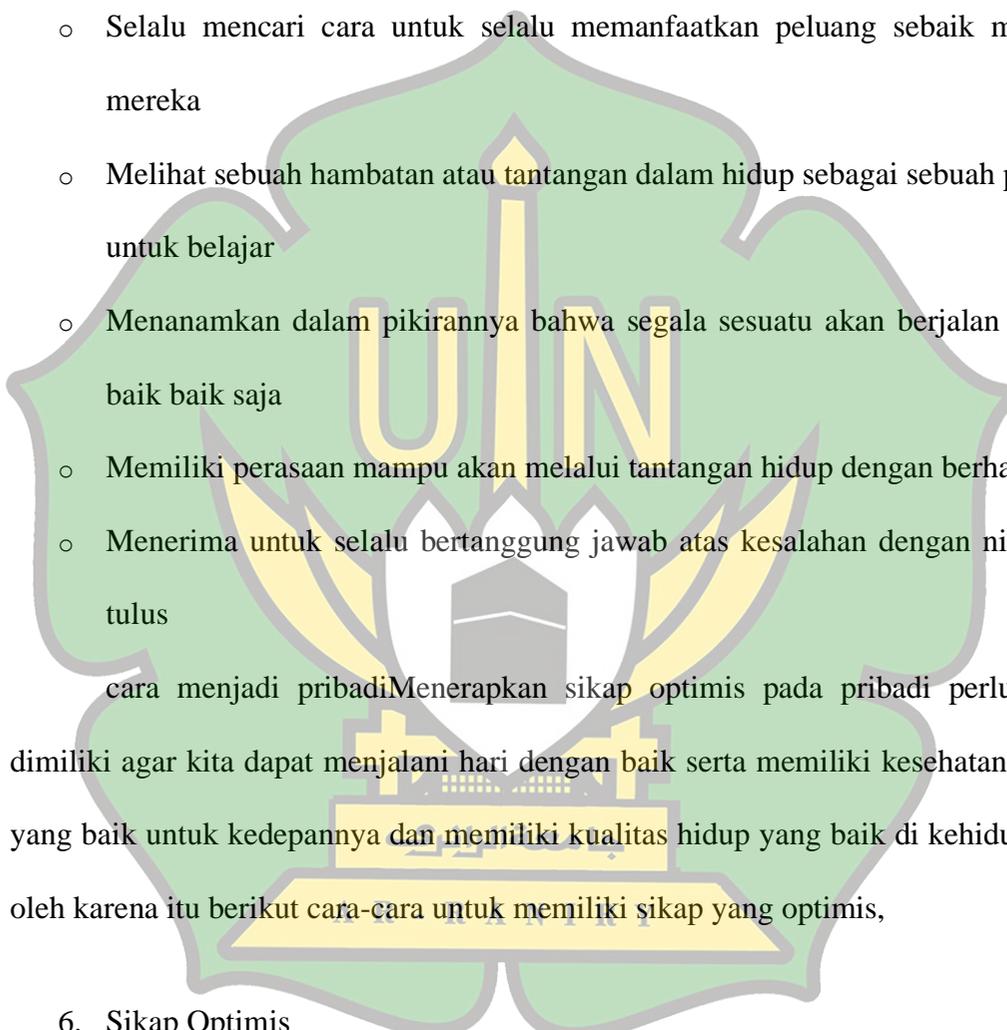
- c. Bersiaplah untuk meninggalkan zona nyaman. Meskipun Anda sudah menentukan tujuan yang realistis, mungkin Anda harus melakukan hal-hal yang belum biasa Anda lakukan untuk mencapainya.

- d. Setelah menentukan tujuan, bekerjalah dengan giat sampai Anda berhasil mencapainya. Jangan mengabaikan tujuan Anda hanya karena terlalu sulit. Jika Anda menghadapi kesulitan, cobalah membaginya menjadi beberapa tujuan yang lebih kecil dan fokuskan diri untuk mencapainya satu demi satu.

Sikap Optimis Merupakan sikap yang mengarah untuk berpikir positif yang ditunjukkan pribadi ketika dihadapi dengan berbagai aspek kehidupannya, pribadi yang memiliki sikap optimis seringkali memiliki pikiran akan masa depan yang lebih baik dan juga sudut pandang yang positif ketika melihat atau dihadapkan dengan hal-hal di kehidupan ini. Ciri-ciri pribadi yang memiliki sikap optimis ini biasanya menjalankan kehidupannya dengan penuh semangat serta ketika menjalani aktivitas di kehidupan pribadi biasanya memiliki hati yang bahagia dan ketika terjadi hal-hal di dalamnya pribadi akan melihat segala hal-hal tersebut menjadi peluang. Memiliki sikap optimis ini membantu pribadi melihat dunia dengan memberi banyak pilihan kepada individu-individu agar melakukan tanggapan jawabnya agar hidup dapat berjalan dengan baik, pribadi yang memiliki sikap optimis ini cenderung memiliki mental yang lebih sehat dibanding lingkungan sekitar yang memiliki sikap pesimis.

Namun pribadi yang memiliki sikap yang optimis ini tidak berarti selalu terlepas dari masalah-masalah yang ada namun kebanyakan mereka yang memiliki sikap, berikut ciri-ciri pribadi yang memiliki sikap optimis dalam menjalani harinya,

- o Memiliki pikiran akan terjadi hal-hal baik yang akan datang ketika terjadi peristiwa negatif di kehidupannya

- 
- Saat terjadi suatu pengalaman buruk didalam hidupnya tidak akan membuat pribadi menjadi mengaburkan harapan di hidupnya di masa depan.
 - Selalu merasa bersyukur akan hal-hal yang ada di dalam hidup mereka
 - Selalu mencari cara untuk selalu memanfaatkan peluang sebaik mungkin mereka
 - Melihat sebuah hambatan atau tantangan dalam hidup sebagai sebuah peluang untuk belajar
 - Menanamkan dalam pikirannya bahwa segala sesuatu akan berjalan dengan baik baik saja
 - Memiliki perasaan mampu akan melalui tantangan hidup dengan berhasil
 - Menerima untuk selalu bertanggung jawab atas kesalahan dengan niat yang tulus
- cara menjadi pribadiMenerapkan sikap optimis pada pribadi perlu untuk dimiliki agar kita dapat menjalani hari dengan baik serta memiliki kesehatan mental yang baik untuk kedepannya dan memiliki kualitas hidup yang baik di kehidupan ini oleh karena itu berikut cara-cara untuk memiliki sikap yang optimis,

6. Sikap Optimis

Sebagai pribadi kita harus untuk melatih keyakinan didalam pikiran kita agar kita dapat melakukan berbagai macam hal-hal yang positif yang kemudian mampu membawa kita pada keberhasilan dan terus yakin bahwa diri kita mampu dan lakukan hal yang pastinya membuat hal tersebut terjadi latih dan tekunlah,

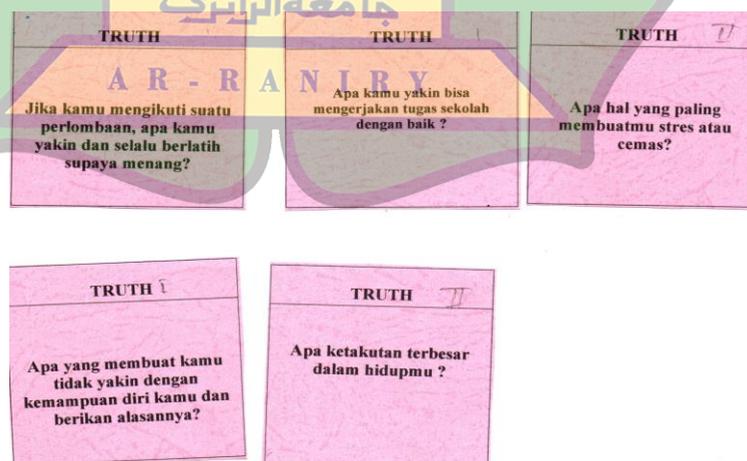
7. Berfokus untuk masa saat ini dan masa depan

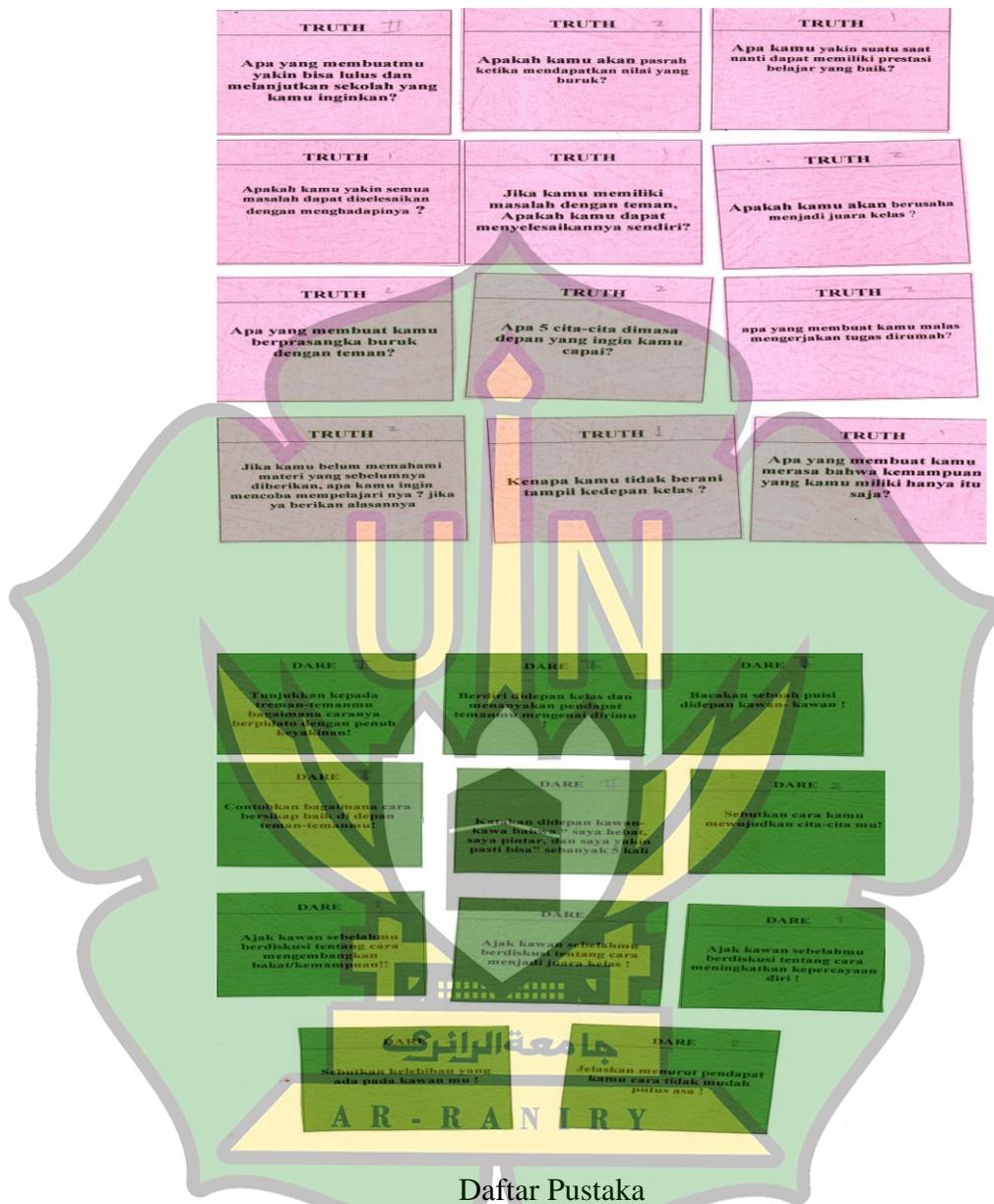
Berfokus untuk masa saat ini dan masa depan, dimana kita sebagai pribadi yang terus hidup yang terus maju kita tidak bisa terperangkap oleh masa lalu kita namun kita bisa menjadikan masa lalu sebagai pelajaran Grameds untuk masa saat ini atau di masa depan. Grameds perlu fokus dengan apa yang perlu dikerjakan di saat ini dan juga merencanakan masa depan, bukan terus terperangkap akan masa lalu dan Grameds tidak bisa mengubah masa lalu.

8. mengambil hal yang baik di setiap kejadian hidup

Di Setiap kejadian hidup kita setiap harinya, Grameds perlu untuk mengambil hal-hal baik di dalamnya seperti mengambil hal-hal positif yang diraih selama menjalani hari yang panjang dan ketika terjadi hal-hal yang tidak diinginkan kita perlu untuk bersyukur akan hal-hal yang telah diraih selama di hari tersebut.

Gambar : kartu *Truth Or Dare*





Daftar Pustaka

- Burns, R.B. 2010. *Konsep Diri (terjemahan:Edy)*. Jakarta : Arcan.
- Clark, M.A, 2002. *Bagaimana Meningkatkan Harga Diri Remaja (Terjemahan: Tjandra)*. Jakarta : Bina Rupa Aksara
- Crow L. dan Crow. A. 2000. *Psikologi Pendidikan (Terjemahan Kasijan Z)*. Surabaya : Bina Ilmu.
- Azwar S. (2013). *Sikap manusia: Teori dan pengukurannya*. Pustaka Pelajar.

LKPD

A. Identitas Kelompok

Ketua Kelompok

Anggota Kelompok :

.....
.....
.....

Kelas :

Hari/Tanggal :

Judul Materi Layanan :

B. Petunjuk LKPD

Sesuai dengan materi Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok yang sudah Guru BK berikan, Silahkan anda isi Lembar Kerja Peserta Didik yang paling sesuai dengan apa yang diri anda rasakan dan alami.

1. Jelaskan apa yang dimaksud dengan yakin akan kemampuan diri sendiri !

2. Jelaskan apa yang dimaksud dengan berfikir secara optimis !

3. Jelaskan apa yang harus dilakukan jika kita kurang percaya diri !

INSTRUMEN PENILAIAN PROSES LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK

Hari/Tanggal :

Materi :

Kelas :

Pemberi Layanan :

Petunjuk :

Guru BK memberikan skor penilaian aspek yang di observasi pada masing-masing siswa sesuai dengan kolom yang telah disediakan dengan kriteria sebagai berikut :

Skor 5 jika hal ini dilakukan peserta didik dengan sangat baik

Skor 4 jika hal ini dilakukan peserta didik dengan baik

Skor 3 jika hal ini dilakukan peserta didik dengan cukup baik

Skor 2 jika hal ini dilakukan peserta didik dengan kurang baik

Skor 1 jika hal ini dilakukan peserta didik dengan sangat kurang baik

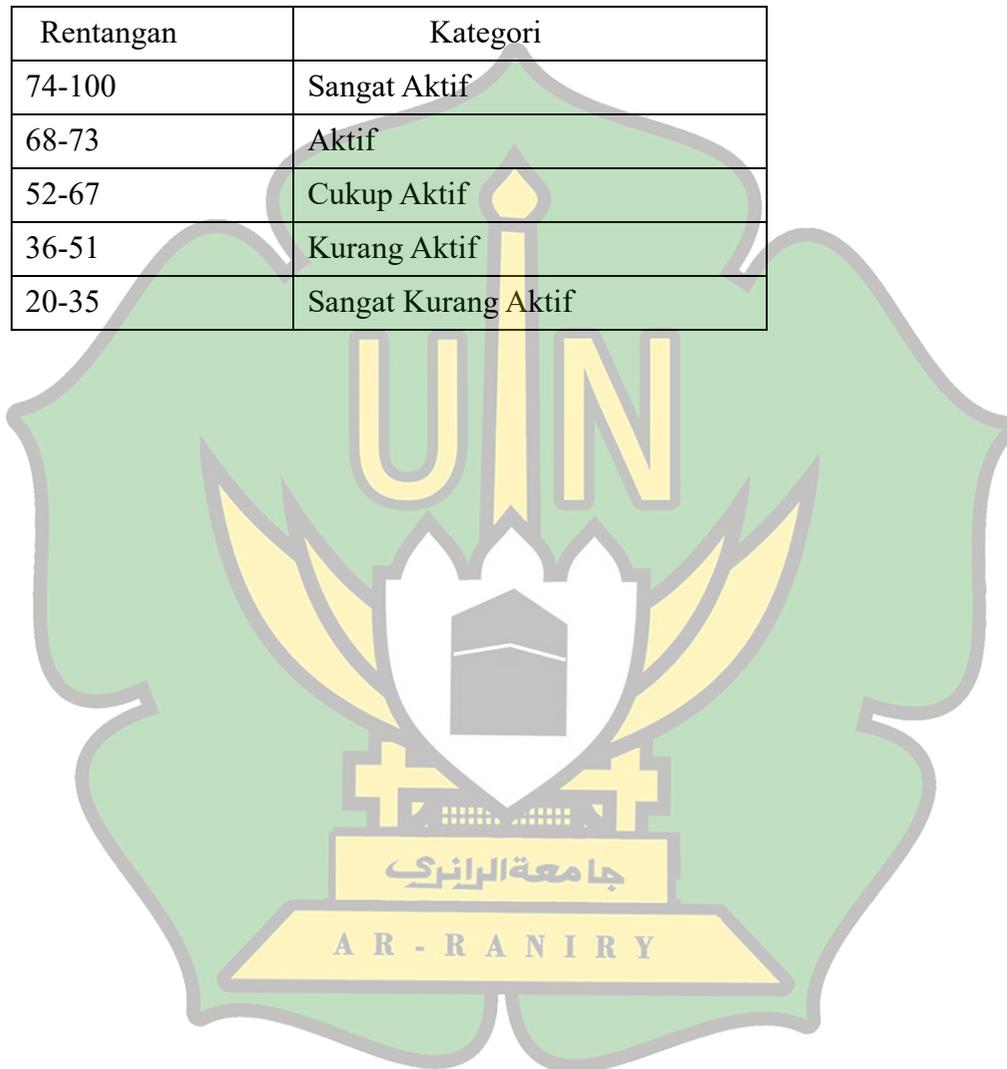
NO	PERNYATAAN	Nama Inisial				
		1	2	3	4	5
1	Keaktifan Peserta Didik mengikuti layanan Bimbingan Kelompok teknik permainan					
2	Antusias dalam setiap kegiatan bimbingan kelompok teknik permainan					
3	Perhatian Peserta didik saat guru BK menjelaskan langkah-langkah dalam teknik permainan.					
4	Keberanian Peserta Didik bertanya pada saat ada hal yang tidak dimengerti.					
5	Partisipasi peserta didik berpendapat mengenai topik teknik permainan yang diperagakan.					
6	Kesesuaian dialog pemeran dengan alur skenario					
7	Respon Peserta Didik ketika proses diskusi					
8	Komunikasi Peserta Didik dalam kelompok bersama Peserta didik yang lain.					
9	Mengembangkan hubungan yang positif dalam kelompok					
10	Keaktifan siswa dalam memberikan kesimpulan					
TOTAL SKOR						

Penentuan Skor

Skor total = jumlah skor/50 x 100

Kriteria Hasil

Rentangan	Kategori
74-100	Sangat Aktif
68-73	Aktif
52-67	Cukup Aktif
36-51	Kurang Aktif
20-35	Sangat Kurang Aktif



INSTRUMEN PENILAIAN HASIL LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK

Petunjuk

- a. Bacalah secara teliti
- b. Berilah tanda centang (v) pada kolom jawaban yang tersedia
- c. Skor untuk masing-masing pilihan jawaban adalah sebagai berikut :
 - 3 = sesuai
 - 2 = cukup sesuai
 - 1 = kurang sesuai

NO	PERNYATAAN	Sesuai	Cukup Sesuai	Kurang Sesuai
1	Saya mendapatkan pemahaman baru mengenai kegiatan permainan dinamika kelompok			
2	Saya dapat menyimpulkan manfaat dan kegunaan dari materi keyakinan akan kemampuan diri dan Optimis			
3	Saya merasa sangat dihargai dalam kegiatan kelompok			
4	Saya senang karena merasa materi tentang keyakinan akan kemampuan diri dan Optimis bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari			
5	Saya mengembangkan keyakinan akan kemampuan diri dan Optimis setelah mengikuti kegiatan ini			
6	Saya akan mampu meningkatkan rasa yakin akan kemampuan diri dan bersikap optimis setelah mengikuti kegiatan ini			
TOTAL SKOR				

Penentuan Skor

Skor total = jumlah skor/18 x 100

Kriteria Hasil

Rentangan	Kategori
79-100	Sesuai
56-78	Cukup Sesuai
33-55	Kurang Sesuai

Modul Panduan Rancangan Eksperimen

Treatment II

A. Identitas Modul



Nama Penyusunan	: Liawarika
Nama Sekolah	: MAN 3 Kota Banda Aceh
Tahun Pelajaran	: 2023/2024
Semester	: Ganjil
Kelas	: X IPS 3
Alokasi Waktu	: 1x 45 menit (3 pertemuan)
Bidang Layanan	: Pribadi
Aspek Perkembangan	: Bertanggung Jawab dan kemampuan dalam bergaul
Topik/Materi	: Kepercayaan Diri

B. Capaian Layanan

Peserta didik mampu memahami dan mengentaskan masalah dirinya dengan memanfaatkan dinamika kelompok, serta mengembangkan diri berdasarkan konsep ilmu pengetahuan dan perilaku belajar, menggunakan media permainan *Truth Or Dare*.

C. Tujuan Layanan

Pengenalan : Peserta didik/konseli dapat memahami dan menyimpulkan pentingnya menjadi pribadi yang bertanggung jawab dan meningkatkan kemampuan

dalam bergaul dengan menggunakan media *Truth Or Dare*.

Akomodasi : Peserta didik/konseli dapat mengkaitkan rasa tanggung jawab dan kemampuan dalam bergaul dalam kehidupan sehari-hari

Tindakan : Peserta didik/konseli dapat menerapkan rasa tanggung jawab dan kemampuan dalam bergaul dalam kehidupan sehari-hari.

D. Sarana Dan Prasarana

1. Sarana : Media permainan *Truth Or Dare*.
2. Prasarana : Instrument Penilaian

E. Metode dan Teknik

1. Jenis Layanan : Bimbingan Kelompok
2. Kegiatan Pendukung: Menghimpun Data, Pemberian Materi, Tanya Jawab, *Problem Solving*.

F. Kegiatan Layanan (Eksperimen)

I. Tahap Pembentukan

1. Menerima secara terbuka dan mengucapkan terima kasih
2. Berdoa
3. Menjelaskan apa itu Bimbingan Kelompok

“ pemberian bantuan kepada siswa melalui situasi kelompok. Masalah yang dibahas dalam bimbingan kelompok adalah masalah yang dialami bersama dan tidak rahasia, baik menyangkut masalah pribadi, sosial, belajar, maupun karir.”

4. Menjelaskan tujuan bimbingan kelompok

“ untuk membantu para siswa yang mengalami masalah melalui prosedur kelompok”

5. Menjelaskan cara pelaksanaan Bimbingan kelompok

a. Masing-masing anggota kelompok dalam bimbingan kelompok secara bebas dan sukarela berbicara, bertanya, mengeluarkan pendapat, ide, sikap, saran, serta perasaan yang dirasakannya pada saat itu.

b. Mendengarkan dengan baik bila anggota kelompok berbicara, yaitu setiap salah satu anggota kelompok menyampaikan tanggapan, maka anggota kelompok lainnya memperhatikannya.

c. Pelaksanaan bimbingan kelompok dibuat semacam kesepakatan antara pemimpin kelompok dengan para anggota kelompok, sehingga diharapkan dalam pelaksanaan kegiatan tersebut dapat berjalan sesuai yang diharapkan oleh kedua belah pihak.

6. Menjelaskan asas-asas bimbingan kelompok

a. Kerahasiaan, Segala sesuatu yang dibahas dan muncul dalam kegiatan kelompok hendaknya menjadi rahasia kelompok yang hanya boleh diketahui oleh anggota kelompok dan tidak disebarluaskan ke luar kelompok. Seluruh anggota kelompok hendaknya menyadari benar dan

bertekad untuk melaksanakannya. Aplikasi asas kerahasiaan lebih dirasakan pentingnya dalam konseling.

b. Kesukarelaan, Kesukarelaan anggota kelompok dimulai sejak awal rencana pembentukan kelompok oleh Moderator Konseling (guru BK). Kesukarelaan terus menerus dibina melalui upaya Moderator Konseling agar dapat mengembangkan suasana kelompok yang dinamis. Dengan kesukarelaan itu, anggota kelompok akan dapat mewujudkan peran aktif diri mereka masing-masing untuk mencapai tujuan layanan.

c. Keterbukaan, Anggota kelompok menampilkan diri tanpa rasa takut, malu atau ragu.

d. Kegiatan, Anggota kelompok mengikuti konseling kelompok dengan aktif. Dinamika kelompok dalam konseling kelompok semakin intensif dan efektif apabila semua anggota kelompok secara penuh menerapkan asas kegiatan.

e. Kenormatifan, Asas kenormatifan dipraktikkan berkenaan dengan cara-cara berkomunikasi dan bertatakrama dalam kegiatan kelompok, dan dalam mengemas isi bahasan. Dinamika kelompok akan semakin tinggi apabila banyaknya masukan dan pendapat dari anggota kelompok yang saling melakukan sentuhan dengan bahasa, gaya, dan sikap yang sangat normatif.

7. Melaksanakan perkenalan dilanjutkan dengan permainan (*ice breaking*) rangkaian nama Saling menyapa dan menyebutkan nama dan kelas masing-masing agar saling mengenal.

II. Tahap Peralihan

1. Menjelaskan kembali kegiatan kelompok
2. Tanya jawab tentang kesiapan anggota untuk kegiatan lebih lanjut atau Pengenalan suasana apabila anggota secara keseluruhan/sebagian belum siap untuk memasuki tahap berikutnya dan mengatasi suasana tersebut (Kolaborasi)
3. Memberi contoh masalah yang dibahas dalam kelompok
4. Mengucapkan ikrar janji kerahasiaan dalam kelompok yang dipimpin oleh konselor
5. Guru BK menegaskan komitmen para anggota kelompok (Apa yang akan dilakukan berkenaan dengan topik yang telah dilakukan)
6. Selingan/ Ice breaking (Kreatifitas)

III. Tahap Kegiatan

1. Guru BK/Pemimpin kelompok mengemukakan topik bahasan yang telah dipersiapkan yaitu, kepercayaan diri dengan aspek keyakinan akan kemampuan diri dan optimis
2. Guru BK menjelaskan pentingnya topik “keyakinan akan kemampuan diri dan optimis” yang akan dibahas dalam kelompok
3. Pembahasan dengan teknik *Problem Solving* menggunakan media permainan *Truth or Dare*.

A. Persiapan :

- a. Guru BK/Pemimpin kelompok mengemukakan materi yang akan dimainkan dalam media permainan *Truth or Dare*. Seperti, memutar arah roda permainan

sesuai arah jarum jam, jika berhenti disalah satu perintah, anggota mengambil kartu sesuai roda yang berhenti dan membaca perintah dan wajib melaksanakannya, jika tidak anggota akan mendapat kartu hukuman.

- b. Melakukan tanya jawab untuk memperjelas masalah dan cara memainkan permainan *Truth or Dare*.

B. Prosedur permainan *Truth or Dare*.

- a. Guru BK memberikan peraturan dalam permainan *Truth or Dare*, dan membuat kesepakatan persetujuan dengan anggota kelompok.
- b. Guru BK/Pemimpin Kelompok menentukan anggota kelompok yang akan memainkan permainan *Truth or Dare* terlebih dahulu sesuai dengan peraturan yang diberikan oleh guru BK.
- c. Setelah ditentukannya urutan anggota kelompok yang memainkan permainan *Truth or Dare* terlebih dahulu, permainan segera dimulai sesuai peraturan yang sudah disepakati. Permainan berjalan hingga kurang lebih 45 menit atau setelah seluruh anggota kelompok mendapat gilirannya.

C. Evaluasi dan diskusi: R - R A N I R Y

- a. Setelah permainan selesai, guru BK/ Pemimpin kelompok memulai dan menginstruksikan diskusi mengenai pelaksanaan permainan yang sudah dilakukan bersama.
- b. Guru BK mengarahkan diskusi untuk membicarakan tanggapan mengenai bagaimana perasaan setiap anggota kelompok setelah memainkan permainan *Truth or Dare*.

- c. Guru BK mengarahkan diskusi untuk membicarakan bagaimana cara pemecahan masalah.

IV. Tahap pengakhiran

1. Menjelaskan bahwa kegiatan bimbingan kelompok akan diakhiri
2. Anggota kelompok mengemukakan kesan dan menilai kemajuan yang dicapai masing-masing
3. Pembahasan kegiatan lanjutan
4. Pesan serta tanggapan anggota kelompok
5. Ucapan terima kasih
6. Berdoa
7. perpisahan

G. Evaluasi

1. Evaluasi Proses

Konselor melakukan evaluasi dengan melakukan proses yang terjadi:

- a. Keterlaksanaan perencanaan N I R Y
- b. Perolehan Siswa Pasca Layanan
- c. Perhatian Peserta Didik
- d. Kesesuaian Program

2. Evaluasi Hasil

Memberikan instrumen berupa kuesiner untuk melihat hasil yang di pahami oleh peserta didik

LAMPIRAN

- Materi
- LKPD
- Instrument Evaluasi
- Daftar Pustaka

Materi II: Aspek Bertanggung Jawab dan Kemampuan dalam Bergaul

Membangun karakter yang kuat adalah hal penting dalam kehidupan, karena karakter adalah dasar dari kepribadian seseorang. Menjadi pribadi yang berintegritas dan bertanggung jawab merupakan salah satu ciri dari karakter yang kuat. Membangun karakter yang kuat membutuhkan waktu dan usaha yang konsisten. Dengan menerapkan tips-tips di atas Anda dapat membangun karakter yang kuat dan menjadi pribadi yang berintegritas dan bertanggung jawab.

1. Menjadi Pribadi yang Berintegritas dan Bertanggung Jawab

Menjadi pribadi yang berintegritas dan bertanggung jawab adalah penting untuk mencapai kesuksesan dalam hidup dan membangun hubungan yang sehat dengan orang lain. Berikut ini adalah beberapa tips untuk membantu Anda menjadi pribadi yang berintegritas dan bertanggung jawab:

2. Kenali Nilai-Nilai Anda

Kenali nilai-nilai yang penting bagi Anda dan jadikan sebagai pedoman dalam hidup Anda. Misalnya, nilai-nilai seperti kejujuran, integritas, tanggung jawab, kerja keras, dan rasa empati.

3. Jadilah Pribadi yang Konsisten

Jadilah pribadi yang konsisten dalam tindakan dan kata-kata Anda. Jangan hanya berbicara tentang nilai-nilai yang Anda anut, tetapi juga terapkan nilai-nilai tersebut dalam tindakan sehari-hari.

4. Ambil Tanggung Jawab atas Tindakan Anda

Ambil tanggung jawab atas tindakan Anda dan jangan mencari-cari alasan atau pembenaran atas kesalahan yang telah Anda lakukan. Ketika melakukan kesalahan, akui dan perbaiki kesalahan tersebut.

5. Berikan yang Terbaik dalam Setiap Hal

Berikan yang terbaik dalam setiap hal yang Anda lakukan, baik itu dalam pekerjaan, belajar, maupun hubungan sosial. Berusaha untuk mencapai tujuan Anda dengan penuh dedikasi dan semangat.

6. Jadilah Pribadi yang Jujur

Jadilah pribadi yang jujur dan transparan dalam segala hal. Hindari kebohongan dan berbicara secara jujur, terutama ketika menghadapi masalah atau kesulitan.

Cara Bergaul yang Baik Agar Anda Punya Banyak Teman

Mahasiswa adalah individu unik yang masing-masing memiliki karakter yang berbeda-beda. Karakter terbentuk karena kebiasaan, lingkungan, keturunan dan pengalaman hidup. Setiap individu memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam berinteraksi. Ada yang memang pandai bergaul, namun ada juga yang cenderung pemalu dan terbatas dalam pergaulan. Bagi seseorang yang pandai bergaul, tentunya sangat mudah baginya untuk mendapatkan teman kuliah, lingkungan masyarakat, atau tempat kerja. Lalu bagaimana bila Anda pemalu dan tertutup dalam pergaulan? Apa yang akan Anda lakukan? Ayo ikuti cara bergaul yang baik agar Anda punya banyak teman.

1. Belajar Menerima Diri Sendiri

Pertama, Anda harus belajar menerima diri apa adanya. Bukankah setiap orang punya kelebihan dan kekurangan, termasuk Anda? Jika Anda terus berfokus pada kekurangan-kekurangan yang ada, akibatnya Anda akan dipenuhi perasaan-perasaan

negatif. Misalnya minder, merasa tidak dihargai, merasa tidak diterima, dan sebagainya. Padahal bisa jadi itu hanya perasaan Anda saja, yang mengucilkan diri sendiri.

2. Bergaul dengan Niat Baik

Dengan beragam cerita kenakalan remaja jaman sekarang yang sering kita dengar, pentingnya memulai pergaulan dengan niat baik sangat perlu dilakukan. Rentannya remaja memulai suatu perilaku yang kurang baik bisa diawali dengan niat yang kurang baik ketika menjalin pertemanan dan pergaulan. Memilih teman dengan ciri ciri teman yang baik dan tulus sangatlah penting. Jika memulai pergaulan dengan niat yang baik, maka kita juga akan mencari lingkungan yang baik yang tidak akan mudah mempengaruhi atau menjerumuskan orang kepada tingkah laku yang menyimpang dari nilai sosial.

3. Perluas Lingkup Pergaulan Anda

Dalam kehidupan kita harus bisa memperluas lingkup pergaulan. Jika awalnya aktivitas Anda hanya berangkat kuliah, pulang ke rumah lalu tidur, coba lakukan sedikit variasi. Mungkin Anda bisa menghubungi teman-teman lama yang selama ini Anda abaikan karena kesibukan. Lalu ajak mereka bertemu di cafe untuk membahas acara reuni misalnya atau sekadar ngobrol ngalor ngidul sambil ngopi. Atau Anda bisa mengikuti komunitas-komunitas baik offline maupun online yang memiliki kesamaan dengan Anda dalam minat dan hobi. Intinya, perluas pergaulan Anda. Cobalah bergaul yang baik dengan sebanyak-banyaknya orang. Sehingga Anda memiliki banyak teman dan kenalan yang bisa berbagi pengalaman bahkan info yang bermanfaat. Jika di tahap ini Anda tidak mengalami kesulitan, artinya Anda mulai siap membuka diri dan memperbaiki cara bergaul Anda.

4. Senyum

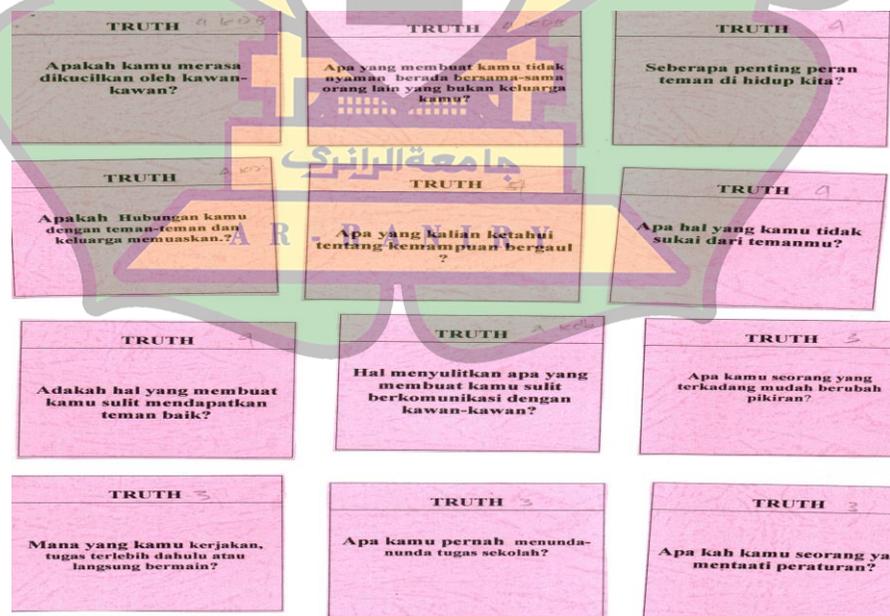
Cara bergaul yang baik dengan teman sebaya adalah dengan selalu bersikap ramah dan murah senyum. Sering tersenyum akan memberi kesan bahwa kita adalah orang yang mudah didekati dan dapat diajak bicara. Selalu tersenyum juga merupakan ciri – ciri orang baik hati dan cara bergaul agar disenangi orang lain. Karena itulah

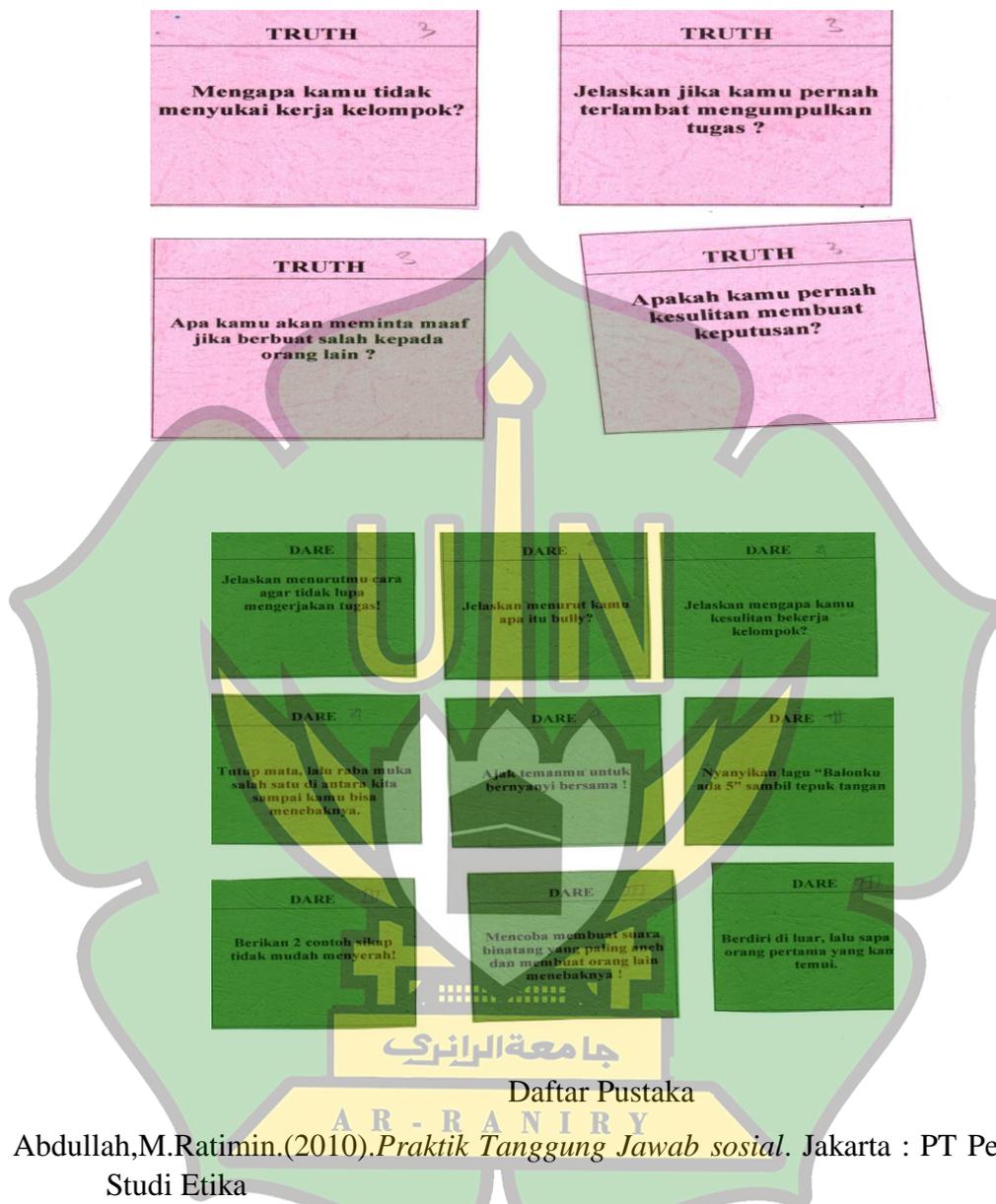
usahakan untuk selalu tampak ramah, terbuka serta mudah didekati agar banyak orang yang ingin bergaul dengan kita.

5. Jadilah Pendengar yang Baik

Tahukah Anda bahwa sebenarnya setiap orang suka didengar? Namun sayangnya, tak semua orang bisa menjadi pendengar yang baik. Pendengar yang baik tidak hanya mendengarkan, namun juga turut merasakannya secara pribadi seakan-akan dia sendiri yang merasakannya. Pendengar yang baik selalu menghargai orang lain dan memberi masukan yang dibutuhkan. Tak heran jika pendengar yang baik ini akan banyak dicari-cari teman karena membutuhkan saran dan dukungannya. Untuk menjadi pendengar yang baik, cobalah belajar berempati kepada orang lain. Rasakan apa yang mereka rasakan dan perhatikan apa yang mereka bicarakan. Dengan cara ini Anda akan mudah disukai dalam pergaulan.

Gambar : kartu *Truth Or Dare*





Abdullah, M. Ratimin. (2010). *Praktik Tanggung Jawab sosial*. Jakarta : PT Pengantar Studi Etika

Adiwiyoto. (2001). *Melatih Anak Bertanggung Jawab*. Jakarta : Mitra Utama

Budikunconingsih, Sulistiyowati. 2017. *Pengaruh Teman Sebaya dan Persepsi Pola Asuh Orang Tua Terhadap Agresivitas Siswa di Sekolah Dasar Gugus Sugarda*. *Jurnal Sains Sosial dan Humaniora*. Vol. 1, No. 2.

Ghufron, M. N & Risnawita, R. (2010). *Teori-Teori psikologi*. Ar-ruzz Media.

Fitri, E., Zola, N., & Ifdil, I. (2018). *Profil kepercayaan diri remaja serta faktor-faktor yang mempengaruhi*. *JPPi (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)* No.4

LKPD

A. Identitas Kelompok

Ketua Kelompok :

Anggota Kelompok :

.....
.....

Kelas :

Hari/Tanggal :

Judul Materi Layanan :

B. Petunjuk LKPD

Sesuai dengan materi Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok yang sudah Guru BK berikan, Silahkan anda isi Lembar Kerja Peserta Didik yang paling sesuai dengan apa yang diri anda rasakan dan alami.

1. Jelaskan apa yang dimaksud dengan sikap bertanggung jawab !

2. Jelaskan apa yang dimaksud dengan kemampuan dalam bergaul !

3. Jelaskan apa yang harus dilakukan jika ingin meningkatkan rasa tanggung jawab dan kemampuan dalam bergaul !

INSTRUMEN PENILAIAN PROSES LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK

Hari/Tanggal :

Materi :

Kelas :

Pemberi Layanan :

Petunjuk :

Guru BK memberikan skor penilaian aspek yang di observasi pada masing-masing siswa sesuai dengan kolom yang telah disediakan dengan kriteria sebagai berikut :

Skor 5 jika hal ini dilakukan peserta didik dengan sangat baik

Skor 4 jika hal ini dilakukan peserta didik dengan baik

Skor 3 jika hal ini dilakukan peserta didik dengan cukup baik

Skor 2 jika hal ini dilakukan peserta didik dengan kurang baik

Skor 1 jika hal ini dilakukan peserta didik dengan sangat kurang baik

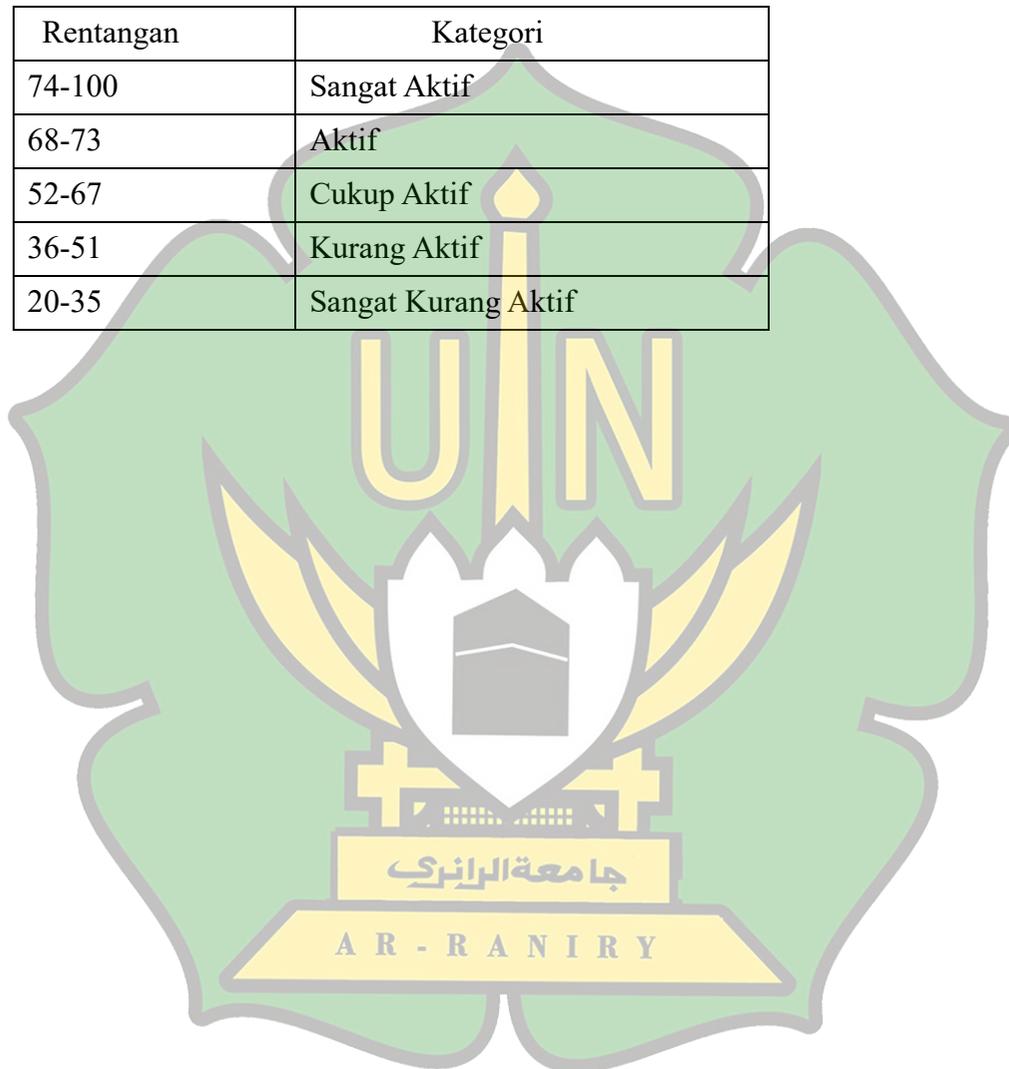
NO	PERNYATAAN	Nama Inisial				
		1	2	3	4	5
1	Keaktifan Peserta Didik mengikuti layanan Bimbingan Kelompok teknik permainan					
2	Antusias dalam setiap kegiatan bimbingan kelompok teknik permainan					
3	Perhatian Peserta didik saat guru BK menjelaskan langkah-langkah dalam teknik permainan.					
4	Keberanian Peserta Didik bertanya pada saat ada hal yang tidak dimengerti.					
5	Partisipasi peserta didik berpendapat mengenai topik teknik permainan yang diperagakan.					
6	Kesesuaian dialog pemeran dengan alur skenario					
7	Respon Peserta Didik ketika proses diskusi					
8	Komunikasi Peserta Didik dalam kelompok bersama Peserta didik yang lain.					
9	Mengembangkan hubungan yang positif dalam kelompok					
10	Keaktifan siswa dalam memberikan kesimpulan					
TOTAL SKOR						

Penentuan Skor

Skor total = jumlah skor/50 x 100

Kriteria Hasil

Rentangan	Kategori
74-100	Sangat Aktif
68-73	Aktif
52-67	Cukup Aktif
36-51	Kurang Aktif
20-35	Sangat Kurang Aktif



INSTRUMEN PENILAIAN HASIL LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK

Petunjuk

- a. Bacalah secara teliti
- b. Berilah tanda centang (v) pada kolom jawaban yang tersedia
- c. Skor untuk masing-masing pilihan jawaban adalah sebagai berikut :
 - 3 = sesuai
 - 2 = cukup sesuai
 - 1 = kurang sesuai

NO	PERNYATAAN	Sesuai	Cukup Sesuai	Kurang Sesuai
1	Saya mendapatkan pemahaman baru mengenai kegiatan permainan dinamika kelompok			
2	Saya dapat menyimpulkan manfaat dan kegunaan dari materi bertanggung jawab dan kemampuan dalam bergaul			
3	Saya merasa sangat dihargai dalam kegiatan kelompok			
4	Saya senang karena merasa materi tanggung jawab dan kemampuan dalam bergaul bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari			
5	Saya akan mengembangkan rasa tanggung jawab dan kemampuan dalam bergaul setelah mengikuti kegiatan ini			
6	Saya akan mampu meningkatkan tanggung jawab dan kemampuan dalam bergaul setelah mengikuti kegiatan ini			
TOTAL SKOR				

Penentuan Skor

Skor total = jumlah skor/18 x 100

Kriteria Hasil

Rentangan	Kategori
79-100	Sesuai
56-78	Cukup Sesuai
33-55	Kurang Sesuai

Modul Panduan Rancangan Eksperimen

Treatment III

A. Identitas Modul

Nama Penyusunan : Liawarika
Nama Sekolah : MAN 3 Kota Banda Aceh
Tahun Pelajaran : 2023/2024
Semester : Ganjil
Kelas : X IPS 3
Alokasi Waktu : 1x 45 menit (3 pertemuan)
Bidang Layanan : Pribadi
Aspek Perkembangan : Rasional dan Realistis
Topik/Materi : Kepercayaan Diri

B. Capaian Layanan

Peserta didik mampu memahami dan mengentaskan masalah dirinya dengan memanfaatkan dinamika kelompok, serta mengembangkan diri berdasarkan konsep ilmu pengetahuan dan perilaku belajar, menggunakan media permainan *Truth Or Dare*.

C. Tujuan Layanan

Pengenalan : Peserta didik/konseli dapat memahami dan menyimpulkan pentingnya menjadi pribadi yang

berpikir secara rasional dan realistis dengan menggunakan media *Truth Or Dare*.

Akomodasi : Peserta didik/konseli dapat mengkaitkan berpikir rasional dan realistis dalam kehidupan sehari-hari

Tindakan : Peserta didik/konseli dapat menerapkan pribadi yang berpikir secara rasional dan realistis dalam kehidupan sehari-hari.

D. Sarana Dan Prasarana

1. Sarana : Media permainan *Truth Or Dare*.
2. Prasarana : Instrument Penilaian

E. Metode dan Teknik

1. Jenis Layanan : Bimbingan Kelompok
2. Kegiatan Pendukung: Menghimpun Data, Pemberian Materi, Tanya Jawab, *Problem Solving*.

F. Kegiatan Layanan (Eksperimen)

I. Tahap Pembentukan

1. Menerima secara terbuka dan mengucapkan terima kasih
2. Berdoa
3. Menjelaskan apa itu Bimbingan Kelompok

“ pemberian bantuan kepada siswa melalui situasi kelompok. Masalah yang dibahas dalam bimbingan kelompok adalah masalah yang dialami bersama dan tidak rahasia, baik menyangkut masalah pribadi, sosial, belajar, maupun karir.”

4. Menjelaskan tujuan bimbingan kelompok

“ untuk membantu para siswa yang mengalami masalah melalui prosedur kelompok”

5. Menjelaskan cara pelaksanaan Bimbingan kelompok

a. Masing-masing anggota kelompok dalam bimbingan kelompok secara bebas dan sukarela berbicara, bertanya, mengeluarkan pendapat, ide, sikap, saran, serta perasaan yang dirasakannya pada saat itu.

b. Mendengarkan dengan baik bila anggota kelompok berbicara, yaitu setiap salah satu anggota kelompok menyampaikan tanggapan, maka anggota kelompok lainnya memperhatikannya.

c. Pelaksanaan bimbingan kelompok dibuat semacam kesepakatan antara pemimpin kelompok dengan para anggota kelompok, sehingga diharapkan dalam pelaksanaan kegiatan tersebut dapat berjalan sesuai yang diharapkan oleh kedua belah pihak.

6. Menjelaskan asas-asas bimbingan kelompok

a. Kerahasiaan, Segala sesuatu yang dibahas dan muncul dalam kegiatan kelompok hendaknya menjadi rahasia kelompok yang hanya boleh diketahui oleh anggota kelompok dan tidak disebarluaskan ke luar kelompok. Seluruh anggota kelompok hendaknya menyadari benar dan

bertekad untuk melaksanakannya. Aplikasi asas kerahasiaan lebih dirasakan pentingnya dalam konseling.

b. Kesukarelaan, Kesukarelaan anggota kelompok dimulai sejak awal rencana pembentukan kelompok oleh Moderator Konseling (guru BK). Kesukarelaan terus menerus dibina melalui upaya Moderator Konseling agar dapat mengembangkan suasana kelompok yang dinamis. Dengan kesukarelaan itu, anggota kelompok akan dapat mewujudkan peran aktif diri mereka masing-masing untuk mencapai tujuan layanan.

c. Keterbukaan, Anggota kelompok menampilkan diri tanpa rasa takut, malu atau ragu.

d. Kegiatan, Anggota kelompok mengikuti konseling kelompok dengan aktif. Dinamika kelompok dalam konseling kelompok semakin intensif dan efektif apabila semua anggota kelompok secara penuh menerapkan asas kegiatan.

e. Kenormatifan, Asas kenormatifan dipraktikkan berkenaan dengan cara-cara berkomunikasi dan bertatakrama dalam kegiatan kelompok, dan dalam mengemas isi bahasan. Dinamika kelompok akan semakin tinggi apabila banyaknya masukan dan pendapat dari anggota kelompok yang saling melakukan sentuhan dengan bahasa, gaya, dan sikap yang sangat normatif.

7. Melaksanakan perkenalan dilanjutkan dengan permainan (*ice breaking*) rangkaian nama Saling menyapa dan menyebutkan nama dan kelas masing-masing agar saling mengenal.

II. Tahap Peralihan

1. Menjelaskan kembali kegiatan kelompok
2. Tanya jawab tentang kesiapan anggota untuk kegiatan lebih lanjut atau Pengenalan suasana apabila anggota secara keseluruhan/sebagian belum siap untuk memasuki tahap berikutnya dan mengatasi suasana tersebut (Kolaborasi)
3. Memberi contoh masalah yang dibahas dalam kelompok
4. Mengucapkan ikrar janji kerahasiaan dalam kelompok yang dipimpin oleh konselor
5. Guru BK menegaskan komitmen para anggota kelompok (Apa yang akan dilakukan berkenaan dengan topik yang telah dilakukan)
6. Selingan/ Ice breaking (Kreatifitas)

III. Tahap Kegiatan

1. Guru BK/Pemimpin kelompok mengemukakan topik bahasan yang telah dipersiapkan yaitu, kepercayaan diri dengan aspek keyakinan akan kemampuan diri dan optimis
2. Guru BK menjelaskan pentingnya topik “keyakinan akan kemampuan diri dan optimis” yang akan dibahas dalam kelompok
3. Pembahasan dengan teknik *Problem Solving* menggunakan media permainan *Truth or Dare*.

A. Persiapan :

- a. Guru BK/Pemimpin kelompok mengemukakan materi yang akan dimainkan dalam media permainan *Truth or Dare*. Seperti, memutar arah roda permainan

sesuai arah jarum jam, jika berhenti disalah satu perintah, anggota mengambil kartu sesuai roda yang berhenti dan membaca perintah dan wajib melaksanakannya, jika tidak anggota akan mendapat kartu hukuman.

- b. Melakukan tanya jawab untuk memperjelas masalah dan cara memainkan permainan *Truth or Dare*.

B. Prosedur permainan *Truth or Dare*.

- a. Guru BK memberikan peraturan dalam permainan *Truth or Dare*, dan membuat kesepakatan persetujuan dengan anggota kelompok.
- b. Guru BK/Pemimpin Kelompok menentukan anggota kelompok yang akan memainkan permainan *Truth or Dare* terlebih dahulu sesuai dengan peraturan yang diberikan oleh guru BK.
- c. Setelah ditentukannya urutan anggota kelompok yang memainkan permainan *Truth or Dare* terlebih dahulu, permainan segera dimulai sesuai peraturan yang sudah disepakati. Permainan berjalan hingga kurang lebih 45 menit atau setelah seluruh anggota kelompok mendapat gilirannya.

C. Evaluasi dan diskusi:

- a. Setelah permainan selesai, guru BK/ Pemimpin kelompok memulai dan menginstruksikan diskusi mengenai pelaksanaan permainan yang sudah dilakukan bersama.
- b. Guru BK mengarahkan diskusi untuk membicarakan tanggapan mengenai bagaimana perasaan setiap anggota kelompok setelah memainkan permainan *Truth or Dare*.

- c. Guru BK mengarahkan diskusi untuk membicarakan bagaimana cara pemecahan masalah.

IV. Tahap pengakhiran

1. Menjelaskan bahwa kegiatan bimbingan kelompok akan diakhiri
2. Anggota kelompok mengemukakan kesan dan menilai kemajuan yang dicapai masing-masing
3. Pembahasan kegiatan lanjutan
4. Pesan serta tanggapan anggota kelompok
5. Ucapan terima kasih
6. Berdoa
7. perpisahan

G. Evaluasi

1. Evaluasi Proses

Konselor melakukan evaluasi dengan melakukan proses yang terjadi:

- a. Keterlaksanaan perencanaan N I R Y
- b. Perolehan Siswa Pasca Layanan
- c. Perhatian Peserta Didik
- d. Kesesuaian Program

2. Evaluasi Hasil

Memberikan instrumen berupa kuesiner untuk melihat hasil yang di pahami oleh peserta didik

LAMPIRAN

- Materi
- LKPD
- Instrument Evaluasi
- Daftar Pustaka

Materi III: Aspek Rasional dan Realistis

Realistis

Seseorang yang memiliki cara berpikir realistis adalah mereka yang anti dengan hal-hal yang bersifat angan-angan semata. Mereka bisa saja dianggap pesimis oleh orang-orang di sekitar mereka. Mereka dianggap tidak berani bermimpi atau lebih menyukai berada dalam zona nyaman. Sebenarnya, bukan seperti itu. Mereka tetap mempunyai impian, tapi mungkin tidak pernah terkesan muluk-muluk. Mimpi mereka adalah mimpi-mimpi yang sederhana. Mimpi yang sekiranya mudah mereka raih karena berbekal pengalaman dan pengetahuan. Namun, memang semua yang terjadi di dunia ini adalah atas persetujuan atau ridho Yang Maha Kuasa, sehingga bagaimanapun mereka berusaha berpikir realistis sebelum melakukan suatu hal, pada akhirnya mereka bisa saja mendapat kegagalan. Jika sekiranya mereka mendapat firasat buruk di tengah hal yang sedang mereka jalani atau berusaha mereka capai, mereka bisa saja langsung menghentikan langkah mereka dan berbalik arah untuk meninggalkan sesuatu yang belum terlihat jelas hasilnya itu.

Berdasarkan pengertiannya, antara realistis dan rasional tampak tidak ada perbedaan. Perbedaannya adalah berpikir realistis bersifat akan terjadi dalam waktu dekat, sedangkan rasional bersifat jangka panjang. Maka, seseorang yang berpikir rasional dianggap memiliki cara berpikir yang panjang dan menggunakan logika atau akal sehat. Kaum perempuan sering kali dianggap tidak rasional dan lebih bersifat emosional dalam mengambil suatu keputusan. Padahal cara berpikir manusia tidak ada hubungannya dengan genre. Sering kali kaum laki-laki juga terlihat mengambil keputusan tanpa berpikir panjang terlebih dahulu atau dengan emosi.

Terkadang melarikan diri dari komitmen dalam suatu hubungan disangkutpautkan dengan cara berpikir yang rasional dan irasional. Buruknya lagi, jika tidak ada usaha sejak dini untuk menata hidup dari masing-masing pihak yang menyebabkan perubahan ke arah yang lebih baik dalam suatu hubungan menjadi sulit dicapai, hingga akhirnya hubungan tersebut terpaksa berakhir. Sesungguhnya, seseorang yang berpikir rasional adalah mereka yang mengedepankan masa depan dan mulai menyusun langkah-langkah yang harus diambil untuk mencapai tujuan-tujuan mereka. Tanpa memulai menyusun langkah-langkah untuk mencapai tujuan atau sekadar praduga belaka sama halnya dengan seseorang yang sering mengumbar omong kosong.

Pentingnya Berpikir Rasional dan realistis

Kita telah banyak membahas tentang pemikiran rasional itu sendiri. Mulai dari pengertian hingga tanda-tandanya. Jadi, kita pun perlu mengetahui alasan mengapa perlu untuk berpikir secara rasional. Berikut pentingnya berpikir rasional adalah:

1. Dapat Berpikir Secara Kritis

Salah satu alasan pentingnya berpikir rasional adalah untuk bisa mengetahui langkah apa yang harus diambil sebelum mengambil suatu kesimpulan. Dengan pola pikir yang rasional, kita dapat mempertimbangkan sesuatu jika dianggap tidak relevan dengan prinsip yang kita percayai.

2. Membantu dalam Mempelajari Hal Baru

Manfaat yang akan didapat dari berpikir secara rasional adalah membantu kita dalam mempelajari hal baru. Karena, dengan pola pikir yang seperti itu, kita akan lebih mudah memecahkan masalah karena dapat mengambil langkah secara realistis dan mengetahui sebab akibatnya.

3. Mendapat Solusi Terbaik dari Setiap Masalah

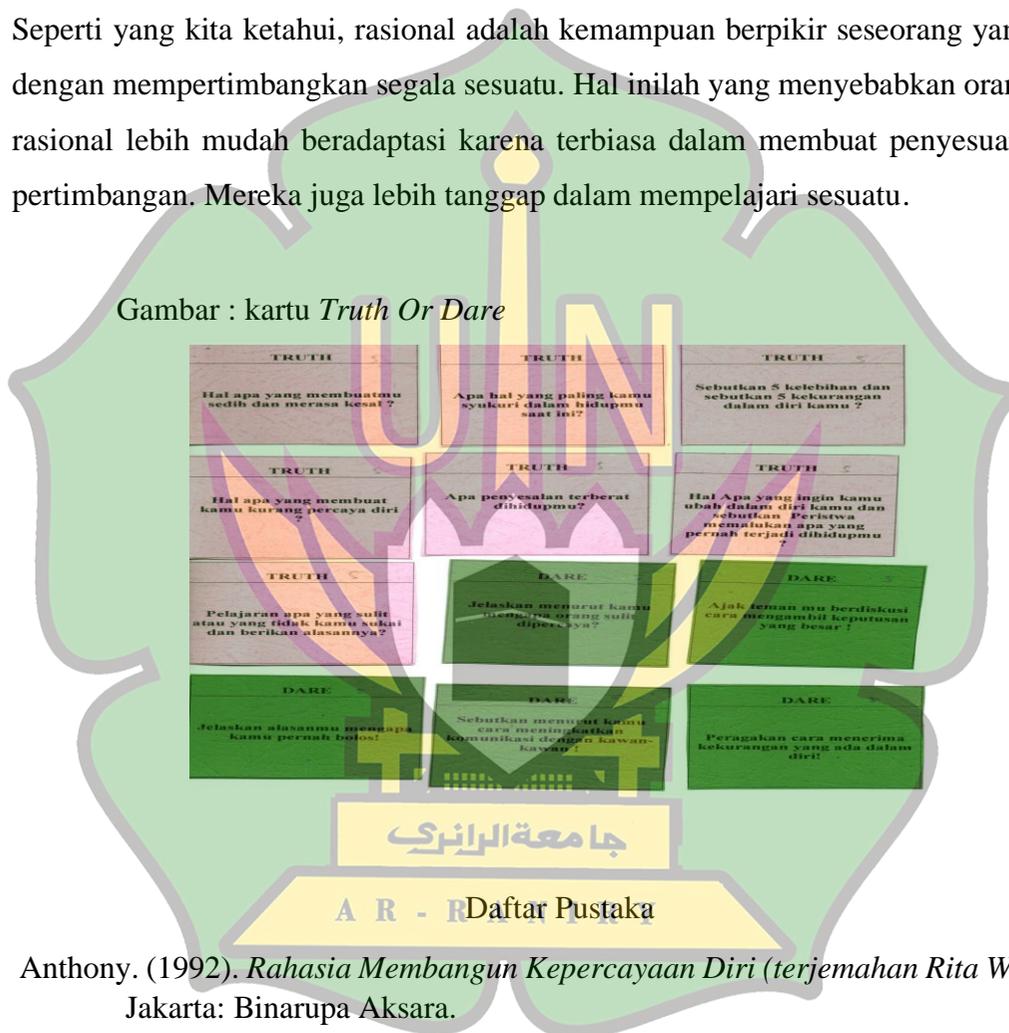
Mungkin pengalaman dapat menjadi guru terbaik. Tetapi seiring dengan berjalannya waktu, kita akan menjadi semakin cepat untuk membuat keputusan karena telah

terbiasa berpikir rasional. Kita secara otomatis akan melakukan riset dan mengumpulkan data sebelum mengambil keputusan.

4. Memudahkan untuk Beradaptasi

Seperti yang kita ketahui, rasional adalah kemampuan berpikir seseorang yang logis dengan mempertimbangkan segala sesuatu. Hal inilah yang menyebabkan orang yang rasional lebih mudah beradaptasi karena terbiasa dalam membuat penyesuaian dan pertimbangan. Mereka juga lebih tanggap dalam mempelajari sesuatu.

Gambar : kartu *Truth Or Dare*



جامعة البرائري
A R - R Daftar Pustaka

Anthony. (1992). *Rahasia Membangun Kepercayaan Diri* (terjemahan Rita Wiryadi). Jakarta: Binarupa Aksara.

Monks, F.J & Siti R. H. (2006). *Psikologi Perkembangan: Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: UGM Press.

Luxori, Y. (2005). *Percaya diri*. Khalifa.

Lauster, P. (2012). *Tes kepribadian*. terjemahan D. H. Gulo. Bumi Aksara.

LKPD

A. Identitas Kelompok

Ketua Kelompok :

Anggota Kelompok :

.....
.....

Kelas :

Hari/Tanggal :

Judul Materi Layanan :

B. Petunjuk LKPD

Sesuai dengan materi Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok yang sudah Guru BK berikan, Silahkan anda isi Lembar Kerja Peserta Didik yang paling sesuai dengan apa yang diri anda rasakan dan alami.

1. Jelaskan apa yang dimaksud dengan rasional !

2. Jelaskan apa yang dimaksud dengan realistik !

3. Jelaskan apa yang harus dilakukan jika ingin menjadi pribadi yang rasional dan realistik !

INSTRUMEN PENILAIAN PROSES LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK

Hari/Tanggal :

Materi :

Kelas :

Pemberi Layanan :

Petunjuk :

Guru BK memberikan skor penilaian aspek yang di observasi pada masing-masing siswa sesuai dengan kolom yang telah disediakan dengan kriteria sebagai berikut :

Skor 5 jika hal ini dilakukan peserta didik dengan sangat baik

Skor 4 jika hal ini dilakukan peserta didik dengan baik

Skor 3 jika hal ini dilakukan peserta didik dengan cukup baik

Skor 2 jika hal ini dilakukan peserta didik dengan kurang baik

Skor 1 jika hal ini dilakukan peserta didik dengan sangat kurang baik

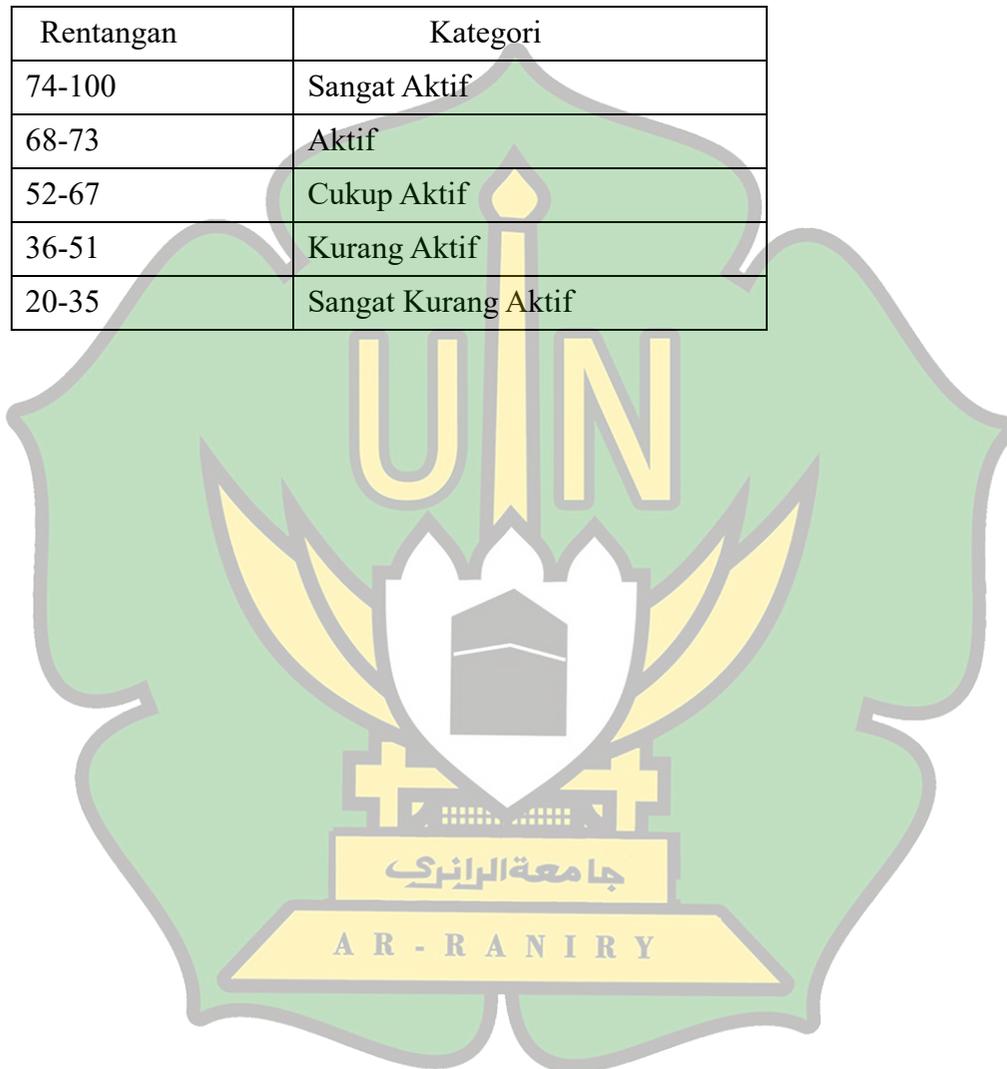
NO	PERNYATAAN	Nama Inisial				
		1	2	3	4	5
1	Keaktifan Peserta Didik mengikuti layanan Bimbingan Kelompok teknik permainan					
2	Antusias dalam setiap kegiatan bimbingan kelompok teknik permainan					
3	Perhatian Peserta didik saat guru BK menjelaskan langkah-langkah dalam teknik permainan.					
4	Keberanian Peserta Didik bertanya pada saat ada hal yang tidak dimengerti.					
5	Partisipasi peserta didik berpendapat mengenai topik teknik permainan yang diperagakan.					
6	Kesesuaian dialog pemeran dengan alur skenario					
7	Respon Peserta Didik ketika proses diskusi					
8	Komunikasi Peserta Didik dalam kelompok bersama Peserta didik yang lain.					
9	Mengembangkan hubungan yang positif dalam kelompok					
10	Keaktifan siswa dalam memberikan kesimpulan					
TOTAL SKOR						

Penentuan Skor

Skor total = jumlah skor/50 x 100

Kriteria Hasil

Rentangan	Kategori
74-100	Sangat Aktif
68-73	Aktif
52-67	Cukup Aktif
36-51	Kurang Aktif
20-35	Sangat Kurang Aktif



INSTRUMEN PENILAIAN HASIL LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK

Petunjuk

- a. Bacalah secara teliti
- b. Berilah tanda centang (v) pada kolom jawaban yang tersedia
- c. Skor untuk masing-masing pilihan jawaban adalah sebagai berikut :
 - 3 = sesuai
 - 2 = cukup sesuai
 - 1 = kurang sesuai

NO	PERNYATAAN	Sesuai	Cukup Sesuai	Kurang Sesuai
1	Saya mendapatkan pemahaman baru mengenai kegiatan permainan dinamika kelompok			
2	Saya dapat menyimpulkan manfaat dan kegunaan dari materi rasional dan realistis			
3	Saya merasa sangat dihargai dalam kegiatan kelompok			
4	Saya senang karena merasa materi rasional dan realistis bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari			
5	Saya akan mengembangkan rasa rasional dan realistis setelah mengikuti kegiatan ini			
6	Saya akan mampu meningkatkan pribadi rasional dan realistis setelah mengikuti kegiatan ini			
TOTAL SKOR				

Penentuan Skor

Skor total = jumlah skor/18 x 100

Kriteria Hasil

Rentangan	Kategori
79-100	Sesuai
56-78	Cukup Sesuai
33-55	Kurang Sesuai

Lampiran 9

Kisi-Kisi Instrumen Kepercayaan Diri Berdasarkan Teori Lautser

VARIABEL	ASPEK	INDIKATOR	ITEM		JUMLAH
			(+)	(-)	
Kepercayaan diri	Keyakinan akan Kemampuan Diri	c. Tidak meragukan kemampuan diri	3,6,9,10,13,16	8,14,18,20	15
		d. Menyelesaikan tugas dengan baik berdasarkan kemampuan diri.	1,4,11	15,21	
	Optimis	d. Bersikap positif dalam menghadapi tantangan	7,17,19,22	2,5,12	17
		e. Bertahan dalam menghadapi tantangan	27,29,34	23,31,35	
		f. Menciptakan pemikiran yang positif.	24,32	25,28	
	Bertanggung Jawab	d. Dapat berperan aktif dalam mengerjakan tugas kelompok	26,30,37	36,39,41	18
		e. Siap menerima konsekuensi.	38,40,46,47	42,48,49	
		d. Memiliki komitmen yang baik.	43,51,52	44,50	
	Rasional dan Realistis	a. Menggunakan pemikiran yang diterima akal sehat.	45,53,55	54,56	17
		b. Dapat menjadi diri sendiri	57,62,69	58,63,70	
c. Dapat berlaku tegas pada diri sendiri		60,64,78	59,68,33		

	Kemampuan Dalam Bergaul	c. Pandangan atau penilaian siswa terhadap kemampuan bergaul dan bekerja sama dengan orang lain	65,73, 79	66,74, 75, 80	13
		d. Dapat percaya diri dalam lingkungan sosial	61,72, 77	67,71, 76	
	Jumlah		43	37	80

Lampiran 10

Hasil Uji Validitas Butir Item

Kesimpulan	Item	Jumlah
Valid	1,4,5,7,11,12,13,14,15,17,18,19,20,22,25,27,28,30, 31,32,33,34,35,36,39,40,42,44,46,47,49,51,52,53,54, 55,57,59,60,61,63,66,69,70,72,74,75,76,78,79,80	51
Tidak Valid	2,3,6,8,9,10,16,21,23,24,26,29,37,38,41,43,45,48,50, 56,58,62,64,65,67,68,71,73,77	29

Lampiran 11

Skor Rhitung dan Rtabel Hasil Uji Validasi Butir Item

No Item	Rhitung	Rtabel	Keterangan
1	0,394	0,374	Valid
2	0,278	0,374	Tidak Valid
3	0,184	0,374	Tidak Valid
4	0,455	0,374	Valid
5	0,780	0,374	Valid
6	0,231	0,374	Tidak Valid
7	0,501	0,374	Valid
8	0,195	0,374	Tidak Valid
9	0,004	0,374	Tidak Valid
10	0,001	0,374	Tidak Valid
11	0,452	0,374	Valid
12	0,606	0,374	Valid
13	0,543	0,374	Valid
14	0,570	0,374	Valid
15	0,619	0,374	Valid
16	0,032	0,374	Tidak Valid
17	0,549	0,374	Valid

18	0,584	0,374	Valid
19	0,627	0,374	Valid
20	0,482	0,374	Valid
21	0,228	0,374	Tidak Valid
22	0,406	0,374	Valid
23	0,177	0,374	Tidak Valid
24	0,292	0,374	Tidak Valid
25	0,474	0,374	Valid
26	0,024	0,374	Tidak Valid
27	0,550	0,374	Valid
28	0,473	0,374	Valid
29	0,067	0,374	Tidak Valid
30	0,535	0,374	Valid
31	0,718	0,374	Valid
32	0,382	0,374	Valid
33	0,443	0,374	Valid
34	0,514	0,374	Valid
35	0,510	0,374	Valid
36	0,385	0,374	Valid
37	0,154	0,374	Tidak Valid
38	0,195	0,374	Tidak Valid
39	0,424	0,374	Valid
40	0,521	0,374	Valid
41	0,029	0,374	Tidak Valid
42	0,399	0,374	Valid
43	0,180	0,374	Tidak Valid
44	0,399	0,374	Valid
45	0,034	0,374	Tidak Valid
46	0,527	0,374	Valid
47	0,386	0,374	Valid
48	0,059	0,374	Tidak Valid
49	0,472	0,374	Valid
50	0,321	0,374	Tidak Valid
51	0,400	0,374	Valid
52	0,401	0,374	Valid
53	0,491	0,374	Valid
54	0,404	0,374	Valid
55	0,438	0,374	Valid
56	0,028	0,374	Tidak Valid
57	0,471	0,374	Valid
58	0,256	0,374	Tidak Valid
59	0,399	0,374	Valid
60	0,489	0,374	Valid
61	0,399	0,374	Valid

62	0,361	0,374	Tidak Valid
63	0,444	0,374	Valid
64	0,152	0,374	Tidak Valid
65	0,225	0,374	Tidak Valid
66	0,504	0,374	Valid
67	0,005	0,374	Tidak Valid
68	0,061	0,374	Tidak Valid
69	0,537	0,374	Valid
70	0,729	0,374	Valid
71	0,282	0,374	Tidak Valid
72	0,383	0,374	Valid
73	0,226	0,374	Tidak Valid
74	0,440	0,374	Valid
75	0,386	0,374	Valid
76	0,564	0,374	Valid
77	0,270	0,374	Tidak Valid
78	0,414	0,374	Valid
79	0,461	0,374	Valid
80	0,520	0,374	Valid

Lampiran 12

Kisi-Kisi Instrumen Kepercayaan diri yang Sudah di Validasi

VARIABEL	ASPEK	INDIKATOR	ITEM		JUMLAH
			(+)	(-)	
	Keyakinan akan Kemampuan Diri	c. Tidak meragukan kemampuan diri	13	14,18, 20	8
		d. Menyelesaikan tugas dengan baik berdasarkan kemampuan diri.	1,4,11	15	
	Optimis	d. Bersikap positif dalam menghadapi tantangan	7,17,19, 22	5,12	13
		e. Bertahan dalam menghadapi tantangan	27, 34	31, 35	
		f. Menciptakan pemikiran yang positif.	32	25,28	

Kepercayaan diri	Bertanggung Jawab	a. Dapat berperan aktif dalam mengerjakan tugas kelompok	30	36,39	11
		c. Siap menerima konsekuensi.	40,46, 47	42, 49	
		c. Memiliki komitmen yang baik.	51, 52	44	
	Rasional dan Realistis	d. Menggunakan pemikiran yang diterima akal sehat.	53, 55	54	11
		e. Dapat menjadi diri sendiri	57, 69	63, 70	
		f. Dapat berlaku tegas pada diri sendiri	60, 78	59, 33	
Kemampuan Dalam Bergaul	c. Pandangan atau penilaian siswa terhadap kemampuan bergaul dan bekerja sama dengan orang lain	79	66,74, 75, 80	8	
	d. Dapat percaya diri dalam lingkungan sosial	72, 77	76		
Jumlah			26	25	51

Lampiran 13

Hail Uji Reliabilitas Instrumen

Cronbach's Alpha	N of Items
,916	51

Lampiran 14

Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>PRE-TEST</i>	,221	10	,182	,886	10	,153
<i>POST-TEST</i>	,208	10	,200*	,869	10	,097

Lampiran 15

Uji Berpasangan *Pre-Test* dan *Post-Test*

Paired Samples Test

	Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 <i>PRETEST - POST TEST</i>	-17,100	5,507	1,741	-21,039	-13,161	-9,820	9	,000

Lampiran 16

N-GAIN

No	Nama	Nilai ratarata		Gain	Skor ideal 100 pre	N-Gain	NGain Skor (%)	Kategori
		Pre	Post					
1	AR	73	88	15	27	0,5	56	SEDANG
2	CSY	72	89	17	28	0,6	61	SEDANG
3	GR	72	93	21	28	0,7	75	TINGGI
4	HN	73	88	15	27	0,5	56	SEDANG

5	KA	73	90	17	27	0,6	63	SEDANG
6	RAF	68	93	25	32	0,7	78	TINGGI
7	TS	64	90	26	36	0,7	72	TINGGI
8	MFA	78	89	11	22	0,5	50	SEDANG
9	MZF	78	93	15	22	0,6	68	SEDANG
10	MI	78	87	9	22	0,4	41	SEDANG
	Rata-rata					0,6	62	SEDANG

Lampiran 17

Pre-test



Treatment I



Treatment II



Treatment III

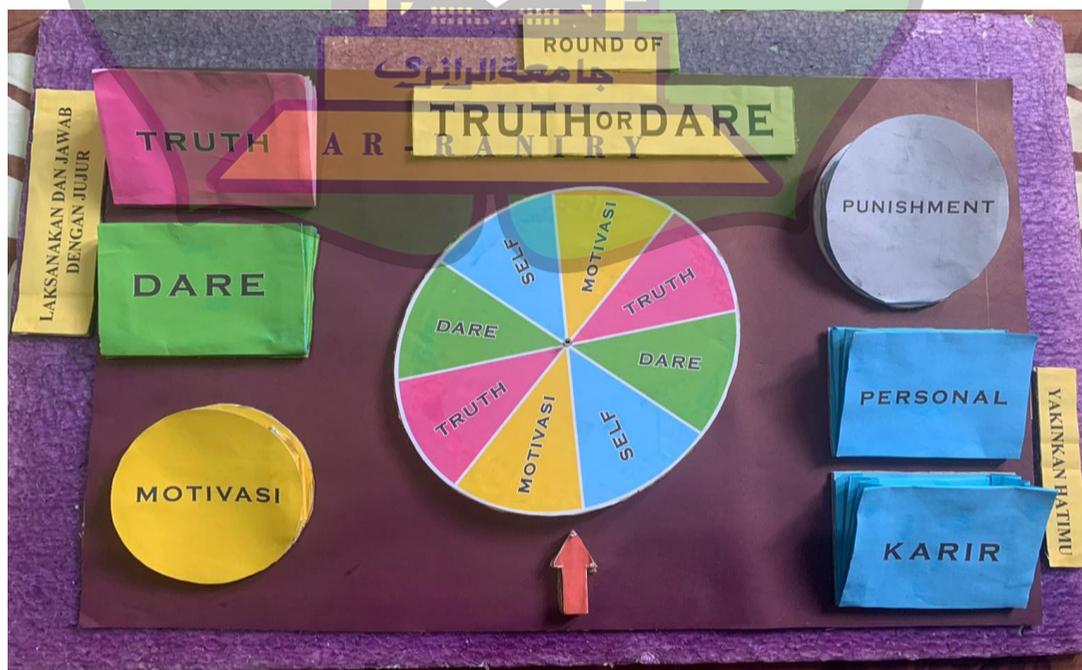


Post-test



Lampiran 18

Media Truth or Dare



DARE

Tunjukkan kepada teman-temanmu bagaimana caranya berpidato dengan penuh keyakinan!

DARE

Berdiri didepan kelas dan menanyakan pendapat temanmu mengenai dirimu !

DARE

Bacakan sebuah puisi didepan kawan- kawan !

DARE

Contohkan bagaimana cara bersikap baik di depan teman-temanmu!

DARE

Katakan didepan kawan-kawa bahwa " saya hebat, saya pintar, dan saya yakin pasti bisa" sebanyak 5 kali

DARE

Sebutkan cara kamu mewujudkan cita-cita mu!

DARE

Ajak kawan sebelahmu berdiskusi tentang cara mengembangkan bakat/kemampuan!!

DARE

Ajak kawan sebelahmu berdiskusi tentang cara menjadi juara kelas !

DARE

Ajak kawan sebelahmu berdiskusi tentang cara meningkatkan kepercayaan diri !

DARE

Sebutkan kelebihan yang ada pada lawan mu !

DARE

Jelaskan menurut pendapat kamu cara tidak mudah putus asa !

DARE

Jelaskan menurutmu cara agar tidak lupa mengerjakan tugas!

DARE

Jelaskan menurut kamu apa itu Dully?

DARE

Jelaskan mengapa kamu kesulitan bekerja kelompok?

DARE

Tutup mata, lalu raba muka salah satu di antara kita sampai kamu bisa menebaknya.

DARE

Ajak temanmu untuk bernyanyi bersama !

DARE

Nyanyikan lagu "Balonku ada 5" sambil tepuk tangan

DARE

Berikan 2 contoh sikap tidak mudah menyerah!

DARE

Mencoba membuat suara binatang yang paling aneh dan membuat orang lain menebaknya !

DARE

Berdiri di luar, lalu sapa orang pertama yang kamu temui.



TRUTH 2
Mengapa kamu tidak menyukai kerja kelompok?

TRUTH 3
Jelaskan jika kamu pernah terlambat mengumpulkan tugas ?

TRUTH 2
Apa kamu akan meminta maaf jika berbuat salah kepada orang lain ?

TRUTH 3
Apakah kamu pernah kesulitan membuat keputusan?

TRUTH 2
Apakah kamu merasa dikucilkan oleh kawan-kawan?

TRUTH 2
Apa yang membuat kamu tidak nyaman berada bersama-sama orang lain yang bukan keluarga kamu?

TRUTH 9
Seberapa penting peran teman di hidup kita?

TRUTH 2
Apakah Hubungan kamu dengan teman-teman dan keluarga memuaskan?

TRUTH 2
Apa yang kalian ketahui tentang kemampuan bergaul ?

TRUTH 9
Apa hal yang kamu tidak sukai dari temanmu?

TRUTH 9
Adakah hal yang membuat kamu sulit mendapatkan teman baik?

TRUTH 2
Hal menyulitkan apa yang membuat kamu sulit berkomunikasi dengan kawan-kawan?

TRUTH 5
Apa kamu seorang yang terkadang mudah berubah pikiran?

TRUTH 3
Mana yang kamu kerjakan, tugas terlebih dahulu atau langsung bermain?

TRUTH 3
Apa kamu pernah menunda-nunda tugas sekolah?

TRUTH 3
Apakah kamu seorang yang mentaati peraturan?

جامعة الرانري

TRUTH A R - R A N R I Y 1
Jika kamu mengikuti suatu perlombaan, apa kamu yakin dan selalu berlatih supaya menang?

TRUTH 1
Apa kamu yakin bisa mengerjakan tugas sekolah dengan baik ?

TRUTH 11
Apa hal yang paling membuatmu stres atau cemas?

TRUTH 1
Apa yang membuat kamu tidak yakin dengan kemampuan diri kamu dan berikan alasannya?

TRUTH 11
Apa ketakutan terbesar dalam hidupmu ?

جامعة البرية
ARRANIRY

<p>TRUTH 11</p> <p>Apa yang membuatmu yakin bisa lulus dan melanjutkan sekolah yang kamu inginkan?</p>	<p>TRUTH 2</p> <p>Apakah kamu akan pasrah ketika mendapatkan nilai yang buruk?</p>	<p>TRUTH 1</p> <p>Apakah kamu yakin suatu saat nanti dapat memiliki prestasi belajar yang baik?</p>
<p>TRUTH 1</p> <p>Apakah kamu yakin semua masalah dapat diselesaikan dengan menghadapinya ?</p>	<p>TRUTH</p> <p>Jika kamu memiliki masalah dengan teman, Apakah kamu dapat menyelesaikannya sendiri?</p>	<p>TRUTH 2</p> <p>Apakah kamu akan berusaha menjadi juara kelas ?</p>
<p>TRUTH 2</p> <p>Apa yang membuat kamu berprasangka buruk dengan teman?</p>	<p>TRUTH 2</p> <p>Apa 5 cita-cita dimasa depan yang ingin kamu capai?</p>	<p>TRUTH 2</p> <p>apa yang membuat kamu malas mengerjakan tugas dirumah?</p>
<p>TRUTH 2</p> <p>Jika kamu belum memahami materi yang sebelumnya diberikan, apa kamu ingin mencoba mempelajarinya ? jika ya berikan alasannya</p>	<p>TRUTH 1</p> <p>Kenapa kamu tidak berani tampil kedepan kelas ?</p>	<p>TRUTH 1</p> <p>Apakah kamu merasa bahwa kemampuan yang kamu miliki hanya itu saja?</p>
<p>TRUTH 5</p> <p>Hal apa yang membuatmu sedih dan merasa kesal ?</p>	<p>TRUTH 5</p> <p>Apa hal yang paling kamu sukuti dalam hidupmu saat ini?</p>	<p>TRUTH 5</p> <p>Sebutkan 5 kelebihan dan sebutkan 5 kekurangan dalam diri kamu ?</p>
<p>TRUTH 5</p> <p>Hal apa yang membuat kamu kurang percaya diri ?</p>	<p>TRUTH 5</p> <p>Apa penyesalan terberat dihidupmu?</p>	<p>TRUTH 5</p> <p>Hal Apa yang ingin kamu ubah dalam diri kamu dan sebutkan Peristiwa memalukan apa yang pernah terjadi dihidupmu ?</p>
<p>TRUTH 5</p> <p>Pelajaran apa yang sulit atau yang tidak kamu sukai dan berikan alasannya?</p>	<p>DARE 5</p> <p>Jelaskan menurut kamu mengapa orang sulit dipercaya?</p>	<p>DARE 5</p> <p>Ajak teman mu berdiskusi cara mengambil keputusan yang besar !</p>
<p>DARE 5</p> <p>Jelaskan alasanmu mengapa kamu pernah bolos!</p>	<p>DARE 5</p> <p>Sebutkan menurut kamu cara meningkatkan komunikasi dengan kawan-kawan !</p>	<p>DARE 5</p> <p>Peragakan cara menerima kekurangan yang ada dalam diri!</p>

<p>MOTIVASI</p> <p>Jika kita bersungguh-sungguh belajar maka kamu akan menjadi orang pintar, meskipun kamu orang yang sulit mengingat sesuatu.</p>	<p>MOTIVASI</p> <p>Berteman tidak perlu tawaran. Kalau memang cocok dan hati nyaman, lama-lama kita juga bisa berteman. Bahkan, sampai dekat.</p>	<p>MOTIVASI</p> <p>Disaat kamu bermalasan, banyak diluar sana yang mati-matian belajar. Yok semangat lagi.</p>
<p>MOTIVASI</p> <p>"Selalu ingat bahwa kamu lebih berani dari yang kamu yakini, lebih kuat dari yang terlihat, dan lebih pintar dari yang kamu pikirkan."</p>	<p>MOTIVASI</p> <p>Sudah dipelajari, namun belum juga paham. Sudah diusahakan, namun belum juga berhasil. Tidak apa-apa masih ada hari esok untuk mewujudkan keberhasilan yang tertunda</p>	<p>MOTIVASI</p> <p>"Berhentilah meragukan diri sendiri. Bekerja keras, dan wujudkan."</p>
<p>MOTIVASI</p> <p>"Kesalahan yang paling besar bukanlah kegagalan, tetapi berhenti dan menyerah sebelum merasakan keberhasilan."</p>	<p>MOTIVASI</p> <p>"Meskipun melelahkan, tapi harus tetap melangkah maju dan terus berjuang. Jika lelah, istirahat sebentar dan bangkit lagi."</p>	<p>MOTIVASI</p> <p>Aku tidak perlu menyenangkan orang lain agar mau berteman denganku.</p>
<p>PUNISHMENT</p> <p>Menyanyi ditengah lapangan sambil menari</p>	<p>PUNISHMENT</p> <p>Menanyakan nama dan kabar menggunakan bahasa inggris dengan orang yang tidak dikenal</p>	<p>PUNISHMENT</p> <p>Baca Al-Quran 1 surat AL-Baqarah</p>
<p>PUNISHMENT</p> <p>Menyanyikan lagu indonesia raya di depan kelas lain</p>	<p>KARIR</p> <p>Apabila kamu memiliki yang 100 juta rupiah, apa yang akan kamu beli dan kepada siapa kamu memberikannya?</p>	<p>KARIR</p> <p>Apa yang akan kamu lakukan setelah lulus dari MAN 3 ?</p>
<p>KARIR</p> <p>Menurut kamu, apa cita-cita kamu akan terwujud dengan kamu seperti ini ?</p>	<p>KARIR</p> <p>Apa rencanamu dalam 5 tahun kedepan ?</p>	<p>KARIR</p> <p>Apa target terbesar dalam tahun depan ? Dan hal apa yang sudah kamu lakukan untuk mewujudkan target tersebut?</p>
<p>KARIR</p> <p>Pekerjaan apa yang kamu impikan?</p>	<p>KARIR</p> <p>Coba ceritakan impianmu setelah lulus?</p>	<p>KARIR</p> <p>Sebutkan cita-cita kamu dan berikan alasan mu memilih cita-cita tersebut !</p>

<p>KARIR</p> <p>Jurusan apa yang ingin kamu pilih ketika kuliah dan dimana universitas impianmu?</p>	<p>KARIR</p> <p>Sebutkan 5 negara yang ingin kamu kunjungi</p>	<p>KARIR</p> <p>Apa potensi dan bakat yang kamu miliki ?</p>
<p>KARIR</p> <p>Karir seperti apa yang cocok dengan dirimu, dan berikan alasannya!</p>	<p>PERSONAL</p> <p>Siapa yang pertama kamu cari ketika sedang ada masalah ?</p>	<p>PERSONAL</p> <p>Jika kamu menemukan teman atau seseorang yang kamu percaya, apa yang ingin kamu ceritakan kepadanya ?</p>
<p>PERSONAL</p> <p>Hal apa yang kamu banggakan dari dirimu ?</p>	<p>PERSONAL</p> <p>Apa yang membuat kamu bersyukur bisa hidup hingga umur sekarang ?</p>	<p>PERSONAL</p> <p>Sifat apa yang ingin kamu hilangkan ?</p>
<p>PERSONAL</p> <p>Menurut kamu, teman yang paling pintar dikelas itu karena apa ?</p>	<p>PERSONAL</p> <p>Jika waktu bisa terulang kembali, moment apa yang ingin kamu ubah ?</p>	<p>PERSONAL</p> <p>Apa yang membuat kamu merasa berani ?</p>

جامعة البرازيل

A R - R A N Y

Lampiran 19

RIWAYAT HIDUP

Data Mahasiswa

Nama : Liawarika
Nim : 190213051
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi : Pendidikan Bimbingan dan Konseling
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tanggal Lahir : Tangerang, 03 Maret 2000
Agama : Islam
Kebangsaan/Suku : Indonesia/Aceh
Pekerjaan : Mahasiswa
Alamat : Ds. Tanjong Selamat, Darussalam
Kecamatan : Darussalam
NO HP : 082285250425
Email : 190213051@student.ar-raniry.ac.id

Data Orang Tua

a. Ayah : Kasrizal
b. Ibu : Waliati
c. Pekerjaan Ayah : Wirausaha
d. Pekerjaan Ibu : Pedagang
e. Alamat : Kp. Bayur Lebak Wangi Rt 01/02, Kab. Tangerang

Riwayat Pendidikan

a. SD : SDN Kp. Bayur R Y
b. SMP : SMPN 4 Pasarkemis
c. SMA : SMAN 11 Kab. Tangerang
d. Perguruan Tinggi : UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Banda Aceh, 18 Desember 2023

Penulis,

Liawarika
NIM. 190213051