

PENGEMBANGAN MODIFIKASI PERMAINAN TRUTH OR DARE UNTUK MENINGKATKAN KONSEP DIRI DI KELAS XII IPA MAN 2 GRESIK

Wahyu Puspitasari

Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
E-mail: wahyupuspitasari@mhs.unesa.ac.id

Titin Indah Pratiwi

Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
E-mail: titinindahpratiwi@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di MAN 2 Gresik dan hasil wawancara dengan guru BK bahwa masalah siswa yaitu memiliki konsep diri negatif khususnya siswa kelas XII IPA 1. Beberapa siswa sering mengeluh akan keadaan dirinya, tidak dapat menerima kondisi fisiknya, belum memahami tentang kelebihan dan kekurangan yang ada pada dirinya. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk menghasilkan suatu produk pengembangan yaitu modifikasi permainan truth or dare untuk meningkatkan konsep diri yang dapat digunakan oleh guru BK untuk membantu dalam pemberian suatu layanan bimbingan kelompok pada siswa untuk meningkatkan konsep diri. Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan *Research and Development* (R&D) yang dikembangkan oleh Borg and Gall yang menyebutkan 10 tahapan pengembangan. Penelitian ini dibatasi hanya sampai 5 tahapan, yaitu (1) penelitian dan pengumpulan informasi awal, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk awal, (4) uji coba awal, (5) revisi produk.

Penelitian pengembangan ini menggunakan jenis data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif didapatkan dari hasil akseptabilitas ahli materi 75% dengan kategori Baik, Tidak perlu direvisi, ahli media 80% dengan kategori Baik, Tidak perlu direvisi, ahli praktisi (konselor) 87% dengan kategori Sangat Baik, Tidak perlu direvisi, dan calon pengguna (siswa) 92% dengan kategori Sangat Baik, Tidak perlu direvisi. Data kualitatif didapatkan dari saran dan masukan oleh para ahli dan telah direvisi. Dengan hal tersebut media permainan *truth or dare* konsep diri telah memenuhi kriteria akseptabilitas yang mencakup aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan. Perlu adanya pengembangan pada tahapan uji lapangan sesuai dengan prosedur pengembangan Borg and Gall dan perlu adanya pengembangan informasi tentang konsep diri sesuai dengan kebutuhan siswa dan kebutuhan pada lapangan selanjutnya.

Kata kunci: pengembangan, *truth or dare* konsep diri, bimbingan kelompok, konsep diri.

Abstract

This research is based on the observation that is done in MAN 2 Gresik, and the result through the interview with the counselor is the problem of the students in having a negative self-concept especially for the students of grade 12th of Science concentration. Some students often complain about their condition, physical condition, and some of them do not have understood yet about the potential and the shortcomings of themselves. The research is aimed to create a development product on modifying the truth or dare game to increase the self-concept that can be used by the counseling teacher in giving a group counseling service on students in order to enhance their self-concept. The research using Research & Development (R & D) model that is developed by Borg and Gall who mentions 10 steps of development. The research is limited by five steps, those are (1) research and early collective information, (2) planning, (3) development of first product, (4) first trial, (5) product's revision.

This development research uses quantitative and qualitative data. The quantitative data are taken from the acceptability of material experts with value of 75% belongs to the good category, no

revision, media expert 80% with good category, no revision, and with the candidate users (students) 92% with excellent category, also no revision. Thus, the truth or dare game as the media has helped to fulfill the criteria of acceptability includes the aspects of the use, eligibility, accuracy, and appropriateness. In the future, it needs to be developed on the steps of field test with the development procedure of Borg and Gall, and it is also needed for the development of an information about self-concept as what the students and the field need

Keywords: *development, truth or dare's self's concept, group guidance, self-concept.*

• PENDAHULUAN

Masa remaja adalah salah satu tahapan proses dalam setiap manusia. Fase remaja ini adalah masa perubahan dari fase anak-anak menuju pada fase dewasa. Di dalam fase remaja ini, siswa akan mengalami perubahan dan perkembangan yang besar dalam bagian hidupnya. Seperti psikis, fisik, dan sosialnya. Proses perkembangan yang dialami siswa telah dipengaruhi oleh faktor eksternal dan internal. Kedua faktor tersebut memiliki peran yang sangat penting dalam mempengaruhi perkembangan siswa. Faktor eksternal yang berasal dari luar diri yaitu lingkungan, sedangkan faktor internal yang berasal dari dalam diri siswa meliputi pembawaan, fisik, potensi, dan salah satu diantaranya adalah konsep diri.

Menurut (Agustiani, 2006) menyatakan bahwa konsep diri adalah gambaran yang dimiliki olehnya yang diperoleh dari orang lain. Hal tersebut dapat dibentuk dari pengalaman yang terjadi pada dirinya melalui interaksi dengan lingkungan konsep diri bukan faktor bawaan namun merupakan hal yang dapat berkembang melalui pengalaman yang terus menerus yang berlangsung di kehidupan seseorang.

Sesuai dengan pengertian konsep diri tersebut, konsep diri bukan faktor bawaan sejak lahir melainkan faktor yang terbentuk dari pengalaman dirinya dalam bentuk interaksi dengan orang lain. Hal tersebut berarti bahwa lingkungan utama yang dapat membentuk konsep diri seseorang adalah keluarga dan selanjutnya interaksi yang terjadi di lingkungan sekitar yaitu melalui masyarakat dan teman sebaya.

Pola asuh, lingkungan dan pengalaman dapat berpengaruh dalam pembentukan konsep diri seseorang. Berasal dari pengalaman dan interaksi individu tersebut dengan orang lain yang bertahap dapat

membentuk bagaimana konsep dirinya. Apabila individu mendapat pola asuh yang tidak tepat dan lingkungannya yang tidak mendukung untuk berkembangnya setiap individu, maka konsep diri individu tersebut tidak dapat berkembang dengan baik dan akan menjadikan konsep dirinya menjadi negatif. Karena konsep diri yang berkembang rendah, membuat individu kurang bisa memahami keadaan dirinya dan tidak dapat menerima keadaan diri yang terjadi pada dirinya, sehingga memiliki penghargaan yang kurang baik atas dirinya yang dapat menimbulkan permasalahan seperti perilaku putus asa, rendah diri dan merasakan penyesalan seperti dirinya. Hal tersebut adalah gejala maladjustment yang berarti ketidakmampuan individu untuk melakukan penyesuaian dalam sosialnya, sehingga dapat membuat perkembangan kepribadiannya yang sehat menjadi terganggu.

Individu yang memiliki konsep diri negatif pada dirinya banyak dari mereka yang mengalami kegagalan dan memiliki permasalahan utama dalam akademik seperti memperoleh prestasi yang rendah. Hal tersebut terjadi karena individu bersikap pesimis terhadap potensi yang ada pada dirinya dan memiliki pemikiran bahwa dirinya akan mendapatkan kegagalan, dengan begitu individu secara tidak langsung telah merencanakan kegagalan atas dirinya sendiri.

Berdasarkan observasi yang dilakukan saat kegiatan PPL yang dilaksanakan pada 9 Juni – 3 September 2018. Peneliti menemukan beberapa siswa yang memiliki konsep diri negatif, hal tersebut terlihat dari perilaku siswa yang sering mengeluh akan keadaan dirinya, tidak dapat menerima kondisi fisiknya, belum memahami tentang kelebihan dan kekurangan yang ada pada dirinya, yang mereka lihat cenderung hanya tentang kekurangan yang ada pada dirinya,

maka dari itu mereka tidak dapat mengembangkan bakat dan minat yang dimiliki oleh dirinya, merasa malu dan tidak yakin atas dirinya dan pesimis atau merasa tidak yakin mampu mengerjakan dan menyelesaikan suatu tugas.

Semua keterangan tersebut konsep diri siswa perlu ditingkatkan. Karena jika siswa jika siswa memiliki konsep diri yang negatif pada dirinya, siswa akan kesulitan dalam bersosialisasi dengan lingkungannya terutama di lingkungan sekolah. Dari kesulitannya bersosialisasi siswa akan mendapat banyak hambatan pada dirinya dan merasa kesulitan untuk mengoptimalkan kemampuannya agar dapat mendapatkan hasil yang maksimal dalam bidang siswa yang siswa unggul dalam akademis maupun non akademis. Maka dari itu perlu adanya bimbingan yang tepat dengan pemberian media yang tepat. Salah satu jalan alternatifnya adalah dengan bimbingan kelompok. Didukung oleh pendapat (Monks, 2014) masa remaja akan sering muncul kelompok – kelompok anak atau perkumpulan tertentu yang sengaja mereka bentuk untuk bermain bersama atau membuat rencana bersama.

Pada masa remaja tersebut akan bermunculan kelompok- kelompok anak atau suatu perkumpulan-perkumpulan yang dengan sengaja mereka buat untuk bermain bersama dan membuat rencana bersama. Di dalam pertemuan mereka pada suatu kelompok tersebut disitulah yang akan menjadi salah satu kesempatan bagi siswa untuk dapat menyampaikan isi hati mereka dan mendapatkan gambaran baru tentang diri mereka sendiri, gambaran baru yang mereka hadapi bersama. Melalui kelompok tersebut mereka akan memahami, menyimpulkan dan memperbaiki konsep dirinya. Karena di dalam kelompok tersebut mereka memperoleh dukungan, komentar dari sebaya dengan dirinya.

Layanan bimbingan kelompok adalah suatu proses pemberian informasi dan bantuan pada suatu kelompok orang dengan menggunakan dinamika kelompok sebagai cara untuk mencapai sebuah tujuan. Kelebihan pada layanan ini adalah layanan diberikan dalam suasana kelompok. Jadi setiap siswa tidak merasa canggung atau malu kepada guru BK, dikarenakan siswa

bersama teman- temannya. Sehingga dalam suatu kelompok tersebut dapat lebih mudah dalam memberikan dan mendapatkan informasi sekaligus siswa dapat terbantu untuk menyusun rencana dan mengambil keputusan yang tepat dengan demikian diharapkan dapat berdampak positif untuk siswa yang akan menjadi dasar untuk dapat menumbuhkan konsep diri yang akan menjadi dasar untuk dapat menumbuhkan konsep diri yang positif. Jika dinamika kelompok dapat terwujud dengan baik maka antara anggota kelompok dapat membantu, menerima dan memiliki empati antar anggota dengan tulus.

Ada banyaknya permasalahan yang terjadi di kehidupan siswa, dapat diminimalisir dengan adanya layanan bimbingan kelompok. Dari bimbingan kelompok dapat dibentuk banyak teknik yang menarik, sehingga dalam bimbingan kelompok tersebut tidak terasa membosankan untuk para siswa. Ada beberapa penelitian yang menggunakan teknik bimbingan kelompok dan memiliki hasil tingkat keberhasilan yang tinggi. Dalam bimbingan kelompok ada banyak teknik yang dapat digunakan, salah satunya yang dinilai efektif yaitu teknik permainan. Dalam teknik ini siswa dapat merasakan situasi yang menyenangkan dan bersifat spontan tidak adanya paksaan dan memiliki nilai intrinsik pada siswa jadi siswa merasa tidak mudah jenuh ketika melaksanakan layanan ini. Dengan demikian tujuan dari layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan dapat lebih mudah untuk tercapai dan terlaksana.

Menurut (Sadiman, 2002) permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar. Permainan memberikan pengalaman-pengalaman nyata dan membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan kognitifnya.

Menurut (Yusuf, 2011) beberapa manfaat belajar sambil bermain adalah menyingkirkan keseriusan yang menghambat, menghilangkan stres dalam lingkungan belajar, mengajak siswa terlibat penuh dalam pembelajaran, meningkatkan proses belajar, membangun kreatifitas diri, mencapai tujuan dengan ketidaksadaran, meraih makna belajar melalui pengalaman dan mengfokuskan siswa sebagai subjek belajar.

Pada permainan *truth or dare* akan dilakukan pengembangan dalam permainannya. Permainan *truth or dare* akan menjadi permainan yang akan membantu siswa dalam meningkatkan kosep dirinya. Selain itu juga dapat melatih kejujuran dan keberanian pada diri siswa. Bentuk media permainan yang praktis, mudah untuk di bawa dan digunakan dimana saja. Jenis media permainan yang sangat memungkinkan dilakukan pada bermacam-macam kondisi. Permainan *truth or dare* ini adalah permainan yang populer dikalangan para remaja dan dapat membuat susana menjadi menyenangkan.

Dari permasalahan di atas peneliti ingin mengembangkan media dalam bimbingan kelompok dalam menggunakan teknik permainan untuk membantu siswa dalam meningkatkan konsep diri yaitu menggunakan media pengembangan permainan *truth or dare* konsep diri siswa dalam layanan bimbingan kelompok di kelas XII MAN 2 Gresik.

• METODE PENELITIAN

Model pengembangan ini menggunakan penelitian Borg and Gall dalam (Sukmadinata, 2013) memaparkan 10 langkah-langkah yang harus dilaksanakan untuk menghasilkan suatu produk, berikut ini adalah langkah-langkah penelitian dan pengembangan : (1) Penelitian dan mengumpulkan informasi. (2) Melakukan perencanaan. (3) Mengembangkan bentuk awal dari produk. (4) Uji coba lapangan awal. (5) Revisi produk utama. (6) Uji coba lapangan utama. (7) Revisi produk operasional. (8) Uji lapangan operasional. (9) Revisi produk akhir. (10) Diseminasi dan implementasi. Tetapi prosedur penelitian yang dilakukan peneliti dalam pengembangan ini diadaptasi dari langkah-langkah pengembangan yang dikembangkan oleh Borg and Gall (dalam Emzir, 2013) yang menyatakan bahwa dimungkinkan untuk membatasi penelitian dalam skala kecil, termasuk dengan membatasi langkah penelitian. Penerapan langkah-langkah pengembangannya disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Mengingat dari keterbatasan waktu yang dimiliki oleh peneliti, maka langkah-langkah tersebut

disederhanakan menjadi 5 langkah pengembangan yaitu (1) penelitian dan pengembangan informasi awal, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk awal, (4) uji coba awal, dan (5) revisi produk.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif merupakan data pokok penelitian yang berupa skor penelitian dari ahli materi, dan praktisi pembelajaran. Sedangkan data kualitatif merupakan data yang mengenai proses pengembangan media pembelajaran yang berupa komentar, saran, kritik, dan masukan dari para ahli materi, media, dan praktisi

Instrumen pengumpulan data pada penelitian pengembangan ini menggunakan angket penilaian media yang diberikan kepada uji ahli dan uji calon pengguna, sehingga memperoleh hasil berupa skor persentase untuk melihat apakah media memenuhi kriteria akseptabilitas yang terdiri 4 aspek, yaitu: kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan. Sedangkan kolom komentar yang berisi saran dan komentar digunakan peneliti sebagai acuan untuk memperbaiki media yang masih dirasa kurang.

Teknis analisis data yang digunakan adalah metode statistik data sederhana berupa persentase yang digunakan untuk mendapatkan kesimpulan jawaban yang diberikan oleh responden dari angket dan data kuantitatif dari hasil saran dan komentar yang diberikan oleh responden.

Adapun rumusan persentase yang digunakan, yaitu:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka Presentase

F = Frekuensi Jawaban Alternatif

N= Number of Case (jumlah frekuensi / banyaknya individu)

Peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan angket dengan skala penilaian :

Sangat baik	: 4
Baik	: 3
Kurang baik	: 2
Tidak baik	: 1

Kemudian hasilnya dihitung dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{4x \text{ jawaban} + 3x \text{ jawaban} + 2x \text{ jawaban} + 1x \text{ jawaban}}{\text{jumlah responden keseluruhan}} \times 100\%$$

Menurut Mustaji (2005) untuk menjelaskan tingkat kelayakan suatu produk sebagai berikut :

TABEL KRITERIA PENILAIAN PRODUK

Nilai	Pernyataan
81% - 100%	Sangat baik, tidak perlu direvisi
66% - 80%	Baik, tidak perlu direvisi
56% - 65%	Kurang baik, perlu direvisi
0% - 55%	Tidak baik, perlu direvisi

• HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian pengembangan media permainan *truth or dare* interaksi sosial dalam bimbingan kelompok kelas XII IPA MAN 2 Gresik yang telah dilaksanakan oleh peneliti akan jelaskan secara rinci sebagai berikut:

1. Penelitian dan Pengembangan Informasi Awal

Pada tahap ini peneliti melakukan studi pendahuluan di sekolah MAN 2 Gresik pada 17- 2 September 2017 dengan menemui konselor untuk melakukan wawancara serta mencari informasi mengenai layanan bimbingan dan konseling bidang sosial. Di sekolah ini khususnya kelas siswa XII IPA yang sering berkomunikasi dengan peneliti, memiliki konsep diri yang rendah. Hal tersebut terlihat dari perilaku siswa yang seing mengeluh akan keadaan dirinya, tidak dapat menerima kondisi fisiknya, belum memahami tentang kelebihan dan kekurangan

pada dirinya, yang mereka lihat cenderung hanya tentang kekurangan yang ada pada dirinya. Data ini yang akan menjadi acuan untuk membuat media yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Hasil dari observasi ini yang akan menjadi acuan untuk membuat media sesuai dengan yang siswa butuhkan.

2. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti melakukan perencanaan produk awal yang akan dikembangkan yaitu dalam bentuk sebuah media permainan modifikasi *Truth or Dare* Konsep Diri untuk siswa kelas XII IPA di MAN 2 Gresik. Beberapa tahapannya yaitu:

- Merumuskan tujuan dan manfaat produk permainan *Truth or Dare* Konsep Diri untuk siswa kelas XII IPA di MAN 2 Gresik. Dengan membuat tujuan dan manfaat produk permainan *truth or dare* konsep diri dapat memenuhi kriteria dalam akseptabilitas yang berkaitan dengan 4 aspek yaitu kegunaan, ketepatan, kepatutan, dan kelayakan. Dengan melakukan uji materi, uji media, uji praktisi, dan calon pengguna(siswa).
- Bahan materi yang dimasukkan pada buku panduan permainan *truth or dare* konsep diri dan media yaitu berasal dari jurnal dengan topik konsep diri.
- Kolaborasi dengan ahli IT untuk mendesain kartu *truth or dare*, tempat kartu *truth or dare*, koin dan buku panduan agar media permainan terlihat lebih bagus dan menarik karena nantinya akan diujikan kepada ahli materi, ahli media, ahli praktisi dan calon pengguna. Ahli IT juga memperindah kotak tempat penyimpanan kartu *truth or dare* agar menarik untuk dijadikan alas permainan.
- Menyusun evaluasi dengan membuat atau menyusun angket yang akan dijadikan untuk penilaian uji ahli dan juga uji lapangan untuk mengetahui akseptabilitas produk yang dikembangkan oleh peneliti.

3. Pengembangan Produk Awal

Pada tahap ini peneliti menyusun produk pengembangan yang akan dilakukan yaitu mengembangkan rancangan isi materi dan menyusun spesifikasi produk.

- Pengembangan isi kartu *truth* dan *dare*

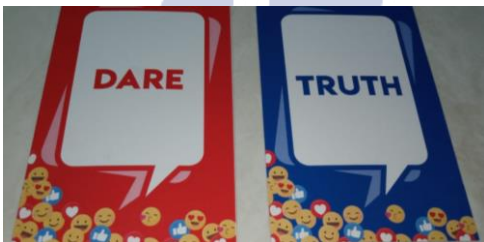
Yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut :

i. Penyusunan media *truth or dare*

Peneliti menetapkan ukuran kartu yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan sesuai untuk digunakan dalam layanan bimbingan kelompok. Peneliti berkolaborasi dengan ahli IT untuk mendesain kartu agar memiliki tampilan fisik yang menarik.

- **Kartu *Truth or Dare***

Kartu *truth or dare* konsep diri terbuat dari bahan kertas artpaper 260 gram, dan dibentuk dengan ukuran 8cm X 12 cm untuk setiap kartunya. Kartu *truth* didesain dengan warna biru yang melambangkan kejujuran sedangkan kartu *dare* didesain dengan warna merah yang melambangkan keberanian.



Gambar 3.1 Kartu *Truth or Dare*

- **Tempat Kartu *Truth or Dare***

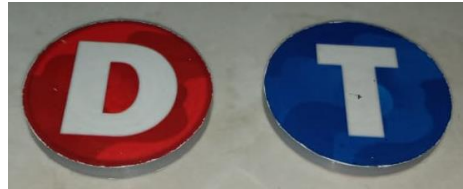
Tempat kartu *truth or dare* konsep diri terbuat dari bahan kertas artpaper 260 gram dengan tambahan laminasi agar tidak mudah rusak dan lebih menarik, dan dibentuk dengan pola balok menyesuaikan ukuran kartu agar bisa pas ketika dimasukkan. Tempat kartu ini dibuat agar dapat digunakan sebagai tempat penyimpanan kartu agar kartu tidak mudah hilang dan bentuk kartu tidak mudah rusak atau kotor.



Gambar 3.2 Tempat Kartu *Truth or Dare*

- **Koin *Truth or Dare***

Koin *truth or dare* konsep diri terbuat dari bahan akrilik yang berbentuk lingkaran berdiameter 3cm yang dilapisi di kedua sisi koin dengan stiker vynil agar tidak mudah luntur dan menunjukkan warna yang lebih tajam. Satu sisi koin terdapat inisial “T” kepanjangan dari kata *truth* dan satu sisi koin terdapat inisial “D” kepanjangan dari kata *dare*.



Gambar 3.3 Koin Kartu *Truth or Dare*

- **Kotak Tempat Penyimpanan Kartu *Truth or Dare***

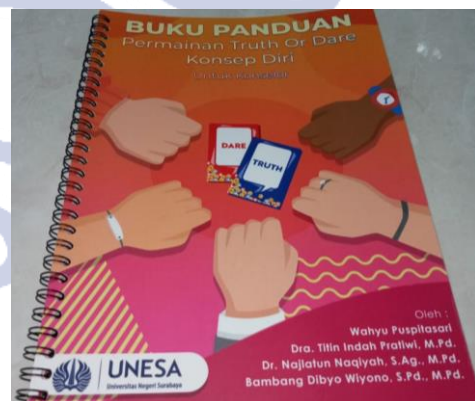
Kotak tempat penyimpanan kartu *truth or dare* konsep diri terbuat dari bahan kayu yang berbentuk balok dengan ukuran 50cm x 50cm. Dilapisi oleh sticker dengan desain gambar yang disesuaikan dengan cover buku panduan *truth or dare* konsep diri agar lebih menarik. Di setiap sisinya diberi sticker tulisan *truth or dare* konsep diri agar kotak lebih terlihat beridentitas sebagai kotak *truth or dare* konsep diri.



Gambar 3.4 Kotak Tempat Penyimpanan Kartu *Truth or Dare*

- **Buku Panduan**

Buku panduan media permainan *truth or dare* konsep diri dicetak menggunakan kertas art paper yang berukuran B5. Cover depan menggunakan kertas art paper ukuran B5 dilaminasi doff agar terlihat lebih elegan dan dijilid *softcover*.



Gambar 3.5 Buku Panduan

ii. Penyusunan materi

Materi yang digunakan mengenai bidang pribadi sosial yang berkaitan dengan konsep diri. Peneliti mengambil sumber dari buku, artikel, laman web, dan jurnal untuk mendapatkan materi yang akurat.

- iii. Penyusunan buku panduan
Peneliti melakukan penyusunan buku panduan, berikut tahapannya:
 - Menentukan standar penggunaan jenis bahan, ukuran, warna, pemilihan bahasa yang sesuai.
 - Menentukan konsep media yang terdapat pembahasan dan sub setiap bab nya yang akan digumuskan pada buku panduan serta spesifikasi produk.
- iv. Menyusun buku panduan.
- v. Evaluasi.

4. Uji Coba Awal

Pembuatan produk selesai dikembangkan, maka selanjutnya melakukan tahap uji coba awal dengan melakukan uji validasi menggunakan angket akseptabilitas yang meliputi kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan terhadap produk media permainan *truth or dare* konsep diri kepada ahli media, ahli materi, ahli praktisi (konselor) dan calon pengguna (siswa). Hasil angket tersebut dianalisis dan bisa menjadi bahan masukan untuk melakukan revisi produk yang sudah ada.

Kegiatan validasi berlangsung pada tanggal 25 Oktober 2019- 29 Oktober 2019 dengan menyerahkan produk pengembangan media permainan *truth or dare* konsep diri pada ahli materi beserta angket penilaian validasi ahli materi. Penilaian dilakukan dengan 1-4 dengan arti nilai 1 tidak baik, nilai 2 kurang baik, nilai 3 baik, dan nilai 4 sangat baik.

Hasil penilaian validasi materi didapatkan pada tanggal 29 Oktober 2019 dengan data sebagai berikut : kriteria kegunaan memiliki presentase 75% termasuk kategori baik, kriteria kelayakan memiliki presentase 83% termasuk kategori baik, kriteria kepatutan memiliki presentase 75% termasuk kategori baik, kriteria kepatutan memiliki presentase 67% termasuk kategori baik. Dapat diketahui bahwa rata-rata penilaian ahli materi memenuhi kriteria akseptabilitas dengan memperoleh rata-rata

total 75% dikategorikan **Baik, Tidak perlu direvisi.**

Penilaian ahli praktisi (konselor) digolongkan sebagai berikut: kriteria desain memiliki presentase 84% termasuk kategori sangat baik, kriteria kegunaan memiliki presentase 87,5% termasuk kategori sangat baik, kriteria kelayakan memiliki presentase 89% termasuk kategori sangat baik, kriteria ketepatan memiliki presentase 85% termasuk kategori sangat baik, kriteria kepatutan memiliki presentase 90% termasuk kategori sangat baik. Dapat diketahui bahwa rata-rata penilaian ahli materi memenuhi kriteria akseptabilitas dengan memperoleh rata-rata total 87% dan dikategorikan **Sangat Baik, Tidak perlu direvisi.**

Rata-rata penilaian calon pengguna (siswa) digolongkan sebagai berikut: kriteria desain memiliki presentase 93% termasuk kategori sangat baik, kriteria kegunaan memiliki presentase 85% termasuk kategori sangat baik, kriteria kelayakan memiliki presentase 95% termasuk kategori sangat baik, kriteria ketepatan memiliki presentase 93% termasuk kategori sangat baik, kriteria kepatutan memiliki presentase 95% termasuk kategori sangat baik. Dapat diketahui bahwa rata-rata penilaian ahli materi memenuhi kriteria akseptabilitas dengan memperoleh rata-rata total 92% dan dikategorikan **Sangat Baik, Tidak perlu direvisi.**

5. Revisi Produk

Pada tahap revisi media permainan ini adalah tahap terakhir dari penelitian pengembangan, lalu yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu memperbaiki atau merevisi media permainan *truth or dare* konsep diri sesuai dengan hasil angket, saran dan komentar dari para ahli dan calon pengguna untuk dilakukan perbaikan. Komentar dan saran dari para ahli yang telah dilakukan revisi, yaitu dari ahli materi memberikan saran agar tujuan permainan *truth or dare* konsep diri perlu ditulis secara khusus dalam buku panduan dan daftar pustaka diperbaiki kemudian yang ditulis hanya yang dikutip dalam buku panduan saja.

B. Pembahasan

Penelitian pengembangan media permainan *truth or dare* konsep diri dalam bimbingan kelompok kelas XIII IPA MAN 2 Gresik dimulai ketika peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru BK yaitu konselor dengan Bu Schochibbah, S.Pd di MAN 2 Gresik pada tanggal 9 Juni-3 September 2018. Peneliti menemukan beberapa siswa yang memiliki konsep diri negatif menurut Santrock dalam Novia dan Wisnu (2014) masa remaja merupakan masa krusial bagi perkembangan individu, sebab pada masa remaja individu mengalami transisi biologis, kognitif, maupun sosial. Akibatnya, individu mulai mencari-cari identitasnya menurut Crisp dan Turner dalam Sartana (2014) konsep diri merupakan konsep penting dalam menjelaskan perilaku dan diri sering dianggap sebagai inti dari struktur jiwa, pusat dunia sosial, serta penentu utama persepsi, emosi, motivasi dan tindakan seseorang.

Dari pendapat para ahli dapat diambil kesimpulan bahwa siswa perlu meningkatkan konsep dirinya. Meningkatkan konsep diri agar siswa menemukan identitas dan memiliki persepsi yang baik pada dirinya. Jika konsep diri positif dimiliki siswa akan memiliki struktur jiwa, emosi, motivasi yang positif.

Dikarenakan pentingnya pemberian materi konsep diri untuk siswa yang berusia remaja, peneliti mengembangkan media permainan untuk meningkatkan konsep diri pada siswa. Menurut (Sadiman, 2002) permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar. Permainan memberikan pengalaman-pengalaman nyata dan membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan kognitifnya.

Media permainan *truth or dare* konsep diri adalah modifikasi dari permainan *truth or dare* yang telah diberikan bermacam-macam tantangan dan pernyataan untuk melatih konsep dirinya. Media permainan ini terdiri dari seperangkat kartu *truth* dan *dare* terdiri dari 40 kartu, masing-masing kartunya berjumlah 20 lembar kartu. Koin *truth or dare* sebagai penentu, kartu apa yang harus diambil oleh peserta dan kotak kayu *truth or dare* sebagai alas permainan dan dapat dijadikan sebagai kotak penyimpanan media permainan *truth or dare*. Media permainan ini juga disertakan buku panduan yang ditujukan untuk konselor, dengan tujuan agar konselor dapat menggunakan media permainan secara terarah. Buku panduan berisi tentang materi konsep diri, daftar pertanyaan dan tantangan pada kartu beserta kisi-kisi jawaban dari kartu tersebut agar memudahkan konselor

dan siswa dalam menjalankan permainan *truth or dare* konsep diri.

Pengembangan media permainan *truth or dare* konsep diri diharapkan dapat meningkatkan konsep diri diharapkan dapat meningkatkan konsep diri pada siswa. Produk pengembangan media permainan *truth or dare* konsep diri ini melalui uji akseptabilitas oleh uji ahli materi, uji ahli media, uji ahli praktisi yaitu konselor dan calon pengguna yaitu siswa dan hasilnya akan dikategorikan dalam kriteria penilaian.

Pada proses pengembangan produk media permainan *truth or dare* konsep diri jika digunakan dengan skala waktu yang lama perlu diperbaiki ulang. Dan media permainan *truth or dare* konsep diri jika digunakan dengan skala waktu yang lama perlu diperbaiki ulang. Dan media permainan *truth or dare* konsep diri hanya pada kelas XII IPA MAN 2 Gresik dikarenakan sesuai dengan kebutuhan siswa untuk meningkatkan konsep dirinya.

Sesudah pembuatan media permainan *truth or dare* konsep diri dan telah jadi, dilanjutkan uji validasi oleh ahli materi, ahli media, ahli praktisi yaitu konselor dan calon pengguna yaitu siswa. Dari hasil uji validasi ahli materi memperoleh 75% dengan kriteria baik, tidak perlu direvisi, uji validasi ahli media memperoleh 80%, dengan kriteria baik, tidak perlu direvisi, uji validasi ahli praktisi yaitu konselor memperoleh 87% dengan kriteria sangat baik, tidak perlu direvisi, dan uji coba calon pengguna yaitu siswa memperoleh 92% dengan kriteria sangat baik, tidak perlu direvisi.

Setelah media permainan *truth or dare* konsep diri sudah jadi dan telah diujikan kepada ahli materi, dan media peneliti memiliki secara acak siswa kelas XII IPA MAN 2 Gresik untuk melakukan bimbingan kelompok. Dalam bimbingan kelompok tersebut siswa sangat antusias untuk melakukan kegiatan permainan *truth or dare* konsep diri dan dapat meningkatkan dan mengetahui mengenai materi konsep diri.

Setelah melalui beberapa tahapan yang telah dilakukan oleh peneliti maka dari itu media permainan *truth or dare* konsep diri sudah melalui beberapa kali revisi. Begitu juga buku panduan yang telah melalui beberapa kali revisi. Sehingga media ini siap untuk diproduksi dan dinyatakan layak untuk dijadikan salah satu media dalam layanan bimbingan kelompok yang berhubungan dengan konsep diri.

• KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Menurut hasil penelitian akseptabilitas yang dilakukan kepada uji ahli dan calon pengguna. Dapat diambil kesimpulan bahwa produk pengembangan *truth or dare* konsep diri dapat memenuhi kriteria akseptabilitas (kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan). Rincian dan hasil pengembangan media ini, yaitu :

- Berdasarkan uji akseptabilitas yang dilakukan oleh uji ahli materi memperoleh 75% dengan predikat Baik, Tidak perlu Revisi.
- Berdasarkan uji akseptabilitas yang dilakukan oleh uji ahli media memperoleh 80% dengan predikat Baik, Tidak perlu Revisi.
- Berdasarkan uji akseptabilitas yang dilakukan oleh uji ahli praktisi memperoleh 87% dengan predikat Sangat Baik, Tidak perlu Revisi.
- Berdasarkan uji akseptabilitas yang dilakukan oleh calon pengguna (siswa) memperoleh 92% dengan predikat Sangat Baik, Tidak perlu Revisi.

Saran

Pengembangan media permainan *truth or dare* konsep diri dalam bimbingan kelompok kelas XII IPA MAN 2 Gresik telah sesuai dan memenuhi kriteria akseptabilitas yang meliputi kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan. Dari kesimpulan tersebut, ada beberapa saran yang diberikan kepada pihak konselor atau guru bimbingan konseling, sekolah, peserta didik dan pada peneliti yang selanjutnya:

- Bagi Konselor/ Guru BK
Diharapkan permainan *truth or dare* konsep diri dapat dijadikan media dalam pemberian layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan untuk meningkatkan konsep diri siswa.
- Bagi Sekolah
Diharapkan permainan *truth or dare* konsep diri dapat dijadikan media dalam melaksanakan layanan bimbingan kelompok di sekolah.
- Bagi Peserta Didik
Diharapkan peserta didik dapat menggunakan perangkat permainan *truth or dare* konsep diri dengan bijak sesuai dengan peraturan permainan yang terdapat pada buku panduan permainan *truth or dare* konsep diri.
- Bagi Peneliti Selanjutnya
Diharapkan peneliti selanjutnya untuk melanjutkan pada tahapan uji lapangan sesuai dengan prosedur pengembangan *borg and gall*. Dikarenakan media permainan *truth or*

dare konsep diri hanya terbatas pada uji coba calon pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiani. 2006. *Psikologi Perkembangan: Pendekatan Ekologi Kaitannya Dengan Konsep Diri Dan Penyesuaian Diri Pada Remaja Oleh Hendriati Agustiani*. Bandung: Refika Aditama.
- Emzir. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Novia. 2014. Dinamika Konsep Diri pada Remaja Perempuan Pembaca *Teenlit*. *Jurnal Psikologi*, 41(2), 179.
- Sadiman. 2002. *Media Pembelajaran dan Proses Belajar Mengajar, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sartana. 2014. Konsep Diri Remaja Jawa saat Bersama Teman. *Jurnal Psikologi*, 41(2), 190.
- Setiawan, A. 2008. *Gambaran Konsep Diri pada Mahasiswa yang Melacurkan Diri/ Terlibat Prostitusi (Ayam Kampus)*. Depok: Fakultas Psikologi Universitas Indonesia.
- Sukmadinata. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Yusuf. 2011. *Sirkuit Pintar Melejitkan Kemampuan*. Jakarta: Visi Media.