

PENGEMBANGAN MEDIA KARTU TANTANGAN DAN KEJUJURAN (KTK) UNTUK MELATIH KEPERCAYAAN DIRI SISWA SMKN 1 DRIYOREJO

Devi Rahayu Fachtoni

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
Email: devi.20081@mhs.unesa.ac.id

Retno Tri Hariastuti

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
Email: retnotri@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian pengembangan media bimbingan dan konseling berupa Kartu Tantangan dan Kejujuran (KTK) ini dilakukan berdasarkan fenomena yang terjadi pada siswa sekolah menengah kejuruan yang mengalami krisis kepercayaan diri atau memiliki tingkat kepercayaan diri yang rendah. Tingkat kepercayaan diri yang rendah dapat membuat siswa kesulitan untuk beradaptasi dengan lingkungan sehingga mereka kurang mampu untuk mengembangkan diri menjadi pribadi yang lebih berkualitas. Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik (AKPD) di SMKN 1 Driyorejo menunjukkan bahwa permasalahan tentang kepercayaan diri yang dialami oleh siswa berada pada kategori tinggi sehingga membutuhkan penanganan dari guru bimbingan dan konseling. Hasil wawancara yang dilakukan kepada siswa dan guru bimbingan dan konseling juga menunjukkan bahwa siswa merasa kurang memiliki kepercayaan diri terutama jika diminta untuk menyampaikan pendapat di hadapan teman-temannya. Kelebihan dari media kartu tantangan dan kejujuran ini adalah media permainan yang prosedur pelaksanaannya mudah, dapat mengarahkan siswa untuk berpartisipasi aktif, serta cocok diterapkan untuk kelompok besar ataupun kecil. Jenis penelitian ini adalah pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model penelitian ADDIE, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan skala psikologis yang dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan bantuan SPSS Versi 26 hingga mendapatkan hasil dari Uji *Wilcoxon* yang menunjukkan perubahan nilai hasil *pre-test* dan *post-test* siswa yang berjumlah 8 berupa peningkatan nilai kepercayaan diri setelah melaksanakan layanan bimbingan dan konseling dengan media kartu tantangan dan kejujuran (KTK), sehingga dapat disimpulkan bahwa kartu tantangan dan kejujuran memenuhi kriteria akseptabilitas sebagai media pembelajaran untuk melatih kepercayaan diri siswa.

Kata kunci: Kartu Tantangan dan Kejujuran (KTK), Kepercayaan Diri, Pengembangan Media Layanan Bimbingan dan Konseling

Abstract

The research carried out is research into the development of guidance and counseling media, namely Kartu Tantangan dan Kejujuran (KTK) which modifies the form of the Truth or Dare game. This research was conducted based on the phenomenon that occurs in vocational high school students who experience a crisis of confidence or have a low level of self-confidence. A low level of self-confidence can make it difficult for students to adapt to the environment so that they are less able to develop themselves into more qualified individuals. The results of the Student's Needs Analysis (AKPD) at SMKN 1 Driyorejo show the results that the self-confidence problems experienced by students are included in the high category, so that they require handling from guidance and counseling teachers. The results of interviews conducted with students and guidance and counseling teachers also show that students feel less confident, especially when asked to express their opinions in front of their friends. The advantages of this dare and truth card media are game media whose implementation procedures are easy, can direct students to actively participate, and are suitable for large or small groups. This type of research is development (Research and Development) using the ADDIE research model, namely *Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. The data collection technique was carried out using a psychological scale which was analyzed descriptively quantitatively with the help of SPSS Version 26 to get the results of the Wilcoxon Test which showed changes in the value of the pre-test and post-test results of 8 students in the form of an increase in self-confidence value after implementing guidance and counseling services with the dare and truth card media (KTK), so it can be concluded that the dare and truth card meets the acceptability criteria as a learning medium to train students' self-confidence.

Keywords: Dare and Truth Cards (KTK), Self-Confidence, Development Of Guidance and Counseling Service Media

PENDAHULUAN

Pemerintah di Indonesia saat ini sangat mengedepankan adanya penanaman karakter yang baik bagi siswa selama menjalani pendidikan di sekolah dengan menciptakan program pendidikan karakter. Pendidikan karakter yang saat ini mendapat perhatian besar dari pemerintah Indonesia menekankan perlunya semua aspek pendidikan turut serta dalam menanamkan nilai-nilai karakter positif kepada siswa. Kepercayaan diri adalah salah satu aspek krusial dalam pembentukan karakter siswa.

Setiawan, Setianingsih, dan Mujiono (2023) mengungkapkan bahwa kepercayaan pada diri sangatlah penting karena memberikan semangat yang besar dalam tindakan yang dilakukan dalam proses belajar siswa, kepercayaan diri dapat mendorong sikap optimis dan yakin dalam hidup, menjadi faktor penentu keberhasilan. Lauster (2003, dalam Anggoro, 2022) juga menjelaskan bahwa kepercayaan diri adalah keyakinan individu pada dirinya yang membuatnya lebih tenang dan merasa bebas untuk bertindak sesuai keinginannya, bertanggung jawab, sopan dalam berinteraksi, memiliki dorongan untuk berprestasi, serta dapat mengenali kelebihan dan kekurangannya dengan baik.

Dalam penelitian yang dilakukan Noerrahman Arofah (2021) mengamati siswa di SMK Kediri dan menemukan bahwa banyak dari mereka merasa kurang percaya diri saat harus berbicara di depan orang banyak. Saat ditanya, beberapa siswa lebih memilih untuk diam meski sebenarnya tahu jawabannya. Selain itu, ada yang merasa ragu dengan kemampuan mereka sendiri sehingga cenderung mencontek saat ujian. Kondisi ini menekankan pentingnya peran guru bimbingan dan konseling. Melalui layanan ini, diharapkan siswa bisa membangun kepercayaan diri terutama dalam mengekspresikan pendapat. Guru konseling dapat membantu siswa mengekspresikan perasaan, menyelesaikan masalah, dan merasa nyaman berbagi dengan konselor (Andriani, 2020).

a. Aspek-Aspek Kepercayaan diri

Rini (dalam Ghufon, 2018) menjelaskan bahwa individu dengan kepercayaan diri yang tinggi mampu berinteraksi dengan fleksibilitas, menunjukkan toleransi yang baik, tidak mudah dipengaruhi oleh pendapat orang lain, dan memiliki ketegasan dalam mengambil keputusan. Orang yang percaya diri cenderung tampil lebih tenang, tidak mudah takut, dan dapat menunjukkan keyakinan pada dirinya sendiri dalam berbagai situasi. Lauster (dalam Ghufon & Risnawita S, 2014) mengidentifikasi beberapa aspek positif dari kepercayaan diri, yaitu: (1) **Keyakinan akan**

Kemampuan Diri: Sikap positif yang dimiliki seseorang tentang dirinya dan kemampuannya untuk melaksanakan tugas dengan sungguh-sungguh. (2) **Optimisme:** Sikap positif yang ditandai dengan pandangan baik dalam menghadapi segala hal tentang diri dan kemampuan. (3) **Objektivitas:** Sikap positif yang memandang permasalahan atau situasi sesuai dengan kebenaran yang seharusnya, bukan menurut kebenaran pribadi. (4) **Tanggung Jawab:** Sikap positif untuk menanggung segala konsekuensi dari perbuatannya. (5) **Rasionalitas dan Realisme:** Sikap positif dalam menganalisis masalah atau kejadian menggunakan pemikiran yang dapat diterima oleh akal dan sesuai dengan kenyataan.

b. Faktor yang mempengaruhi Kepercayaan diri

Anggella (dalam Hayatillah, 2021) mengidentifikasi beberapa faktor yang mempengaruhi tingkat kepercayaan diri, antara lain: (1) **Keterampilan Pribadi:** Kepercayaan diri berkembang ketika seseorang merasa mampu melaksanakan tugas atau aktivitas tertentu. (2) **Keberhasilan:** Meraih tujuan atau harapan memperkuat rasa percaya diri seseorang. (3) **Motivasi dan Keinginan:** Dorongan yang kuat untuk mencapai sesuatu dapat meningkatkan kepercayaan diri, karena individu belajar dari kesalahan dalam perjalanan menuju tujuan tersebut. (4) **Ketekunan dan Determinasi:** Kepercayaan diri juga tumbuh ketika seseorang memiliki tekad yang kuat dan tidak mudah menyerah dalam mencapai tujuan yang diinginkan.

Guru bimbingan dan konseling di SMK perlu merumuskan program dan mengembangkan media untuk melatih kepercayaan diri siswa secara efektif dan efisien. Soleha, dkk (2023) menyatakan bahwa media yang digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling dapat menyampaikan informasi kepada siswa dengan fleksibel, meningkatkan efektivitas layanan dari persiapan hingga tindak lanjut. Media yang dikembangkan tidak harus canggih, tetapi harus mampu menarik minat siswa dan membantu menyampaikan tujuan layanan. Media ini diharapkan memperjelas pesan, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, mengubah sikap negatif siswa menjadi positif, dan menyamakan persepsi antara guru dan siswa (Nabila dan Darminto, 2020).

Guru bimbingan dan konseling dapat mengembangkan berbagai jenis dan model media untuk membantu siswa meningkatkan kepercayaan diri mereka. Kepercayaan diri tidak diwariskan dari orang tua sejak lahir, melainkan harus dibangun melalui kebiasaan dan pelatihan yang berkelanjutan. Latihan yang konsisten dapat membantu siswa memiliki kepercayaan diri yang

tinggi. Salah satu media yang efektif untuk melatih kepercayaan diri siswa SMK adalah menggunakan kartu. Menurut Sativa (2012, dalam Yulia, et al., 2021), kartu adalah media yang menarik dan efektif untuk layanan bimbingan dan konseling. Kartu memiliki sifat visual yang menampilkan gambar, keterangan, serta pertanyaan atau jawaban yang relevan dengan materi. Penggunaan kartu ini menggabungkan unsur pembelajaran dan permainan, sehingga menyenangkan dan edukatif.

Permainan "Truth or Dare," yang berasal dari kata "Truth" (kebenaran) dan "Dare" (keberanian). Priatmoko, (2008) menggambarkan permainan ini mengharuskan pemain menjawab pertanyaan dengan jujur atau melakukan tantangan berani. Dalam pendidikan, permainan ini digunakan sebagai strategi interaktif. Indayanti menjelaskan bahwa permainan ini dilakukan dalam kelompok dengan dua jenis kartu: kartu kejujuran yang memerlukan jawaban "Ya" atau "Tidak" dan kartu tantangan yang membutuhkan jawaban lebih rinci beserta penjelasan dan alasan.

Herliani mengatakan bahwa permainan kartu tantangan dan kejujuran mendorong siswa untuk belajar secara aktif, bekerja sama, dan menumbuhkan kreativitas. Dalam pendidikan, permainan ini digunakan untuk membangun interaksi siswa, mengasah kemampuan komunikasi, serta merangsang imajinasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran.

Konsep dan filosofi permainan "Truth or Dare" sangat relevan dalam bimbingan dan konseling. Permainan ini mengajarkan kejujuran, yang merupakan fondasi penting dalam hubungan antara konselor dan siswa. Dengan bermain kartu tantangan atau kejujuran, siswa didorong untuk terbuka dan jujur tentang perasaan, kekhawatiran, atau pengalaman mereka. Ini memberikan kesempatan bagi konselor untuk memberikan bimbingan yang lebih efektif (Jalil, 2023).

Dalam penerapan kartu tantangan dan kejujuran dalam bimbingan dan konseling, konselor perlu memastikan permainan ini digunakan dengan bijak dan sesuai dengan kebutuhan siswa (Ginanjari, 2023). Penekanan pada kejujuran dalam permainan ini dapat membantu membangun kepercayaan antara siswa dan konselor, sehingga konseling menjadi lebih efektif karena siswa merasa aman untuk berbagi pengalaman dan perasaan mereka. Selain itu, aspek inklusivitas dari permainan ini memungkinkan konselor untuk memahami keberagaman di antara siswa. Dengan menyesuaikan tantangan dan pertanyaan dengan kebutuhan serta latar belakang siswa, konselor dapat menciptakan lingkungan yang mendukung semua individu tanpa membedakan (Ginanjari, 2023).

Media modifikasi kartu tantangan dan kejujuran (KTK), yang terinspirasi dari permainan "Truth or Dare,"

menggabungkan dua konsep: "truth" (kebenaran) dan "dare" (keberanian) (Echols, et al., 2000). Kartu ini secara langsung mempengaruhi siswa dengan mendorong mereka untuk tidak berbohong dan mengembangkan keberanian, yang berkontribusi pada peningkatan kepercayaan diri serta kemampuan mereka dalam menangani masalah secara efektif dan aman.

Dalam konteks interaksi sosial, modifikasi media kartu tantangan dan kejujuran diterapkan dalam sesi bimbingan yang melibatkan lima peserta didik. Priatmoko (2008) menjelaskan bahwa ada tiga langkah dalam pelaksanaan modifikasi media ini, dimulai dengan tahap persiapan, tahap inti, dan tahap penutup.

a. Tahap Persiapan

Tahap persiapan untuk permainan kartu tantangan dan kejujuran melibatkan beberapa langkah, yaitu: (1) Menentukan urutan peserta dari kelompok lima orang. (2) Guru BK menjelaskan aturan dan prosedur permainan kepada peserta. (3) Permainan dimulai dengan peserta pertama melempar koin untuk menentukan jenis kartu yang akan diambil. (4) Jika koin menunjukkan huruf "D", peserta mengambil kartu Dare; jika koin menunjukkan huruf "T", peserta mengambil kartu Truth yang disediakan oleh guru BK. (5) Peserta membaca perintah atau pertanyaan dari kartu sesuai jenis yang diambil. Menjawab pertanyaan melatih kepercayaan diri untuk berinteraksi, sementara melakukan tantangan dari kartu Dare, yang melibatkan dua orang atau lebih, dapat meningkatkan kepercayaan diri. (6) Permainan berlanjut ke peserta berikutnya dengan aturan yang sama hingga semua peserta mendapat giliran.

b. Tahap Inti

Dalam tahap ini, peserta menjalankan permainan sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan sebelumnya.

c. Tahap Penutup

Guru BK memberikan evaluasi singkat tentang jalannya permainan dan menutup kegiatan tersebut.

Menurut Kamil (dalam UAD, 2021), permainan Truth or Dare dalam pembelajaran memiliki berbagai keunggulan, antara lain: (1) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan antusiasme siswa. (2) Melibatkan siswa aktif dengan guru sebagai fasilitator. (3) Mendorong kompetisi yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. (4) Praktis dan portable. (5) Mudah digunakan kapan saja untuk meningkatkan kepercayaan diri. (6) Fleksibel di berbagai lokasi dan ukuran grup. (7) Meningkatkan komunikasi dan kepercayaan diri siswa tanpa memerlukan peralatan khusus. (8) Mendorong keterlibatan aktif guru dan siswa, membangun komunikasi dua arah dan meningkatkan rasa

percaya diri siswa. (9) Tidak memerlukan peralatan khusus, menarik dan nyaman bagi siswa karena kesederhanaannya.

Kelemahan dari penggunaan media permainan Truth or Dare adalah sebagai berikut (UAD, 2021): (1) Pertanyaan pada kartu Truth dan Dare belum mencakup seluruh materi evaluasi kemampuan kognitif. (2) Ketidakmampuan mengatur waktu dengan baik bisa menghambat pencapaian tujuan pembelajaran. (3) Kurangnya pengalaman dalam mengelola kelas dapat menyebabkan gangguan dalam proses belajar mengajar.

Untuk pengembangan media kartu kejujuran dan tantangan (KTK), peneliti akan melakukan studi mendalam di SMKN 1 Driyorejo. Observasi dan penelitian pada Oktober 2023 menunjukkan bahwa siswa di sekolah tersebut menghadapi masalah pribadi terkait kepercayaan diri. Analisis kebutuhan peserta didik (AKPD) menunjukkan persentase 3,04% dari maksimum 5,4%, yang termasuk dalam kategori tinggi. Selain itu, wawancara dengan guru bimbingan dan konseling serta siswa menunjukkan bahwa siswa memiliki masalah dengan kepercayaan diri yang rendah, seperti ketakutan berbicara atau melakukan sesuatu di depan kelas.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (Research and Development) menggunakan model ADDIE. Metode ini dipilih karena peneliti bertujuan untuk mengembangkan dan menguji produk berdasarkan model ini. Peneliti akan mengembangkan media kartu tantangan dan kejujuran (KTK) sebagai alat dalam layanan bimbingan konseling untuk melatih kepercayaan diri siswa. Tahap-tahap pengembangan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Tahap Analisis

Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi masalah di lokasi penelitian dengan mengumpulkan data tentang masalah yang dialami siswa selama proses pembelajaran. Berdasarkan data tersebut, peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk menemukan solusi yang tepat.

b. Tahap Desain

Di tahap desain, peneliti merancang tampilan media yang dikembangkan dengan alur yang jelas dan detail. Desain ini disesuaikan dengan karakter dan kebutuhan masalah yang dihadapi. Peneliti akan mengembangkan media kartu tantangan dan kejujuran (KTK) untuk melatih kepercayaan diri siswa, dengan desain yang relevan dengan perkembangan zaman agar mudah dipahami oleh siswa.

c. Tahap Pengembangan

Pada tahap ini, rancangan media dari tahap desain dieksekusi. Media akan direvisi oleh ahli materi dan media serta dinilai oleh praktisi seperti guru bimbingan dan konseling. Selanjutnya, produk akan diuji coba dalam kelompok kecil untuk mendapatkan umpan balik dan saran untuk perbaikan. Jika hasilnya memadai, media akan dilanjutkan ke tahap implementasi.

d. Tahap Implementasi

Peneliti menerapkan media yang telah dikembangkan, setelah mendapatkan penilaian dan revisi dari ahli dan praktisi. Uji coba dilakukan dengan menggunakan angket tambahan untuk mengukur perubahan tingkat kepercayaan diri siswa sebelum (pre-test) dan sesudah (post-test) pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling.

e. Tahap Evaluasi

Tahap terakhir melibatkan peninjauan kembali produk untuk menilai kelebihan dan kekurangan berdasarkan uji coba dengan ahli dan peserta didik. Evaluasi ini bertujuan untuk menentukan apakah media dapat meningkatkan pemahaman dan efektivitasnya.

Instrumen Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tiga alat untuk mendukung pengembangan media pembelajaran. Sesuai dengan Sukardi (2004:75), instrumen penelitian bertujuan untuk mengumpulkan data yang diperlukan selama proses informasi lapangan. Instrumen tersebut meliputi alat khusus untuk ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi.

Penelitian ini juga menerapkan skala psikologis untuk mengukur tingkat kepercayaan diri siswa sebelum dan sesudah menggunakan media kartu tantangan dan kejujuran (KTK). Skala psikologis, menurut Azwar (2021), adalah instrumen psikologi untuk menilai perilaku spesifik dan dikembangkan berdasarkan teori aspek kepercayaan diri oleh Lauster. Penelitian ini menggunakan Skala Likert dengan empat kategori jawaban—Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS), dan Sangat Tidak Sesuai (STS)—digunakan untuk mengukur kepercayaan diri siswa.

Analisis Data

Pada tahap ini, peneliti memberikan angket kepada siswa sebelum mereka menerima perlakuan, yaitu pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling menggunakan media permainan kartu tantangan dan kejujuran (KTK). Angket yang sama juga akan diberikan kepada siswa setelah layanan bimbingan dan konseling selesai.

Hasil data kuantitatif dari angket pre-test dan post-test akan dianalisis berdasarkan acuan kategorisasi data berikut:

Tabel 1. Kriteria Cuan Kategorasi Data

Kriteria	
Tinggi	1-35,5
Sedang	36-49,5
Rendah	50-56

Berdasarkan data dari angket kepercayaan diri yang dibagikan kepada siswa, dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan kepercayaan diri pada 8 siswa SMK N 1 Driyorejo, dari kategori rendah menjadi kategori sedang. Peneliti kemudian melanjutkan analisis dengan menghitung hasil data menggunakan rumus uji Wilcoxon dan perangkat lunak SPSS Versi 26.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan media kartu tantangan dan kejujuran (KTK) mengikuti model ADDIE, meliputi tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Berikut adalah rincian alur penelitian yang diterapkan dalam pengembangan media ini.

a. Tahap Analisis

Tahap analisis (analyze) adalah langkah awal yang penting bagi peneliti untuk menentukan kebutuhan siswa sehingga media yang dikembangkan dapat efektif dan membantu guru bimbingan dan konseling mencapai tujuan layanan. Pada tahap ini, peneliti melakukan dua jenis analisis sebagai berikut:

Analisis Data Awal, Peneliti menganalisis data dari observasi dan wawancara dengan siswa serta guru bimbingan dan konseling di SMK N 1 Driyorejo. Berdasarkan analisis AKPD, ditemukan bahwa 46 dari 82 siswa mengalami masalah kepercayaan diri, dengan persentase 3,04% dari maksimal 5,41%, yang termasuk dalam kategori tinggi. Wawancara mengungkapkan bahwa siswa merasa kurang percaya diri saat berbicara di depan umum dan belum ada layanan khusus untuk mengatasi masalah ini. Konselor juga mengkonfirmasi rendahnya tingkat kepercayaan diri siswa dan kekurangan media pendukung dalam layanan bimbingan dan konseling. Berdasarkan temuan ini, peneliti memutuskan untuk mengembangkan media permainan untuk melatih kepercayaan diri siswa.

Analisis Kebutuhan, Analisis kebutuhan dilakukan untuk menentukan kriteria yang harus dipenuhi agar media yang dikembangkan dapat efektif dalam melatih kepercayaan diri siswa. Peneliti menyusun media yang akan membantu siswa mencapai kriteria kepercayaan diri sesuai dengan analisis kebutuhan. Berikut adalah tabel analisis kebutuhan yang dirancang berdasarkan pendapat Lauster dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa SMK N 1 Driyorejo.

Tabel 2. Analisis Kebutuhan

Aspek	Indikator
Kepercayaan Diri	Keterampilan Pribadi
	Keberhasilan
	Motivasi dan keinginan
	Ketekunan dan determinasi
Harapan Hasil	Memiliki kepercayaan diri akan kemampuan sendiri serta keyakinan untuk berhasil
	Melakukan kegiatan yang mampu mendukung munculnya kepercayaan diri
	Usaha dan tekad yang besar untuk mencapai kepercayaan diri yang tinggi
Tujuan	Memiliki kepercayaan diri mengutarakan dan menunjukkan kemampuan yang ada pada diri
	Menjalankan segala kegiatan yang mampu membantu melatih kepercayaan diri terus menerus

b. Tahap Desain

Berdasarkan hasil analisis sebelumnya, peneliti memutuskan untuk mengembangkan media permainan berupa kartu untuk melatih kepercayaan diri siswa SMK N 1 Driyorejo. Media tersebut diberi nama Kartu Tantangan dan Kejujuran (KTK). Desain KTK dikembangkan dengan fokus pada perintah dan pertanyaan yang bertujuan meningkatkan kepercayaan diri siswa. Komponen media ini meliputi: (1) kotak kartu, (2) kartu tantangan yang berisi perintah atau tugas, (3) kartu kejujuran yang berisi pertanyaan, (4) koin penentu, dan (5) buku panduan.

Gambar 1. Kotak Kartu



Desain kotak atau wadah kartu menggunakan ukuran 5,2 cm x 7,2 cm x 2 cm dengan perpaduan warna merah dan biru yang nantinya akan dicetak menggunakan kertas Art Paper 310gr.

Gambar 2. Kartu Tantangan dan Kartu Kejujuran



Perihal kartu tantangan dan kartu kejujuran yang merupakan komponen utama dari media kartu tantangan dan kejujuran (KTK) ini memiliki jumlah 40 kartu dengan pembagian 20 kartu tantangan dan 20 kartu kejujuran. Kartu-kartu tersebut dibuat dengan ukuran 5 cm x 7 cm dengan gambar yang ada di semua sisi baik depan maupun belakang. Pada kartu tantangan warna utama yang dipilih adalah ungu dengan dipadukan beberapa warna, yaitu merah muda, putih, hitam, dan kuning. Sedangkan pada kartu kejujuran warna utama yang dipilih adalah biru dengan dipadukan beberapa warna, yaitu merah muda, putih, hitam, dan kuning.

Gambar 3. Koin Penentu



Adapun koin penentu adalah koin ini memiliki dua sisi, yaitu sisi tantangan dan sisi kejujuran yang digunakan untuk menentukan apakah siswa harus memilih kartu tantangan atau kartu kejujuran. Koin ini didesain dengan bentuk bulat berukuran diameter 4cm dan perpaduan warna yang sama dengan warna

yang ada pada kartu tantangan dan kartu kejujuran. Secara keseluruhan keempat komponen yang telah dijelaskan diatas akan dicetak oleh peneliti dengan menggunakan kertas Art Paper 310gr.

Buku panduan, sebagai komponen terakhir dari media Kartu Tantangan dan Kejujuran (KTK), menjelaskan tujuan pembuatan media serta alasan di balik pemilihannya. Buku panduan ini juga mencakup informasi tentang komponen permainan, peraturan, dan prosedur permainan. Terdapat dua versi buku panduan: satu untuk guru BK dan satu untuk siswa. Perbedaan antara keduanya terletak pada desain dan konten, di mana buku panduan guru BK mencakup RPL, materi pembelajaran, lembar kerja siswa, dan lembar evaluasi, yang tidak ada dalam buku panduan siswa. Buku panduan dirancang dengan ukuran 14,8 cm x 21 cm, dengan warna dasar kuning untuk buku guru BK dan biru untuk buku siswa, dan akan dicetak menggunakan kertas HVS 70 gr.

c. Tahap Pengembangan

Setelah desain media Kartu Tantangan dan Kejujuran (KTK) selesai, peneliti akan melanjutkan ke tahap pengembangan untuk menguji kelayakan media tersebut sebelum digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling di SMKN 1 Driyorejo. Tahap ini melibatkan uji validasi oleh ahli dan praktisi, serta revisi berdasarkan hasil uji tersebut. Uji validasi materi dan media akan dilakukan oleh ahli di bidang tersebut, sementara uji praktisi melibatkan guru bimbingan dan konseling SMKN 1 Driyorejo untuk menilai kepraktisan media.

Hasil Validasi Ahli Materi

Uji validasi materi untuk media Kartu Tantangan dan Kejujuran (KTK) dilakukan oleh Dr. Retno Tri Hariastuti, M.Pd., Kons, dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Surabaya, pada 28 April 2024. Fokus uji ini adalah pada aspek isi media KTK, dengan penilaian terhadap kriteria kegunaan, kelayakan, kepatutan, dan ketepatan materi untuk melatih kepercayaan diri siswa.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan perhitungan persentase. Hasil uji validasi materi menunjukkan persentase 75%, yang mengindikasikan bahwa media KTK dinilai baik. Semua aspek yang dinilai, yang terdiri dari 13 butir pernyataan, mendapatkan skor 3, menandakan kesesuaian dengan kriteria yang ditetapkan. Kesimpulannya, materi dalam media KTK

dinyatakan sesuai untuk digunakan dalam melatih kepercayaan diri siswa di SMK N 1 Driyorejo.

Hasil Validasi Ahli

Uji validasi media Kartu Tantangan dan Kejujuran (KTK) dilaksanakan oleh Muhammad Farid Ilhamuddin, S.Pd., M.Pd, dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Surabaya, pada 27 April 2024. Validasi ini menilai beberapa aspek media, yaitu isi, grafis, dan penyajian, dengan kriteria kegunaan, kelayakan, kepatutan, dan ketepatan untuk melatih kepercayaan diri siswa.

Data hasil validasi dianalisis menggunakan persentase, dengan hasil 77,8%, menunjukkan bahwa media KTK dinilai baik. Sebagian besar aspek, dari 14 butir pernyataan, mendapat skor 3, menandakan kesesuaian. Aspek yang dinilai sangat sesuai, dengan skor 4, mencakup kemampuan media dalam melatih kepercayaan diri siswa, penggunaannya untuk siswa SMK, dan desain yang sesuai norma. Namun, komposisi warna pada media mendapatkan skor 2, yang menunjukkan ketidaksesuaian. Secara keseluruhan, media KTK dianggap sesuai untuk digunakan dalam melatih kepercayaan diri siswa di SMK N 1 Driyorejo.

Hasil Validasi Uji Praktisi

Uji validasi praktisi untuk media Kartu Tantangan dan Kejujuran (KTK) dilakukan oleh Ainul Azizah, S.Pd., guru bimbingan dan konseling SMK N 1 Driyorejo, pada 31 Mei 2024. Uji ini menilai beberapa aspek penggunaan media KTK dalam layanan bimbingan dan konseling, dengan kriteria kegunaan, kelayakan, kepatutan, dan ketepatan untuk melatih kepercayaan diri siswa.

Hasil uji validasi praktisi menunjukkan persentase 92,5%, menandakan bahwa kriteria penggunaan media KTK dinilai sangat baik. Praktisi memberikan skor 4 untuk sebagian besar aspek dari 7 butir pernyataan, menunjukkan kesesuaian yang sangat baik. Untuk aspek materi yang dapat meningkatkan pengetahuan siswa, desain media yang menarik, dan materi yang membantu pemahaman siswa, skor yang diberikan adalah 3, menandakan kesesuaian. Secara keseluruhan, hasil ini menyimpulkan bahwa media KTK sudah sangat sesuai untuk digunakan dalam melatih kepercayaan diri siswa di SMK N 1 Driyorejo, dengan kriteria penilaian yang sangat baik.

Revisi Produk

Berdasarkan hasil uji validasi dengan ahli media dan materi, tidak ada kritik atau saran perbaikan untuk media Kartu Tantangan dan Kejujuran (KTK). Namun, dalam uji validasi dengan praktisi, yaitu guru bimbingan dan konseling, terdapat beberapa masukan. Kritik dan saran mencakup perbaikan ejaan karena terdapat typo pada buku panduan siswa serta penambahan ilustrasi pada buku panduan siswa.

Perbaikan ejaan dilakukan pada buku panduan guru di halaman 7, 8, 9, 10, 11, 13, dan 14, serta pada buku panduan siswa di halaman 4 dan 5. Selain itu, desain buku panduan siswa juga diperbarui dengan tambahan ilustrasi.

f. Tahap Implementasi

Setelah pelaksanaan uji validasi dan revisi produk berdasarkan masukan dari ahli dan praktisi selesai, peneliti melanjutkan dengan uji coba kelompok kecil. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk menilai kelayakan media Kartu Tantangan dan Kejujuran (KTK) yang telah dikembangkan dan menentukan apakah perlu dilakukan revisi lebih lanjut sebelum produk akhir dihasilkan.

Pada tahap ini, peneliti akan memberikan angket kepada siswa sebelum dan setelah mereka mengikuti layanan bimbingan dan konseling menggunakan media KTK. Hasil dari angket pre-test dan post-test akan dianalisis untuk menentukan perubahan dalam kepercayaan diri siswa.

Kategorisasi data ini akan membantu peneliti mengklasifikasikan tingkat kepercayaan diri siswa SMK N 1 Driyorejo sebelum dan sesudah pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling menggunakan media KTK. Berikut adalah hasil dari penyebaran angket kepercayaan diri sebelum (pre-test) dan sesudah (post-test) pelaksanaan layanan tersebut.

Tabel 3. Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test*

Subjek	Subjek	<i>Pre-Test</i>	Kategori	<i>Post-Test</i>
PP	PP	28	Rendah	38
MFR	MFR	31	Rendah	37
RA	RA	32	Rendah	38
NAP	NAP	33	Rendah	38
MRA	MRA	28	Rendah	39
MNR	MNR	30	Rendah	38
WDW	WDW	30	Rendah	37
NRZ	NRZ	31	Rendah	40
Rata-rata	Rata-rata	30	Rendah	38

Berdasarkan data angket kepercayaan diri yang disebarkan kepada siswa, disimpulkan bahwa delapan siswa SMK N 1 Driyorejo mengalami peningkatan kepercayaan diri dari kategori rendah ke kategori sedang. Peneliti melanjutkan dengan analisis data menggunakan SPSS Versi 26, dan hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Wilcoxon

Variabel	Negatif Ranks	Positif Ranks	Mean Rank	Sig.
Kepercayaan Diri	0.00	8	4.50	0.011

Hasil analisis dengan menggunakan SPSS Versi 26 menunjukkan bahwa tidak ada penurunan nilai kepercayaan diri pada siswa SMK N 1 Driyorejo dari pre-test ke post-test setelah pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling menggunakan media kartu tantangan dan kejujuran (KTK). Sebaliknya, terdapat peningkatan nilai kepercayaan diri pada semua delapan siswa yang mengikuti pre-test dan post-test, dengan rata-rata kenaikan sebesar 4,50. Hasil ini menunjukkan nilai signifikansi $<0,05$, yang berarti layanan bimbingan dan konseling dengan media KTK memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa.

Dalam tahap uji coba, peneliti berperan sebagai fasilitator permainan, dimulai dengan memperkenalkan diri dan mencairkan suasana, lalu membagikan buku panduan kepada siswa untuk menjelaskan prosedur permainan media kartu tantangan dan kejujuran (KTK). Setelah permainan, angket diberikan kepada siswa untuk menilai keseluruhan penggunaan media KTK dalam melatih kepercayaan diri mereka. Angket ini berisi 10 pernyataan dengan skala penilaian 1-4 dan kolom untuk kritik serta saran.

Uji coba dengan 8 siswa SMK N 1 Driyorejo menunjukkan bahwa media KTK dinilai sangat sesuai untuk melatih kepercayaan diri, dengan penilaian keseluruhan mencapai 95%. Penilaian tertinggi adalah pada kemudahan penggunaan (nilai 32), sementara indikator terendah adalah sejauh mana media membantu siswa memahami materi (nilai 27). Walaupun ada perbedaan, hasil ini masih memadai karena tujuan utama adalah meningkatkan kepercayaan diri siswa. Rata-rata penilaian untuk indikator lain seperti desain, motivasi, kemudahan, dan ketertarikan siswa berada di atas 30, menunjukkan kategori sangat baik.

Kesimpulannya, data kuantitatif dan kualitatif dari uji coba kelompok kecil menunjukkan bahwa media KTK efektif dan sesuai untuk digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling untuk melatih kepercayaan diri siswa SMK N 1 Driyorejo, tanpa perlu revisi lebih lanjut.

g. Tahap Evaluasi

Tahap terakhir dalam proses pengembangan media kartu tantangan dan kejujuran (KTK) untuk melatih kepercayaan diri siswa SMK N 1 Driyorejo adalah tahap evaluasi. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menentukan kebutuhan revisi dan melakukan perbaikan pada media yang telah dikembangkan.

Evaluasi Tahap Analisis

Pada tahap analisis, revisi dilakukan dengan memperdalam pemahaman tentang kebutuhan siswa dan melakukan pengelompokan analisis kebutuhan dengan lebih rinci. Langkah ini bertujuan untuk memastikan implementasi media KTK dilakukan secara efektif dan hasil uji validasi dengan ahli serta praktisi menunjukkan bahwa media ini sesuai dengan kebutuhan siswa.

Evaluasi Tahap Desain

Revisi pada tahap desain mencakup pemahaman lebih mendalam tentang elemen desain media KTK. Hal ini penting agar peneliti dapat memastikan bahwa desain media tersebut sesuai dengan maksud dan tujuan yang diinginkan, serta agar siswa dapat memahami arti dari desain yang telah dibuat.

Evaluasi Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan, revisi fokus pada buku panduan media KTK berdasarkan umpan balik dari guru BK SMK N 1 Driyorejo. Perubahan telah dilakukan sesuai dengan hasil revisi yang dijabarkan dalam tabel 4.8. Aspek lain dari media KTK telah dinilai baik, bahkan sangat baik, oleh para ahli dan praktisi.

Evaluasi Tahap Implementasi

Setelah revisi produk dilakukan, tahap implementasi media KTK dilaksanakan. Selama implementasi, peneliti perlu mengamati dengan seksama setiap perilaku dan ucapan siswa untuk memberikan penjelasan rinci tentang hasil implementasi. Selain itu, guru bimbingan dan konseling SMK N 1 Driyorejo diharapkan dapat mengalokasikan waktu untuk layanan lanjutan setelah implementasi selesai.

Pembahasan

Hasil penelitian awal menunjukkan bahwa siswa SMK N 1 Driyorejo memerlukan peningkatan kepercayaan diri, dengan angket menunjukkan kebutuhan ini berada pada kategori tinggi dengan persentase 3.04%. Menurut Rini (2002), krisis kepercayaan diri sering terjadi pada masa remaja, ketika individu mengalami tekanan sosial dan perubahan fisik serta psikis. Oleh karena itu, peningkatan kepercayaan diri pada siswa di usia ini adalah hal yang wajar. Peran guru bimbingan dan konseling sangat penting untuk memberikan dukungan dan membantu siswa dalam melatih kepercayaan diri mereka melalui layanan bimbingan dan konseling yang efektif.

Fajriani (2019) menyatakan bahwa layanan bimbingan dan konseling penting untuk membantu siswa beradaptasi dengan lingkungan dan mencapai pertumbuhan optimal sesuai karakteristik mereka. Namun, berdasarkan penelitian awal melalui wawancara dengan guru bimbingan dan konseling serta siswa di SMK N 1 Driyorejo, belum ada layanan khusus untuk melatih kepercayaan diri siswa. Siswa merasa malu dan takut menjawab pertanyaan dari guru karena khawatir akan diejek oleh teman sekelas. Sementara itu, guru bimbingan dan konseling juga mengamati bahwa siswa masih kesulitan dalam mengatasi kekurangan rasa percaya diri dan jarang berinteraksi aktif selama pembelajaran.

Permainan ini tidak hanya sesuai untuk melatih kepercayaan diri siswa, tetapi juga berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan keterampilan berbicara, keberanian berbicara di depan umum, dan semangat belajar melalui partisipasi aktif. Dengan menggunakan permainan ini, siswa dapat memperbaiki kemampuan komunikasi, berpikir, dan interaksi social semua aspek penting untuk meningkatkan kepercayaan diri. Permainan ini dirancang dengan tata cara bermain yang sederhana dan komponen yang minimal.

Media yang dikembangkan terdiri dari kartu dengan dua pilihan: "dare" (tantangan) dan "truth" (kejujuran), disertai dengan buku panduan, koin penentu, dan desain yang menarik. Terdapat 20 kartu tantangan dan 20 kartu kejujuran, dirancang untuk mendorong siswa menghadapi tantangan dengan semangat dan memanfaatkan kelebihan mereka, serta menyertakan elemen hiburan seperti petak bebas dan presentasi. Buku panduan untuk guru bimbingan dan konseling mempermudah pemahaman dan implementasi permainan, termasuk rancangan layanan, lembar penilaian, dan lembar kerja siswa. Sedangkan buku panduan siswa dirancang agar mereka memahami tujuan permainan dan bukan sekadar bermain. Selama permainan, koin penentu digunakan untuk memilih antara

kartu tantangan atau kejujuran, dengan satu sisi bertuliskan "tantangan" dan sisi lainnya "kejujuran."

Permainan menggunakan media kartu tantangan dan kejujuran (KTK) dilakukan dalam kelompok kecil, maksimal 10 orang, untuk memastikan setiap siswa mendapatkan kartu dan permainan berjalan lancar tanpa rasa iri. Menurut Indayanti (2019), permainan semacam ini dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memberikan dampak signifikan pada hasil belajar siswa.

Media KTK telah melalui uji validasi materi dan media oleh ahli, dan hasilnya menunjukkan bahwa media ini sesuai untuk melatih kepercayaan diri siswa SMK N 1 Driyorejo tanpa memerlukan revisi lebih lanjut. Uji validasi praktisi juga menunjukkan bahwa media ini efektif dengan beberapa revisi minor, yang sudah dicantumkan dalam bab ini.

Setelah uji validasi dan revisi, peneliti melakukan uji coba kelompok kecil untuk mengevaluasi kelayakan media ini. Hasil dari pre-test dan post-test menunjukkan signifikansi $<0,05$, menandakan bahwa media KTK memiliki dampak positif terhadap kepercayaan diri siswa. Penilaian keseluruhan mencapai 95%, menunjukkan bahwa media ini sangat baik untuk melatih kepercayaan diri siswa dalam layanan bimbingan dan konseling. Penilaian tertinggi diberikan pada kemudahan penggunaan media, sedangkan penilaian terendah pada kemampuan media dalam membantu siswa memahami materi pembelajaran, dengan skor 27 dari 32. Namun, hal ini dapat diterima karena fokus utama media ini adalah meningkatkan kepercayaan diri siswa. Penilaian rata-rata untuk aspek desain, motivasi penggunaan, kemudahan, dan ketertarikan siswa berada di atas 30, menunjukkan bahwa media ini sangat baik dalam kategori tersebut.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa siswa SMK N 1 Driyorejo memiliki tingka kebutuhan untuk meningkatkan kepercayaan diri dalam kategori tinggi sehingga perlu dilakukan pemberian layanan bimbingan dan konseling yang ditambah dengan media layanan untuk melatih kepercayaan diri siswa SMK N 1 Driyorejo.

Pengembangan media bimbingan dan konseling dengan kartu tantangan dan kejujuran untuk melatih kepercayaan diri siswa sudah dilakukan mulai dari perencanaan komponen yang akan dikembangkan dalam media permainan, uji validasi, hingga uji kelompok kecil.

Tingkat validitas dan kepraktisan media kartu tantangan dan kejujuran untuk melatih kepercayaan diri siswa SMK N 1 Driyorejo menunjukkan hasil yang sesuai dengan kategori sangat tinggi sehingga media kartu

tantangan dan kejujuran ini efektif digunakan untuk melatih kepercayaan diri siswa SMK N 1 Driyorejo.

Saran

Saran untuk Guru Bimbingan dan Konseling:

Guru bimbingan dan konseling di sekolah dapat menggunakan media kartu tantangan dan kejujuran dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling di sekolah yang bertujuan untuk melatih kepercayaan diri siswa.

Saran untuk Penelitian Selanjutnya:

Peneliti selanjutnya dapat menguji lebih lanjut implementasi media kartu tantangan dan kejujuran dengan jumlah kelas yang lebih besar dan dapat menggabungkan beberapa metode lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, Henni. (2020). Peran Guru BK dalam Mengembangkan Rasa Percaya Diri Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok di MAN 1 Labuhanbatu Utara. *Jurnal Al-Mursyid*, 2 (2), 218-232.
- Ariita. (2019). Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah SLTP dan SLTA. Bandung: Pustaka Bani Quraisy.
- Burns. 1993. Konsep Diri Teori, Pengukuran, Perkembangan, dan Perilaku. (Eddy, penerjemah). Jakarta: Penerbit Arcan.
- Daradjat, Zakiah. (2012). Ilmu Pendidikan Islam. Jakarta: Bumi Aksara.
- Elias, G, et al. (2019). Layanan Bimbingan dan Konseling Berbasis 5E untuk SMA. Yogyakarta: PT Kanisius, h. 168.
- Fadliyani. (2009). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Fajriani. (2019). Analisis Kebutuhan Siswa Dalam Penyusunan Program Layanan Bimbingan Dan Konseling. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*, 4(2), 88-98.
- Ginanjari, A., Supriatna, E., & Annisa, D.F. (2023). Pengembangan Permainan Kartu *Truth or Dare* untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa SMP/MTs. *FOKUS*. 6(5). 402-409.
- Gori. (2023). Life-span Development. 13th Edition. University of Texas, Dallas: Mc Graw-Hill.
- Hasibuan, A.S., & Hariastuti, R.T. (2023). Penggunaan Latihan *Cognitive Defusion* untuk Meningkatkan Percaya Diri Siswa dalam Mengemukakan Pendapat di SMK. *E-Journal UNESA*. 630-635.
- Hendriati, Agustin. (2019). Psikologi Perkembangan. Bandung: PT Refika Aditama, h. 282.
- Herliani. (2019). Menjadi Guru Profesional Edisi kedua. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hibra. (2016). Bimbingan dan konseling dalam berbagai latar kehidupan. Bandung: PT Refika aditama.
- Hurlock. (2019). Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan, Ed. 5. Jakarta: Erlangga, h.209.
- Ignoffo, M. (2007). Everything you need to know about self confidence. Revised edition. New York: The Rosen Publishing Group, Inc.
- Jalil, K.A., Sinring, A., & Latif, S. (2023). Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling Modifikasi *Truth and Dare Card* untuk Meningkatkan *Self-Confidence* pada Peserta Didik di SMP Negeri 1 Wonomulyo. *Pinisi Journal of Education*. 1-21.
- Khairunisa, P, (2020), Analisis Model-Model Pembelajaran urnal Pendidikan Dasar Volume 4, Nomor 1, Maret
- Kusmawati. (2018). Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok Dasar Dan Profil. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Lauster, P. (2001). Tes Kepribadian. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Miftahur, Wahyu Ningsih. (2019). Pengembangan Media Permainan Monopoli *Truth and dare* Untuk Meningkatkan *Self Confindence* Pada Siswa SMP. *E-Journal Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi*.
- Nabila, S. F., & Darminto, E., (2020). Meningkatkan Minat Memanfaatkan Layanan Bimbingan dan Konseling melalui Penggunaan Media Bimbingan dan Konseling. *E-Journal UNESA*. 558-564.
- Najmudin. (2019). Bimbingan dan konseling Dalam Berbagai Latar Kehidupan. Bandung: Refika Aditama.
- Noerrahman, M. R.B., & Arofah. L. (2021). Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa SMK Muhammadiyah 1 Kediri Melalui Sinema Edukasi. *Konseling Kearifan Nusantara (KKN)*. 2. 327-332.
- Nugroho, D.A, et al. (2022). Pemanfaatan Media BK Kartu *Truth or Dare* sebagai Sarana Meningkatkan Sopan Santun Peserta Didik. *Jurnal Nusantara of Research*.
- Prayitno, et al. (2007). Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rahayu, W, (2019), Penggunaan Media Permainan Truth Or Dare Pada Materi Ekspresi Mamusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di SMP Negeri 3 Sidoarjo , *Jurnal Pendidikan Sains*, 7(2)
- Rina, Fajriani. (2019). Efektivitas *Peer Counseling* untuk Meningkatkan Perilaku Prosocial pada Siswa di SMAS Babul Maghfirah Aceh Besar. Skripsi. Banda Aceh: UIN Ar-Raniry Banda Aceh, h. 4.
- Sigit, Priatmoko, et al. (2008). Pengaruh Media Permainan *Truth And Dare* Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Kimia SMA dengan Visi Sets. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 2 (1).

- Soleha, S., Hartini, & Rizal, S. (2023). Peran Media dan Teknologi dalam Layanan Bimbingan dan Konseling di SMA Negeri 1 Rejang Lebong. *Jurnal At-Taujih Bimbingan dan Konseling Islam*. 6(2). 17-29.
- Sugiyono. (2013). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Syafarudin. (2019). *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Timu, D., *et al.* (2024). Analisis Penerapan Media *Truth or Dare* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran PKn Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indoensia (JPPI)*. 4(2). 524-533.
- Tina, Afiatin, *et al.* (2020). Peningkatan Rasa Percaya Diri. *Jurnal Psikologika*, IX, 66—67.
- UNICEF. (2020). Situasi Anak di Indonesia. Diakses pada 03 Juli 2024 <https://www.unicef.org/indonesia/sites/unicef.org/indonesia/files/2020-07/Situasi-Anak-di-Indonesia-2020.pdf>
- Yulia, *et al.* (2021). Gambaran Keefektifan Penggunaan Media Kartu dalam Meningkatkan Komunikasi Interpersonal. *Al-Shifa :Jurnal Bimbingan Konseling Islam*. 2(2). 63-73.

