

**PENGEMBANGAN PERMAINAN KARTU *TRUTH OR DARE* UNTUK  
MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI SISWA SMP/MTs**

**Agum Ginanjar<sup>1</sup>, Ecep Supriatna<sup>2</sup>, Dona Fitri Annisa<sup>3</sup>**

<sup>1</sup> agumginanjar01@gmail.com, <sup>2</sup> ecep83supriatna@gmail.com, <sup>3</sup> donafitriannisa46@gmail.com

Program Studi Bimbingan dan Konseling  
IKIP Siliwangi

**Abstract**

*This research is motivated by the low self-confidence that occurs in SMP/MTs students. Whereas a self-confidence is a very important part and becomes the main capital for students in maximizing their potential during learning activities. The method used adapts the concept of R&D (Research and Development) Borg and Gall (1983). the stages carried out in this study were only up to the validation test. The research subjects were students of class VIII at MTs Ar-Rosyid. The overall results of the study obtained an average of 80.5%, so it can be concluded that the research product on the truth or dare card game media to increase students' self-confidence was in the "very high" category for its use.*

**Keywords:** *Truth or Dare, Self Confidence*

**Abstrak**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kepercayaan diri yang terjadi pada siswa SMP/MTs. Padahal sebuah kepercayaan diri merupakan bagian yang sangat penting dan menjadi modal utama untuk siswa dalam memaksimalkan potensinya saat kegiatan belajar. Metode yang digunakan mengadaptasi konsep R&D (*Research and Development*) Borg and Gall (1983). tahapan yang dilaksanakan pada penelitian ini hanya sampai uji validasi. Subyek penelitian adalah siswa kelas VIII di MTs Ar-Rosyid. Hasil keseluruhan penelitian memperoleh rata-rata 80,5% , maka dapat ditarik kesimpulan bahwa produk penelitian pada media permainan kartu *truth or dare* untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa pada kategori “sangat tinggi” bagi penggunaannya.

**Kata Kunci:** *Truth or Dare, Kepercayaan Diri*

---

**PENDAHULUAN**

Manusia diciptakan dengan dibekali kepercayaan diri, namun kepercayaan diri setiap orang tentunya berbeda. Hal itu dapat dipengaruhi dengann beberapa faktor salah satunya adalah interaksi sosial (Adawiyah, 2020). Kepercayaan diri sangatlah penting, sebagaimana menurut Lauster (Ghufron & Risnawita, 2012) kepercayaan diri adalah

sebuah sikap yang yakin atas kemampuan diri sendiri. Dari penjelasan tersebut dapat dilihat bahwa kepercayaan diri akan memperudah kehidupan seseorang dan akan sangat bermanfaat bagi dirinya sendiri ataupun lingkungannya.

Kepercayaan diri merupakan rasa yakin terhadap kemampuannya sendiri bahwa dapat melakukan dan menyelesaikan tantangan atau tugas secara mandiri. Lauster (Ghufron & Risnawita, 2012) mengemukakan bahwa kemampuan diri, optimis, dan bertanggung jawab merupakan aspek dari kepercayaan diri. Individu yang memiliki lingkungan yang mendukung akan memperoleh percaya diri yang baik sehingga ia mampu untuk bersosialisasi dan beradaptasi dengan baik. *Self confidence* atau percaya diri menjadi bagian aspek kepribadian yang sangat penting terutama bagi siswa yang berada pada tahap remaja. Seseorang yang tidak mempunyai tingkat kepercayaan diri yang tinggi maka ia akan menimbulkan kesulitan terhadap dirinya maupun lingkungan sosialnya. Kepercayaan diri menjadi sebuah atribut yang paling penting dalam kehidupan untuk bermasyarakat, sebab dengan memiliki kepercayaan diri, ia akan mampu memaksimalkan segala potensi diri yang ada dalam dirinya.

Selaras dengan itu, Coleman (Fitri et al., 2018) menjelaskan bahwa dengan disertai kesadaran diri yang kuat merupakan sebuah kemampuan kepercayaan diri yang baik. Ketika seseorang mempunyai rasa percaya diri, maka ia akan berani memperlihatkan kemampuan diri dengan penuh keyakinan, berani menunjukkan posisinya, berani mengemukakan perbedaan pendapat, serta dapat membuat keputusan secara mandiri meskipun berada dalam kondisi yang cukup sulit. Dapat dilihat juga dari proses belajar siswa bagaimana ia dapat merespon berbagai macam rangsangan dari sosialnya untuk terbentuknya sebuah kepercayaan diri.

Kartianti (2019) mengungkapkan terdapat hubungan antara kepercayaan diri dengan keterampilan sosial. Keterampilan sosial merupakan sebuah aspek penting dan sangat perlu dimiliki remaja (Annisa, D, F & Supriatna, E, 2022). Remaja yang memiliki keterampilan akan menjadikan dia lebih terampil, lebih berani ketika menyampaikan pendapat, berani untuk mengungkapkan apa yang dirasakan, dan mengungkapkan masalah serta dapat menemukan penyelesaian masalahnya. hal ini selaras dengan pengertian dari kepercayaan diri. Kartini (2019) menyebutkan ada sebanyak lima faktor

kepercayaan diri yakni: keadaan fisik, konsep diri, interaksi sosial, harga diri, dan jenis kelamin.

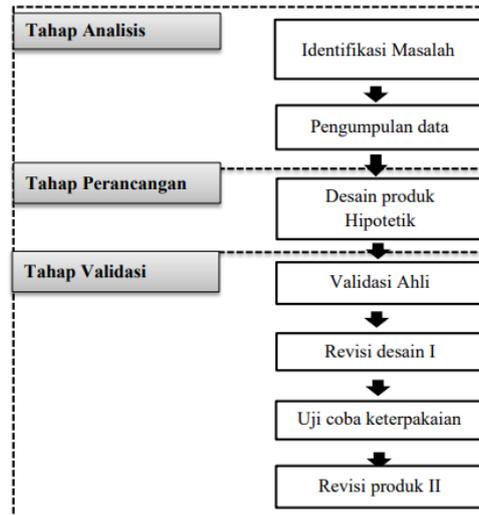
Kepercayaan diri sangat berpengaruh pada kehidupan seseorang. Kepercayaan diri dalam dunia pendidikan merupakan kebutuhan sehari-hari khususnya siswa tingkat SMP/MTs, apabila kepercayaan diri tersebut tidak terpenuhi maka dapat menjadi masalah, siswa dengan kepercayaan diri yang kurang akan menghambat aktivitasnya terutama dalam belajar. Informasi yang didapatkan dari guru BK melalui wawancara di MTs Ar-Rosyid, terdapat cukup banyak siswa yang memiliki permasalahan dengan kepercayaan diri yang rendah. Permasalahan itu diperlihatkan ketika kegiatan belajar dan laporan dari guru mata pelajaran. Ciri-ciri yang diperlihatkan oleh siswa meliputi, menghindari tugas yang diberikan terutama tugas yang mengharuskan ia untuk tampil ke depan, tidak berani mengungkapkan pendapatnya, merasa takut ketika mengerjakan tugas sendirian, dan selalu terlihat cemas. Dengan permasalahan siswa tersebut, salah satu cara untuk mengatasi permasalahan itu dapat menggunakan media permainan untuk memberikan layanan dalam bimbingan dan konseling.

Siswa selalu memerlukan rasa percaya diri sebagai pemenuhan pada kebutuhannya dalam belajar serta mengembangkan potensinya. Sehingga peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Permainan Kartu *Truth or Dare* untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa SMP/MTs”. Peneliti ingin menguji apakah kartu *truth or dare* ini dapat digunakan untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa atau tidak. Permainan ini diterapkan untuk siswa SMP/MTs. Dengan diadakannya pengembangan ini diharapkan dapat memberikan rangsangan untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa. Peneliti meyakini bahwa penelitian yang dilakukan akan mampu meningkatkan kepercayaan diri siswa, mengingat hasil survei dan fenomena yang sedang terjadi di sekolah tersebut.

## **METODE**

Jenis penelitian pada penelitian ini menggunakan R&D (*Research and Development*) dari Brogg and Gall (1983). Sugiyono (2017) memaparkan metode R&D merupakan sebuah proses menciptakan sebuah produk serta menguji kelayakannya. Subjek penelitian ini yaitu siswa MTs Ar-Rosyid kelas VIII dengan jumlah 22 orang

siswa. Adapun tahapan yang dilaksanakan pada penelitian ini hanya sampai uji validasi dengan langkah-langkah yang tertera pada gambar berikut:



Gambar 1  
Langkah-Langkah Penelitian

Untuk menghitung analisis data yang diperoleh, peneliti menggunakan deskriptif presentase untuk analisis dan mengetahui hasil yang didapatkan. Rumus yang digunakan untuk menganalisis deskriptif persentase (DP) adalah (Sudjana, 2001) :

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

Keterangan :

P: Persentase

f : Skor yang didapatkan

N: Skor maksimal

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Langkah pertama adalah melihat potensi dan masalah yang ada dimana kebutuhan siswa meningkat sedangkan layanan yang sudah ada belum mampu mencukupi kebutuhan yang terjadi. Hasil dari wawancara yang dilakukan Bersama Guru BK dimana siswa pada umumnya merasa malu mengemukakan pendapat, tidak berani tampil ke depan, menghindari tugas yang diberikan dan sebagainya sehingga menghambat potensi yang

dimilikinya. Kompleksitas masalah yang yang dialami oleh siswa membutuhkan penyelesaian yang cepat dan tepat karena hal tersebut akan menjadi penting dalam penanganan rendahnya kepercayaan diri siswa. Final dari penelitian dan pengembangan ini akan menghasilkan sebuah produk berupa Media Permainan Kartu *Truth or Dare* untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa.

Langkah selanjutnya adalah tahap merencanakan konsep media permainan kartu *truth or dare* yang sesuai dengan kebutuhan. Tahap awal dalam mengembangkan produk awal ini adalah penyusunan komponen-komponen kartu *truth or dare* dan garis besar isi konten permainan tersebut. Isi konten yang disusun di dalam kartu *truth or dare* adalah berupa pertanyaan dan tantangan yang bisa melatih siswa untuk berani berbicara di depan umum, berani tampil, dan melatih tanggung jawabnya dalam menyelesaikan tantangan/tugasnya. Kemudian peneliti melakukan tahap pembuatan *layout* dengan memperhatikan isi dan tampilan agar menjadi satu kesatuan yang utuh dan dapat memberikan efek nyaman ketika siswa membacanya. Proses penggabungan dilakukan setelah pembuatan *layout*. Isi konten berupa pertanyaan serta tantangan dan dimasukkan ke dalam kartu satu-persatu.

Media berupa kartu *truth or dare* yang telah disusun, tahap selanjutnya adalah melakukan uji validasi. Validasi dilakukan untuk memperoleh penilaian terhadap produk pengembangan. Selain memberikan penilaian, validator juga memberikan saran dan komentar untuk kesempurnaan kartu *truth or dare* yang dikembangkan sehingga layak untuk diberikan kepada subyek penelitian. Uji validasi dilakukan kepada 3 ahli yaitu, 1 orang ahli materi, 1 orang ahli media, dan 3 orang ahli praktisi. Selanjutnya uji coba terkait dengan kartu *truth or dare* untuk mengetahui bagaimana respon siswa tentang media permainan kartu *truth or dare* maka untuk mengetahui respon siswa dilakukan uji coba terbatas dan kelompok besar.

Setelah serangkaian uji validasi dan respon siswa diuraikan, maka selanjutnya penelitian melakukan uji dari kelayakan produk. Dihitung secara paralel dari hasil semua uji ahli dan dalam uji kelayakan pengguna dengan perolehan skor rata-rata 81% bahwa dapat diartikan Pengembangan Permainan Kartu *Truth or Dare* melalui Bimbingan Kelompok berada pada kategori “Sangat Tinggi”. Data tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

No	Responden	Presentase	Kategori
----	-----------	------------	----------

1	Hasil Uji Ahli Media	71%	Tinggi
2	Hasil Uji Ahli Materi	79%	Sangat Tinggi
3	Hasil Uji Praktisi	91%	Sangat Tinggi
4	Hasil Kelayakan Pengguna	81%	Sangat Tinggi
Rata - Rata		80,5%	Sangat Tinggi

Tabel 1 Hasil Rekap Validasi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pengembangan Permainan Kartu *Truth or Dare* untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa SMP/MTs menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 80,5% dan dikatakan “Sangat Tinggi” atau dengan kata lain “Sangat Layak”.

## Pembahasan

Pengembangan permainan kartu *truth or dare* ini mendapatkan hasil sebesar 71% dari ahli materi dengan kategori “Tinggi” dengan beberapa revisi. Aspek yang dinilai oleh validasi media meliputi kegrafikan dan kelayakan penggunaan media. Dilanjutkan dengan hasil dari ahli materi yang memperoleh nilai sebesar 79% dengan kategori “Sangat Tinggi” dan mendapatkan sedikit revisi. Aspek yang menjadi penilaian dari validasi ahli materi antara lain isi, penyajian, dan bahasa. Validasi terakhir dilakukan kepada praktisi atau Guru BK dan mendapatkan hasil sebesar 91% sberada dalam kategori “Sangat Tinggi” dengan sedikit revisi. Aspek yang dinilai dari validasi praktisi antara lain penyajian, isi, bahasa, kegrafikan dan kelayakan penggunaan media.

Setelah produk dinyatakan layak untuk diujicobakan kepada siswa. Peneliti melanjutkan dengan uji coba terbatas kepada 10 siswa dan mendapatkan hasil 82% dengan kategori “sangat tinggi” dan dilanjutkan dengan uji coba lebih luas dengan 22 siswa mendapatkan hasil 81% dengan kategori “sangat tinggi”. Dari semua skor yang diperoleh, apabila dibuat rata-rata maka mendapat skor sebesar 80,5% yang menunjukkan bahwa pengembangan ini berhasil.

Penelitian serupa mengenai permainan kartu *truth or dare* oleh Renatha & Rosdiana (2020) yang mendapatkan hasil uji validitas dengan persentase sebesar 97,6%.

Penelitian lain dilakukan oleh Ramadhani & Nursalim (2020) yang menghasilkan kesimpulan bahwa produk yang dikembangkan mendapatkan hasil sangat layak bahkan tanpa revisi. Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Puspitasari & Pratiwi (2020) juga menghasilkan bahwa produk *truth or dare* memperoleh kelayakan yang sangat tinggi. Bisa dilihat bahwa hasil dari penelitian serupa yang dilakukan oleh beberapa penelitian terdahulu, mengungkapkan bahwa media *truth or dare* ini sangat layak digunakan.

## SIMPULAN

Kepercayaan diri menjadi suatu hal yang sangat penting baik dalam proses belajar, beresial, ataupun untuk keberlangsungan dirinya sendiri. Kepercayaan diri sangat berperan penting terhadap pengembangan diri siswa dalam memaksimalkan potensinya, untuk itulah mengapa media untuk meingkatkan kepercayaan diri ini sangat diperlukan. Kesimpulan berdasarkan hasil yang telah dijelaskan diatas bahwasanya Pengembangan Permainan Kartu *Truth or Dare* untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa memperoleh hasil 80,5% berada dalam kategori “Sangat Layak” digunakan sebagai media BK untuk siswa MTs.

## REFERENSI

- Adawiyah, D, (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok Terhadap Kepercayaan Diri Remaja di Kabupaten Sampang. *Jurnal Komunikasi*. 14 (2), 135–148
- Annisa, D, F & Supriatna, E (2022). Hubungan Keterampilan Sosial Dan Juvenile Delinquency Kepada Siswa Sekolah Menengah Pertama di Kota Bandung. *Quanta*. 6(2). 29-37.
- Fitri, E., Zola, N., & Ifdil, I. (2018). Profil kepercayaan diri remaja serta faktor-faktor yang mempengaruhi. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 4(1), 1–5.
- Ghufro, M. N & Risnawita, R (2012) Teori-Teori Psikologi. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Kartini, S. (2019). *Krisis Percaya Diri*. Semarang: Mutiara Aksara.
- Puspitasari, & Pratiwi. (2020). Pengembangan Modifikasi Permainan *Truth or dare* untuk Meningkatkan Konsep Diri di Kelas XII IPA MAN 2 Gresik. *Jurnal BK UNESA*. 10(3)
- Ramadhani, R. A., & Nursalim, M. (2020). Pengembangan Media Modifikasi Truth And Dare Card Interaksi Sosial Untuk Peserta Didik Kelas Viii E Di Smp Negeri 29 Gresik. *Jurnal BK UNESA*. 11(2), 199-205

Renatha, G. T. B., & Rosdiana, L. (2020). Validitas Permainan Kartu Truth and Dare Materi Pencemaran Lingkungan untuk Siswa SMP Kelas VII. *PENSA: E-JURNAL PENDIDIKAN SAINS*, 8(2), 138-145.

Sudjana. 2001. *Metode Statistika*, Edisi Revisi, Cet. 6. Bandung : Tarsito

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta