

**UJI KELAYAKAN MEDIA PERMAINAN *TRUTH OR DARE* UNTUK
MENINGKATKAN PERILAKU ASERTIF SISWA KELAS XI SMK BINA
PRESTASI BANGSA**

Ridwan Wahid Sawaludin¹, Wahyu Hidayat², Resti Okta Sari³

¹ridwanwahids@gmail.com, ²wahyu@ikipsiliwangi.ac.id, ³restioktasari@ikipsiliwangi.ac.id

Program Studi Bimbingan dan Konseling
IKIP Siliwangi

Abstract

This study aims to determine the feasibility test of the truth or dare card game media to increase students' assertive behavior. This type of research uses Research and Development (R&D) Borg and Gall research methods. The sample in this study were students of class XI SMK Bina Prestasi Bangsa as many as 30 students. Data processing using Microsoft Excel application. The results of the feasibility test that have been carried out on media experts, material experts, practitioners, and students show an average score of 93.12%. The developed game media has an influence on the average percentage of students' assertive behavior by 12.94% from 61.65% initially to 74.59%. Thus, it shows that the truth or dare game media has had a positive influence and has fulfilled the aspect of product effectiveness. The conclusions in this study are: 1) the truth or dare game media in group guidance to improve assertive behavior is very feasible to use, and 2) truth or dare game media in group guidance is effectively used to improve students' assertive behavior.

Keywords: *game media, truth or dare, group guidance, assertive behavior.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui uji kelayakan media permainan kartu *truth or dare* untuk meningkatkan perilaku asertif siswa. Jenis penelitian menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)* Borg and Gall. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas XI SMK Bina Prestasi Bangsa sebanyak 30 siswa. Pengolahan data menggunakan aplikasi *Microsoft Excel*. Hasil uji kelayakan yang telah dilakukan kepada ahli media, ahli materi, praktisi, serta siswa menunjukkan skor rata-rata sebesar 93,12%. Media permainan yang dikembangkan memberikan pengaruh terhadap persentase rata-rata tingkat perilaku asertif siswa sebesar 12,94% dari awalnya 61,65% menjadi 74,59%. Dengan demikian, hal tersebut memperlihatkan bahwa media permainan *truth or dare* ini telah memberikan pengaruh positif dan telah memenuhi aspek keefektifan produk. Kesimpulan dalam penelitian ini yaitu: 1) media permainan *truth or dare* dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan perilaku asertif sangat layak digunakan, dan 2) media permainan *truth or dare* dalam bimbingan kelompok efektif digunakan untuk meningkatkan perilaku asertif siswa.

Kata Kunci: media permainan, *truth or dare*, bimbingan kelompok, perilaku asertif.

PENDAHULUAN

Perilaku asertif adalah keterampilan mengungkapkan pikiran dan perasaan dengan baik secara terbuka serta dapat menegakkan hak individu dengan cara yang baik tanpa melanggar hak-hak orang lain. Seseorang dengan perilaku asertif mempromosikan kesetaraan di dalam hubungan antar manusia yang memungkinkan seseorang untuk berperilaku sesuai dengan kepentingan mereka sendiri (Alberti & Emmons, 2017:66). Perilaku asertif menjadi hal yang sangat penting untuk diperhatikan bagi setiap individu, khususnya bagi individu yang sedang menempuh pendidikan yakni siswa. Jika seorang individu memiliki perilaku asertif yang baik, maka hal tersebut akan memudahkan aktifitas sosial individu tersebut serta mendorong individu tersebut untuk dapat belajar dengan baik dan menggapai prestasi akademik. Studi pendahuluan yang dilakukan di SMK Bina Prestasi Bangsa melalui observasi secara langsung menunjukkan bahwa perilaku asertif yang dimiliki oleh siswa masih rendah dikarenakan kurangnya pemahaman mereka mengenai perilaku asertif itu sendiri. Banyak dari mereka masih sulit dalam mengekspresikan perasaan mereka dengan tegas, kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat, sulit untuk menolak, dan masih banyak lagi hal lain yang menunjukkan rendahnya perilaku asertif mereka.

Pada penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan oleh Anggi Pratama Putri dan Sri Rizki Wahyuningrum di SMK Kesehatan Nusantara tahun 2021 cukup mendukung kenyataan dilapangan dimana pada penelitian tersebut menunjukan bahwa perilaku asertif siswa di sekolah tersebut juga tergolong masih rendah. Penyebab dari rendahnya perilaku asertif siswa tersebut salah satunya adalah karena kurangnya pemahaman mereka tentang perilaku asertif serta belum adanya media bimbingan dan konseling yang dapat membantu meningkatkan perilaku asertif mereka.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan tersebut, peneliti memberikan solusi terhadap permasalahan rendahnya perilaku asertif siswa dengan mengembangkan suatu produk kartu permainan *truth or dare* yang didesain sedemikian rupa guna meningkatkan perilaku asertif siswa. Menurut Priatmoko (2008:231), permainan *Truth or Dare* merupakan permainan yang di dalam permainan tersebut berisi pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab dengan jujur dan berisi tantangan-tantangan yang harus dilaksanakan dengan berani. Kartu *Truth* berisi pertanyaan yang harus dijawab dengan jujur dan kartu *Dare* berisi pertanyaan yang menantang yang harus dijawab menggunakan penjelasan,

penjabaran, bahkan tindakan. Permainan ini akan mendorong siswa untuk mempraktikkan perilaku-perilaku yang mencerminkan aspek-aspek perilaku asertif, sehingga perilaku asertif siswa dapat terlatih dan mengalami peningkatan. Permainan ini dapat dimainkan pada saat pemberian layanan bimbingan kelompok oleh guru BK di kelas.

Sukardi dan Kusmawati (Yuliandita, 2015:32) menyatakan bahwa bimbingan kelompok adalah layanan dalam Bimbingan dan Konseling yang melibatkan siswa bersama-sama melalui dinamika kelompok untuk memperoleh informasi dari narasumber (guru pembimbing/guru bimbingan konseling) dan mengulas secara bersama-sama bahasan utama (topik) tertentu yang bermanfaat dalam menunjang pemahaman mereka dalam kehidupan sehari-hari serta sebagai perkembangan diri pribadi mereka, baik sebagai seorang individu maupun sebagai siswa, dan sebagai pertimbangan saat pengambilan suatu keputusan atau suatu tindakan tertentu.

Berdasarkan uraian tersebut, maka akan dilakukan uji kelayakan media permainan *truth or dare* untuk meningkatkan perilaku asertif siswa kelas XI SMK Bina Prestasi Bangsa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui layak atau tidaknya sebuah produk hasil pengembangan berupa media permainan *truth or dare* untuk meningkatkan perilaku asertif siswa.

METODE

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah metode penelitian *Research and Development (R&D)* Borg and Gall. Metode penelitian *Research and Development (R&D)* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menciptakan suatu produk tertentu, berdasarkan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan menguji keefektifaannya agar dapat menciptakan suatu produk yang bisa dimanfaatkan oleh masyarakat secara umum (Sugiyono, 2013).

Model penelitian memiliki 10 tahapan penelitian. Namun, pada penelitian ini peneliti hanya menyelesaikan 7 dari 10 tahapan penelitian, antara lain: 1) potensi dan masalah; 2) pengumpulan data; 3) desain produk; 4) validasi desain; 5) revisi desain; 6) ujicoba produk; 7) revisi produk. subjek dari uji kelayakan pada penelitian ini meliputi ahli media, ahli materi, ahli praktisi, serta siswa.

Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Teknik analisis data secara kuantitatif

digunakan untuk pengolahan data yang didapatkan dari format penilaian pada setiap lembar penilaian yang telah disediakan. Sedangkan teknik analisis data secara kualitatif digunakan untuk pengolahan data hasil penilaian berupa masukan, kritik, dan saran.

RESULTS AND DISCUSSION/HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

a. Potensi dan Masalah

Tahap pertama dalam penelitian pengembangan ini adalah tahap mengumpulkan data dan informasi mengenai potensi serta masalah yang ada di lapangan. Potensi serta masalah yang peneliti temukan adalah adanya permasalahan mengenai tingkat perilaku asertif siswa di SMK Bina Prestasi Bangsa yang cukup rendah. Atas dasar permasalahan tersebut, salah satu upaya yang berpotensi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah melalui pengembangan media permainan *truth or dare* perilaku asertif

b. Pengumpulan Data

Setelah tahapan pertama telah dilakukan, selanjutnya dilakukan pengumpulan data sebagai bahan informasi perencanaan pengembangan media yang akan dibuat. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan berbagai cara, mulai dari melakukan observasi secara langsung di SMK Bina Prestasi Bangsa serta dengan melakukan wawancara dengan Guru Bimbingan dan Konseling di sekolah tersebut. Data yang terkumpul menyatakan bahwa perilaku asertif pada siswa masih sangat rendah dan hal ini menjadi dasar dari dilaksanakannya pengembangan media permainan *truth or dare* perilaku asertif untuk meningkatkan perilaku asertif siswa.

c. Desain Produk

Pada tahap ini, pengembangan produk mulai dilaksanakan diawali dengan memulai membuat desain produk yang hendak dikembangkan.

1) Perencanaan

Tahap pertama yang dilakukan yakni membuat konsep awal dari desain produk yang akan dibuat yaitu media permainan *truth or dare* untuk meningkatkan perilaku asertif siswa dengan menggunakan bantuan aplikasi Canva.

a) Desain Kartu *Truth or Dare*

Desain kartu *truth or dare* ini dibuat menggunakan aplikasi Canva. Rencananya, kartu ini akan dicetak menggunakan bahan kertas *art paper 260 gsm* dengan ukuran 8 cm X 12 cm. Kartu *Truth* didesain menggunakan warna utama kuning yang melambangkan waspada dan hati (dimaksudkan agar pengguna dapat berhati-hati menjawab pertanyaan secara jujur dari kartu ini). Kartu *Dare* didesain menggunakan warna utama hitam yang melambangkan kekuatan dan keberanian (dimaksudkan agar pengguna dapat berhati-hati menjawab tantangan dari kartu ini). Desain kartu *Truth or Dare* ini dapat dilihat pada **Gambar 1**.

b) Desain Kotak/Dus Penyimpanan Khusus Kartu *Truth or Dare*

Kotak atau dus ini digunakan untuk menyimpan kartu *truth or dare* yang total berjumlah 20 kartu. Tujuan dibuatnya kotak ini adalah sebagai pelindung agar kartu utama tidak mudah rusak. Kartu ini akan dibuat menggunakan kertas *art cotton 260gsm* berukuran 8,25 cm X 12,25 cm. Desain dibawah ini merupakan desain yang nantinya akan dilipat agar memenuhi dimensi 8,25 cm X 12,5 cm. Desain kotak penyimpanan kartu *Truth or Dare* dapat dilihat pada **Gambar 2**.

c) Desain Koin *Truth or Dare*

Koin *Truth or Dare* dibuat menggunakan bahan akrilik berdiameter 2,5 cm (seukuran koin karambol). Dibuat 2 buah koin dimana pada masing-masing koin terdapat huruf T dan D pada kedua sisinya. T mempunyai *Truth* dan D mempunyai arti *Dare*. Desain koin *Truth or Dare* dapat dilihat pada **Gambar 3**.

d) Desain Buku Panduan

Buku panduan dibuat sebagai pedoman bagi guru bimbingan konseling/guru pembimbing dalam menggunakan media permainan *truth or dare* untuk meningkatkan perilaku asertif ini. Guru bimbingan kelompok sebagai pemimpin kelompok dalam kegiatan bimbingan kelompok tentunya harus benar-benar memahami alur serta cara menggunakan sebuah media permainan.

Buku panduan ini berisi materi, langkah-langkah, serta aturan dalam bermain *truth or dare* untuk meningkatkan perilaku asertif. Buku ini dibuat menggunakan kertas HVS 80 gsm ukuran B5 dan menggunakan cover art paper 260 gsm dengan laminasi. Buku panduan ini juga menggunakan alat *ring binder loose leaf* sebagai untuk menyatukan semua halaman yang ada.

Desain Buku Panduan kartu *Truth or Dare* dapat dilihat pada **Gambar 4**.

d. Validasi Desain

Desain Pengembangan media permainan kartu *truth or dare* telah selesai dirancang, lalu tahapan selanjutnya produk hasil pengembangan tersebut akan di validasi sesuai dengan bidangnya. Ahli validasi pada penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

- a) Ahli Media : Muhammad Rezza Septian, M.Pd.
- b) Ahli Materi : Dr. Ecep Supriatna, S.Psi., M.Pd.
- c) Ahli Praktisi : Endang Pratiwi, S.Pd
- d) Respon siswa : 5 orang siswa

Adapun hasil dari uji validasi yang telah dilaksanakan oleh beberapa validator tersebut dapat dilihat pada **Tabel 2**.

e. Revisi Desain

Setelah produk hasil pengembangan divalidasi melalui penilaian oleh ahli materi, ahli media, ahli praktisi dan respon siswa, maka selanjutnya media permainan kartu *truth or dare* direvisi berdasarkan masukan serta saran dari para ahli. Setelah direvisi, kemudian produk di validasi kembali oleh para ahli dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan produk setelah di revisi. Rincian mengenai hal apa saja yang dilakukan revisi dapat dilihat pada **Tabel 3**.

f. Ujicoba Produk

Produk yang sudah melewati tahapan validasi serta telah dilakukan beberapa revisi kemudian diuji coba kepada 30 siswa kelas XI SMK Bina Prestasi Bangsa. Pertama-tama, peneliti memberikan soal *pre-test* kepada siswa tersebut untuk mengukur tingkat perilaku asertif mereka sebelum diberikan layanan menggunakan media yang sedang dikembangkan. Setelah siswa mengisi soal *pre-test*, kemudian

peneliti mulai melakukan uji coba produk kepada siswa melalui kegiatan bimbingan kelompok dengan cara membagi sisa tersebut menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 3-5 orang siswa. Setelah dibuat berkelompok, maka peneliti yang berperan sebagai guru bimbingan konseling/konselor mulai menggunakan media permainan kartu *truth or dare* untuk meningkatkan perilaku asertif mereka. Kegiatan ini dilakukan beberapa kali pertemuan. Setelah dirasa cukup melakukan uji coba, di akhir pertemuan peneliti membagikan soal *post-test* untuk mengukur tingkat perilaku asertif mereka setelah diberikan perlakuan.

g. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan kembali pada tahap ini dengan tujuan untuk melihat sejauh mana media permainan kartu *truth or dare* layak di gunakan sebagai media dalam bimbingan dan konseling untuk meningkatkan perilaku asertif siswa. Melalui tahap revisi produk yang kedua ini juga akan meningkatkan kemenarikan serta kelayakan produk jika dibandingkan dengan hasil revisi produk pertama. Setelah dilaksanakan dua kali revisi produk, maka dapat dihasilkan produk hasil pengembangan berupa media permainan kartu *truth or dare* untuk meningkatkan perilaku asertif siswa yang telah tervalidasi dalam uji coba dan telah memenuhi syarat sebagai media bimbingan konseling yang layak digunakan.

SIMPULAN

Produk media permainan kartu *truth or dare* ini telah diuji validasi oleh beberapa ahli, antara lain ahli media oleh Bapak Muhammad Reza Septian, M.Pd., ahli materi oleh Bapak Dr. Ecep asupriatna, S.Psi., M.Pd., ahli praktisi oleh Ibu Endang Pratiwi, S.Pd., serta penilaian oleh siswa yang dipilih sebanyak 5 orang siswa sebagai responden. Uji validasi pertama telah dilaksanakan oleh ahli media dengan perolehan skor sebesar 100% dan dapat dikategorikan “Sangat Layak”. Selanjutnya, uji validasi dilakukan oleh ahli materi dengan perolehan skor sebesar 93,42% dan dapat dikategorikan “Sangat Layak”. Uji validasi berikutnya dilakukan kepada praktisi atau guru bimbingan konseling di SMK Bina Prestasi Bangsa dengan perolehan skor sebesar 95,31% dan dapat dikategorikan “Sangat Layak”. Selain melakukan uji validasi kepada para ahli, uji validasi juga dilakukan terhadap 5 responden siswa di SMK Bina Prestasi

Bangsa kelas XI dengan perolehan skor sebesar 83,75% dan dapat dikategorikan “Layak”.

Berdasarkan uji validasi yang telah dilaksanakan terhadap ahli media, ahli materi, praktisi, serta siswa diperoleh nilai rata-rata sebesar 93,12%. Dengan perolehan nilai rata-rata tersebut, maka produk yang dikembangkan dapat dikategorikan sebagai produk yang “Sangat Layak” untuk digunakan.

REFERENSI

- Alberti, R., & Emmons, M. (2017). *Your Perfect Right : Assertiveness and Equality in Your Life and Relationships 10th Edition* (10 ed.). New Harbinger Publications, Inc.
- Arikunto, S. (2006). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bumi Aksara.
- Priatmoko, S. (2008). Pengaruh Media Permainan Truth and Dare terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA dengan Visi SETS. *E-Journal Inovasi Pendidikan Kimia*.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV Alfabeta.
- Yuliandita, S. (2015). *Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Terhadap Peningkatan Pemahaman Self-Control Siswa Kelas IX di SMPN 1 Wanasari Kabupaten Brebes Tahun Ajaran 2015/2016*. Universitas Negeri Semarang.